

ERRATA

Livre de Stéphane Parcollet

« Le Mah-Jong du loisir à la compétition »

document errata rédigé par Nathalie Mahé,
et l'aide de Emma G., Sylvain M., Jérôme B., Louis B...

- Page 47 : [3] Se combine avec « Semi-pure » 6 pts
- Page 50 : [9] Se combine avec « Extrémité ou Honneur partout » 4 pts
- Page 54 : [16] Ne se combine pas avec « Petite suite pure »
- Page 59 : [26] Exemple, rajouter "Tout Chow" 2 pts
- Page 61 : Corriger le titre : « SIX COMBINAISONS A 16 POINTS »
- Page 62 : [30] Il y a un mélange de vocabulaire.
1-2-3 , 2-3-4 , 3-4-5 : chows décalés de un et qui se superposent de deux (tuiles)
1-2-3 3-4-5 5-6-7 : les chows sont décalés de deux et se superposent de un
- Page 65 : [36] Exemple 2, ce sont les trois derniers
- Page 67 : Corriger le titre : « DIX COMBINAISONS A 8 POINTS »
- Page 68 : [40] Exemple 2, enlever « Pas d'honneur » 1 pt et remplacer par
« Tout ordinaire » 2 pts
- Page 72 : [54] Exemple, rajouter « 2 Pungs cachés » 2 pts et « Tout Pungs » 6 pts
- Page 75 : [64] « Main Verte » se combine avec « Quatre identiques » mais si dans une même
main un joueur possède « Sept Paires » + « Main Verte » alors cela ne se combine
pas avec « Quatre identiques ». C'est la même chose pour « Tout Extrémité ».
- Page 78 : [75] Exemple, rajouter « Double Chow » 1 pt
- Page 84 : Suite Serpentin, Exemple 2 revoir toute l'organisation des tuiles
(mais elles y sont bien toutes !)
- Page 90 : Exemple 2, rajouter « Tout Pung » 6 pts et « 1 Famille Absente » 1 pt,
Total 27 pts
- Page 90 : Exemple 1, problème d'addition $88+8+6+1 = 103$ pts
- Page 99 (& 129) : Score 15 = 30 pts (-1 pt pas de « Une Famille Absente »)
- Page 100 (& 129) : Score 19 = 26 pts (+8 pts « Symétrie »)
- Page 103 (& 129) : Score 28 = 66 pts
(+4 pts « Tout Caché Tiré » et +6 pts « Tout Type »)
- Page 104 (& 130) : Score 30 = 9 pts (+1 pt « Une Famille Absente »)
- Page 105 (&130) : Score 35 = 47 pts (+2 pts « Kong Caché »)
- Page 107 (& 130) : Score 39 = 12 pts (-1 pt pas de « Finir sur le Côté »)
- Page 109 : Score 46 = 53 pts (+2 pts « Tout Chow »)
- Page 110 : Score 48, il y a une tuile en trop mettre une paire de 8 Bambous cachée

- Page 125 : Score 94, il y a une tuile en trop - impossible
- Page 126 : Score 96, il faut lire Finir sur le 8 Bambous tiré
- Page 131 : Inverser les Scores 45 et 46
 Score 46 = 53 pts (+2 pts « Tout Chow »)
 Score 48 = 44 pts (-1 pt pas de « Une Famille Absente » avec « Symétrie »)
- Page 132 : Score 54 = 9 pts (-1 pt pas de « Finir sur la paire »)
 Score 59 = 15 pts (-1 pt pas de « Petite Suite pure » et corriger
 « Petite Suite » 8 pts par « Grande Suite »)
- Page 133 : Score 66 = 9 pts (-1 pt pas de « Finir sur la paire »)
- Page 134 : Score 78 = 77 pts (+1 pt « Une Famille Absente »)
- Page 135 : Score 87 = 45 pts (+6 pts « Semi-pure »)
 Score 93 = 13 pts (+1 pt « Tirer soi-même »)
 Score 94 impossible (car une tuile en trop...)
 Score 95 = 74 pts (+1 pt « Tirer soi-même »)
 Score 96 = 180 pts : « Main Verte » 88 pts + « Trois Kongs » 32 pts +
 « Trois Pungs Purs Consécutifs » 24 pts + « Main Pure » 24 pts +
 « Tout Pungs » 6 pts + « Tout Ordinaire » 2 pts + « 1 Kong Caché » 2 pts +
 « Attente sur la Paire » 1 pt + « Tirer soi-même » 1 pt
 Score 97 = 122 pts (+6 pts « Semi-Pure »)
- Page 166 : « Triple Chow » 8 pts (et non six)
- Page 174 : Attention : l'attente proposée donne un mahjong à 6 pts seulement. Il faut garder le Dragon Vert et jeter le 4 (ou le 5) Caractères. L'attente se fait alors sur la paire avec « 2 Dragons » 6 pts + « 2 Pungs Cachés » 2 pts +
 « Attente sur la paire » 1 pt, pour un total de 9 pts
- Page 175 : Exemple 5, 1er cas, attention pas assez de pts pour finir avec le 8 Cercles...
- Page 178 : [12] Petit Serpentin 12 pts (et non 88 pts)
- Page 183 : Exemple 2b, il manque un 9 Bambous
- Page 184 : Exemple 1, un seul « Double Chow » 1 pt + « Une Famille Absente » 1 pt pour un total de 8 pts
- Page 186 : Exemple 1 à supprimer car « Quadruple Chow Pur » ne se combine pas avec « Quatre Identiques »
 Exemple 3, « Trois Chows Purs Superposés » 16 pts (et non 8)
 Exemple 4, le joueur devrait plutôt compter : « Sept Paires » 24 pts + deux fois « Quatre Identiques » 2 pts + « Une Famille Absente » 1 pt + « Pas d'Honneur » 1 pt pour un total de 30 pts contre 9 pts
- Page 189 : Exemple 2b, rajouter « Une Famille Absente » 1 pt pour un total de 9 pts
- Page 191 : Exemple 1, pas de « Finir sur la paire » car le joueur peut finir sur 8 ou 9 Cercles et dans ce cas la main n'a plus que 7 pts dans l'exemple choisi avec le 9 Cercles...

- Exemple 3, pas de « Tout Ordinaire » car il y a un 1 Cercle par contre rajouter « Pas d'Honneur » 1 pt et « Finir d'un côté » 1 pt pour un total de 8 pts
- Page 195 : Il faut lire règle d'inclusion (et non « d'exclusion » qui est une règle différente)
- Page 196 : Exemple 2, raisonnement impossible...si vous avez la main proposée alors vous êtes en attente sur le 7 Caractères et vous allez gagner dès que quelqu'un va jeter un 7 Caractères ou si quelqu'un complète un pung pour faire un kong alors vous pouvez quand même gagner avec la combinaison « Voler le Kong » 8 pts
- Page 197 : Pour cette tuile à 8 pts il faut avoir exposé un Pung mais pas l'avoir caché dans sa main sinon il n'y aura jamais dernière tuile existante...
- Page 198 : Exemple 2, rajouter « Pas d'Honneur » 1 pt, total 9 pts
- Page 199 : Exemple 3, rajouter « Double Chow » 1 pt, total 9 pts
Conclusion, les deux combinaisons « Dernière Tuile Existante » et « Quatre Identique » rapportent ensemble 6 pts lorsque le joueur termine sur un Chow au lieu de réaliser un Kong exposé (il faut barrer paire et Pung).
« Les deux points manquants ... des combinaisons... » car sinon cela sous-entend que « Tirer soi-même » suffirait or cela n'apporte qu'un seul point.
Ces deux combinaisons ne peuvent s'assembler avec le (2) « Finir sur la paire » qu'il faut remplacer par « Finir au milieu ». De même, l'union de ces deux combinaisons est impossible avec « Tout Caché Donné » (à barrer).
- Page 214 : Exemple 3, il s'agit ici des 4 premiers (et non 3 premiers)