

Nederlandse Toernooi Spelregels

Handleiding en spelregels voor de
Nederlandse Mahjong toernooien

Voorwoord

Dit is de door de Werkgroep Wedstrijdwezen van de Nederlandse MahjongBond geactualiseerde uitgave van de Nederlandse Toernooi Spelregels. De originele spelregels zijn in 2002 opgesteld door een commissie bestaande uit:

Arthur Schouten;

Jacobine van Horn;

Jelte Rep;

Martin Rep;

Désirée Heemskerk;

Erik Wessel;

Robert Rijnders;

Ton Rijnders.

In 2005 heeft de toen opgerichte Nederlandse MahjongBond deze spelregels overgenomen.

Deze herziening bestaat hoofdzakelijk uit wijzigingen in de lay-out van het document en tekstuele aanpassingen.

Als basis voor deze regels is door de originele commissie gebruik gemaakt van 'Het kleine Mah-Jongg boek' geschreven door Miriam La Heij en Frans Schermer.

Daarnaast is geput uit 'Het grote Mahjongboek' van de hand van Jelte Rep.

Inhoudsopgave

Voorwoord.....	2
1 Speluitleg.....	4
1.1 Inleiding.....	4
1.2 Doel van het spel.....	4
1.3 Speelmateriaal.....	4
1.4 Stenen.....	4
1.5 Beginsituatie.....	5
1.6 Verdelen van de stenen.....	5
1.7 Starten van het spel.....	6
1.8 Algemeen verloop van het spel.....	6
1.8.1 Het chowen.....	6
1.8.2 Het pungen.....	7
1.8.3 Het kongen.....	7
1.8.4 Het Paar.....	7
1.8.5 Mahjong.....	7
1.8.5.1 Voorrang.....	8
1.8.5.2 Remise.....	8
1.9 De leidende wind.....	8
1.10 Dood spel.....	9
1.11 Tijdens het spel.....	9
2 Puntentelling.....	9
2.1 Verrekenen van de punten.....	10
2.2 Limiet.....	10
2.3 Limietspelen.....	10
2.3.1 Regelmatige limietspelen.....	10
2.3.2 Onregelmatige limietspelen.....	10
2.4 Punten en verdubbelingen.....	11
2.4.1 Punten.....	11
2.4.2 Verdubbelingen.....	13

1 Spelitleg

1.1 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 Toernooi Spelregels wordt uitgegaan van vier spelers.

1.2 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.

1.3 Speelmateriaal

In de in dit document beschreven Mahjongvariant worden de zogeheten geluksstenen (seizoenen, bloemen beroepen) niet gebruikt.

Daarom bevat het Mahjongspel in totaal honderdzesendertig stenen en twee dobbelstenen. Daarnaast wordt gebruik gemaakt van vier stokken om de stenen op te plaatsen en een kaartje om aan te geven welke windrichting bij welke speler hoort. Eén stok heeft een afwijkende kleur om de positie van de Oostenwind, de "leidende wind" aan te geven.

1.4 Stenen

De stenen zijn als volgt onderverdeeld:

- Kringen, genummerd van 1 t/m 9;



- Bamboes, genummerd van 1 t/m 9;



- Tekens, genummerd van 1 t/m 9;



- Draken, onderverdeeld in Groen, Rood en Wit;



- Winden, onderverdeeld in Oost, Zuid, West en Noord.

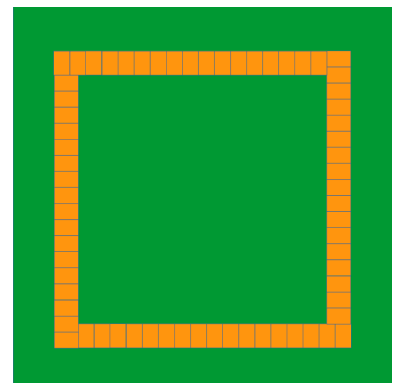


Van elke steen zitten er vier in het spel.

1.5 Beginsituatie

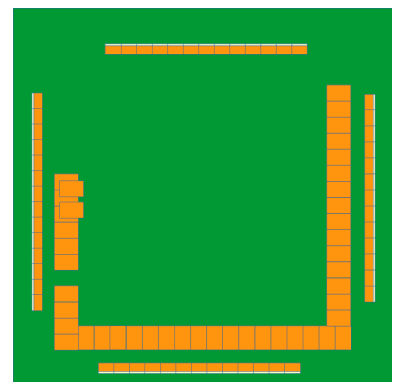
De honderdzesendertig stenen worden met de beeldzijde omlaag geschud, waarna iedere speler een muur maakt van zeventien stenen lang en twee stenen hoog. Deze vier muren worden tegen elkaar geschoven zodat er een vierkant ontstaat, waarbij de rechterkant van de muurdelen vrij blijft.

Vervolgens wordt bepaald wie welke windrichting gaat vertegenwoordigen. Hiervoor gooit iedere speler eenmaal met de twee dobbelstenen. Wie het hoogste puntenaantal gooit, is Oost. Oost leidt het spel. Degene die rechts van Oost zit wordt Zuid, links van Oost wordt Noord en tegenover Oost zit West.



1.6 Verdelen van de stenen

Oost gooit met de twee dobbelstenen om te bepalen welke speler de muur moet openen. Oost is één, Zuid twee etc., er wordt dus "tegen de klok in" geteld. De door de worp van Oost bepaalde speler gooit opnieuw met twee dobbelstenen en telt dit aantal op bij de worp van Oost. Vervolgens telt deze speler het totale aantal punten van rechts naar links af op de stenen van zijn/haar muur, neemt de aldus gevonden stapel van twee stenen uit de muur en legt deze twee losse stenen rechts van de ontstane opening op de muur, de onderste links, de bovenste rechts. Hierna wordt de dode muur bepaald. Dit zijn de eerste veertien stenen (inclusief de losse stenen) rechts van de opening van de muur. Er wordt een opening gemaakt tussen de dode en de levende muur. Oost begint nu met vier stenen uit de muur te nemen links van de dode muur. Hierna volgen Zuid, West en Noord. Ieder neemt in totaal dertien stenen – drie keer vier en eenmaal één – en



plaats die voor zich op de stok, zodanig dat de andere speler niet kunnen zien welke stenen men heeft. Daar Oost het spel moet beginnen neemt Oost een veertiende steen. Als gedurende het spel de losse stenen van de dode muur worden gebruikt, wordt de dode muur niet aangevuld uit de levende muur maar worden de volgende twee stenen van de linkerzijde van de dode muren op de muur gelegd.

1.7 Starten van het spel

Oost begint met het wegleggen van een steen, met de beeldzijde naar boven en binnen de vier muren. Hierbij wordt ook de naam van de steen afgeroepen. Vervolgens neemt Zuid, die nu aan de beurt is, een steen van de muur en legt een steen weg. Hierna is West aan de beurt, dan Noord, etc. Ook hier is de speelrichting dus "tegen de klok in".

1.8 Algemeen verloop van het spel

Door het bij elke beurt pakken en wegleggen van een steen tracht iedere speler een compleet spel (Mahjong) te verkrijgen en/of een zo hoog mogelijk aantal punten te behalen.

Mahjong bereikt men door het vormen van combinaties bestaande uit vier sets van drie stenen en een paar van twee stenen.

Deze sets kunnen bestaan uit drie identieke stenen van Kringen, Tekens, Bamboes, Draaken of Winden, of uit drie opeenvolgend genummerde stenen van dezelfde soort, dus van Kringen, Tekens of Bamboes.

Drie identieke stenen worden een Pung genoemd, drie opeenvolgende stenen een Chow. Het paar bestaat uit twee identieke stenen. Een Kong bestaat uit vier identieke stenen (zie hoofdstuk 1.8.3). Het maken van een Mahjong is alleen toegestaan bij minimaal twee verdubbelingen (zie hoofdstukken 1.8.5 en 2.4.2).

Uitzonderingen op deze regel zijn de onregelmatige limietspelen. Kenmerkend voor deze spelen is dat ze niet uit series bestaan maar uit een totaalcombinatie van veertien stenen. Deze spelen worden besproken in hoofdstuk 2.3.2.

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.

1.8.1 Het chowen

Indien een speler aan de beurt is en de laatst weggelegde steen kan gebruiken voor het vormen van een Chow dan roept hij/zij "Chow" en legt de steen met de twee daarbij behorende stenen open op tafel en legt een andere steen weg.

N.B. Voor alle duidelijkheid zij vermeld dat dichte combinaties verkregen door zelf de stenen van de muur te pakken worden verborgen gehouden voor de andere spelers. Dit om de andere spelers zo min mogelijk te laten zien welk spel men speelt.

1.8.2 Het pungen

Pungen is in tegenstelling tot chowen voor iedere speler toegestaan. Indien een speler de laatst weggelegde steen kan gebruiken voor het vormen van een Pung dan roept hij/zij "Pung" en legt de steen met de twee daarbij behorende stenen open op tafel en legt een andere steen weg. 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.

1.8.3 Het kongen

Een set van vier identieke stenen van dezelfde soort wordt pas een Kong nadat deze is gedeclareerd, dat wil zeggen nadat de vier 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 Mahjong niet meer kan maken. Heeft men vier identieke stenen op stok en men wenst daar een Kong van te maken dan meldt men dit en legt de vier stenen gesloten op tafel (dit heet een Gesloten of Dichte Kong) waarna men een extra steen neemt. Deze steen moet genomen worden van losse stenen die bij de aanvang van het spel op de dode muur zijn gelegd. De steen die het dichtst bij de levende muur ligt als eerste gepakt. Vervolgens legt men een steen weg. Een Kong kan alleen worden gedeclareerd wanneer men aan de beurt is.

Naast een gesloten Kong zijn er nog twee manieren om te kongen:

- Indien een speler een Pung op stok heeft en iemand gooit de vierde steen weg, dan roept de speler Kong en legt de vier stenen open op tafel. Dit heet een Open Kong
- 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 drie andere stenen voegen. Ook dit is een open Kong.

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

1.8.4 Het Paar

Het Paar kan worden verkregen door twee identieke stenen gedeeld te krijgen, uit de muur te pakken of de tweede steen van het paar van tafel te pakken. Dit laatste kan alleen als deze steen de laatste is die benodigd is om Mahjong te maken.

1.8.5 Mahjong

Heeft een speler op één steen na Mahjong dan heet dit een "wachtend spel". Er kunnen zich vier situaties voordoen waarbij men nog slechts één steen nodig heeft om Mahjong te maken:

- deze steen is nodig voor het vormen van een Chow;

- deze steen is nodig voor het vormen van een Pung;
- deze steen is nodig voor het vormen van een Paar;
- deze steen is nodig voor het completeren van een onregelmatig limietspel.

De winnende steen kan zowel verkregen worden door trekking van de muur als door het pakken van de laatste door een speler weggelegde steen.

Wanneer een speler Mahjong maakt roept hij/zij 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 hoofdstuk 1.10) 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.

1.8.5.1 Voorrang

Wanneer meerdere spelers de zelfde weggelegde steen kunnen gebruiken, heeft het pungen of 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 vóór op een speler die een Pung of Chow moet completeren; een Pung gaat weer voor een Chow. Een speler die een 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: limietspel -> paar -> pung -> chow -> degene die het eerst aan de beurt is.

1.8.5.2 Remise

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.

1.9 De leidende wind

Een compleet spel Mahjong bestaat uit vier ronden, inclusief eventuele remises.

Bij aanvang is de Oostenwind de leidende wind, ook wel rondewind of heersende wind genoemd. Na vier spelletjes, dus wanneer elke speler een keer Oost is geweest is er een ronde gespeeld en wordt Zuid de leidende wind. Weer vier spelletjes later wordt West dit en tenslotte in de vierde ronde Noord.

1.10 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.

De meest voorkomende oorzaak van een dood spel is dat een speler vergeet een losse steen te pakken na het declareren van een Kong. Het is niet de bedoeling een medespeler hierop te wijzen. Dit 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.

1.11 Tijdens het spel

Wanneer een speler een steen van de muur pakt, geeft hij/zij een tikje met deze steen op tafel. Dit is het teken dat de laatst weggelegde steen niet meer gepakt mag worden. Hierbij dient de medespelers een redelijke tijd om te reageren te worden gegund. Bij onduidelijkheid krijgt de speler die Pung, Chow etc. roept altijd het voordeel.

Spelers dienen hun snelheid van spelen aan te passen indien zij merken dat het voor de anderen te snel gaat. Een speler voor wie het spel te snel gaat moet ook niet schromen dit kenbaar te maken.

Een speler mag vragen om bedenktijd wanneer hij/zij niet aan de beurt is, om even te bedenken of hij/zij bijvoorbeeld wel of niet zal pungen. De speler doet dit tijdig en duidelijk. Het is niet verstandig om van deze mogelijkheid veel gebruik te maken want men verraadt zijn/haar spel.

Wanneer een speler de winnende steen van de muur pakt, houdt hij/zij deze apart om goed de punten of verdubbelingen voor de winnende steen te kunnen vaststellen.

2 Puntentelling

Voor de afzonderlijke stenen worden geen punten toegekend evenmin als voor een Chow. Wel krijgt men punten voor Pungs en Kongs. 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. Bij het tellen worden eerst alle punten geteld en daarna eventueel een of meerdere keren verdubbeld.

Winden kunnen tegelijkertijd eigen en heersende wind zijn, heeft een speler daarvan een paar of een Pung of Kong dan worden de punten en verdubbelingen tweemaal geteld.

Alleen de speler die Mahjong haalt, kan punten krijgen voor bijzondere winstspelen en de winnende steen.

2.1 Verrekenen van de punten

De speler die Mahjong heeft, ontvangt het door hem/haar behaalde aantal punten van de andere drie spelers. Deze speler betaalt de andere drie spelers niet.

De overige drie spelers verrekenen hun punten onderling met de andere twee spelers. Elke speler ontvangt dus het door hem/haar behaalde aantal punten van de andere twee spelers. Evenzo betaalt hij/zij de andere twee spelers het door hen behaalde aantal punten. De speler die Oost is, betaalt en ontvangt altijd dubbel.

Na verrekening moet de som van de door de spelers behaalde punten na verrekening altijd nul zijn.

2.2 Limiet

Er is een limiet gesteld aan het per spel te halen aantal punten. Deze limiet bedraagt tweeduizend punten. Het maximaal aantal te behalen punten per spel is hiermee twaalfduizend. Dit behaalt een speler die Oost is en Mahjong maakt met tweeduizend punten. Hij/zij ontvangt dan van elk van de overige drie spelers vierduizend punten.

2.3 Limietspelen

Een aantal spelen krijgen een vooraf bepaald aantal punten: de limietspelen.

Bij limietspelen krijgt men geen extra punten en/of verdubbelingen voor combinaties van stenen, bijzondere combinaties, bijzondere winstspelen of winnende steen.

Er bestaan regelmatige en onregelmatige limietspelen.

2.3.1 Regelmatige limietspelen

Een regelmatig limietspel bestaat uit Pungs, Kongs, Chows en een Paar en mag 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 niet de helft van de voor dit limietspel geldende punten, maar telt men de waarde van de verschillende delen en eventuele verdubbelingen.

2.3.2 Onregelmatige limietspelen

Een onregelmatig limietspel is een winstspel dat niet uit Pungs, Chows etc. bestaat. Deze spelen moeten, op de laatste steen na, dicht gespeeld worden. De laatste steen mag een weggelegde steen zijn. Maakt iemand anders Mahjong en heeft men een wachtend onregelmatig limietspel dan krijgt men de helft van het aantal punten dat voor zo'n limietspel staat.

2.4 Punten en verdubbelingen

In onderstaande tabellen is weergegeven welke punten en verdubbelingen er zijn te behalen. Ook zijn de namen vermeld van de bijzondere combinaties en spelen.

2.4.1 Punten

Basispunten						
Combinatie	Omschrijving	Pung		Kong		
		Open	Dicht	Open	Dicht	
Eenvoudige stenen (2 t/m 8)		2	4	8	16	
Edelstenen	Hoekstenen (1 en 9)	4	8	16	32	
	Troefstenen (Draken en Winden)					
Een paar van draken, eigen wind of wind van de ronde						2
Mahjong						20
Mahjong met een zelf uit de muur gepakte steen						2
Mahjong met de enig mogelijke steen						2
Mahjong door met de laatste steen een paar te completeren						2
Pe-ling eet cake	Mahjong met Kringen 1 indien men daarmee een paar met Bamboe 1 maakt					10

Onregelmatige limietspelen		
Benaming	Omschrijving	Punten
Negen poorten	1,1,1,2,3,4,5,6,7,8,9,9 + één dubbele. Alles van één soort	2000
Dertien wezen	Eén van alle enen, negen, Winden en Draken + één dubbele	2000
Tweelingen van troefstenen	Zeven Paren van Winden en/of Draken	2000
Windenslang	1 t/m 9 van één soort, één van elke Wind + één dubbele	1000
Drakenslang	1 t/m 9 van één soort, één van elke Draak + een Paar Winden	1000
Hof van Peking	1 t/m 7 van één soort, één van elke Wind en Draak	1000
Zuivere tweelingen	7 Paren van één soort	1000
Zeer schone tweelingen	7 Paren van Winden en Draken en hoekstenen van één soort	1000
Schone tweelingen	7 paren van Winden en Draken en stenen van één soort	500
Zeven tweelingen	7 willekeurige Paren	250

Regelmatische limietspelen		
Benaming	Omschrijving	Punten
Vier winden	4 Pungs/Kongs van Winden + willekeurig paar	2000
Drie draken	3 Pungs/Kongs van Draken + willekeurige Chow of Pung + willekeurig paar	2000
Jade spel	Pungs en/of Kongs en/of Chows van uitsluitend groen gekleurde stenen (Bamboe 2,3,4,6,8 en groene Draken)	2000
Spel van de hemel	Oost heeft Mahjong met de 14 bij het delen verkregen stenen	2000
Vier dichte Kongs	4 dichte Kongs + willekeurig Paar	2000
Kop en staart	Pungs van enen en negens + paar van enen of negens	2000
Spel van de aarde	Mahjong met de eerste door Oost weggelegde steen	1000
Kronkelende slang	1,1,1 + 22 + 3,4,5 + 6,7,8 + 9,9,9)	1000
	1,1,1 + 2,3,4 + 5,5 + 6,7,8 + 9,9,9) Alle stenen van één soort	
	1,1,1 + 2,3,4 + 5,6,7 + 8,8 + 9,9,9)	

2.4.2 Verdubbelingen

Verdubbelingen voor de winnaar		
Benaming	Omschrijving en aantal verdubbelingen	
Vier Chows	Mahjong met 4 Chows + willekeurig paar	1
Vier Pungs	Mahjong met 4 Pungs + willekeurig paar	1
Pure eenvoud	Mahjong met alleen stenen 2 t/m 8	1
Kleine vier winden	Mahjong met 3 Pungs Winden + Paar winden + willekeurige Pung of Chow	1
Kleine drie draken	Mahjong met 2 Pungs Draken + Paar Draken + 2 willekeurige Chows en/of Pungs	1
Winnen van de bodem van de zee	Mahjong met de laatste, zelf gepakte, steen van de muur	1
Kongroof	Mahjong met een steen die door een speler gebruikt wordt om een open Pung te promoveren tot Kong	1
Kong met bloeiende bloemen	Mahjong met de losse steen verkregen na het maken van een Kong	1
Kong op Kong	Mahjong met de losse steen verkregen na het maken van een Kong bij het maken van twee Kongs in één beurt	2
Verborgен schat	Mahjong met alleen zelf gepakte stenen	2
De maan van de bodem van de zee vissen	Mahjong met de laatste, zelf gepakte, steen van de muur en deze steen is Kringen 1	3
De pruimenbloesem van het dak plukken	Mahjong met de losse steen verkregen na het maken van een Kong en deze steen is Kringen 5	3

Verdubbelingen voor alle spelers		
Benaming	Omschrijving en aantal verdubbelingen	
	Pung of Kong Draken, eigen Wind of Wind van de ronde	1
	3 dichte Pungs (Kong geldt als dichte Pung)	* 1
	4 dichte Pungs (Kong geldt als dichte Pung)	* 2
	3 dichte Kongs	* 2
	4 Kongs	* 3
Schoon spel	Stenen van één soort met Winden en/of Draken	**
	Enen en/of negens met Winden en/of Draken	**
Zeer schoon	Enen en/of negens van één soort met Winden en/of draken	** 2
Zuiver	Alleen stenen van één soort	**
	Alleen winden en draken	**

* Verdubbelingen mogen niet worden opgeteld

** Verdubbelingen mogen niet worden opgeteld