Najczęstsze

Zakryta Riichi

Deklarujesz bycie 1 od wygranej. Od tej pory możesz odrzucać tylko właśnie dobrany kafelek.

1 Han

Smoczy Set

Układ zawiera set smoków dowolnego koloru, set wiatru rundy, lub set wiatru pozycji gracza.

1 Han

Tanyao

Układ składa się tylko z kafelków liczbowych od 2 do 8.

1 Han

Zakryta Pinfu

Układ zawiera 4 strity oraz blotkową parę. Wygrana musi nastąpić przez uzupełnienie strita, do którego mogliśmy dobrać od góry lub od dołu.

1 Han

Zakryta 7 par

Układ wyjątkowo zamiast 33332 zawiera 7 par.

2 Han

Outside Hand

Każdy element układu zawiera 1, 9, lub honor.

1/2 Han

Half Flush

Ręka zawiera tylko 1 kolor i honory.

2/3 Han

Terminale

Każdy element układu zawiera 1 lub 9.

2/3 Han

Inne

Zakryta Pure Double Chi

Układ zawiera dwa razy identyczny strit.

1 Han

Triple Chi

Układ zawiera po jednym stricie o tych samych wartościach w każdym kolorze.

1/2 Han

Pure Straight

Układ zawiera 123, 456 i 789 jednego koloru.

1/2 Han

Zakryta Double Pure Double Chi

Układ zawiera dwa razy po dwa identyczne strity.

3 Han

Triple Pung

Układ zawiera set o identycznej wartości w każdym kolorze.

2 Han

Triple Concealed Pung

Układ zawiera trzy zamknięte sety. Czwarty element może być otwarty.

2 Han

All Pung

Układ zawiera cztery sety.

2 Han

Little Three Dragons

Układ zawiera dwa sety smoków i parę smoków.

2 Han

Full Flush

Układ zawiera tylko jeden kolor, bez honorów.

4/5 Han

Dodatkowe

Wygrana na ostatnim możliwym do dobrania kafelku lub ostatniej zrzutce

Wygrana na dodatkowym kafelku dodanym po zgłoszeniu
czwórki

Wygrana na kafelku dobranym zaraz po ulepszeniu trójki do
czwórki

Czerwone kafelki i kafelki premiowe danej rundy, za każdy

1 Han

Mini Punkty

Wygrana	20
Wygrana przy dobraniu z muru	+2
Zakryta ręka	+10
7 par	25
Strit	0
Set blotek	+2/+4
Set terminali lub honorów	+4/+8
Czwórka blotek	+8/+16
Czwórka terminali lub honorów	+16/+32
Para smoków, wiatru gracza lub rundy	+2
Oczekiwanie na $12(3)$ lub $(7)89$	+2
Oczekiwanie na środkowy	+2
Oczekiwanie na parę	+2