



# Nederlandse Toernooi Spelregels



*versie 2002, uitgave 2019*

# INHOUDSOPGAVE

<b>VOORWOORD</b>	<b>4</b>
<b>INLEIDING</b>	<b>5</b>
<b>DOEL VAN HET SPEL</b>	<b>6</b>
<b>HET MAHJONGSPEL</b>	<b>6</b>
KRINGEN	6
BAMBOES	6
TEKENS	6
WINDEN	7
GELUKSSTENEN	7
DOBBELSTENEN	7
LATTEN EN WINDROOS	8
<b>DE BASIS VAN HET SPEL</b>	<b>8</b>
WINDEN	8
SPEELRICHTING	8
VIER RONDEN	8
HEERSENDE WIND	8
BEGINSITUATIE	9
VERDELEN VAN DE STENEN	9
STARTEN VAN HET SPEL	10
<b>ALGEMEEN VERLOOP VAN HET SPEL</b>	<b>11</b>
HET CHOWEN	12
HET PUNGEN	12
HET KONGEN	12
HET PAAR	13
WACHTEND SPEL	13
MAHJONG	14
VOORRANG	14
REMISE	14
EINDE SPEL	14
DOOD SPEL	15
TIJDENS HET SPEL	15
<b>PUNTELLING</b>	<b>16</b>
VERREKENEN VAN DE PUNTEN	16
LIMIET	16
LIMIETSPELEN	17
<b>ONREGELMATIGE LIMIETSPELEN</b>	<b>17</b>

NEGEN POORTEN	17
DERTIEN WEZEN	18
WINDENSLANG	18
DRAKENSLANG	18
HOF VAN PEKING	18
TWEELINGEN	19

---

**REGELMATIGE LIMIETSPELEN** **20**

VIER WINDEN	20
DRIE DRAKEN	20
JADE SPEL	20
KOP EN STAART	20
KRONKELENDE SLANG	21
VIER DICHTTE KONGS	21
SPEL VAN DE HEMEL	21
SPEL VAN DE AARDE	21

---

**PUNTEN EN VERDUBBELINGEN** **22**

# VOORWOORD

Dit is de door de Werkgroep Wedstrijdwezen van de Nederlandse Mahjong Bond geactualiseerde uitgave van de Nederlandse Toernooi Spelregels.

In 2002 zijn de originele spelregels opgesteld door een commissie bestaande uit: Arthur Schouten, Jacobine van Horn, Jelte Rep, Martin Rep, Désirée Heemskerk, Erik Wessel, Robert Rijnders en Ton Rijnders. Als basis voor deze regels is door de commissie gebruik gemaakt van 'Het kleine Mah-Jongg boek' geschreven door Miriam La Heij en Frans Schermer. Daarnaast is geput uit 'Het Groot Mahjongboek' van de hand van Jelte Rep.

In 2005 heeft de toen opgerichte Nederlandse Mahjong Bond deze spelregels overgenomen. De herziening van 2005 bestaat hoofdzakelijk uit wijzigingen in de lay-out van het document en tekstuele aanpassingen.

In 2019 zijn enkele correcties uitgevoerd in de tekst en is de lay-out aangepast. Voorbeelden van de regelmatige en onregelmatige limietspelen zijn toegevoegd. Deze tweede herziening is tot stand gekomen met de hulp van Mahjonggenootschap De Groene Draak, Mahjongclub De Oostpoort en Mahjongclub Groene Hart.

# INLEIDING

Mahjong is rond 1880 bedacht door twee broers in de Chinese havenstad Ningbo en gebaseerd op een oud Chinees kaartspel, Ma Tiao. Toen het opdook in Sjanghai, raakte mahjong al snel populair in de westerse kolonie. Vandaar werd het geëxporteerd naar Amerika en naar Europa, waar het snel een rage werd. Zo groot was de vraag naar mahjongspellen dat in China een tekort aan been ontstond en Amerikaanse handelsschepen botten uit de slachthuizen van Chicago aanleverden en terugvoeren met kunstig bewerkte mahjongspellen.

Mahjong wordt op honderden verschillende manieren gespeeld. In 2002 zijn aan de hand van al die verschillende manieren de Nederlandse Toernooi Spelregels vastgesteld. Deze variant van het spel komt het dichtste bij het originele mahjong volgens de handleiding die bij elk spel wordt meegeleverd.

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.

Mahjong volgens de Nederlandse Toernooi Spelregels wordt in menig huiskamer in Nederland gespeeld. Diverse mahjongclubs in Nederland organiseren toernooien en veel deelnemers strijden voor het Nederlands Kampioenschap NTS!

# DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is om als eerste mahjong te maken waarbij er naar gestreefd wordt een zo hoog mogelijk aantal punten te behalen.

# HET MAHJONGSPEL

Een compleet mahjongspel telt 136 stenen die als volgt onderverdeeld zijn:

## KRINGEN

Kringen, genummerd van 1 tot en met 9, vier stenen van ieder, dus 36 in totaal.



## BAMBOES

Genummerd van 1 tot en met 9, vier stenen van ieder, eveneens 36 in totaal. Opvallend is bamboe-1, waarop een mythische vogel staat afgebeeld, die in het Chinees Pe-ling wordt genoemd, wat “mooi zingen” betekent.



## TEKENS

Genummerd van 1 tot en met 9, vier stenen van ieder, opnieuw 36 in totaal. Het onderste rode karakter staat voor het getal 10.000. De bovenste karakters geven de cijfers 1 tot en met 9 weer.



## DRAKEN

Onderverdeeld in de groene draak (met de letter F), de rode draak (vaak aangeduid met de letter C) en de witte draak (met de letter P), vier stenen van ieder, dus 12 in totaal.



De Chinese lettertekens op de draakenstenen zijn Fa (groei) voor de groene draak, Chung (midden) voor de rode draak en Po (blanco) voor de witte draak.

## WINDEN

Onderverdeeld in oostenwind (E), de zuidenwind (S), de westenwind (W) en de noordenwind (N), vier stenen van ieder, in totaal dus 16. De letters op de windstenen staan voor de Engelse aanduidingen East, South, West en North.



## GELUKSTENEN

Een mahjongspel bevat ook acht geluksstenen. Ze worden onderverdeeld in twee groepen van vier stenen, herkenbaar aan dezelfde kleur van het Chinese karakter. De cijfers op de stenen corresponderen met de plaatsen van de vier spelers: Oost (1), Zuid (2), West (3) en Noord (4). Bij de Nederlandse Toernooi Spelregels doen deze niet mee aan het werkelijke spel. De geluksstenen worden ook wel seizoen en bloemen genoemd.

## DOBBELSTENEN

Er zijn twee dobbelstenen nodig, maar meestal bevat een mahjongspel er vier. Ze vallen op door hun kleine formaat en afwijkende ogen. De 1 wordt voorgesteld door een (rode of blanke) holte en de vier ogen van de 4 zijn rood gekleurd in plaats van zwart. De Chinezen beschouwen rood als een gelukbrengende kleur en als er iets geluk moet brengen is het wel de dobbelsteen.

## LATTEN EN WINDROOS

Soms wordt gebruik gemaakt van vier latten om de stenen op te plaatsen en een kaartje om aan te geven welke windrichting bij welke speler hoort. Eén lat heeft een afwijkende kleur om de positie van de Oostenwind aan te geven.

# DE BASIS VAN HET SPEL

## WINDEN

Om mahjong te kunnen spelen heb je vier spelers nodig. De spelers dragen de namen van de vier windrichtingen: Oost, Zuid, West en Noord.

Mahjong wordt ook wel het Spel van de Vier Winden genoemd. Net als in de natuur hebben de vier winden hun vaste plaats ten opzichte van elkaar. Maar bij mahjong bevindt Zuid zich niet links van Oost, maar rechts.

## SPEELRICHTING

Deze omgekeerde volgorde bewijst eens te meer dat mahjong een hemels spel is. Wie omhoog kijkt naar de hemel en zich dan afvraagt waar Zuid en Oost zich bevinden, zal merken dat Oost inderdaad rechts van Zuid ligt en dat je om van Oost naar Zuid te gaan je tegen de richting van de klok in moet gaan. Mahjong wordt tegen de richting van de klok in gespeeld, van Oost naar Zuid naar West naar Noord.

## VIER RONDEN

Een compleet spel mahjong bestaat uit vier ronden. Iedere ronde bestaat uit vier spelen. Er worden dus zestien spellen gespeeld. Elke ronde kent een andere heersende wind.

Bij een toernooi is het niet nodig om een heel spel uit te spelen. Je kunt een tijdlimiet afspreken of hoeveel rondes je gaat spelen.

## HEERSENDE WIND

Tijdens iedere ronde is één wind de heersende wind. In de eerste ronde heerst de oostenwind, in de tweede ronde de zuidenwind, in de derde de westenwind en in de vierde ronde de noordenwind.

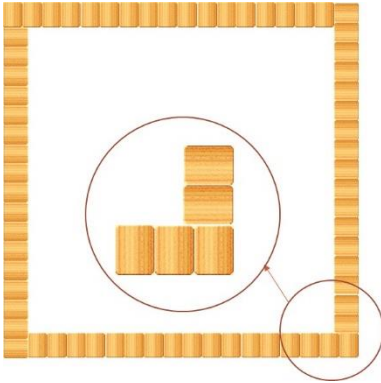
De oostenwind is de belangrijkste wind uit het spel, omdat Oost steeds ieder spel en iedere ronde begint. De titel oostenwind gaat van speler naar speler. Zodra de eerste speler met oostenwind weer oostenwind wordt, is een ronde



gespeeld en begint de volgende ronde met een nieuwe heersende wind. Oost begint de tweede ronde, maar Zuid is de heersende wind.

### BEGINSITUATIE

De 136 mahjong 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.

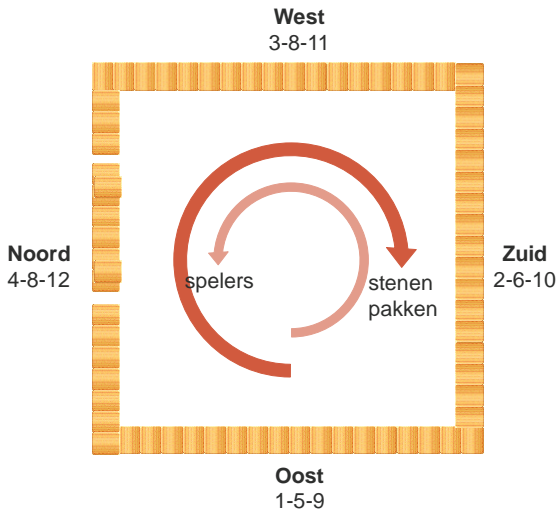


Vervolgens wordt bepaald wie welke windrichting gaat vertegenwoordigen. Hiervoor gooit iedere speler eenmaal met de twee dobbelstenen. Wie het hoogste puntenaantal gooit, is Oost. Oost leidt het spel. Degene die rechts van Oost zit wordt Zuid, links van Oost wordt Noord en tegenover Oost zit West.

### 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 plaatst die voor zich op de lat, zodanig dat de andere spelers 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.

### **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”. De stenen worden “met de klok mee” van de levende muur gepakt.

# 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 maken van combinaties bestaande uit vier sets van drie stenen en een van twee stenen.

Deze sets kunnen bestaan uit drie identieke stenen van Kringen, Tekens, Bamboes, Draken 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. Het maken van een mahjong is alleen toegestaan bij minimaal twee verdubbelingen (zie ook de Puntentelling).

Chow:



Pung:



Kong:



Paar:



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 het hoofdstuk Limietspelen.

Behalve door het nemen van de stenen van de muur kan men ook combinaties vormen door het nemen van een steen die het laatst is weggelegd door een van de andere spelers. Hiervoor gelden de volgende regels.

### HET CHOWEN

Indien een speler aan de beurt is en de laatst weggelegde steen kan gebruiken voor het vormen van een chow dan roept deze “chow” en legt de steen met de twee daarbij behorende stenen open op tafel en legt een andere steen weg.

Voor alle duidelijkheid: dichte combinaties van stenen zelf van de muur gepakt worden verborgen worden gehouden voor de andere spelers. Dit om de andere spelers zo min mogelijk te laten zien welk spel men speelt.

### 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 deze “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.

### 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 wordt 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.

## 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.

## WACHTEND SPEL

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.

## MAHJONG

Wanneer een speler mahjong maakt roept deze 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 Dood spel) en wordt er doorgespeeld.

Bij een geldige mahjong worden de punten geteld en onderling verrekend.

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

## VOORRANG

Wanneer meerdere spelers dezelfde 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.

De volgorde is als volgt: limietspel → paar → pung → chow.

In het geval de situatie voor meerdere spelers gelijk is, dan heeft diegene mahjong die het eerst aan de beurt is.

## REMISE

Is de laatste steen weggelegd en kan een volgende speler geen steen meer pakken van de levende muur of mahjong maken, dan is het remise en worden de punten niet geteld. Vervolgens draaien de winden door tegen de wijzers van de klok in.

## EINDE SPEL

Een compleet spelletje mahjong bestaat uit vier ronden, inclusief eventuele remises.

Bij aanvang is de Oostenwind de heersende wind, ook wel wind van de ronde of leidende wind genoemd. Na vier spelletjes, dus wanneer elke speler een

keer Oost is geweest is er een ronde gespeeld en wordt Zuid de heersende wind. Weer vier spelletjes later wordt West dit en tenslotte in de vierde ronde Noord.

De winnaar is de speler met het hoogste aantal punten.

### **DOOD SPEL**

Een speler is altijd zelf verantwoordelijk voor het juiste aantal stenen. Een speler die tijdens het spel merkt dat deze 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.

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.

Een speler met een dood spel mag geen mahjong meer maken, krijgt geen punten, maar moet wel aan de andere spelers betalen wanneer een mahjong wordt gemaakt.

### **TIJDENS HET SPEL**

Wanneer een speler een steen van de muur pakt, geeft deze 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. Een redelijke tijd is minstens 2 seconden. 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 deze niet aan de beurt is, om even te bedenken of deze 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 het spel dat men spaart.

Pakt men de winnende steen van de muur, dan wordt deze apart gehouden om de punten of verdubbelingen voor de winnende steen te kunnen vaststellen.

## **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 en voor bijzondere combinaties (zie hoofdstuk limietspelen). 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 dan ontvangt hij daarvoor tweemaal twee punten. Heeft de speler van deze wind een pung of kong dan wordt zijn totaal aantal punten tweemaal verdubbeld.

Alleen de speler die mahjong haalt, kan punten of verdubbelingen krijgen voor bijzondere combinaties en de winnende steen.

### **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 elkaar. Elke speler ontvangt dus het door hem/haar behaalde aantal punten van de andere twee spelers. Evenzo betaalt deze speler 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 het aantal punten van alle spelers nul zijn.

### **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. Deze speler ontvangt dan van elk van de overige drie spelers vierduizend punten.

## LIMIET SPELEN

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 of winnende steen.

Er bestaan onregelmatige en regelmatige limietspelen:

- 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 (op één steen na mahjong) dan krijgt men de helft van het aantal punten dat voor zo'n limietspel staat.
- 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 (op één steen na mahjong) krijgt men niet de helft van de voor dit limietspel geldende punten, maar telt men de waarde van de verschillende delen en eventuele verdubbelingen.

## ONREGELMATIGE LIMIET SPELEN

### NEGEN POORTEN

1,1,1,2,3,4,5,6,7,8,9,9,9 van één soort met een van deze dertien dubbel. Dit levert 2.000 punten op. Moet gesloten gespeeld worden, maar laatste steen mag van tafel worden genomen. In dit voorbeeld wordt het paar gevormd door bamboe 6.

Voorbeeld:



## DERTIEN WEZEN

Eén van alle enen, negens, winden en draken met één van deze dertien dubbel. Dit levert 2.000 punten op. Moet gesloten gespeeld worden, maar laatste steen mag van tafel worden genomen.

Voorbeeld:



## WINDENSLANG

Stenen 1 tot en met 9 van één soort, één van elke wind, met één van deze dertien dubbel. Dit levert 1.000 punten op. Moet gesloten gespeeld worden, maar laatste steen mag van tafel worden genomen.

Voorbeeld:



## DRAKENSLANG

Stenen 1 tot en met 9 van één soort, één van elke draak en één paar winden. Dit levert 1.000 punten op. Moet gesloten gespeeld worden, maar laatste steen mag van tafel worden genomen.

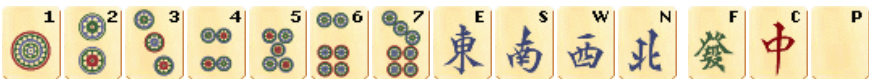
Voorbeeld:



## HOF VAN PEKING

Eén tot en met zeven van één soort, één van elke wind en één van elke draak. Dit levert 1.000 punten op. Moet gesloten gespeeld worden, maar laatste steen mag van tafel worden genomen.

Voorbeeld:



## TWEELINGEN

De combinatie tweelingen wordt gesloten gespeeld, maar de laatste steen mag van tafel gepakt worden. De volgende variaties zijn mogelijk:

### Zeven tweelingen:

Zeven willekeurige paren. Dit levert 250 punten op.



### Schone tweelingen:

Zeven paren van één soort plus winden en/of draken. Dit levert 500 punten op.



### Zeer schone tweelingen:

Zeven paren enen en negens van één soort plus winden en/of draken. Dit levert 1.000 punten op.



### Zuivere tweelingen:

Zeven paren van één kleur. Dit levert 1.000 punten op.



### Tweelingen van troefstenen:

Zeven paren van draken en winden. Dit levert 2.000 punten op.



# REGELMATIGE LIMIETSPLEN

## VIER WINDEN

Mahjong met 4 pungs en/of kongs van alle winden met een willekeurig paar. Dit levert 2.000 punten op. Deze combinatie mag open gespeeld worden.

Voorbeeld:



## DRIE DRAKEN

Mahjong met drie pungs en/of kongs van alle draken met een willekeurige pung of chow en een willekeurig paar. Dit levert 2.000 punten op. Deze combinatie mag open gespeeld worden.

Voorbeeld:



## JADE SPEL

Mahjong met chows, pungs en/of kongs van uitsluitend groen gekleurde stenen (Bamboe 2, 3, 4, 6, 8 en groene draken). Dit levert 2.000 punten op. Deze combinatie mag open gespeeld worden.

Voorbeeld:



## KOP EN STAART

Mahjong met alleen pungs en/of kongs van hoekstenen. Dit levert 2.000 punten op. Deze combinatie mag open gespeeld worden.

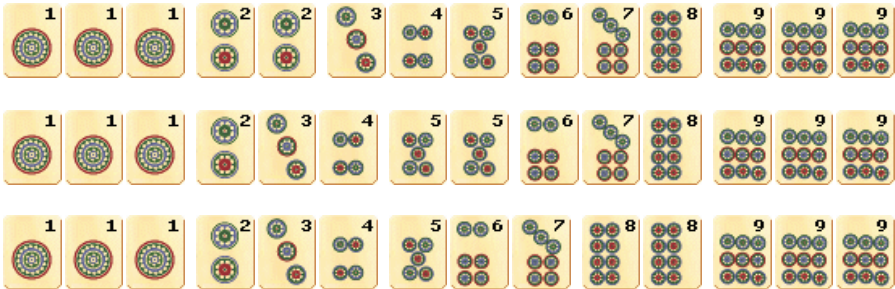
Voorbeeld:



## KRONKELENDE SLANG

Mahjong met een regelmatige slang van stenen van één soort. Deze mag open op tafel gemaakt worden. Dit levert 1.000 punten op.

Voorbeeld:



Een kronkelende slang bestaat uit een pung van enen, een pung van negens en chows plus een paar van 2-en, 5-en of 8-en.

## VIER DICHTENDE KONGS

Vier dichte (verborgen) kongs met een willekeurig paar. Dit levert 2.000 punten op. Deze combinatie moet gesloten gespeeld worden, maar de laatste steen mag van tafel worden genomen.

Voorbeeld:



## SPEL VAN DE HEMEL

Oost wint meteen direct vanaf stok in de eerste beurt. Dit levert 2.000 punten op. De kans op dit spel is uiterst klein.

## SPEL VAN DE AARDE

Zuid, west of noord wint meteen met de eerste weggelegde steen door oost. Dit levert 1.000 punten op.

# 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.

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 met de laatste steen een paar te completeren					2
Vogel (Pe-ling) eet cake	Mahjong met Kringen 1 indien men daarmee een paar met Bamboe 1 maakt				10

Onregelmatige limietspelen <sup>1</sup>		
Benaming	Omschrijving	Punten
Negen poorten	1,1,1,2,3,4,5,6,7,8,9,9,9 van een soort met een van deze dertien dubbel	2000
Dertien wezen	Eén van alle enen, negen, winden en draken met een van deze dertien dubbel	2000
Windslang	1 t/m 9 van één soort, één van elke wind met één van deze dertien dubbel	1000
Drakenslang	1 t/m 9 van één soort, één van elke draak en één paar winden	1000
Hof van Peking	1 t/m 7 van één soort, één van elke wind en één van elke draak	1000
Tweelingen van troefstenen	7 paren van winden en/of draken	2000
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

<sup>1</sup> een regelmatig limietspel moet gesloten gespeeld worden behalve de laatste steen. Een wachtend onregelmatig limietspel is de helft van het daarvoor geldende aantal punten waard.

Regelmatige limietspelen <sup>2</sup>		
Benaming	Omschrijving	Punten
Vier winden	Mahjong met 4 pungs en/of kongs van winden met een willekeurig paar	2000
Drie draken	Mahjong met 3 pungs en/of kongs van draken met een willekeurige chow of pung en een willekeurig paar	2000
Jade spel	Mahjong met pungs en/of kong en/of chows van uitsluitend groen gekleurde stenen (Dit zijn de stenen bamboe 2,3,4,6,8 en groene draak)	2000

Regelmatige limietspelen <sup>2</sup>		
Spel van de hemel	Oost heeft Mahjong met de 14 bij het delen verkregen stenen	2000
Vier dichte Kongs	Mahjong met 4 dichte kongs met een willekeurig paar	2000
Kop en staart	Mahjong met pungs en/of kongs van hoekstenen met een paar van hoekstenen	2000
Spel van de aarde	Mahjong met de eerste door Oost weggelegde steen	1000
Kronkelende slang	Mahjong met 1,1,1 + 2,2 + 3,4,5 + 6,7,8 + 9,9,9 of 1,1,1 + 2,3,4 + 5,5 + 6,7,8 + 9,9,9 of 1,1,1 + 2,3,4 + 5,6,7 + 8,8 + 9,9,9 alle stenen van één soort	1000

<sup>2</sup> een regelmatig limietspel mag open gespeeld worden maar bij mahjong door een andere speler worden de punten op de gebruikelijke manier geteld.

Verdubbelingen voor de winnaar		
Benaming	Omschrijving en aantal verdubbelingen	
Vier Chows	Mahjong met 4 chows en een willekeurig paar	1
Vier Pungs	Mahjong met 4 pungs en een willekeurig paar	1
Pure eenvoud	Mahjong met alleen stenen 2 t/m 8, eenvoudige stenen	1
Kleine vier winden	Mahjong met 3 pungs/kongs winden met een paar winden en een willekeurige pung of chow	1
Kleine drie draken	Mahjong met 2 pungs/kongs draken met een paar draken en willekeurige chows en/of pungs	1
Winnen van de bodem van de zee	Mahjong met de laatste, zelf gepakte, steen van de muur	1
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
Kongroof	Mahjong met een steen die door een andere speler gebruikt wordt om een open pung te promoveren tot een kong	1
Kong met bloeiende bloemen	Mahjong met de losse steen verkregen na het maken van een Kong	1
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
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

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)	<sup>3</sup> 1
	4 dichte pungs (kong geldt als dichte pung)	<sup>3</sup> 2
	3 dichte kongs**	2
	4 kongs**	3
Schoon spel	Stenen van één soort met winden en/of draken	<sup>4</sup>
	Enen en/of negens met winden en/of draken	<sup>4</sup>
Zeer schoon	Enen en/of negens van één soort met winden en/of draken	<sup>4</sup>
		<sup>4</sup>
Zuiver	Alleen stenen van één soort	<sup>4</sup>
	Alleen winden en draken	<sup>4</sup>

<sup>3</sup> Deze verdubbelingen mogen niet worden opgeteld  
<sup>4</sup> Deze verdubbelingen mogen niet worden opgeteld

Dit is een uitgave van de Nederlandse Mahjong Bond

Voor meer informatie:

[www.mahjongbond.org](http://www.mahjongbond.org)

wedstrijdwezen@mahjongbond.org

© 2018, Nederlandse Mahjong Bond