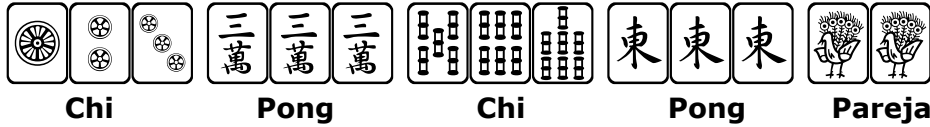


Objetivo del juego

Mano de Mayiang

4 combinaciones (Chis, Pongs y/o Kongs) y 1 pareja.



Características

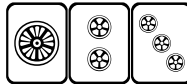
- Los descartes de cada jugador se ordenan en filas de 6 fichas.
- No se utilizan flores ni estaciones.
- El muro de cada jugador es de 17 fichas de longitud y 2 de altura.
- Se juega con un "muro muerto" de 14 fichas (7 x 7)
- El viento rota siempre tras cada partida.

Combinaciones

Chi / Chow (Escala)

Escalera consecutiva de 3 fichas del mismo palo.
Se puede formar:

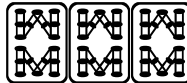
- Con 1 ficha del muro
- Con 1 ficha descartada por el jugador de tu **izquierda**.



Pong (Trío)

3 fichas iguales.
Se puede formar:

- Con 1 ficha del muro
- Con 1 ficha descartada por cualquier jugador.



Kong (Póker)

4 fichas iguales.
Se puede formar:

- Con 1 ficha del muro
- Con 1 ficha descartada por cualquier jugador.
- Tras hacer Kong, siempre se roba una **ficha extra**.



Mano mínima: 5 puntos.

- Se suman todas las jugadas de la mano ganadora, con un límite de 320 puntos.
- A partir de 320 puntos, solo se tiene en cuenta la mano especial mas grande.

Fichas de Caracteres



1 2 3 4 5 6 7 8 9

Fichas simples

Fichas terminales

Sistema de pagos

	Mano <= 30 puntos	Mano > 30 puntos
Descartador	Mano	Mano x 3 - 60
Resto	Mano	30
Del muro - Todos	Mano	Mano
Ganador	Mano x 3	Mano x 3

Fichas de Honores

Dragones



Rojo Verde Blanco

Vientos



Este Sur Oeste Norte

Sentido del juego

