

Table des correspondances :










Cercles

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	

Caractères

a1	
a2	
a3	
a4	
a5	
a6	
a7	
a8	
a9	

Bambous

b1	
b2	
b3	
b4	
b5	
b6	
b7	
b8	
b9	

Dragons / Honneurs supérieurs

d1	
d2	
d3	

Vents / Honneurs simples

v1	
v2	
v3	
v4	



Tout caractère ne figurant pas dans la table ci-dessus est pris comme un *élément vide* d'une ligne.

Un saut de ligne indique une *nouvelle ligne* de tuiles dans le jeu.



Seuls les fichiers sous la forme « edit*n*.txt », où *n* est un nombre entre 0 et 99 compris, sont pris en compte par l'éditeur de niveau.

Les niveaux tel que « 0.txt » sont modifiés par le jeu aléatoirement