

Introductie tot het Hong Kong Mahjongspel



**Fu Hing
Varsseveld**

Index

Index	bladzijde
Inhoud van het spel	4
Korte uitleg	4
Doel van het Spel	5
Wie “wong” is wint	5
Opening van het Spel	6
Opbouw van de Muur	6
Start van het Spel	6
Dode Muur	7
Fan	7
De Seizoenstenen	7
De combinaties	8
Mahjong	9
Hoe kun je combinaties maken	9
Wanneer en waarom een Kong maken	11
Winden en Draken spelen	12
Gevaarlijk Spel	13
Gevaarlijk Spel met Draken	14
Gevaarlijk Spel met Winden	15
Gevaarlijk Spel met Draken en Winden	15
Kongroof	15
Enkele combinaties met het aantal Fan	15
Spelregels en combinaties	
Verborgten spel	16
Winnende steen van de muur	16
4 Chows	16
4 Pungen	16
Draken	
Pung Draken	16
3 kleine Wijzen	16
3 Grote Wijzen	17
Winden	
Pung ronde Wind	17
4 Kleine Winden	17
4 Grote Winden	17
Winden en Draken	18

Seizoenen en Bloemen	18
Spel met Kongen	19
Schoon en Super Schoon	20
Speciale Limiet Spelen	
13 Wezen	21
Pungen van Enen en Negens	21
Spel van de 9 Poorten	21
Verborgen Schat	21
Spel van de Hemel	22
Spel van de Aarde	22
Uitzonderlijke Regels	
Winnen met de laatste steen voor remise	22
Maan eet Cake	23
Valse Mahjong	23
Dode Hand	23
Afleggen van de laatste steen	24
De Levende Muur	24
Oost blijft Oost	24
Schema voor 5 spelers	24
Tafel voor 3 spelers	25
Het claimen van een afgelegde steen	25
Algemeen benoeming van de stenen	25
Bedenktime/Time-out	26
Puntentelling	26
De PAO-regel met voorbeelden	27
Tips en Trucs	32
Opties van het Hong Kong Mahjongspel	34
Puntentelling diverse combinaties	35
Huisregels Mahjongclub Fu-Hing	37
Gedragsregels Nederlandse Mahjong Bond	38

De regels in deze introductie dienen ter vervanging van alle voorgaande regels.

Rechten berusten bij FuHing, Varsseveld.

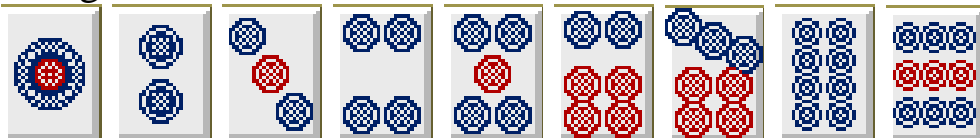
Kopiëren uit dit boekje niet toegestaan zonder toestemming van FuHing.

Inhoud van het spel:

Bamboe 1 t/m 9



Kringen 1 t/m 9



Tekens 1 t/m 9



De Winden

Oost Zuid West Noord

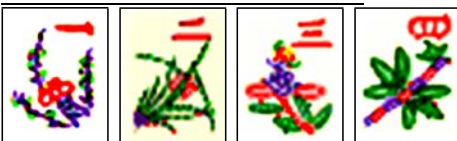


De Draken

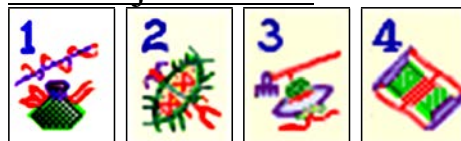
Groen Rood Wit



Vier Hoofdseizoenen



Vier Bijseizoenen



In totaal 144 stenen

Het uiterlijk van een stenenset kan in seizoenafbeeldingen verschillen.

Korte uitleg

* [spelmogelijkheden heel uitgebreid en doordrenkt van Chinese filosofie](#) *

Mahjong wordt in principe gespeeld door vier personen. In een aangepaste versie is drie of vijf personen ook mogelijk maar het ideale en zeer te prefereren aantal is vier, gezeten aan een vierkante tafel.

Een volledig spel bestaat uit vier ronden van elk minimal vier spellen, in totaal dus minimaal 16 spellen. De wind draait NIET door als Oost heeft gewonnen of als er een remise is gespeeld.

De ronden zijn vernoemd naar de vier windrichtingen:

Oost, Zuid, West en Noord.

De eerste vier spellen worden gespeeld in de ronde van Oost, daarna de ronde van Zuid, dan de ronde van West en ten slotte de laatste vier spellen in de ronde van Noord.

Tijdens elk spel krijgt elk van de vier spelers een eigen windrichting toegewezen. De eerste speler (de bank) is altijd Oost, rechts van Oost zit Zuid, tegenover Oost zit West en links van Oost zit Noord.

De volgorde van spelbeurten is, beginnend bij Oost, tegen de klok in.

De windrichtingen zijn het spiegelbeeld zijn van het Westerse kompas.

Een ronde is afgelopen als alle vier de spelers een keer Oost zijn geweest.

De eerste ronde is de ronde van Oost en Oostenwind is de wind van de ronde.

De rondes van Zuid, West en Noord volgen, met de respectievelijke wind van de ronde.

Een dubbele wind is aan de orde als een spelers eigen wind samenvalt met de wind van de ronde. Deze situatie is van bijzondere betekenis bij de score voor de winnende speler.

Doel van het spel:

Het doel van het spel is met veertien stenen een sluitende combinatie te maken. De ultieme combinatie is Mahjong. Deze bestaat als regel uit vier combinaties van drie stenen, plus nog een paar van gelijke stenen (het sluitpaar).

In totaal bevat een Mahjong dus meestal 14 stenen bij uitgaan van een Mahjongspel.

Indien meerdere spelers Mahjong claimen wint die speler die het eerst aan de beurt zou zijn. Een uitzondering is als één der spelers de combinatie van “*De Dertien Wezen*” heeft, deze speler wordt dan tot winnaar uitgeroepen. Wat deze combinatie inhoudt wordt later uitgelegd.

Wie Wong is, wint:

Zoals uit de inleiding en de doelstelling al blijkt is Mahjong meer dan alleen maar een leuk gezelschapspel. Het is een spel van strategie, tactiek en geluk. Chinezen, de uitvinders van Mahjong, zijn erg bijgelovig. Het is zeker waar dat mysterieuze krachten een rol spelen bij Mahjong. Je dient de geesten niet boos te maken, anders kun je nooit winnen!

Een vereiste is dan ook altijd dat de muren goed gesloten dienen te worden opdat de geesten niet zouden ontsnappen voordat de Muur werd geopend.

Men spreekt dat van een speler die “*wong*” is een grotere kans heeft om met de hoofdprijs naar huis te gaan.

Wong betekent: voorspoed of geluk. Een speler die Wong heeft lukt alles, krijgt de goede stenen en als hij probeert een limietspel te maken dan lukt het hem dat.

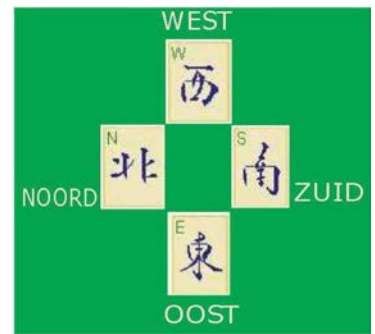
Opening van het spel:

De spelers bepalen met de dobbelstenen hun plaats aan de speeltafel. De speler met het hoogste aantal ogen is Oost of de Heersende Wind.

Een andere manier om Oost te bepalen gaat als volgt: van iedere wind wordt een steen blind op tafel gelegd en elke speler pakt een steen.

De speler die Oost pakt is **nummer 1**, Zuid gaat rechts zitten en is **nummer 2**, West is dan **nummer 3** en zit tegenover Oost en tenslotte is Noord **nummer 4** en zit links van Oost (zie schema op deze pagina).

In de windroos komt tevens het symbool van Oost bovenop te liggen zodat iedere speler kan zien dat Oost de heersende wind is.



Opbouw van de Muur:

Leg de stenen op tafel met de beeltenis naar onder en schud ze door elkaar met enorm lawaai, hierdoor verdrijf je de slechte geesten...).

1. Elke speler vormt een horizontale rij van 18 stapeltjes (een stapeltje is twee stenen op elkaar) voor zich.
2. De spelers brengen hun rij stenen naar voren totdat zich in het midden van de speeltafel een vierkant heeft gevormd. Zuid plaatst zijn rij stenen **tegen** de binnenkant van de rij van Oost, West op zijn beurt sluit zijn rij dan weer tegen de binnenkant van Zuid en als laatste sluit Noord zijn rij tegen de binnenkant van West.
3. Om te bepalen waar de stenen uit de Muur gehaald mogen worden gooit Oost met drie dobbelstenen.
4. Het aantal gegooide ogen wordt geteld, tegen de wijzers van de klok in, en Oost begint bij zichzelf te tellen: Oost = 1, Zuid = 2, West = 3, Noord = 4, vervolgens is Oost dan weer 5, Zuid wordt 6 etc.
5. Gooit Oost bijvoorbeeld 9, dan telt Oost aan zijn kant van rechts naar links 9 stapeltjes af. Vanaf dat punt wordt de muur geopent en begint Oost met het pakken vanaf het 10^{de} stapeltje. (met de wijzers van de klok mee). De muur aan de rechterkant is nu de "Dode Muur".

Start van het spel:

- a) Oost pakt vier stenen, waarna Zuid volgt door ook vier stenen te pakken, vervolgens West etc. Dit doet men tot dat ieder 12 stenen heeft (men heeft dus 3 keer gepakt).
- b) Oost pakt vervolgens de bovenste stenen van het eerste en het derde stapeltje. Hierna mag Zuid, West en Noord één steen pakken.

- c) Als spelers een bloem of seizoen hebben, dienen zij deze voor zich op tafel te leggen met de beeltenis naar boven. Zie verder “de Seizoenen”.
- d) Uiteindelijk heeft Oost 14 stenen voor zich staan en de overige spelers 13 stenen.
- e) Oost begint door de 14^e steen af te leggen. Dit is een steen die Oost niet nodig denkt te hebben. Hij legt deze steen tussen de nog staande muren. Hierdoor heeft hij nu ook 13 stenen.
- f) Zuid mag dan vervolgens verder gaan met het spel. Zuid pakt indien deze nuttig is voor de gewenste combinatie de weggelegde steen van Oost of hij pakt een steen uit de Muur. Zuid heeft nu 14 stenen en dient ook één steen weg te gooien zodat Zuid weer 13 stenen heeft. Zo gaat het spel nu verder.
- g) De speler heeft tijdens het spel 13 stenen, niet meer en niet minder: degene die begint start met 14 stenen en hij/zij die Mahjong maakt heeft ook 14 stenen.
- h) Tijdens het spel mogen de eerder “afgelegde” stenen niet meer gebruikt worden.

Dode Muur

Van de “Dode Muur” worden de stenen gepakt die nodig zijn om stenen aan te vullen die afgelegd zijn voor een Kong of een Seizoen/Bloem.

Op het eind van de “Dode Muur” mogen geen stenen gelegd worden om het einde van de muur te kenmerken. Dit om te voorkomen dat bij het opleggen van de stenen per ongeluk zichtbaar wordt gemaakt welke stenen er liggen.

FAN

Fan zijn punten of verdubbelingen die verkregen worden bij een winnend Mahjongspel van minimaal 14 stenen. Ieder winnend spel kent een aantal toegekende fan. Voor de toekenning van het aantal fan is een lijst bijgevoegd met daarop de combinaties en de bijbehorende fan. In de tabel van de fan/verdubbelingen kan men zien hoeveel de verkregen fan waard zijn.

De Seizoenen

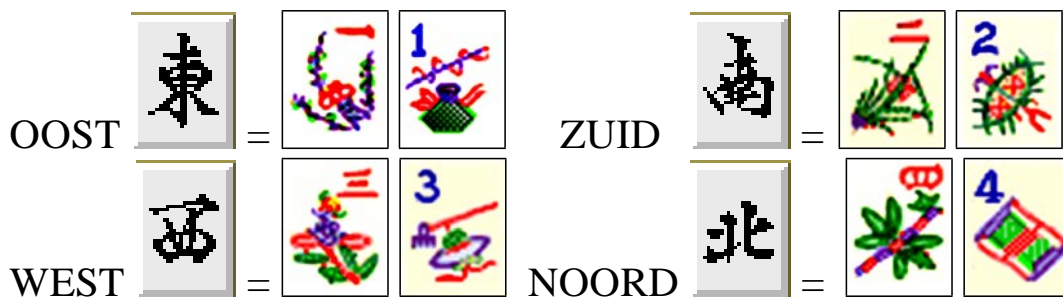
Zoals onder punt c) al genoemd zijn er twee series van vier seizoenen.

De seizoenen in ons voorbeeld met de blauwe Chinese tekens zijn de Hoofdseizoenen, de seizoenen met de rode Chinese karakters zijn de Bijseizoenen. Op sommige stenen zijn de Hoofdseizoenen van een nummer voorzien: Lente = 1, Zomer = 2, Herfst = 3 en Winter = 4

* per spellenset kunnen afbeeldingen verschillen *

Een Seizoen is gekoppeld aan de Wind die men op dat moment is. Indien Oost **het** Seizoen heeft waarop de 1 staat dan heeft Oost één Fan. Maar heeft Oost Seizoen 2, 3 of 4, dan heeft Oost géén Fan.

Hetzelfde geldt voor Zuid met Seizoen 2, West met Seizoen 3 en Noord met Seizoen 4. Het is dus mogelijk om twee Fan te halen door Hoofdseizoenen en Bijseizoenen te trekken die hoort bij je eigen wind.



Bovendien kan men één extra Fan halen indien men alle Hoofdseizoenen heeft of alle Bijseizoenen heeft. Bijvoorbeeld: Oost trekt uit de Muur Hoofdseizoen 1, 2, 3, en 4. Hiermee heeft Oost dus ook al twee Fan behaald (Één voor Hoofdseizoen 1 en één voor alle hoofdseizoenen).



Géén Seizoen is ook een Fan.

Zodra iedereen zijn stenen heeft gepakt, dan moeten eventueel verkregen Seizoenen er uit gehaald worden. Voor elke verkregen Seizoen pakt men een vervangende steen uit de Dode Muur. Trekt men weer een seizoen, dan moet men wachten tot iedere speler zijn/haar vervangende steen heeft gepakt. Doe je dit niet zal men over het algemeen gaan mopperen. Mahjongspelers geloven nu eenmaal in de volgorde van stenen pakken.

Als tijdens het spelen een Seizoen wordt getrokken, dient deze open neergelegd te worden en wordt een extra steen van de Dode Muur getrokken.

De combinaties

Zoals eerder beschreven is het doel om combinaties te maken. Een combinatie bestaat meestal uit een drietal stenen en soms uit een viertal stenen.

Hieronder zijn de combinaties weergegeven:

1 Chow

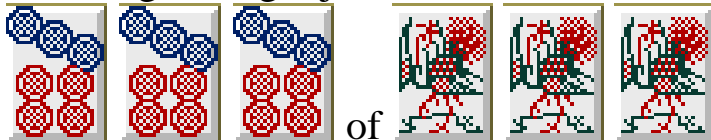
Een Chow: drie opeenvolgende stenen van Bamboe, Kringen of Tekens.

Van Winden en Draken kan geen Chow worden gemaakt. Een Chow bestaat **altijd** uit drie stenen, niet meer en niet minder.



2 Pung (pong)

Een Pung: drie gelijke stenen. Van iedere steen kan een Pung worden gemaakt.



Maak je nu Mahjong met o.a. een Pung Zuidenwind en je bent Zuid en ook nog de Rondewind dan heb je met deze Pung al twee Fan behaald.

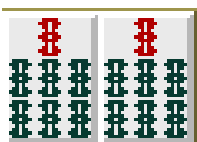
3 Kong

Een Kong: vier gelijke stenen.



Je hebt al 3 stenen in je hand en trekt de 4^{de} steen uit de muur, dan heb je een gesloten Kong. Deze **gesloten Kong** mag op tafel gelegd worden. Een andere mogelijkheid is, dat je een Pung op tafel hebt liggen en je trekt de 4^{de} steen uit de muur, dan mag je deze Pung opwaarderen tot een **open Kong**. Zodra een Kong wordt geformeerd, dan dient men een extra steen te pakken van de Dode Muur. Hierdoor kan men weer combinaties maken van drie stenen en/of een sluitpaar creëren.

4 Sluitpaar



Twee gelijke stenen als sluitpaar. Om Mahjong te kunnen maken dient men immers 14 stenen te hebben, vier combinaties van drie stenen (of eventueel vier stenen) en daarnaast een sluitpaar. Deze dienen altijd op de hand gevormd te worden en mogen **niet** tijdens het spel al op tafel gelegd worden.

5 Mahjong

De ultieme combinatie is natuurlijk Mahjong! Deze bestaat **in de** regel altijd uit vier combinaties van drie stenen plus nog een paar van twee gelijke stenen, het sluitpaar.

In totaal bevat een Mahjong dus meestal 14 stenen, maar als er in een Mahjong Kongs voorkomen, dan heeft de Mahjong voor iedere Kong een steen extra.

De (zeldzame) Mahjong waar vier Kongs in voorkomen en een sluitpaar bevat zelfs 18 stenen. Voor alle duidelijkheid, een speler zal van de Dode Muur een extra steen moeten pakken als hij tijdens het spel een Kong maakt. Vergeet een speler een extra steen te pakken, dan heeft deze speler een incomplete hand en kan hij nimmer Mahjong maken! (= dode hand)

Een Mahjong kan ook uit andere combinaties bestaan. Bijvoorbeeld een onregelmatig spel zoals bv. 13 wezen. Deze (limiet) spelen worden dan ook

met een hoger aantal Fan beloond. Enkele voorbeelden van diverse combinaties zijn toegevoegd bij deze handleiding.

Hoe kun je combinaties maken?

Als je een steen van de muur trekt en daarmee een Chow of Pung voltooit dan hoef je niets te laten merken. Je combinatie heet dan een gesloten Chow of Pung. Je bewaart de combinatie tot het einde van het spel.

Je kan ook besluiten de combinatie weer weg te gooien in de hoop iets te krijgen dat een betere score oplevert.

Als een speler een steen van de muur trekt en daarmee een Kong voltooid, dan moet je dat melden. Je krijgt dan een extra steen. Je toont je Kong op tafel, pakt een steen van de Dode Muur (dit heet een losse steen) en legt ten slotte een steen open weg. De Kong blijft tot het einde van het spel onaangeroerd op tafel liggen. Van je Kong worden twee stenen omgedraaid om aan te geven dat het een gesloten Kong is. Op deze wijze kan men alle combinaties geheel op eigen stok, verborgen houden. Een Verborgen Spel wordt gewaardeerd met 1 Fan. Daarnaast is het voor anderen onduidelijk wat je eigenlijk aan het spelen bent.

Een andere manier om de combinaties te complementeren is door de ontbrekende steen op te eisen wanneer deze wordt weggegooid door een andere speler. Vaak komt het voor dat je de steen wil hebben die door een andere speler is weggegooid. Onder bepaalde omstandigheden mag je die steen opeisen. Bijvoorbeeld: West heeft net een Rode Draak weggelegd. Nu is Noord aan de beurt, hij strekt zijn hand uit om een steen van de muur te pakken. Maar Oost is sneller. Hij roept 'Pung' en eist de Rode Draak op. Hij heeft zelf al twee Rode Draken, en hij toont het drietal op tafel. Hij heeft nu een open Pung. Vervolgens besluit Oost zijn beurt als gewoonlijk met het wegleggen van een steen. Nu is Zuid aan de beurt, Noord heeft dus een beurt moeten overslaan.

Alleen de laatst weggelegde steen kan worden opgeëist. Eerder weggelegde stenen blijven tot het einde van het spel onaangeroerd liggen, zij zijn dood. De speler die een steen opeist moet daarmee een combinatie maken, Chow, Pung, Kong of Mahjong. De combinatie moet direct worden getoond en blijft tot het einde van het spel op tafel liggen. Dit heet een open combinatie, en de score daarvoor is minder dan voor een gesloten combinatie (die geheel van de Muur is getrokken).

Het opeisen van een steen voor Chow is alleen toegestaan voor de speler die direct aan de beurt is. De speler die een steen opeist voor Kong, moet, voor hij een steen weglegt, eerst nog een extra steen van de dode muur pakken. Dit heet een losse steen.

Willen meer spelers dezelfde steen hebben, dan geldt: Pung en Kong hebben voorrang boven Chow, en Mahjong heeft voorrang boven Chow, Pung of Kong.

Willen meerdere spelers dezelfde steen hebben voor Mahjong, dan wint de speler die in de normale speelvolgorde het eerst aan de beurt zou zijn. (een uitzondering op deze regel is, dat een speler met die afgelegde steen het spel "13 Wezen" kan formeren, altijd voorgaat.)

Een speler die Mahjong maakt, completeert natuurlijk ook een Chow, Pung of paar. Ongeacht welke deelcombinatie je completeert, het is altijd toegestaan een weggelegde steen op te eisen voor Mahjong

Indien een speler verzuimt een steen op te eisen voor een Pung of een Mahjong, mag hij eenzelfde steen pas opeisen als hij aan de beurt is geweest. Voorbeeld: Oost kan uitgaan met een Groene Draak die door West wordt weggegooid, maar hij reageert te traag. Zuid denkt nu dat een Groene Draak veilig is en gooit ook deze steen weg. Oost mag nu niet alsnog de Groene Draak opeisen omdat hij het signaal heeft afgegeven dat Groen veilig is.

Wanneer en waarom Kong maken?

Er zijn drie manieren om een Kong te maken, waarvan we er hierboven twee genoemd hebben.

1. De speler trekt alle vier stenen van de muur: gesloten Kong.
2. De speler heeft reeds drie gelijke stenen van de muur getrokken (gesloten Pung), en hij eist de vierde steen op als die door een andere speler wordt weggegooid: open Kong.
3. De speler heeft reeds een open Pung, en hij trekt de vierde steen van de muur. Hij mag nu de vierde steen erbij leggen en heeft een open Kong.

Het is niet toegestaan een open Pung uit te breiden met een steen die door een andere speler is weggegooid. Zoals gezegd moet een speler die een Kong toont altijd een extra steen van de Dode Muur pakken. Hij speelt dan verder met een extra steen. De reden om een Kong te maken zijn voor de 2e en 3e mogelijkheid alleen nuttig om een extra steen te willen nemen. In het 2e geval is het dus eigenlijk voorkruipen!

Wanneer het einde nadert van de muur kan het tevens een nadeel zijn om een Kong te maken. Doordat het spel dan vergevorderd is, is er ook meer duidelijkheid over wat ieder spaart en mogelijk in zijn handen heeft.

Door nu de Kong te maken moet je een extra steen trekken met de extra mogelijkheid dat je de verkeerde steen pakt waar je zelf niets aan hebt maar cruciaal kan zijn voor de ander.

Een Kong levert je niet meer punten op dan een Pung. Is het dan sowieso zinvol om te Kongen? Het voordeel van Kongen is dat je voorkruipt: je bent weer aan de beurt. Vooral als je wachtend bent op een belangrijke steen om uit te gaan kan dat belangrijk zijn. Later in het spel is het dus misschien belangrijker dan vroeg in het spel.

Het nadeel van Kongen is dat je de andere spelers informatie geeft. Een Kong wordt altijd open op tafel gelegd. Stel iemand heeft een hele serie Tekens en heeft Teken 5 nodig. Als jij een Kong van Tekens 5 op tafel legt, kan hij zijn tactiek gaan wijzigen. Had hij niet geweten dat jij al die Tekens hebt, dan was hij er misschien op blijven wachten; weer een concurrent voor de zege minder! Of jij legt een Kong Witte Draken op tafel; iedereen kan nu zien dat jij een Fan erbij hebt.

Kongen terwijl je al aan de beurt was lijkt sowieso onverstandig. Je geeft informatie prijs zonder dat je eerder aan de beurt bent. Alleen als je door te Kongen kans maakt op een extra fan (uitgaan na Kong) of misschien zelfs nog meer ('Kong op Kong'), is het beter om wel te Kongen.

Slim is het soms om de vierde steen te Pungen in plaats van te Kongen, als je tenminste een hele serie in die kleur hebt. Je legt er dan drie open; de vierde kun je later gebruiken om een Chow te voltooien en, wie weet, uit te gaan.

Winden en Draken spelen

In de regel worden Winden en Draken vaak bewaard omdat ze in combinatie met een reeks stenen van één kleur, een schone hand opleveren. Aan het einde van een spel zie je dan vaak dat iemand een Wind of een Draak moet afleggen en daarmee een tegenspeler Mahjong mee formeert.

Bij HongKong mahjong is dat niet verstandig want:

- A) Je krijgt geen punten als je geen winnaar bent,
- B) Je wordt gestraft als jij de winnende (of verliezende!) steen weggooit.

Je moet ze dus veel eerder lozen. Het is raadzaam zo vroeg mogelijk Winden of Draken weg te gooien; eerst degene die je geen punten opleveren (bijvoorbeeld de Noordenwind als jij West bent en de Wind van de Ronde Zuid is), daarna de andere.

Wat is wijsheid? Wannéér gooi je ze weg? Kijk eerst of iemand anders al een Groene Draak heeft weggegooid. Dan kun jij tamelijk veilig meteen daarna die Draak ook weggooien; een of twee ronden later is al riskanter.

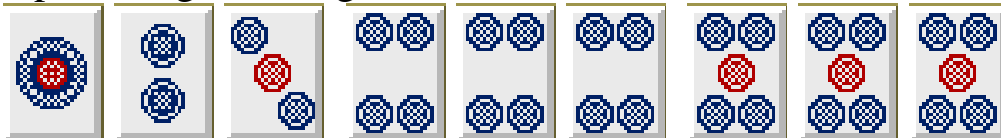
Zúúr blijft het natuurlijk wel als je net een Rode Draak hebt weggegooid en in je volgende beurt trek je er een. Maar die Draak te lang vasthouden zodat iemand anders daar straks mee wint, is nog veel zuurder.

Ook zuur is het als je tegen het einde van het spel een Wind of Draak trekt die nog helemaal niet is gevallen. Waarschijnlijk heeft op dat moment een van je tegenstanders daar al een paar of een Pung van. Als je die steen nu weggooit, moet je dat misschien duur betalen. Het lijkt raadzaam in dit geval je eigen spel maar af te breken, in de hoop op een remise.

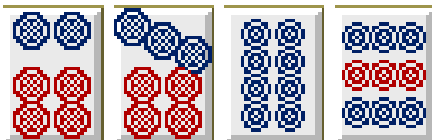
GEVAARLIJK SPEL

Wanneer een speler negen stenen van dezelfde kleur heeft weggelegd is er sprake van “*gevaarlijk spel*”.

Op tafel ligt het volgende:



In de hand:



Als een van de spelers nu een steen in die kleur (in dit geval dus “Kringen negen of Kringen zes”) weglegt en daar wordt dan Mahjong mee gemaakt dan moet de aflegger voor iedereen betalen (**Pao**): dit spel is Superschoon, geen Winden en Draken.

Echter...het kan gebeuren dat een speler (**A**) een steen in dezelfde kleur weglegt waarmee een Pung of Chow wordt gemaakt maar waar nog **geen** Mahjong wordt gemaakt. (in dit geval dus “Kringen vijf”)



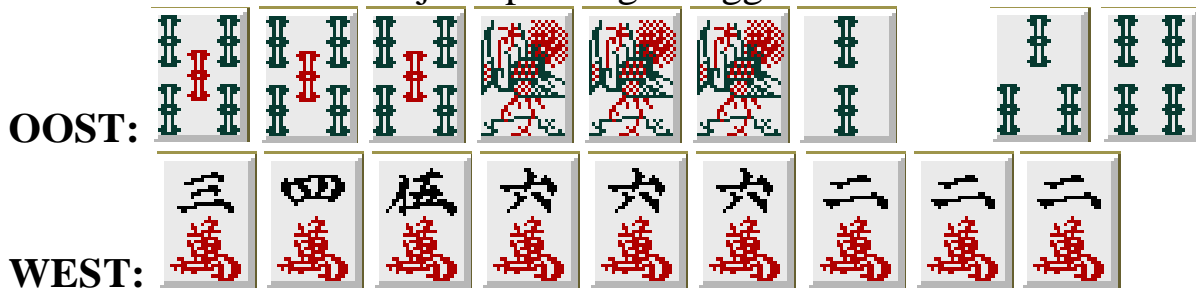
De speler houdt dus nog maar één steen op zijn stok:
het gevaarlijke spel blijft dan bestaan.

Nu kunnen er twee mogelijkheden ontstaan:

- ∞ de eigenaar van het Gevaarlijk spel trekt nu zelf de winnende steen van de Muur. In dit geval betaalt speler **A** die de vierde serie veroorzaakte alsnog voor iedereen.
- ∞ een andere speler legt de steen weg waarmee de sluitpaar compleet wordt en Mahjong gemaakt wordt. Nu is deze speler de klos; hij/zij moet voor iedereen betalen. (**Pao**).

Als het Gevaarlijk Spel is, wil het niet zeggen dat de betrokken speler ook werkelijk een superschoon spel heeft.

De aanvullende regel luidt: als twee spelers negen stenen van één kleur hebben uitgelegd, kunnen de overige spelers **Pao** vermijden door stenen in de derde kleur of Troefstenen weg te leggen; worden zij echter gedwongen te kiezen tussen een van de **Pao**-series, kunnen zij **Pao** vermijden door in de kleur van het *tweede* Gevaarlijke Spel weg te leggen.



Beide spelers hebben Gevaarlijk Spel.

Stel dat Noord alleen maar Bamboe en Tekens in zijn hand heeft.

De regel is: als Noord nu een Bamboe weggooit en daarmee kan Oost uitgaan met een Superschoon Bamboe-spel, dan moet Noord voor iedereen betalen.

Legt Noord nu een Teken weg dan hoeft hij NIET voor iedereen te betalen,

West is immers het tweede Gevaarlijke Spel. Noord moet wel aan de overige spelers zijn stenen laten zien of er sprake is van **Pao**.

Vooralspelers die gewend zijn traditioneel Mahjong te spelen, zijn nogal eens geneigd op één kleur te gaan spelen. Daar is niets op tegen, maar vergeet niet dat het vooral belangrijk is om een rondje te winnen. Ook al heb je een ‘schone’ hand, als je geen winnaar bent levert die je dus niets op. Met andere woorden: ‘schoon’ is niet belangrijk, twee Fan maken is belangrijk. Schone en superschone spellen komen bij HongKong mahjong relatief niet zo vaak voor. (Deze alinea komt van pagina 12.)

Gevaarlijk Spel met Draken (Pao)

Als een speler twee Pung Draken Pungen (= 6 slagen) op tafel heeft liggen, is dit Gevaarlijk spel. Een speler die hierna een steen van de derde serie van Draken weglegt, waar mee de winnaar de derde Pung draken kan maken, moet voor iedereen betalen.

Als de winnaar met de Drie Kleine Wijzen scoort (2 Pung Draken + sluitpaar Draken), hoeft degene die de ‘fatale’ draak weglegde niet voor iedereen te betalen.

Gevaarlijk Spel met Winden (Pao)

Als een speler drie Pung Winden Pungen (= 9 slagen) op tafel heeft liggen, is dit Gevaarlijk spel. Een speler die hierna een steen van de vierde serie van Winden weglegt, waar mee de winnaar de vierde Pung Winden kan maken, moet voor iedereen betalen. Deze regel geldt ook voor de Vier kleine Winden (= 3 Pung Winden + sluitpaar Winden).

Gevaarlijk Spel met Winden en Draken (Pao)

Dit spel bestaat uit alleen maar Pungen van Winden en Draken. Ook bij dit spel is bij het uitleggen van 3 Pungen (= 9 slagen) Winden en/of Draken het “Gevaarlijke Spel” van kracht.

Kongroof

Wie een Pung **op tafel** heeft liggen en de vierde steen van die set van de Muur trekt mag die Pung promoveren tot Kong. Deze steen wordt beschouwd als een weggegooid steen. Een speler die deze steen kan gebruiken om Mahjong te maken, mag dan die geKongde steen roven. Dit moet **direct** gebeuren, voordat een speler een aanvullende steen van de Muur heeft getrokken.

Van een gesloten Kong die geheel van de muur is gepakt kan geen steen worden geroofd. Daarop is maar één uitzondering, die echter buitengewoon zeldzaam is. Als een van de spelers wachtend is met de Dertien Wezen, mag hij een steen van zo’n gesloten Kong roven om uit te gaan. Ook dit moet **direct** gebeuren. Van een **gesloten Kong** (= 4 stenen) worden twee stenen met de speelzijde naar boven op tafel gelegd.

Enkele combinaties met het aantal Fan



4 x Chow = 1 Fan



4 x Pung = 3 Fan



13 Wezen = Limietspel



Verborgenen Schat = Limietspel

Spelregels volgens de Chinese Hong Kong Mahjong methode

Geheel Verborgen Spel:

Een geheel gesloten gevormd spel en uitgaan met een steen van de muur of een afgelegde steen.

Indien een gesloten Kong op tafel gelegd wordt, dan geldt het spel nog steeds als gesloten.

Waardering: 1 fan

Winnende steen v.d. Muur

De winnende steen wordt door de speler zelf van de Muur gepakt.

Waardering: 1 fan

4 Chows

Een spel bestaande uit 4 x Chow. Dit kan zowel verborgen als op tafel geformeerd worden. Sluitpaar bestaat uit 2 gelijke stenen van één soort.

Voorbeeld: 

Waardering: 1 fan

4 Pungen

Een spel bestaande uit 4 Pungen. Dit kan zowel verborgen als op tafel geformeerd worden. Sluitpaar bestaat uit 2 gelijke stenen van één soort.

Voorbeeld: 

Waardering: 3 fan

DRAKEN

Pung Draken

Voor elke Pung Draken krijgt men een waardering van 1 fan. Maximaal 2 Pung

Draken in een spel.  of  of 

Waardering: 1 fan

Drie Kleine Wijzen

Dit spel bestaat uit 2 Pung draken + sluitpaar draken. De overige stenen (laatste 6) kan een willekeur aan stenen zijn. (Pungen en/of Chowen).

Voorbeeld:  en  en 

Waardering: 4 fan

Drie Grote Wijzen

Dit spel bestaat uit 3 Pung draken. De overige stenen (laatste 5) kan een willekeur aan stenen zijn. (Pung of Chow met sluitpaar)

Zodra er 2 Pungen van Draken op tafel zijn gelegd (= 6 slagen), geldt hier de

regel van “Gevaarlijk Spel”.  en  en 

Waardering: Limietspel

WINDEN

Pung Ronde Wind of Eigen Wind.

De speler heeft een eigen Wind.

 of  of  of 

Waardering: 1 fan

De speler heeft de ronde Wind.

 of  of  of 




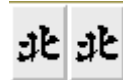
Waardering: 1 fan

Vier kleine winden

Dit spel bestaat uit 3 Pung Winden en een sluitpaar van winden.

Het 4^{de} setje mag een setje zijn van Pungen of Chowen, van een willekeurige soort, maar geen draken.

Zodra er 3 Pungen (= 9 slagen) van Winden op tafel zijn uitgelegd, dan geldt hier de regel van “Gevaarlijk |Spel”.

Voorbeeld:  en  en  en 

Waardering: 6 fan

Vier Grote winden

Dit spel bestaat uit 4 Pungen van Winden en een willekeurig sluitpaar. Het spel hoeft niet verborgen geformeerd te worden. **Het sluitpaar mag geen paar**

Draken zijn. Zodra er 3 Pungen (= 9 slagen) in Winden op tafel zijn uitgelegd, dan geldt hier de regel van “Gevaarlijk |Spel”.

 en  en  en 

Waardering: Limietspel

WINDEN EN DRAKEN

Alleen Winden en Draken

Dit spel bestaat uit alleen maar Pungen van Winden en Draken. Ook bij dit spel is bij het uitleggen van 3 Pungen (= 9 slagen) Winden en/of Draken het “Gevaarlijke Spel” van kracht.

Voorbeeld: en en en en

Waardering: Limietspel

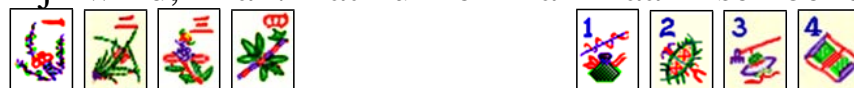
SEIZOENEN OF BLOEMEN

Seizoenstenen / bloemstenen

De seizoenen zijn onderverdeeld in hoofd-en bijseizoenen en zijn genummerd van 1 t/m/ 4.

De stenen onderscheiden zich in kleur en de “cijfers” op de stenen. De **RODE** tekens op de stenen zijn de Chinese Karakters en de **BLAUWE** tekens zijn de Arabische cijfers.

Krijgt iemand een seizoen dat overeenkomt met zijn Wind (Oost = 1, Zuid = 2, West = 3 en Noord = 4) dan krijgt men voor elke seizoen die overeenkomt met zijn wind, 1 fan. Dat kunnen maximaal 2 seizoenen van zijn/haar wind zijn.



Heeft een speler alle Bijseizoenen of alle Hoofdseizoenen, dan wordt dit gewaardeerd met 2 fan (= inclusief zijn eigen Seizoen). Heeft iemand alle hoofd- en bijseizoenen dan geldt hiervoor een Limietspel.

Heeft men gedurende de ronde géén seizoenen ontvangen, dan wordt dit ook beloond met 1 fan. Heeft men een seizoen ontvangen dat niet overeenkomt met zijn/haar Wind, dan krijgt men daar ook geen fan voor.

Op het moment dat een speler het 7^{de} seizoen in zijn bezit krijgt, mag deze speler Mahjong claimen, op het moment dat deze speler de 7^{de} seizoen pakt, ongeacht de stenen in zijn hand. Claimt de speler geen Mahjong, dan vervalt zijn recht en mogen alleen nog 3 fan meegeteld worden bij een reguliere Mahjongspel.

Heeft de speler een “dode hand” (met teveel of te weinig stenen) dan mag deze speler bij het verkrijgen van het 7^{de} seizoen Mahjong declareren.

De speler die alle 8 seizoenstenen in zijn bezit krijgt mag Mahjong claimen, op het moment dat men de 8^{ste} seizoensteen pakt, ongeacht de stenen in zijn hand.

Dit wordt gewaardeerd als een Limietspel. Wordt door deze speler géén Mahjong geclaimd, dan vervalt zijn recht op een Limietspel.

Indien een speler een “dode hand” heeft (met teveel of te weinig stenen) dan mag deze speler wel Mahjong claimen met 8 seizoenen.

Samenvatting fan waardering:

Geen seizoenen = inclusief 1 fan voor eigen Bijseizoen	1 fan
Eigen seizoen	1 fan
Alle bijseizoenen (inclusief zijn eigen seizoen)	2 fan
Alle hoofdseizoenen (inclusief zijn eigen seizoen)	2 fan
7 seizoenen (direct Mahjong claimen)	3 fan
alle hoofd- en bijseizoenen (direct Mahjong claimen)	limietspel

SPEL MET KONGEN

Kongroof

Een speler kan zijn op de tafel uitgelegde Pung opwaarderen tot een Kong, door de 4^{de} steen zelf uit de muur te pakken. Zodra deze speler dat doet en een tegenspeler kan met deze “Kongsteen” Mahjong formeren, dan spreken we van **Kongroof**. Het declareren van Mahjong moet **direct** gebeuren. Verzuimt men Mahjong te claimen en heeft de speler zijn extra steen uit de dode muur gepakt, dan kan men geen beroep meer doen op **Kongroof**.

Waardering: 1 fan

Uitzondering:

Heeft een speler een “dichte” Kong geformeerd, dan mag deze 4^{de} steen niet geroofd worden. Hierop is echter een uitzondering bij het formeren van het spel van de “13 Wezen”. Als een speler een “dichte” Kong uitlegt en deze steen is de ontbrekende steen voor het formeren van het Spel van de 13 Wezen, dan is Kongroof toegestaan.

Winnen met extra steen na Kong

Een speler maakt Mahjong met de extra steen van de Muur, na het formeren van een Kong. De beloning voor Mahjong na Kong is één fan, echter de speler krijgt een extra beloning van 1 fan, daar hij de winnende steen zelf heeft getrokken.

In totaal wordt dit uitgaan dus beloond met 2 fan. (= inclusief zelf pakken)

De steen om een Kong te maken kan zowel van de tafel als door de speler zelf gepakt worden.

Waardering: 2 fan

Kong op Kong (of meervoud) en direct Mahjong

Mogelijkheid 1

Na het formeren van de 1^{ste} Kong (zelf pakken of van tafel) en hierna met de 1^{ste} extra steen uit de “Dode Muur” nog een Kong formeren. Met de 2^{de} extra steen uit de “Dode Muur” Mahjong formeren.

Het kan ook een meervoud aan extra stenen zijn zoals:

Mogelijkheid 2

met de 2^e extra steen uit de “dode muur” een Kong maken , dan met de 3^{de} extra steen Mahjong claimen.

met de 3^{de} extra steen uit de “dode muur” een Kong maken, dan met de 4^{de} extra steen Mahjong claimen.(= sluitpaar)

Waardering: 6 fan (inclusief zelf pakken)

Meest voorkomende misverstanden:

Voorbeeld 1 : De speler maakt de 1^{ste} Kong, trekt daarna uit de “Dode Muur” een bloem en met de extra steen daarna kan Mahjong gedeclareerd worden, dan geldt dit als “zelf pakken” en wordt gewaardeerd met **1 fan**.

Voorbeeld 2 : De speler pakt een seizoen, pakt daarna uit de “Dode Muur” een steen en maakt een Kong en pakt vervolgens de 2^e extra steen uit de “Dode Muur” en declareert Mahjong, dan geldt de regel “Mahjong na Kong” en wordt gewaardeerd met 2 fan.

Het kan zijn dat het geluk meezit en na de 2^{de} extra steen weer een Kong geformeerd kan worden, dan geldt de spelsituatie van “Kong op Kong (of veelvoud) en dan Mahjong” en wordt gewaardeerd met 6 fan.

SCHOON EN SUPERSCHOON

Schoon Spel

Zodra een spel minimaal 2 stenen (sluitpaar) van een soort heeft (bamboe, tekens of kringen) en de rest van de stenen zijn winden en/of draken, dan spreken we van een Schoon Spel.

Voorbeeld:  en  en  en  en 

Waardering: 3 fan voor schoonspel + eventueel de waarde van de overige fanspelen.

Superschoon Spel

Alle 14 stenen zijn van één soort (bamboe, tekens of kringen). Dit spel kan zowel in combinaties van alleen maar Pungen, alleen maar Chowen of in een

combinatie van Pungen en Chowen worden opgebouwd. Het sluitpaar bestaat uit 2 gelijke stenen van de soort waarmee het Super Schoon Spel wordt geformeerd.

Voorbeeld in Kringen:



Waardering: 6 fan

SPECIALE LIMIET SPELEN

13 Wezen.

Van de bamboe, kringen en tekens de 1 en de 9, van de winden een enkeling en van de draken een enkeling. Heb je een van deze stenen dubbel, dan heb je Mahjong.

Alle 13 stenen moeten in de hand geformeerd zijn. De laatste ontbrekende steen mag een afgelegde steen zijn.

Bij dit spel gelden enkele uitzonderingen. Heeft de voorganger met de afgelegde steen een limiet of een minder fan spel, dan gaat 13 Wezen voor.

Bij het formeren van een gesloten Kong door een andere speler en met die steen kan je 13 Wezen formeren, dan mag je die steen “roven” om Mahjong te claimen. Dit is de enige uitzondering waar je van een **gesloten Kong** mag roven.

Als een speler een steen uit de muur pakt en maakt, van een al op tafel uitgelegde Pung, een Kong (= **open Kong**) dan mag ook van deze **open Kong** de winnende steen geroofd worden.

Voorbeeld:



Waardering: Limietspel

Pungen van Enen en Negen

Dit spel bestaat alleen uit Pungen van 1 en 9. Ook het sluitpaar moet een 1 of een 9 zijn. Het spel mag zowel verborgen als open geformeerd worden.

Bij 9 slagen (= 3 Pungen) geldt de regel van “Gevaarlijk Spel” (**Pao**).

Voorbeeld:



Waardering: Limietspel

Spel van de negen Poorten.

Dit spel bestaat uit: **3 x 1 en 3 x 9** + de hele rij 2 t/m 8 in de kleur Bamboe, Tekens of Kringen. Dit spel moet door de speler zelf geformeerd worden (verborgen). Elke steen van 1 t/m 9 in de gewenste kleur geeft Mahjong. Deze steen mag of zelf gepakt worden of is een afgelegde steen van je tegenstander.

Uitzondering:

Maan eet cake: winnen met laatste steen van de muur en dat is **kringen 1** en hiermee kan Mahjong geformeerd worden. Deze steen kan gebruikt worden voor het maken van een Pung, Chow of Sluitpaar. “alleen” verwijderd

Waardering: 6 fan

Opmerking: De speler die de laatste steen gaat oppakken en weet dat hij/zij met 1 kringen Mahjong kan maken, zegt bij het oppakken van deze steen “Maan eet Cake”. Hiermee geeft de speler aan dat hij wachtend is op 1 kringen en is vals spelen uitgesloten. In dit geval moet de laatste steen ook open op tafel gelegd worden ter bewijsvoering dat deze speler inderdaad 1 kringen oppakt. Verzuimt de speler bovenstaande aan te kondigen, maar heeft wel Mahjong, dan geldt slechts de waardering: laatste steen voor remise en zelf pakken. Deze speler mag dan slechts 2 fan bij zijn aantal behaalde fan optellen.

Valse Mahjong

Wat is een “valse Mahjong”? Op het moment dat een speler Mahjong roept dan moet deze speler zijn stenen tonen. Er zijn 2 mogelijkheden waarom een Mahjongspel “vals” kan zijn.

1^{ste} : De combinaties die uitgelegd zijn, komen niet overeen met de regels die staan voor een juiste Mahjong.

2^{de} : Het vooraf afgesproken aantal fan is niet in overeenstemming met de geclaimde Mahjong.

Een valse Mahjong wordt bij het Hong Kong Mahjong bestraft met de waarde die staat bij 6 fan.

Zodra een speler Mahjong declareert met een steen van tafel, dan worden de fiches als volgt verdeeld: 2x de waarde aan de speler van wie de steen gebruikt wordt en de andere spelers krijgen 1x uitgekeerd.

Maakt een speler een valse Mahjong met een uit de Muur getrokken steen, dan krijgt iedere speler als zelf pakken uitbetaald.

Uitzondering:

Het per ongeluk omgooien van de stenen, zonder Mahjong te hebben gezegd, geldt niet als een Mahjong en er kan gewoon verder gespeeld worden. Andere termen dan “Mahjong” zijn niet geldig.

Dode Hand

Een dode hand is een spel van meer of minder dan 13 stenen, als je niet aan de beurt bent. Constateer je een “Dode Hand” dan wordt gewoon door gespeeld, maar kan geen Mahjong gedeclareerd worden.

Uitzondering: Zie het “Spel van de Seizoenen”.

Afleggen van de laatste steen

Zodra een speler de laatste steen van de muur heeft gepakt en kan geen Mahjong formeren, dan hoeft deze speler geen steen meer weg te gooien. De filosofie hierachter is dat een speler begint met 14 stenen en een speler ook moet eindigen met 14 stenen.

De Levende Muur

Het Hong Kong Mahjong heeft een aantal variaties. Een van deze variaties is de lengte van de levende Muur.

Er zijn 2 varianten:

Variant 1: bij het uitspelen van alle stenen van de Muur, dan geldt niet de regel (Pao) van de laatste 7 en 5 stenen. De kans op remise is bij deze variant niet zo groot.

Variant 2: Men kan er voor kiezen dat de laatste 18 stenen niet worden gebruikt. In dit geval geldt wel de regel van de laatste 7 en 5 stenen. De kans op remise is bij deze variant groter.

Oost blijft Oost

Zodra Oost heeft gewonnen of er wordt remise gespeeld, begint Oost de volgende ronde weer als Oost.

De filosofie bij deze regel is dat Oost het voordeel heeft dat Oost bij de volgende beurt wederom 14 stenen ontvangt en als eerste Mahjong kan claimen ten opzichte van de medespelers.

Uitzondering: bij het spelen met 5 spelers, gaat de Oostenwind wel verder bij zowel remise als bij het winnen van Oost.

Schema bij een tafel van 5 spelers:

Bij een tafel van 5 spelers wordt na het 1^{ste} spel van plaats gewisseld. Degene die Noord heeft gespeeld, maakt plaats voor speler 5. Deze speler begint als West. Bij ieder nieuw spel verlaat Noord de tafel en wacht één beurt.

Zodra iedere speler een keer Oost is geweest is de ronde afgelopen en begint een nieuwe ronde.

	spel 1	spel 2	spel 3	spel 4	spel 5
OOST	A	B	C	E	D
ZUID	B	C	E	D	A
WEST	C	E	D	A	B
NOORD	D	A	B	C	E
SPELER 5	E	D	A	B	C

Tafel van 3 spelers

Als een speeltafel met slechts 3 spelers bemand kan worden, dan zijn er enkele regels in acht te nemen. Eerst wordt bepaald wie OOST is. De tweede speler is ZUID en de derde speler speelt WEST. NOORD bestaat niet. Er worden dan ook geen fans, geen windrichting en geen plaats aan NOORD toegekend. De speelronde is dan ook: OOST, ZUID en WEST. Nadat WEST aan de beurt is geweest, verandert de ronde wind.

Aan de speelwijze verandert er niets. Het Seizoenenspel, Grote en Kleine Winden blijven wel deel uit maken van het Mahjongspel, gespeeld door 3 spelers. Bij een “ schoon spel ” telt een pung NOORD of een sluitpaar van NOORD wel mee.

De spelers maken een muur van 3 zijden en iedere muur heeft 24 stapeltjes van 2 stenen. Leg deze 3 zijden in een driehoek tegen elkaar.

De puntenverdeling bij een gewonnen spel is gelijk aan die van 4 spelers, alleen wordt 1 speler niet meegeteld. De winnaar ontvangt bij van de tafel pakken 2x van degene die de winnende steen aflegt en 1x van de andere speler. Per saldo ontvangt deze speler echter 1x minder.

Het claimen van een afgelegde steen

Zodra een steen wordt afgelegd, dan is deze steen in principe opeisbaar door alle andere spelers. Dit geldt tot op het moment dat de volgende speler een steen oppakt en deze steen TUSSEN en/of AANGESLOTEN heeft bij zijn stenen. Het is niet toegestaan een steen af te leggen vóórdát men een steen van de muur genomen heeft.

Algemene benoeming van de stenen.

Het Mahjongspel bestaat uit de volgende stenen:

Kringen, Bamboe, Tekens, Winden, Draken en Seizoen/Bloemen.

De volgende benamingen zijn fout: ballen, vogels, fietsen, takken, stokjes, karakters etc. en doet afbreuk aan de originaliteit van het Mahjongspel.

Benoeming van de kringen, bamboe en kringen stenen gaat als volgt:

1 kringen, 2 bamboe en 3 teken (dus eerst het cijfer en daarna de soort)

Bij het afleggen van de stenen is het toegestaan de steen te benoemen, maar dat is niet verplicht. Indien een speler foutief benoemt wat hij aflegt en de tegenstander claimt Mahjong (dus vals) dan ligt de verantwoording van de claim bij de speler die Mahjong declareert. Bij het niet benoemen van de af te leggen steen, kan een speler verplicht worden, bij onduidelijk afleggen of onoplettendheid van medespelers, aan te wijzen welke steen werd afgelegd.

Bedenktijd en/of Time-out

Bedenktijd:

De bedenktijd gaat in op het moment dat je een steen van de muur pakt. De bedenktijd eindigt op het moment dat je de steen hebt afgelegd.

Bedenktijd: tussen de 5 en 8 seconden.

Time-out:

1^{ste} mogelijkheid: Kan aangevraagd worden als een van de spelers een steen aflegt. De Time-out tijd bedraagt maximaal 20 seconden.

2^e mogelijkheid: Bij het pakken van een steen van de muur gaat eerst de bedenktijd in en als dit niet voldoende blijkt te zijn kan alsnog na 8 seconden een Time-out aangevraagd worden door de speler zelf.

Een Time-out kan ook na 8 seconden “gedwongen” opgelegd worden als een speler teveel tijd neemt om na te denken.

Definitie van een spelronde:

Een spelronde duurt vanaf het opbouwen van de muur tot het maken van Mahjong of remise. Per spelronde mag een speler **2x** gebruik maken van een Time-out.

PUNTENTELLING

Puntentelling bij de Nieuwe Mahjong regels

Fan	van tafel	zelf pakken
0	$1+1+1=3$	
1	$1+1+2=4$	$2+2+2=6$
2	$2+2+4=8$	$4+4+4=12$
3	$4+4+8=16$	$8+8+8=24$
4	$8+8+16=32$	$16+16+16=48$
5	$16+16+32=64$	$32+32+32=96$
6	$32+32+64=128$	$64+64+64=192$ - Valse Mahjong
12	Limiet: $64+64+128=256$	$128+128+128=384$

Toelichting bij deze puntentelling:

Vanaf 0 wordt gespeeld bij “chickenspel”. Bij deze afspraak mag in principe van alles uitgelegd worden en zal het moeilijk worden om meer dan 5 fan te halen. Er kan ook afgesproken worden om met minimaal 2 fan uit te gaan.

Het maximale aantal fan is 6. Ook al heeft een speler meer dan 6 fan, dan blijft het aantal 6.

Voor een gespecificeerd limietspel (zie kaart) wordt een extra bonus toegekend. Deze bonus bestaat uit een verdubbeling van de punten die bij 6 fan staan. Het aantal fan voor een limietspel is 12 fan.

Pao-regel

De definitie van de Pao-regel:

- De veroorzaker van Mahjong moet alles betalen.

1ste toepassing:

- Zie de uitwerking bij “Gevaarlijk Spel”.

2de toepassing:

- zie uitwerking bij “PAO-Spel”.

3de toepassing: 7-5 regeling:

- De 7-5 regeling wordt alleen dan toegepast als van de Levende Muur de laatste 18 stenen van de Muur niet in het spel gebruikt worden. Wordt de Levende Muur in zijn geheel uitgespeeld, dan vervalt de 7-5 regel.

7 – 5 Regel: wordt alleen toegepast als de laatste 18 stenen blijven staan

De 7-regel:

- Pao treedt in als de muur nog 7 stenen lang is en een speler pakt de 7de steen van de “levende muur”. Op dat moment bestaat de Levende muur uit nog 6 stenen.
- Vanaf dit moment mag geen Draak en/of Wind worden afgelegd. (rauwe of niet rauwe steen). Gooit men toch een Draak of een Wind af, dan geldt hier de Pao-regel en moet de veroorzaker alles betalen.
- Deze Pao-regel geldt vanaf de 7de tot en met de laatste steen voor Draken en Winden.

De 5-regel:

- Pao treedt in als de Levende muur nog 5 stenen lang is en een speler pakt de 5de steen van de “levende muur”. Op dat moment bestaat de muur uit nog 4 stenen.
- Bij deze situatie mag men geen “rauwe steen” afleggen. (Bamboe, Tekens of Kringen). Legt een speler toch een “Rauwe Steen” af, dan geldt hier de Pao-regel.
- Deze Pao-regel geldt vanaf de 5de tot en met de laatste steen.
- In de 7-5 regeling zijn de termen “niet rauwe steen” en “rauwe steen” van wezenlijk belang.
- Rauwe Steen: hiermee wordt bedoeld een steen die nog niet is afgelegd op tafel of gebruikt is in een chow of een pung/kong.
- Niet Rauwe Steen: hiermee wordt bedoeld een steen die al is afgelegd of is gebruikt in een chow of een pung/kong.

PAO-Spel

Om een duidelijke afspraak te hebben bij het ontstaan van een “PAO-Spel” wordt, als deze spelsituatie ontstaat, gesproken in het aantal “slagen” die een tegenspeler voor zich op tafel heeft liggen.

Heeft een speler:

1. 6 slagen van Draken
2. 9 slagen van Winden
3. 9 slagen van Enen en/of Negens

dan is op dat moment het “PAO-Spel” van kracht.

Het “PAO-Spel” is de uitgangspositie voor het verkrijgen van een Limietspel. Degene die bij 9 slagen (Winden, Enen en/of Negens) een steen aflegt, waarmee het limietspel geformeerd kan worden, moet voor iedereen betalen. Een speler heeft de **verplichting** een “Pao-Spel” te melden aan de overige spelers. Vergeet een speler dit te melden, dan kunnen de andere spelers hem/haar daar op attenderen.

Uitzondering:

- Bij het spel van de “Grote Wijzen” gaat het “PAO-Spel” in op het moment dat een speler 6 slagen Draken (=2 pungen) open op tafel heeft geformeerd.
- Hier geldt, dat als een speler die de 9 slagen (Draken) veroorzaakt en de speler met het “Pao-Spel” trekt hierna zelf de winnende steen uit de Muur, dan moet degene die de 9e slag (Draken) heeft veroorzaakt voor iedereen betalen.
- Veroorzaakt een speler de 12de slag (Winden, Enen en/of Negens) en de speler met het “Pao-Spel” trekt hierna de winnende steen uit de muur, dan moet de veroorzaker van de 12de slag alles betalen.
- Als de winnaar uiteindelijk GEEN Limietspel kan volmaken, dan hoeft de veroorzaker niet voor iedereen te betalen.

Gevaarlijk Spel

We spreken van een “Gevaarlijk Spel” op het moment als een of meerdere spelers 9 slagen van één soort (Bamboe, Tekens of Kringen) open op tafel hebben uitgelegd. De speler die een “Gevaarlijk Spel” op tafel heeft geformeerd, heeft de **verplichting** zijn medespelers te attenderen op deze situatie. Doet hij/zij dit niet, dan kunnen de andere spelers hem/haar daar op wijzen.

Volgorde van het gevaarlijke spel

- De volgorde van het “Gevaarlijk Spel” is van belang op Pao. Om Pao te voorkomen moet men eerst kijken naar het laatste geformeerde “Gevaarlijk Spel”. Van doorslaggevend belang zijn de “Rauwe” en “Niet Rauwe Stenen”.

Definitie rauwe stenen:

- Hiermee wordt bedoeld een steen dat nog niet is afgelegd op tafel of gebruikt is in een Chow of een Pung / Kong.

Definitie niet rauwe stenen:

- Hiermee wordt bedoeld een steen dat al is afgelegd of is gebruikt in een chow of een pung/kong.

Veel voorkomende misverstanden:

- Heeft een van de spelers een “Gevaarlijk Spel”, maar met de afgelegde steen kan geen combinatie gemaakt worden, die overeenkomt met ‘Superschoon’, dan hoeft de speler/veroorzaker NIET voor iedereen te betalen. Er is geen sprake van PAO.
- Degene die de 4e Pung / Chow / Kong veroorzaakt (=12 slagen), maar de speler heeft nog geen Mahjong, dan moet de speler, die deze Pung / Chow / Kong heeft veroorzaakt, alles betalen als de winnaar de winnende steen zelf uit de muur pakt en hiermee een “Superschoon” spel heeft gemaakt.
- Maakt de speler met het “Gevaarlijke Spel” zelf bij 9 slagen een gesloten Kong, dan blijft de situatie zoals die is bij het moment van 9 slagen.
- Het spel moet dan wel voldoen aan de eisen, zoals ze voor dat spel beschreven staan.

Voorbeeld:






- In dit voorbeeld hebben 3 spelers een “Gevaarlijk Spel” voor zich uitgelegd. Noord is aan de beurt en heeft in zijn hand: Winden, Draken, Tekens, Bamboe, Kringen. Om “Pao” te voorkomen moet hij nu een wind of een draak afleggen.
- Om het iets ingewikkelder te maken geven we een ander voorbeeld:
- Noord heeft alleen Niet Rauwe stenen en Rauwe stenen van Tekens, Bamboe en Kringen in zijn hand.
- De volgorde van het verkrijgen van het gevaarlijke spel is 1) Oost, 2) Zuid en 3) West.

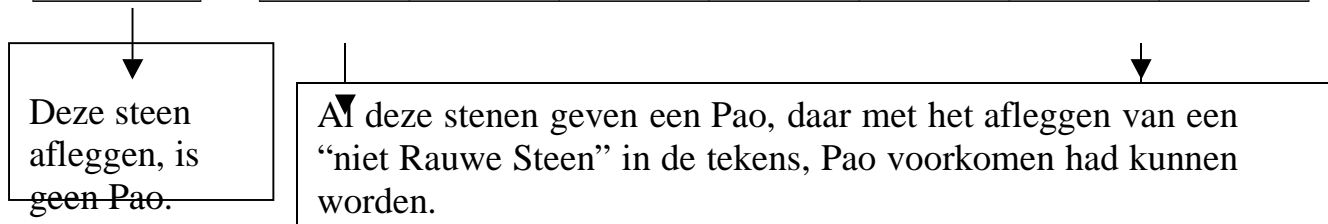
Bij het afleggen van een steen is de volgorde van het formeren van het Gevaarlijke Spel erg belangrijk.

VOORBEELDEN:

Noord heeft 2 setjes op tafel uitgelegd. Nu is Noord aan de beurt en heeft de volgende stenen in zijn hand:

SITUATIE 01: Rauwe en niet rauwe stenen bij 3 spelers met een Gevaarlijk Spel

							
niet rauw	rauw	rauw	niet rauw	rauw	niet rauw	niet rauw	rauw



SITUATIE 02: Rauwe en niet rauwe stenen bij 2 spelers met een Gevaarlijk Spel.



SITUATIE 03: Rauwe en niet rauwe stenen bij 1 speler met Gevaarlijk Spel.



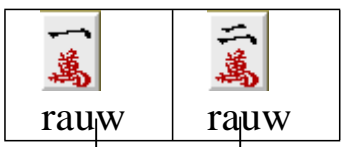
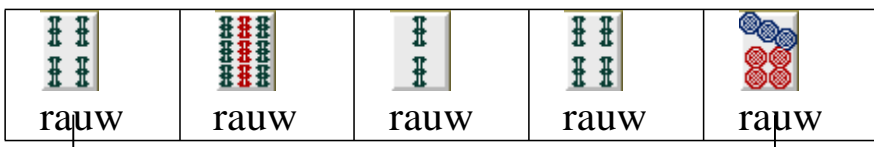
PAO - Overmachtregel

- Er kan zich een spelsituatie voordoen, waarin een speler alleen maar “Rauwe Stenen” of alleen maar “Niet Rauwe Stenen” in zijn bezit heeft. Doet zich zo een situatie voor, dan is het belangrijk te weten, wie als eerste, tweede of derde speler 9 slagen open op tafel heeft gelegd. Indien een speler Mahjong maakt met een “Rauwe Steen” of “Niet Rauwe Steen”, dan moet de veroorzaker aantonen dat er geen andere keus

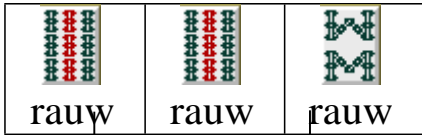
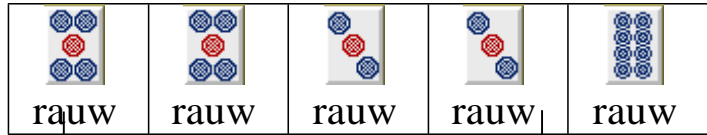
voorhanden was, dus is er sprake van Overmacht.

- Voldoet een speler niet aan bovenstaande regel, dan is de Overmachtregel niet van toepassing en betaald de veroorzaker voor iedereen.
- In onderstaande voorbeelden geven we enkele situaties weer, die zich voor kunnen doen.
- **Uitzondering op deze regel:**
- Zodra een speler 9 slagen van één soort open op tafel heeft gelegd en iemand maakt dáárna een pung of een chow, dan vervalt zijn/haar recht op Overmacht.

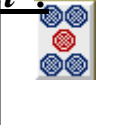
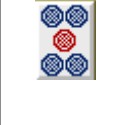
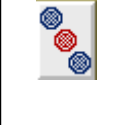



SITUATIE 01: Overmachtregel “Rauwe Stenen” bij 3 spelers met een “Gevaarlijk Spel”.

 <p style="text-align: center;">rauw rauw</p>	 <p style="text-align: center;">rauw rauw rauw rauw rauw</p>
<p>Bij het afleggen van deze stenen (=derde Gevaarlijke Spel) geldt de regel van Overmacht.</p>	<p>Wordt een van deze stenen afgelegd, dan geldt hier de Pao-regel. De mogelijkheid om een “rauwe steen” van tekens af te leggen en te beroepen op Overmacht, is hier aanwezig.</p>

SITUATIE 02: Overmachtregel “Rauwe Stenen” bij 2 spelers met een “Gevaarlijk Spel”.

 <p style="text-align: center;">rauw rauw rauw</p>	 <p style="text-align: center;">rauw rauw rauw rauw rauw</p>
<p>Bij het afleggen van een van deze stenen (=2^{de} Gevaarlijk Spel) geldt de regel van Overmacht.</p>	<p>Wordt een van deze stenen afgelegd, dan geldt hier de Pao-regel. De mogelijkheid om een “rauwe steen” van Bamboe af te leggen en te beroepen op Overmacht, is hier aanwezig.</p>

SITUATIE 03: Overmachtregel “Rauwe Stenen” bij 1 speler met een “Gevaarlijk Spel”.

 <p style="text-align: center;">rauw</p>	 <p style="text-align: center;">rauw</p>	 <p style="text-align: center;">rauw</p>	 <p style="text-align: center;">rauw</p>	 <p style="text-align: center;">rauw</p>	 <p style="text-align: center;">rauw</p>
<p>Er geen enkele steen meer aanwezig om Pao te voorkomen. In dit geval is het niet anders mogelijk dan een “rauwe steen” af te leggen en is hier sprake van Overmacht.</p>					

TIPS en TRUCS

- 1) Het openen van de muur gaat dikwijls moeizaam, dat is ook lastig. Het volgende ezelsbruggetje is gemakkelijk te onthouden. Oost is altijd aan de beurt met het werpen van de dobbelstenen. Als Oost begint te tellen, dan begint Oost bij zichzelf met 1, dan 5, 9, 13 en 17. D.w.z. wordt er “12” gegooid, dan moet je de muur van je voorganger gaan openen. Wordt er “15” gegooid, dan moet je de muur van je overbuurman gaan openen enz.
- 2) Ezelsbruggetjes:
 - A) Ga je voor een “Pung spel” spelen, dan moet je minimaal 3 paren hebben.
 - B) Ga je voor een “schoon spel” spelen, dan moet je minimaal 7 of 8 stenen van de zelfde soort (Bamboe of Kringen of Teken) hebben + minimaal 1 paar Winden of Draken.
 - C) Ga je voor een “dertien wezen spel” spelen, dan moet je minimaal 8 of 9 stenen hebben.
 - D) Heb je van alles wat (dus ratjetoe), dan ga je voor 4 Chows. Als je dit spel gaat spelen, dan moet je eerst Winden en daarna Draken weggooien.
 - E) Heb je 1 paar van de Rode draak en 1 paar van de Groene draak en je hebt 1 losse steen van de witte draak, dan moet je de witte draak niet weggooien. Je hebt nu de mogelijkheid om voor de “Drie Grote Wijzen” of de “Drie Kleine Wijzen” te spelen.
- 3) Als iemand een gevaarlijk spel heeft van bijvoorbeeld Tekens, dan is iedereen bang om Tekens weg te gooien. Deze redenering is fout. Men moet goed gaan analyseren wat de mogelijkheden zijn van het gevaarlijke spel. Door deze analyse kan men goed beoordelen welke Tekens men niet nodig heeft. Indien de bovengenoemde niet van toepassing is, dan moet men of risico nemen of géén risico nemen om Tekens weg te gooien. Hoe bepaal je dat? Kijk naar je eigen spel, bereedeneer hoeveel fan je maximaal kunt halen. En bereedeneer hoeveel fan het gevaarlijke spel maximaal kan halen. Indien je met jouw spel gelijk of meer fan kunt halen dan je tegenstander, dan moet je wel risico nemen. Heeft je spel een mindere fan waarde dan je tegenstander, dan moet je geen risico nemen en probeer vervolgens een remise spel van te maken.
- 4) Spel begint het einde te naderen (kans op remise is aanwezig). Je hebt besloten om voor remise te gaan. Vervolgens gooit iemand een steen uit

waarmee je een Pung kunt maken. Hier valt de beslissing of je dit gaat doen of niet.

Een aantal overwegingen op een rij:

- ∞ Is het de moeite waard?
- ∞ Hoeveel fan kun je halen?
- ∞ Troef je hiermee je tegenstander af?
- ∞ Hoeveel stenen zitten er nog in de muur?
- ∞ Heb je door het maken van deze Pung alleen nog maar “rauwe stenen” in je hand?
- ∞ Als je alleen nog maar “rauwe stenen” hebt, dan moet je misschien als veroorzaker van Mahjong alles betalen?
- ∞ Hoeveel fan zijn de spellen van je tegenstanders waard?

- 5) Een gesloten Kong mag je uitleggen als je aan de beurt bent, d.w.z. als je een steen van de muur hebt gepakt. Vervolgens leg je de verborgen Kong op tafel en pakt een steen van de “dode muur” en pas daarna gooi je een steen af. Dus let op, er worden hier veel fouten gemaakt waardoor je te weinig stenen hebt.
- 6) Indien men een Dode Hand heeft (dus te veel of te weinig stenen), dan speelt men gewoon verder. Probeer de andere spelers er niet achter te laten komen dat je een valse Mahjong in je hand hebt (je bent in het nadeel). Je speelt dus gewoon verder en doe net of er niets aan de hand is. Hoe kun je toch winnen met een vals Mahjong spel? Er is maar één mogelijkheid. Heb je de 7^{de} seizoensteen getrokken, dan heb je een Mahjongspel met 3 fan (ondanks dat je geen Mahjong kunt maken en teveel of te weinig stenen hebt). Het declareren van Mahjong moet gebeuren op het moment dat je de 7^{de} seizoensteen van de muur hebt getrokken. Doe je dit een beurt later, dan geldt dit niet meer. Trek je alle 8 seizoenstenen dan heb je het maximale aantal fan, wat afgesproken is. Ook hier geldt dat het claimen bij het trekken van de 8^{ste} seizoensteen moet gebeuren. Een beurt later is niet meer geldig.
- 7) Wat bedoelt men met “2^e rang seizoenstenen”?
- Degene die een seizoensteen heeft, pakt een vervangende steen van de dode muur. Indien men weer een seizoensteen trekt, dan wacht men tot de 1^{ste} “pakronde” is geweest. Vervolgens gaat de 2^{de} “pakronde” in en kan men weer een vervangende steen uit de dode muur pakken. Deze volgorde van pakken is zeer belangrijk. Houdt men zich niet aan deze regel, dan zal men hierover niet te spreken zijn. Het kan leiden tot het opnieuw starten van het spel.











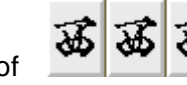
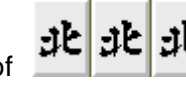


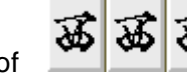
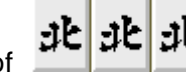




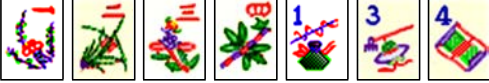

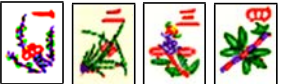

OPTIES van het HK Mahjong spel:

Het Hong Kong Mahjong leent zich ervoor om met de spelers varianten af te spreken. Onderstaand geven we enkele varianten, zoals ze gespeeld kunnen worden. U kunt er misschien zelf ook een aantal bedenken.

Pas op: aan de basisregels mag niets veranderd worden.



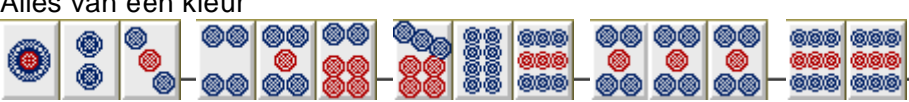

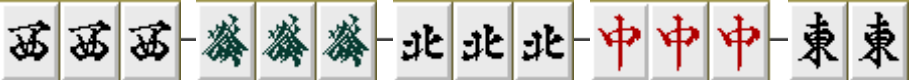
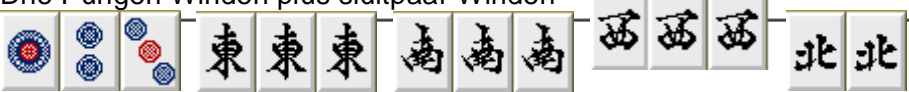


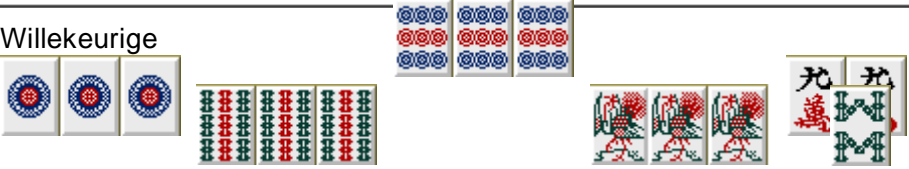


- a) Bijvoorbeeld door vast te stellen dat als je een seizoen pakt en met de extra steen Mahjong maakt, te belonen met 1 fan boven op de fan voor zelf pakken (dus 2 fan in totaal).
Trek je dan ook nog je eigen seizoen, dan heb je dus 3 fan. Maar trek je een seizoen en als extra steen weer een seizoen en je hebt dan Mahjong, dan heb je maar 1 fan extra.
- b) Elke 1 Bamboe die je in je spel hebt te belonen met bijv. 20 punten extra, alleen als je Mahjong hebt kunnen declareren.
- c) Enen en negenen met Winden en of Draken: 1 fan extra
- d) Sluitpaar 2, 5, of 8 = 1 fan
- e) “Chickenspel” = uit met een minimum van 0 fan.
- f) Met minimaal met 4 fan uitgaan.
- g) Bij remise legt iedere speler 10 fiches in de pot. Degene die in het nieuwe spel Mahjong maakt, krijgt deze extra fiches.
- h) Limiet hoger stellen of ongelimiteerd (kan heel gevaarlijk zijn).

Bij HONG KONG Mahjong wordt 4 á 5 fan vaak als limiet beschouwd!

Combinatie	Omschrijving	Fan
Geheel verborgen spel	<u>Geheel op stok gevormd.</u> Met steen van de Muur of met weggelegde steen	1
4 Chows	    	1
Winnende steen v/d Muur	Zelf pakken	1
Pung Draken	 of  of 	1
Pung Eigen Wind	Indien een speler een Pung winden kan maken van zijn eigen plaats  of  of  of 	1
Pung Wind van de Ronde	Indien een speler een Pung winden kan maken van de rondewind van dat moment  of  of  of 	1
Eigen Seizoen	Iedere plaats, (de Wind), heeft zijn eigen seizoen(en)    	1
Geen Seizoenen		1
7 seizoenen		3
8 seizoenen		Limiet
Alle Hoofdseizoenen	 = inclusief 1 fan voor eigen Hoofdseizoen	2
Alle Bijseizoenen	 = inclusief 1 fan voor eigen Bijseizoen	2
Winnen met de laatste steen voor remise	Met steen van de Muur of met weggelegde steen. (let op: zelf trekken blijft ook in dit geval 1 fan waard)	1
Kongroof	Direct Mahjong claimen, voordat een extra steen uit de dode muur gepakt kan worden.	1
Winnen met extra steen na Kong	Niet het trekken van een Bloem (geen extra fan voor winnende steen van de Muur)	1
4 Pungen	Willekeurige series van 3 stenen	



3

Schoon	Alles van één kleur met Winden en/of Draken 	3
Kong op Kong	Met extra steen na Kong opnieuw Kong maken en uitgaan met de steen die na deze tweede Kong wordt getrokken	4
Drie Kleine Wijzen	Twee Pung Draken en een Paar van de andere Draken (geen fan voor de afzonderlijke Pungs Draken) 	4
Super Schoon	Alles van één kleur 	6
Drie Grote Wijzen	Drie Pung Draken 	Limiet
Alleen Winden en Draken		Limiet
Vier Kleine Winden	Drie Pungen Winden plus sluitpaar Winden 	Limiet
Vier Grote Winden	Vier Pungen Winden 	Limiet
Dertien Wezen	1 en 9 van elke kleur en elke Wind en elke Draak + een van deze dubbel 	Limiet
Pungen Enen en Negens	Willekeurige 	Limiet
Negen Poorten	Drie enen, drie negens van één kleur plus de stenen 2 t/m 8 van deze kleur plus een van deze. Geheel op stok gevormd 	Limiet
Verborgene Schat	Geheel verborgen spel met vier Pungs (geen Kongs) en willekeurig sluitpaar 	Limiet

Spel van de Hemel	Oost wint met de eerste veertien stenen waarmee het spel wordt begonnen	
Spel van de Aarde	Zuid, West of Noord gaat uit met de eerste steen die Oost weggooit	Limiet

Huisregels van de Mahjong club Fu-Hing



1. In principe beginnen we de Mahjong-avond om 19.30 uur. Om een goede indeling te kunnen maken van de spelers c.q. de tafels, is het aanbevolen om voor de aanvangstijd aanwezig te zijn. Dit geldt zeker voor de toernooi avonden.
2. Respecteer de locatie waar u speelt. Indien u op of aanmerkingen heeft, verdient het aanbeveling dit bij de verantwoordelijke personen te ventileren.
3. Aan de speeltafels is het niet toegestaan om te roken. Voor aanvang van de avond en in de pauze mag in het afhaalgedeelte gerookt worden. Dit is geldig zolang het wettelijk is toegestaan om in openbare gelegenheden te mogen roken. Zodra er wettelijk andere regels gaan gelden, worden die ook bij ons toegepast.
4. Respecteer uw tegenstander. Er zijn spelers die niet uw snelheid hebben, waardoor het misschien iets trager gaat. Ga er vanuit dat ook Uw tegenstander met plezier Mahjong wil spelen.
5. Het spreekt voor zich, dat u uw taal dient aan te passen. Grove opmerkingen of godlasterende taal passen niet binnen onze club.
6. Na afloop van iedere speelavond dient u uw tafel geheel verzorgd achter te laten. Dit houdt in, dat de fiches en stenen opgeborgen worden in de daarvoor bestemde opbergdozen.
7. De indeling van een toernooi avond vindt plaats op de avond zelf. De winnaar krijgt een bokaal mee naar huis en levert deze bokaal, een dag voor aanvang van de toernooiavond, in bij restaurant Fu-Hing te Varsseveld.
8. De eenmalige inleg en de bijdrage per avond zullen totaal besteed worden voor de club.
9. Eenmaal per jaar zal een financieel overzicht verstrekt worden
10. Een speeljaar gaat volgens de Chinese jaarkalender. Deze loopt van februari tot februari. Indien een speler in dit speeljaar 3 x de bokaal heeft gewonnen, dan mag hij/zij deze bokaal behouden.
11. De speelattributen blijven eigendom van de club. Mocht de club zich opheffen, dan zullen de attributen, door middel van loting, aan de deelnemers worden verkocht. Het resterende geld zal aan de personen, die op enig moment zijn ingeschreven, worden verdeeld.
12. Indien een deelnemer, een jaar aaneengesloten, niet meer heeft deelgenomen aan een van de speelavonden of toernooien, vervalt zijn/haar aanspraak op de club.

Bij herhaald overtreden van de gedragsregels, behoudt het gezelschap het recht de persoon of personen in kwestie van verdere deelneming uit te sluiten.

Na advies van de Toernooicommissie heeft het bestuur van de Nederlandse Mahjong Bond de volgende gedragsregels opgesteld. De regels gelden voor elk toernooi dat aan de mahjongbond is verbonden.

- 1. Telefoon aan/uit** - Mobiele telefoons dienen op 'stil' te worden gezet. Telefoongesprekken dienen in de pauzes te worden afgehandeld
- 2. Onvoldoende spelregelkennis** - Een speler is op de hoogte van de spel- en de toernooiregels als hij/zij zich inschrijft voor een toernooi en onderwerpt zich aan deze regels.
- 3. Steen vergeten** - Spelers die na een Kong of een bloemensteen, of anderszins, vergeten een aanvullende steen te pakken van de dode muur en daardoor een dode hand dreigen te krijgen, worden daar niet op gewezen door de andere spelers.
- 4. Hulp bij tellen** - De punten aan een tafel moeten gezamenlijk worden geteld en niet ieder voor zich. De punten kunnen pas genoteerd worden als iedere speler aan tafel het eens is met de score. Wie zijn stenen omgooit zonder dat de andere spelers de punten hebben kunnen controleren, heeft een dood spel en moet 0 (nul) punten noteren.
- 5. Loting spelnummers** - Om de spelnummers wordt geloot om de willekeurige spreiding van de spelers te bevorderen. De loting kan aan het begin van het toernooi of in de dagen voorafgaande aan het toernooi plaats vinden. De loting dient altijd onpartijdig en eerlijk te gebeuren.
- 6. Kijkers** - Toeschouwers zijn van harte welkom op de toernooien, mits zij het verloop van het toernooi niet verstoren en/of de spelers niet hinderen in hun spel en concentratie. Mocht dit wel gebeuren, dan dienen de toeschouwers daarover op vriendelijke en verklarende wijze worden gewezen. Blijven toeschouwers desondanks het toernooi of spelers storen, dan dienen zij de zaal te verlaten.
- 7. Scheidsrechter** - De Nederlandse Mahjong Bond kent nog geen officiële scheidsrechters. Zolang die er niet zijn, dient op een toernooi altijd ten minste één persoon aanwezig te zijn die te hulp kan worden geroepen in arbitragekwesties. Deze persoon is geen deelnemer aan het toernooi, dient vooraf bekend gemaakt te zijn, is gemakkelijk aanspreekbaar en moet een goede kennis hebben van de spel- en toernooiregels. Hij dient snel en resoluut bindende uitspraken te doen.

8. Laatkomers en reservespelers - Wie aan het begin van een ronde niet aanwezig is, speelt die ronde niet mee. Zijn er meer telaarokers, dan mag de toernooileiding de speelnummers zodanig omgooien dat zo weinig mogelijk tafels niet kunnen spelen.

De toernooileiding dient voor drie reservespelers te zorgen, zodat altijd met tafels van vier kan worden gespeeld. Als zij na de eerste ronde worden vervangen door de laatkomers, wordt hun score niet verwerkt in de uitslag van het toernooi.

De score van de telaarokers in de niet-gespeelde ronden wordt op 0 gesteld. Indien met tafelpunten wordt gespeeld, dan worden ook deze op 0 gesteld.

Telaarokers die pas na het ingaan van de tweede ronde of later binnenkomen, kunnen als regel niet meer aan het toernooi deelnemen. In bijzondere gevallen kan de toernooileiding dispensatie van deze regel geven, maar alleen na raadpleging van de reservespelers.

9. Wegblijven zonder melding - De toernooileiding kan sancties nemen tegen een speler, die zonder kennisgeving wegblijft van een toernooi. Dat kan zijn deze speler op een zwarte lijst te plaatsen, waardoor hij niet langer welkom is op het toernooi. De toernooileiding dient het incident te melden bij het bestuur van de mahjongbond. Bij herhaaldelijk niet op komen dagen zonder af te melden zal het bestuur van de bond een sanctie opleggen aan de betrokkene. Indien het bestuur sancties oplegt, dienen deze ook te gelden voor de andere toernooien van de mahjongbond..

10. Overspelen remises - Het overspelen van remises wordt verschillend behandeld bij de verschillende variëteiten die door de mahjongbond worden erkend. Per spelregelvariant is in de betreffende spelregels beschreven hoe er met remises dient te worden omgegaan.

NTS 2002 – Niet overspelen

HongKong – Direct overspelen

Chinees Officieel – Niet overspelen

Riichi – Overspelen als Oost wachtend was

11. Tijd voor Pungen - Er zijn geen chronometers op de toernooien. Daarom kunnen geen bindende tijdslimieten worden gesteld waarbinnen gePungd moet worden. In het algemeen kan gesteld worden: een speler mag pas een steen van de muur pakken als hij ervan overtuigd is dat niemand de weggelegde steen wil claimen. Het tempo van spelen dient onderling aangepast te worden. Spelers hebben te allen tijde het recht een denkpauze te vragen. Een indicatie voor een gebruikelijke tijd om te Pungen is 2 seconden.

12. Benoemen weggelegde steen - Volgens de NTS-regels is het verplicht een steen op een willekeurige plaats op de tafel weg te leggen en daarbij te benoemen.