

Handleiding en spelregels voor de Nederlandse mahjong toernooien

Versie: 2.0

April 2009

VOORWOORD

Voor u ligt de door de herziene versie van de Nederlandse toernooispeelregels. Als basis voor deze regels is gebruik gemaakt van 'Het kleine mahjongg boek' geschreven door Miriam La Heij en Frans Schermer. In april 2002 werd de eerste versie van deze regels openbaar gemaakt, nadat een commissie daarover overeenstemming had bereikt.

Vanwege de tanende belangstelling voor deze variant van het spel, werd er tijdens de ALV van 2009 een nieuwe commissie ingesteld die met voorstellen moest komen om het tij te keren. Daarbij moest het NTS wel de 'eigen identiteit' behouden en niet (te veel) op andere varianten gaan lijken.

De belangrijkste wijzigingen t.o.v. versie 1.0 van oktober 2002 staan beschreven op de volgende pagina. Daarna volgt de ongewijzigde 'algemene' speluitleg en in de daarop volgende tabellen worden de huidige wijzigingen in rood aangegeven.

Deze spelregels worden voor het eerst beproefd tijdens het Nederlands Kampioenschap mahjong in Almere, op 31 oktober 2009.

Wijzigingen versie 2.0, April 2009

- **Oost betaalt en / of ontvangt niet langer dubbel:** wel of niet Oost zijn heeft niks met spelvaardigheid te maken. Dubbel beloond of 'gestraft' worden is dus puur een kwestie van geluk.
- **Bij mahjong op een weggelegde steen betaalt de 'veroorzaker' dubbel, de andere twee enkel:** dit vermindert de invloed van het een ander uit gooien in geval van een mooi eigen spel. Bovendien vraagt het meer oplettendheid van de spelers om te voorkomen dat ze (dus) dubbel moeten betalen. Indien men zelf mahjong pakt, betalen alle spelers enkel.
- **Voor het zelf pakken - anders dan een limietspel - krijgt men 15 punten** (i.p.v. de huidige 2): omdat men 3x de waarde ontvangt i.p.v. 4x op een weggelegde steen, wordt de waarde van de hand 'opgewaarderd'. Een voorbeeld: men heeft een spel dat 12 punten waard is en 2 verdubbelingen. Indien men wordt uitgegoid levert dit $(2+1+1)*(20+12)*4 = 512$ punten op, tegen $(1+1+1)*(20+2+12)*4 = 408$ punten indien zelf gepakt. Met de nieuwe regel wordt de waarde van de hand $(1+1+1)*(20+15+8)*4 = 564$ punten.¹⁾
- **Onderscheid in limiet: een limietspel uitmaken op een weggelegde steen levert maximaal 1.500 punten op, zelf gepakt maximaal 2.000 punten.** In beide gevallen levert een limietspel dus 6.000 punten op: $(2+1+1)*1.500$ of $3*2.000$
- **Een schoon spel is voortaan 2 verdubbelingen waard** (tegen slechts 1 verdubbeling in de oude situatie): het hebben van een schoon spel was niet voldoende om uit te mogen, er zijn immers 2 verdubbelingen noodzakelijk. Dit is nu aangepast, waardoor men met een schoon spel wel uit kan zonder een noodzakelijk extra verdubbeling van een Wind of Draak.
- **Een zeer schoon spel (Winden/Draaken met enen en/of negens van één soort) is voortaan 3 verdubbelingen waard.**
- **Een zuiver spel wordt gewaardeerd met 4 verdubbelingen.**
- **Een 'Verborgen Schat' (voorheen 'geheel verborgen spel') levert nog maar 1 verdubbeling op.**
- **Een hand bestaande uit 'Alleen Chows' en 'Eenvoudige Stenen' moet op de winnende steen na, geheel gesloten gespeeld worden.** Pakt men de winnende steen zelf, dan levert dit dus een extra verdubbeling op ('Verborgen Schat') - in totaal maximaal 3 verdubbelingen (was 4).²⁾
- **Tijdens de toernooien wordt een nieuw systeem van classificeren gehanteerd: per ronde krijgt de speler een aantal 'rating punten' overeenkomstig zijn klassering in die ronde.**³⁾ De motivatie hiervoor is, dat ondervangen wordt dat men met één goede ronde (één goed spel) een toernooi kan winnen. Men wint misschien wel de ronde, maar daarmee niet bij voorbaat het toernooi.

Verder zijn een aantal limietspelen (in waarde) aangepast - kijk daarvoor in de overzichten vanaf pagina 9 (in rood de wijzigingen t.o.v. de oude versie).

1) Het kantelpunt ligt hiermee bij een hand met een waarde van 24 punten - heeft de winnaar er meer, dan is hij slechter af met een zelf gepakte mahjong. De verschillen zijn echter dermate, dat de commissie er van uit gaat dat het niet wezenlijk van invloed zal zijn op de (eind)scores. Als we aannemen dat de meeste 'reguliere' mahjongs een waarde hebben van tussen 2 en 32 punten, dan scheelt het bij 2 verdubbelingen *gemiddeld* 32 punten, in het voordeel van de 'zelf gepakte mahjong', bij 3 verdubbelingen 64 punten, enzovoort.

2) Deze beperking geldt dus niet voor een hand met 'Alleen Pungs'.

3) Welk systeem hiervoor gehanteerd wordt, is niet zo belangrijk. Dit kan een percentage zijn, analoog aan de berekening van de nationale ranglijst, of de hoogst geklasseerde krijgt een puntenaantal gelijk aan het aantal deelnemers. Gekozen is voor een percentage, waarbij nummer 1 altijd 1.000 punten krijgt en de nummers 2 t/m x een aflopend aantal (per plaats wordt dat $1.000/x$ minder, waarbij x het aantal deelnemers is). Op deze manier krijgt een speler nooit 0 punten - een laatste plaats bij 72 deelnemers levert toch nog 13,89 punten op (uiteraard is dit slechts van 'cosmetische' of 'psychologische' waarde - het uiteindelijke resultaat blijft gelijk).

SPELUITLEG

Inleiding

Mahjong is een uit China afkomstig combinatiespel en is te karakteriseren als een denksport en gezelschapsspel in één. Het spel wordt gewoonlijk gespeeld met vier personen waarbij elke speler voor zichzelf speelt. Het is ook mogelijk, al dan niet met enige aanpassingen, met twee, drie of vijf personen mahjong te spelen. In deze Nederlandse toernooispeelregels 2002 wordt uitgegaan van vier spelers.

Doel van het spel

Het doel van het spel is de eerste speler te zijn die Mahjong maakt, waarbij ernaar gestreefd wordt een zo hoog mogelijk aantal punten te halen.

Speelmateriaal

Het mahjong bevat in totaal 136[1] stenen, 2 dobbelstenen, vier stokken om de stenen op te plaatsen (1 stok heeft een afwijkende kleur om de Oostenwind, de 'leidende wind' aan te geven) en 4 kaartjes om aan te geven wie welke windrichting vertegenwoordigt.

Stenen

De stenen zijn als volgt onderverdeeld:

- a. kringen, genummerd van 1 t/m 9
- b. bamboes, genummerd van 1 t/m 9
- c. tekens, genummerd van 1 t/m 9
- d. draken, onderverdeeld in Rood, Groen en Wit
- e. winden, onderverdeeld in Oost, Zuid, West en Noord

Van elke steen zitten er vier in het spel.

Beginsituatie

De 136 stenen worden met de beeldzijde omlaag geschud, waarna iedere speler een muur maakt van 17 stenen lang en 2 stenen hoog. Deze 4 muren worden tegen elkaar geschoven zodat er een vierkant ontstaat, waarbij de rechterkant van de muur vrij blijft. Vervolgens wordt bepaald wie welke windrichting gaat vertegenwoordigen. Hiervoor gooit iedere speler eenmaal met de 2 dobbelstenen. Wie het hoogste puntenaantal gooit, wordt de Oostenwind: de 'leidende wind'. Degene die rechts van Oost zit wordt Zuid, links van Oost wordt Noord en tegenover Oost zit West.

Verdelen van de stenen

Oost gooit met de 2 dobbelstenen om te bepalen welke speler de muur moet openen. Oost is 1, Zuid 2 etc. De door de worp van Oost bepaalde speler gooit opnieuw en telt dit aantal op bij de worp van Oost. Vervolgens telt deze speler het totale aantal punten af op de stenen van zijn/haar muur, beginnend aan de rechterkant, neemt de aldus gevonden stenen uit de muur en legt deze 2 stenen (losse stenen) rechts van de opening op de muur. Hierna wordt de dode muur bepaald. Dit zijn de eerste 14 stenen (inclusief de losse stenen) rechts van de opening van de muur. Er wordt een opening gecreëerd tussen de dode en de levende muur (als gedurende het spel losse stenen worden gebruikt, wordt de dode muur niet aangevuld). Oost begint nu met 4 stenen te nemen links van de opening. Hierna volgen Zuid, West en Noord. Ieder neemt in totaal 13 stenen (3 keer 4 en keer 1). Daar Oost het spel moet beginnen neemt Oost een steen extra.

Starten van het spel

Oost begint met het uitleggen van een steen, met de beeldzijde naar boven en binnen de 4 muren. Hierbij wordt ook de naam van de steen afgeroepen. Vervolgens neemt Zuid, die nu aan de beurt is een steen van de afgebroken muur en legt een steen weg. Hierna is West aan de beurt, dan Noord, etc.

Mahjong

Een compleet spel oftewel mahjong bereikt men door het vormen van combinaties bestaande uit 4 series van 3 stenen en een paar van 2 stenen. De combinaties van stenen bestaan uit 3 gelijke stenen van dezelfde soort (van kringen, tekens, bamboe, draken of winden), deze worden pung genoemd; of bestaan uit 3 opeenvolgend genummerde stenen van dezelfde soort (dus van kringen, tekens of bamboes). Deze laatste vorm wordt chow genoemd. Het paar (cho- tao) bestaat uit 2 gelijke stenen. 4 Gelijke stenen is een kong (zie verder onder kongen). Het maken van een mahjong is alleen toegestaan bij minimaal 2 verdubbelingen (zie puntentelling).

Uitzonderingen zijn de onregelmatige limietspelen. Kenmerkend voor deze spelen is dat ze niet uit series bestaan maar uit een totaalcombinatie van 14 stenen (zie verder onder puntentelling: onregelmatige limietspelen).

Algemene gang van het spel

Door ruiling van de stenen (wanneer men aan de beurt is één steen pakken en er één wegleggen) tracht iedere speler een compleet spel (mahjong) te verkrijgen en/of een zo groot mogelijk aantal punten te behalen. Behalve door het nemen van de stenen van de muur kan men ook combinaties vormen door het nemen van een steen die het laatst is weggelegd door een van de andere spelers. Hiervoor gelden de volgende regels: Het chowen Men neemt de laatst weggelegde steen voor het vormen van een chow. Dit is alleen toegestaan wanneer men aan de beurt is. Men roept dan chow en legt de steen met de 2 daarbij behorende stenen open op tafel[2] en legt een andere steen uit.

Het pungen

Men neemt de laatst weggelegde steen voor het vormen van een pung. Pungen is in tegenstelling tot chowen voor iedereen toegestaan. Men roept dan pung en legt de steen met de 2 daarbij behorende stenen open op tafel en legt een andere steen uit. Het spel wordt dan vervolgd door de speler die rechts zit van degene die heeft gepungd, indien dit zo uitkomt worden de tussenliggende spelers overgeslagen.

Het kongen

Een stel van 4 gelijke stenen van dezelfde soort wordt pas een kong na declaratie, dat wil zeggen nadat de 4 stenen op tafel zijn gelegd. Het declareren van een kong is noodzakelijk omdat men een extra steen moet nemen daar men anders de noodzakelijke combinatie voor het vormen van een compleet spel (Mahjong) niet meer kan maken. Heeft men 4 gelijke stenen in de hand en men wenst daar een kong van te maken dan legt men de 4 stenen gesloten op tafel waarna men een extra steen neemt. Deze steen moet genomen worden van stenen die bij de aanvang van het spel op de muur zijn gelegd, de z.g. losse stenen. Wanneer er twee losse stenen zijn, wordt de steen die het dichtst bij de levende muur ligt als eerste gepakt. Vervolgens legt men een steen weg.

Naast een kong in de hand zijn er nog 2 manieren om te kongen:

- Indien een speler een pung in de hand heeft en iemand gooit de vierde steen weg, dan roept de speler kong en legt de 4 stenen open op tafel.
- Wanneer een speler een pung op tafel heeft liggen en zelf de vierde steen van de muur heeft genomen dan mag men deze steen bij de 3 andere stenen voegen.

In beide gevallen moet men niet vergeten een extra steen te pakken.

Het mahjong

Heeft een speler op één steen na een compleet spel (mahjong) dan heet dit een 'wachtend spel'[3]. Er kunnen zich 4 situaties voordoen waarbij men nog een steen nodig heeft om mahjong te maken:

1. met deze steen moet een chow gevormd worden
2. met deze steen moet een pung gevormd worden
3. met deze steen moet een cho-toa (paar) gevormd worden
4. met deze steen wordt een onregelmatig limietspel gecompleteerd

De winnende steen kan zowel verkregen worden door trekking van de muur als afkomstig zijn van de speler die het laatst een steen heeft weggelegd. Het paar hoeft men niet als laatste verkregen te hebben. Het paar kan alleen van tafel worden genomen als hiermee mahjong wordt gemaakt. Wanneer de steen waar een speler mahjong mee kan maken wordt weggelegd of door de speler zelf van de muur wordt getrokken roept de speler mahjong; de andere spelers controleren dit waarna de punten worden geteld. Wanneer door de overige spelers wordt geconstateerd dat iemand ten onrechte mahjong claimt, heeft deze speler een dood spel (zie dood spel) en wordt er doorgespeeld.

Vervolgens worden de winden doorgedraaid tegen de wijzers van de klok in, Oost wordt Noord, Zuid wordt Oost, etc. Het draaien van de winden geschiedt na elk spel.

Heeft niemand mahjong en is de levende muur op, dan is het remise en worden de punten niet geteld. Vervolgens worden de winden doorgedraaid tegen de wijzers van de klok in.

De Leidende wind en de Wind van de ronde

De speler die Oost is, leidt het spel in door het werpen van de dobbelstenen om te bepalen door wie en waar de muur geopend moet worden.

Iedere ronde heeft een eigen Wind van de ronde, te beginnen met Oost. Wanneer na het doordraaien van de winden elke speler een keer Oost is geweest, is er een volledige ronde gespeeld. Hierna wordt Zuid de Wind van de ronde et cetera.

Voorrang

Wanneer meerdere spelers een zelfde (weggelegde) steen kunnen gebruiken, heeft het pungen/kongen voorrang boven het chowen. Kan iemand mahjong maken dan gaat dit altijd voor. Kunnen meerdere spelers met dezelfde (weggelegde) steen mahjong maken, dan gaat de speler die de steen nodig heeft voor het completeren van een paar voor op een speler die een pung of chow moet completeren; een pung gaat weer voor een chow. Een speler die een onregelmatig limietspel kan maken, gaat altijd voor. Wanneer de situatie voor meerdere spelers gelijk is, dan heeft diegene mahjong die het eerst aan de beurt is.

De volgorde is dus als volgt: onregelmatige limiet - paar - pung - chow - degene die het eerst aan de beurt is.

Dood spel

Een speler is altijd zelf verantwoordelijk voor het aantal stenen dat hij/zij heeft. Een speler die tijdens het spel merkt dat hij/zij teveel of te weinig stenen heeft, hoeft niets te zeggen (tip: speel op remise). De medespelers mogen pas na het spel melden dat iemand een 'dood spel' heeft. In dat geval krijgt de speler met het dode spel nul punten. Het is overigens niet de bedoeling een medespeler te wijzen op het pakken van bijv. een losse steen bij een kong. Dit is om willekeur te voorkomen.

Iemand kan ook een dood spel hebben, doordat deze ten onrechte mahjong geclaimd heeft. Het spel gaat dan gewoon door, deze speler mag echter geen mahjong meer maken en krijgt nul punten.

Puntentelling

Voor de afzonderlijke stenen worden geen punten toegekend, wel krijgt men punten voor combinaties van stenen zoals pungs en kongs (een chow levert geen punten op). Daarnaast kan men punten of verdubbelingen van punten krijgen voor mahjong, voor de manier waarop met de laatste steen mahjong wordt gemaakt, voor bijzondere groeperingen en voor bijzondere winstspelen (zie puntentelling).

Het verrekenen van de punten

Iedere speler telt na het beëindigen van het spel (als iemand mahjong heeft gemaakt) zijn/haar punten en verdubbelingen en laat zijn stenen duidelijk zien aan de overige spelers om controle mogelijk te maken.

De speler die mahjong heeft, ontvangt het door hem/haar behaalde puntenaantal van de andere spelers:

- Van degene die de winnende steen heeft afgelegd, ontvangt hij / zij de punten dubbel; van de andere twee spelers ontvangt hij / zij de punten enkel.
- In geval van een zelfgepakte mahjong, ontvangt hij / zij van iedereen het behaalde aantal punten (de waarde van de hand is in dat geval hoger).

De overige drie spelers berekenen hun verschil in punten en verrekenen dit onderling. Het is dus niet vanzelfsprekend dat degene die mahjong heeft ook uiteindelijk de meeste punten haalt.

De som van het puntenaantal van de vier spelers is na verrekening altijd nul. De punten van de verschillende spelletjes worden bij elkaar opgeteld om te bepalen wie de eindwinnaar is.

Tijdens het spel

Wanneer u een steen van de muur pakt, geeft u een klein tikje met deze steen op tafel. Dit is het teken dat de laatst weggelegde steen niet meer gepakt mag worden. Bij onduidelijkheid krijgt degene die pung, chow etc. roept altijd het voordeel.

Pas uw snelheid van spelen aan, indien u merkt dat het voor de anderen te snel gaat. Schroom ook niet om te zeggen dat het te snel gaat.

Vragen om bedenktijd terwijl u niet aan de beurt bent, mag (bijv. wel of niet pungen). Doe dit tijdig en duidelijk. Het is niet verstandig om van deze mogelijkheid veel gebruik te maken want u verradt uw spel.

Maak om misverstanden te voorkomen kenbaar wat u doet of van plan bent, liefst met gebruik van mahjong termen.

Pakt u de winnende steen van de muur, houdt deze dan apart om goed de punten of verdubbelingen voor de winnende steen te kunnen vaststellen.

PUNTENTELLING

Algemeen

Er is een maximaal aantal punten te behalen per spel de z.g. limiet. Dit geldt voor elk spel. Dit limiet is gesteld op 2000 punten voor een zelf gepakte winst en 1500 punten voor een spel dat op een afgelegde steen wordt gewonnen, of een spel dat wachtend is. Voor het winnen van een limietspel kan men maximaal 6000 punten halen, een speler die niet wint kan per spel maximaal 3000 punten halen. Een aantal spelen krijgen een vooraf bepaald aantal punten: de limietspelen.

Een onregelmatig limietspel is een winstspel dat niet uit pungs, chows etc. bestaat. Deze spelen moeten tot een wachtend spel dicht gespeeld worden. De laatste steen mag een weggelegde steen zijn. Maakt iemand anders mahjong en heeft men een wachtend spel dan krijgt men de helft van het aantal punten dat voor zo'n limietspel staat (in dit geval de waarde die staat voor het op een afgelegde steen winnen van het betreffende spel, oftewel maximaal de helft van 1500 = 750 punten). Bij limietspelen krijgt men geen extra punten en/of verdubbelingen voor combinaties van stenen, bijzondere combinaties, bijzondere winstspelen of winnende steen.

Een regelmatig limietspel bestaat uit pungs, chows en kongs en mag ook open gespeeld worden. Ongeacht de waarde van de verschillende delen van zo'n spel krijgt men bij mahjong altijd de waarde van het limietspel. Bij een wachtend spel krijgt men geen halve limiet maar telt men de punten - bij overschrijding van het limiet, geldt dat als maximum (in dit geval dus maximaal 1500 punten).

Punten en verdubbelingen kunnen gehaald worden in verschillende categorieën. Deze punten/verdubbelingen kunnen bij elkaar worden opgeteld. Uitgezonderd in die gevallen waar staat dat het niet mag.

Alle spelers kunnen punten en verdubbelingen halen voor:

- Combinaties van Stenen
- Bijzondere combinaties.

N.B. Winden kunnen tegelijkertijd eigen en heersende wind zijn, punten voor een paar en verdubbelingen worden dan bij elkaar opgeteld.

Alleen de speler die mahjong haalt, kan punten krijgen voor:

- Bijzondere winstspelen
- Winnende steen.

Limietspelen

Onregelmatige limiet spelen	Punten			Omschrijving
	Zelf gepakt	Van een ander	Wachtend	
Negen Poorten	2000	1500	750	1 - drie keer 2 t/m 8 - één keer 9 - drie keer één extra steen (van 1 t/m 9) Hoewel feitelijk alleen sprake is van 'Negen Poorten' indien men 9 kansen heeft (dus elke steen in de kleur is mahjong), mag men het sluitpaar al in handen hebben en slechts één kans hebben.
Dertien wezen	2000	1500	750	één steen van alle enen en negens één steen van elke wind één steen van elke draak één extra van bovengenoemde stenen
Tweelingen troefstenen	van 2000	1500	750	7 paren van winden en draken
Tweelingen hoekstenen	van 2000	1500	750	7 paren van alleen enen en negens
Windenslang	1000	750	500	1 t/m 9 van één soort één steen van elke wind één extra steen (1 t/m 9 of een wind)
Drakenslang	1000	750	500	1 t/m 9 van één soort één steen van elke draak een paar winden
Hof van Peking	1000	750	500	1 t/m 7 van één soort één steen van elke wind één steen van elke draak.
Zuivere tweelingen	1000	750	500	7 paren van één soort
Zeer schone tweelingen	1000	750	500	7 paren van winden en draken en hoekstenen van één soort
Schone tweelingen	500	375	250	7 paren van winden en draken en stenen van één soort
Zeven tweelingen	200	150	100	7 willekeurige paren

Regelmatige limietspelen	Punten		Omschrijving
	Zelf gepakt	Van een ander	
Vier winden	2000	1500	4 pungs (en/of kongs) van winden willekeurig paar
Drie draken	2000	1500	3 pungs (en/of kongs) van draken willekeurig chow of pung willekeurig paar
Jade spel	2000	1500	pungs en/of chows van uitsluitend groen gekleurde bamboes (nr. 2,3,4,6,8) en eventueel groene draken
Spel van de hemel	2000	-	met de eerste 14 stenen mahjong (alleen mogelijk voor Oost)
Vier kongs <i>Hoeft niet langer dicht gespaarte worden; 4 open en/of dichte kongs is een limiet</i>	2000	1500	4 kongs willekeurig paar
Kop en staart	2000	1500	Alle Hoekstenen: pungs van enen en negens paar van enen of negens
Alleen Winden en Draken	2000	1500	Alleen pungs van Winden en Draken
Kronkelende slang	2000	1500	3 mogelijkheden met stenen van één soort: pung 1 en 9 chow 3, 4, 5 en 6, 7, 8 paar 2 pung 1 en 9 chow 2, 3, 4 en 6, 7, 8 paar 5 pung 1 en 9 chow 2, 3, 4 en 5, 6, 7 paar 8
Spel van de aarde	-	1000	mahjong met de eerste door Oost weggelegde steen

Combinaties van stenen							
Combinatie	Omschrijving	Pung		Kong		Paar	Totaal
		Open	Dicht	Open	Dicht	Punten	Punten
		Punten	Punten	Punten	Punten		
Eenvoudige stenen	Stenen van 2 t/m 8	2	4	8	16		
Hoekstenen	Stenen van 1 en 9	4	8	16	32		
Troefstenen	Draken	4	8	16	32	2	
	Winden	4	8	16	32		
	Wind van de ronde					2	
	Eigen Wind					2	
Mahjong	4 Series van 3 of 4 en een paar						20

Bijzondere combinaties

Troefstenen	Verd.	Toelichting
Pung draken	1	mag ook een kong zijn
Pung eigen wind	1	mag ook een kong zijn
Pung wind van de ronde	1	mag ook een kong zijn
Bijzondere groeperingen [4]	Verd.	Toelichting
3 Pungs dicht	2	open kongs mogen <i>niet (meer)</i> als dichte pung geteld worden
3 Kongs open	2	
3 Kongs dicht	3	
4 Pungs dicht	3	open kongs mogen <i>niet (meer)</i> als dichte pung geteld worden
Bijzondere spelen [5]	Verd.	Toelichting
Schoon	2	stenen van één soort met winden en draken winden en draken met enen en negens
Zeer schoon	3	winden en draken met enen en negens van één soort
Zuiver	4	stenen van één soort alleen winden en draken

Bijzondere winstspelen

	Verd.	
Verborgen Schat	1	mahjong met alleen zelfgepakte stenen
Kleine vier winden	1	3 pungs van winden paar van winden willekeurige pung of chow
Kleine drie draken	1	2 pungs van draken paar van draken 2 willekeurige chows en/of pungs
Vier Chows	1	4 chows willekeurig paar <i>Vier Chows gecombineerd met Pure Eenvoud mag alleen dicht gespaard worden</i>
Vier Pungs	1	4 pungs willekeurig paar
Pure eenvoud	1	alleen stenen van 2 t/m 8 <i>Pure Eenvoud gecombineerd met Vier Chows mag alleen dicht gespaard worden</i>

Winnende steen

	Punten	Verd.	
Volmaken met enig mogelijke steen	2		Men maakt mahjong met de enig mogelijke steen. Het maakt hier niet uit of er van die steen nog meer stenen in het spel zijn.
Zelf gepakt van de muur	15		Men maakt mahjong met een zelf gepakte steen.
Volmaken paar	2		Men maakt mahjong door met de laatste steen een paar te completeren.
Pe-ling eet cake	10		Men maakt mahjong met kringen 1 (cake) en maakt daarmee een paar van bamboe 1 (pe-ling) vol. Wanneer een speler kan winnen met een paar bestaande uit bamboe 1 (pe-ling), mag de speler in plaats van bamboe 1, afsluiten met een kringen 1 (cake). De kringen 1 wordt in zo'n geval gezien als bamboe 1, ook wat betreft eventuele verdubbelingen voor bijzondere spelen.
Laatste steen van de muur		2	Men maakt met de laatste steen van de muur die de speler zelf gepakt heeft mahjong.
Laatste steen voor remise		1	Men maakt mahjong met de laatst afgelegde steen voor remise.
Laatste steen van de muur kringen 1		3	Men maakt met de laatste steen van de muur die de speler zelf gepakt heeft mahjong en deze steen is kringen 1.
Kong met bloeiende bloemen		1	Men maakt mahjong met de losse steen verkregen na het maken van een kong.
Kong met bloeiende bloemen kringen 5		3	Men maakt mahjong met de losse steen verkregen na het maken van een kong en deze steen is kringen 5.
Kongroof		1	Men maakt mahjong met een steen die door een speler gebruikt wordt om een open pung te completeren tot kong.
Kong op kong		3	Men maakt mahjong met de losse steen verkregen na het maken van een kong bij het maken van twee kongs in één beurt.

Spelregelverduidelijkingen

Over een aantal spelregels blijkt soms onduidelijkheid te bestaan, daarom volgt hieronder nog een korte uitleg over bepaalde regels.

Spelregels

- **Kongroof:** Men maakt mahjong met een steen die door een speler gebruikt wordt om een open pung te completeren tot kong. Degene die een kong wil declareren heeft de pung al **open** voor hem op tafel liggen. Kongroof is niet mogelijk als diegene een dichte pung heeft liggen of een dichte kong maakt. **Maar** als iemand in één beurt allereerst een pung declareert met een door een andere speler weggelegde steen (open pung) en vervolgens in dezelfde beurt besluit daar een kong van te maken en de wijziging volgt niet in één adem, dan geldt dit als het volmaken van een 'open pung', dus is kongroof toegestaan.
- Aangezien er een **dode muur** is van 14 stenen, kunnen er meer kongs gedeclareerd worden dan er losse stenen zijn. Bij de uitzonderlijke situatie dat iemand de **15^e kong** wil declareren is het **remise**.
- **Pe-ling eet cake:** Men maakt mahjong met kringen 1 (cake) en maakt daarmee een paar van bamboe 1 (pe-ling) vol. Wanneer een speler kan winnen met een paar bestaande uit bamboe 1 (pe-ling), mag de speler in plaats van bamboe 1, afsluiten met een kringen 1 (cake). De kringen 1 wordt in zo'n geval gezien als bamboe 1, ook wat betreft eventuele verdubbelingen voor bijzondere spelen. Deze regel geldt **niet bij tweelingen**, maar alleen als sluitpaar. Waar sprake is van een schoon bamboe spel, blijft dit spel ook schoon. Kringen 1 moet de winnende steen zijn en mag niet reeds op de lat staan.
- **Wachtend spel:** Maakt iemand anders mahjong en heeft men een wachtend spel dan krijgt men de helft van het aantal punten wat voor zo'n limietspel staat. Deze regel geldt alleen voor **onregelmatige limietspelen**. Onregelmatige limietspelen zijn niet opgebouwd uit pung, chows en/of kongs in tegenstelling tot de regelmatige limietspelen. Bij de regelmatige limietspelen telt een wachtend spel niet als de helft van de waarde van het limietspel, maar tellen alleen de reguliere punten.
- **Volmaken met enig mogelijke steen:** Men maakt mahjong met de enig mogelijke steen. Het maakt hier niet uit of er van die steen nog meer stenen in het spel zijn. Dit geldt niet als andere mogelijkheden **niet** de vereiste twee verdubbelingen opleveren.
- **Valse mahjong:** Iemand kan ook een dood spel hebben, doordat deze ten onrechte mahjong geclaimd heeft. Het spel gaat dan gewoon door, deze speler mag echter geen mahjong meer maken en krijgt nul punten. Iemand heeft pas een dood spel als iemand **ten onrechte mahjong meldt en zijn/haar stenen heeft laten zien**. De andere spelers aan tafel **moeten wachten met het tonen van hun stenen tot de mahjong gecontroleerd is**. Hebben zij toch hun stenen laten zien, dan gaat het spel toch gewoon door.

Andere zaken

Op de tafel moet voor een ieder duidelijk zijn wie welke wind is. Wanneer één persoon een afwijkende lat gebruikt, schept dit bij een aantal mensen verwarring. Daarom is afgesproken dat mensen die met een eigen lat willen spelen, zorg dragen voor een compleet stel soortgelijke latten, waarbij de oostenlat duidelijk een andere kleur heeft dan de andere drie latten.

+++

[¹] Er wordt gespeeld zonder bloemen en seizoenen.

[²] Voor alle duidelijkheid: een dichte chow en/of pung wordt niet open op tafel gelegd, blijft dus op de plank.

[³] Een wachtend spel levert geen extra punten op. Uitzondering hierop zijn de onregelmatige limietspelen.

[⁴] Slechts 1 van de 4 combinaties is mogelijk, de verdubbelingen mogen dus niet opgeteld worden!

[⁵] Slechts 1 van de 3 combinaties is mogelijk, de verdubbelingen mogen dus niet opgeteld worden!