Table des correspondances :

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Cercles** | | **Caractères** | | | |
| 1 |  | a1 |  |
| 2 |  | a2 |  |
| 3 |  | a3 |  |
| 4 |  | a4 |  |
| 5 |  | a5 |  |
| 6 |  | a6 |  |
| 7 |  | a7 |  |
| 8 |  | a8 |  |
| 9 |  | a9 |  |
|  |  |  |  |
| **Bambous** | | **Dragons / Honneurs supérieurs** | | | |
| b1 |  | d1 |  |
| b2 |  | d2 |  |
| b3 |  | d3 |  |
| b4 |  |
| b5 |  | **Vents / Honneurs simples** | | |
| b6 |  | v1 |  |
| b7 |  | v2 |  |
| b8 |  | v3 |  |
| b9 |  | 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