

HET **RODE** **BOEKJE**

**De officiële gids
voor het zinderende
Rode Draak Toernooi**

rev. januari 2011



Puntentelling

Voor alle spelers

	<u>Op stok:</u>	<u>Op tafel:</u>
Chow	0	0
Pung	4	2
Pung van edelstenen	8	4
Kong	16	8
Kong van edelstenen	32	16
Twee eigen winden	2	2
Twee heersende winden	2	2
Twee gelijke draken	2	2

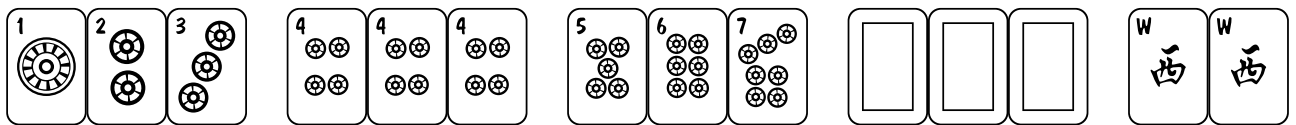
Verdubbelingen

Pung (of kong) van draken	1 x dubbel
Pung (of kong) van eigen winden	1 x dubbel
Pung (of kong) van heersende winden	1 x dubbel
Drie pungs (en/of kongs) op stok	1 x dubbel
Vier pungs (en/of kongs) op stok	2 x dubbel
<i>Een open kong geldt hier als een pung op stok</i>	
Drie kongs op stok	2 x dubbel

Verdubbelingen voor bijzondere spelen

Schoon spel

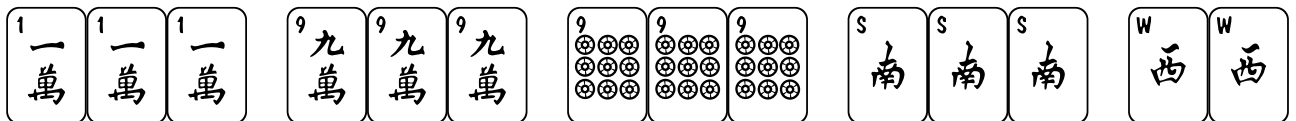
1 x dubbel



Alleen stenen van één kleur met troefstenen

Alleen hoekstenen en troefstenen

1 x dubbel



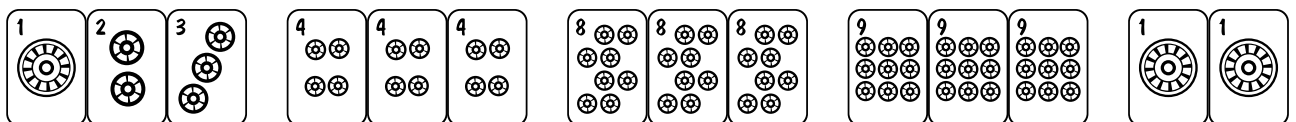
Alleen enen en negens

3 x dubbel



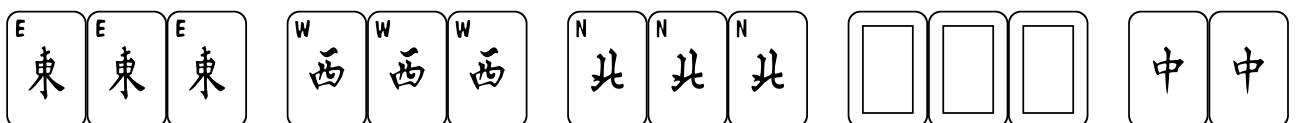
Alleen stenen van één kleur

3 x dubbel



Alleen winden en draken

3 x dubbel



Voor de winnaar

Mahjong

20 punten

Alleen mogelijk met minimaal 2 verdubbelingen
of met schoon spel

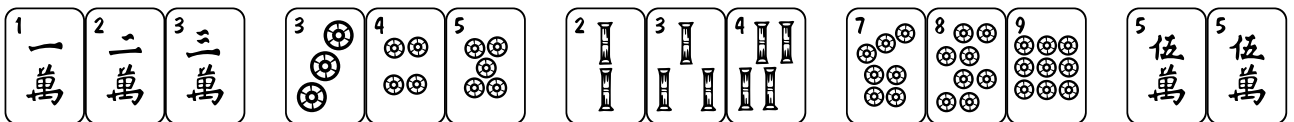
Winnende steen:

Voltoeien sluitpaar	2 punten
Enig mogelijke plaats	2 punten
Van de muur gepakt	2 punten
Vogel eet cake	10 punten
voltoeien sluitpaar bamboe-1 met kringen-1	

Alleen chows

1 x dubbel

Vier chows en een willekeurig paar



Alleen pungs

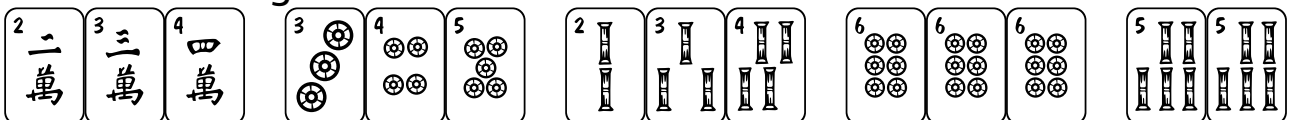
1 x dubbel

Alleen pungs/kongs en een willekeurig paar

Pure eenvoud

1 x dubbel

Alleen eenvoudige stenen



Maan van de zeebodem vissen **1 x dubbel**

Winnen met de laatste steen voor remise, zelf gepakt

Kong met bloeiende bloemen **1 x dubbel**

Winnen met een steen van de dode muur na het maken van een kong

Kongroof **1 x dubbel**

De steen waarmee een speler een open pung tot kong wil promoveren, wordt door een andere speler geroofd om mahjong te maken

Verborgten spel **3 x dubbel**

Alle stenen op stok; ook laatste steen moet zelf gepakt worden

Limietspelen

Een aantal spelen wordt beloond met een vooraf bepaald aantal punten: de limiet. Deze spelen worden daarom limietspelen genoemd. Op het Rode Draak Toernooi is de limiet 2000 punten. Er zijn regelmatige en onregelmatige limietspelen.

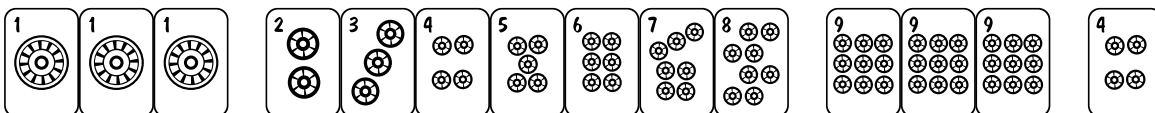
Onregelmatige limietspelen

Een onregelmatig limietspel is een spel dat niet uit kongs, pungs, chows en een paar bestaat. Het wordt geheel op stok gevormd. De laatste steen mag een steen van de tafel zijn. Een wachtend limietspel wordt beloond met het halve puntenaantal.

Negen poorten

2000

1-1-1 2-3-4-5-6-7-8 9-9-9 + dubbele



Dertien wezen

2000

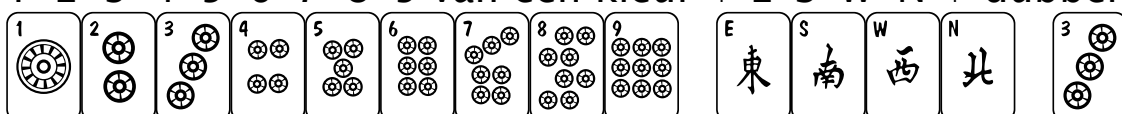
Van alle edelstenen één steen + dubbele



Windenslang

1000

1-2-3-4-5-6-7-8-9 van één kleur + E-S-W-N + dubbele



Drakenstaart

1000

1-2-3-4-5-6-7-8-9 van één kleur + pung draken + paar winden



op stok; laatste steen mag van tafel

Windenstaart

1000

1-2-3-4-5-6-7-8-9 van één kleur + pung winden + paar draken



op stok; laatste steen mag van tafel

Regelmatige limietspelen

Een regelmatig limietspel bestaat uit kongs, pungs en chows. Het mag ook op tafel worden gespeeld. Als het spel mahjong bereikt, krijgt het de limiet. Als het spel wachtend is, krijgt het géén halve limiet, maar worden de punten geteld.

Vier zegeningen

2000

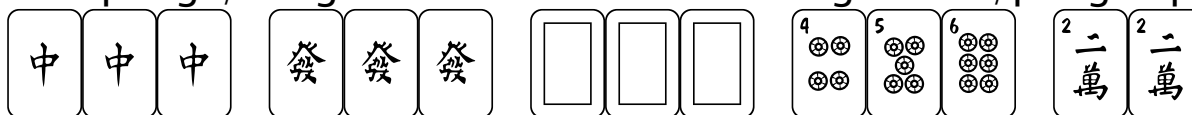
Vier pungs/kongs van winden + willekeurig paar



Drie wijzen

2000

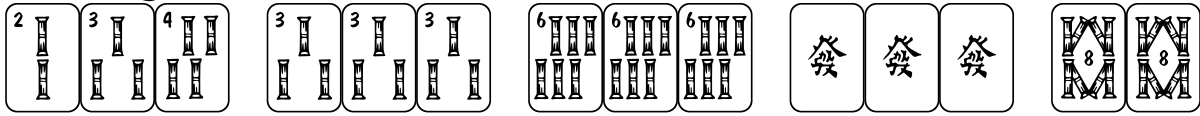
Drie pungs/kongs van draken + willekeurige chow/pung + paar



Keizerlijke jade

2000

Alleen groene stenen



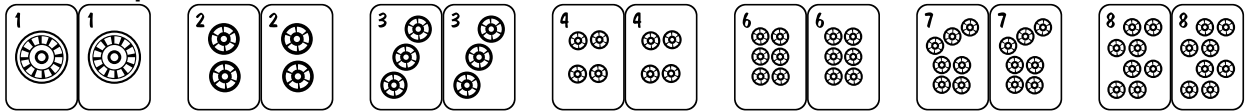
De groene stenen zijn: bamboe-2, -3, -4, -6, -8 en de groene draak.

Tweelingen

Hemelse tweelingen

1000

Zeven paren van één kleur

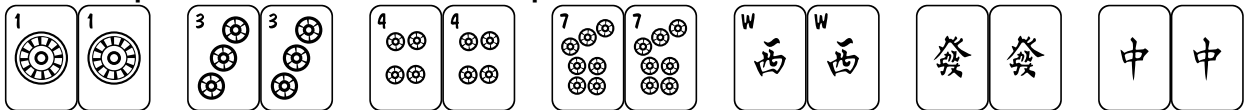


op stok; laatste steen mag van tafel

Schone tweelingen

500

Zeven paren van één kleur plus winden en draken

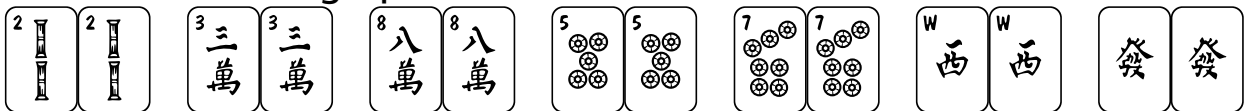


op stok; laatste steen mag van tafel

Zeven tweelingen

250

Zeven willekeurige paren

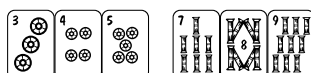


op stok; laatste steen mag van tafel

Regels en begrippen

Chow

Drie opeenvolgende stenen



Chowen

Een speler mag alleen *open chow* (op tafel) vormen, als het zijn beurt is. Hij roept “chow”, legt twee stenen van stok open op tafel en voltooit met de laatst weggelegde steen de *chow*. Daarna legt hij een andere steen weg, waarna de speler rechts van hem het spel vervolgt. >



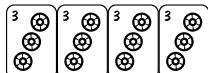

Het Rode Draak Toernooi

Het Rode Draak Toernooi is een invitatietoernooi, waarop in drie ronden gestreden wordt om de Rode Draak Trofee. De winnaar is de speler die na drie ronden de meeste punten heeft behaald. Hij mag de wisseltrofee een jaar lang koesteren.

Er is ook een prijs voor de speler die na drie ronden de laagste totaalscore heeft: de Rode Lantaarn. Ook dit is een wisseltrofee.

Het Rode Draak Toernooi wordt traditioneel gespeeld op de tweede zaterdagavond van het nieuwe jaar.

Kong

Vier gelijke stenen.  

Geldt alleen als de *kong* gedeclareerd is. De vier stenen worden op tafel gelegd en geannonceerd als een *kong*, open of gesloten. Bij een gesloten kong blijven de stenen niet zichtbaar. Het declareren van een *kong* is nodig om een losse steen te pakken, zonder welke het spel niet voltooid kan worden. De dode muur wordt niet aangevuld na het wegnemen van een losse steen.

Kongen

Je kunt in drie situaties kongen:

- 9 Heb je vier gelijke stenen op stok en wil je daar een *kong* van maken, dan leg je de vier stenen gesloten op tafel en neem je een losse steen van de *dode muur*. Vervolgens leg je een steen weg. Het declareren van een kong mag alleen als je aan de beurt bent.
- 9 Heb je drie gelijke stenen (*pung*) op stok en een andere speler legt de vierde gelijke steen weg op tafel, dan roep je "kong", legt de drie gelijke stenen open op tafel en voegt de weggelegde steen daaraan toe. Daarna neem je een losse steen van de dode muur en leg je een steen weg.
- 9 Heb je drie gelijke stenen (*pung*) op tafel liggen en pak je de vierde gelijke steen van de muur, dan mag je deze steen bij de drie andere stenen voegen voor een *open kong*. Vervolgens neem je een losse steen van de *dode muur* en leg je een steen weg.

Limietspel

Een aantal spelen wordt beloond met een vooraf bepaald aantal punten: de limiet. Deze spelen worden daarom limietspelen genoemd. Bij ons geldt een limiet van 2000 punten. Er zijn regelmatige en onregelmatige limietspelen.

Een onregelmatig limietspel is een spel dat niet uit kongs, pungs, chows en een paar bestaat. Het wordt geheel op stok gevormd. De laatste steen mag een steen van de tafel zijn. Een wachtend limietspel wordt beloond met het halve puntenaantal.

Een regelmatig limietspel bestaat uit bijzondere serie kongs, pungs en chows. Het mag ook op tafel worden gespeeld. Als het spel mahjong bereikt, krijgt het de limiet. Als het spel wachtend is, krijgt het géén halve limiet, maar worden de punten geteld.

Losse stenen

De stenen die op de dode muur liggen en gepakt worden na het declareren van een kong.

Mahjong

Mahjong (een voltooid spel) bereik je door het vormen van vijf combinaties: vier series van drie (of vier) stenen en een paar van twee gelijke stenen. De series mogen chows, pungs en/of kongs zijn. Een mahjong kan ook bereikt worden met een limietspel.

Mahjong maken

Heb je een op één steen na voltooid spel dan heb je een *wachtend* spel. Er zijn dan vier mogelijkheden om mahjong te maken:

9 met de veertiende steen wordt een *limietspel* gecompleteerd

9 met de veertiende steen wordt een *paar* gevormd

9 met de veertiende steen wordt een *pung* gevormd

9 met de veertiende steen wordt een *chow* gevormd

De veertiende steen kan zowel van de muur getrokken worden als afkomstig zijn van de speler die het laatst een steen heeft weggelegd. De steen kan alleen van tafel genomen worden als er mahjong mee wordt behaald.

Wanneer een speler een veertiende winnende steen trekt of pakt, roept hij "mahjong" en toont zijn spel aan de andere spelers. De andere spelers controleren het spel. Pas wanneer door de andere spelers is vastgesteld dat het mahjong is, leggen ook zij hun spel open en worden de punten geteld.

Muur

De muur bevat 136 stenen. Aan het begin van het spel maakt iedere speler een muur van 17 stenen lang en 2 stenen hoog. Deze vier muren worden tegen elkaar geschoven, zodat er een vierkant ontstaat, waarbij de rechterkant van de muur vrij blijft.

Oost

Oost is de leider van het spel. Hij werpt als eerste de dobbelstenen om te bepalen welke muur geopend wordt. Hij begint het spel door als eerste een steen weg te leggen. Na afloop van het spel betaalt en/of ontvangt Oost dubbel. Daarna wordt de speler die Zuid was Oost.

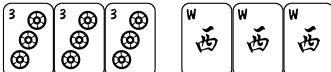
Openen van muur

Oost gooit met twee dobbelstenen om te bepalen welke speler de muur moet openen. Oost is 1, Zuid is 2, West is 3, etc. De aangewezen speler gooit ook twee dobbelstenen en telt dit aantal op bij de worp van Oost. Daarna telt deze speler het totale aantal punten af op de stenen van zijn muur, beginnend aan de rechterkant. De op deze manier aangewezen speler neemt twee stenen uit de muur en legt die rechts van de opening op de muur. Vervolgens begint Oost met vier stenen te nemen links van de opening. Hierna volgen Zuid, West en Noord. Dit herhaalt zich twee keer, waarna alle spelers ieder nog één steen pakken, zodat ze allen dertien stenen hebben. Omdat Oost het spel moet beginnen neemt Oost vervolgens een steen extra.

Paar

Twee gelijke stenen. 

Pung

Drie gelijke stenen. 

Pungen

Een speler mag de laatst weggelegde steen gebruiken om een *open pung* te vormen. Hij roept daartoe "pung", legt twee gelijke stenen van stok open op tafel en voltooit met de weggelegde steen het *pung*. Daarna legt hij een andere steen weg, waarna de speler rechts van hem het spel vervolgt.

Remise

Zijn alle stenen van de levende muur verbruikt en heeft niemand mahjong, dan is het remise. Op het Rode Draak Toernooi wordt het spel niet opnieuw gespeeld. De wind draait door en er worden geen punten verrekend.

Scorebriefje

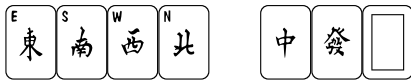
De gescoorde punten worden zorgvuldig en duidelijk genoteerd op het scorebriefje. Na afloop van een ronde wordt het briefje ingeleverd bij de wedstrijdleiding, die de genoteerde uitslagen verrekent met de computer.

Ten onrechte mahjong

Als een speler ten onrechte mahjong claimt, heeft hij een dood spel. Het spel gaat door, maar de speler mag geen mahjong maken en krijgt nul punten.

Troefstenen

De troefstenen worden gevormd door de winden en draken.



Volgorde

Er zijn vier spelers: Oost, Zuid, West en Noord. Hun plaatsen worden aangegeven op hun loopschema's. Oost mag zelf zijn plaats aan tafel bepalen. De rest past zich daaraan aan. Zuid gaat rechts van Oost zitten, West rechts van Zuid en Noord rechts van West.

Voorrang

Als meerdere spelers een zelfde weggelegde steen kunnen gebruiken dan gaat mahjong altijd voor. Een pung/kong gaat voor op een chow.

Voorrang mahjong

Als meerdere spelers een zelfde weggelegde steen kunnen gebruiken voor het behalen van mahjong, dan gelden de volgende voorrangsregels:

Een limietspel gaat voor op andere mahjongs.

Een paar-mahjong gaat voor op een pung-mahjong.

Een pung-mahjong gaat voor op een chow-mahjong.

Wanneer de situatie voor meerdere spelers gelijk is, dan gaat de speler voor, die het eerst aan de beurt is.

16 - Punten voor alle spelers

Verdubbelingtabel

	1 x	2 x	3 x	4 x	5 x	6 x
20	40	80	160	320	640	1280
22	44	88	176	352	704	1408
24	48	96	192	384	768	1536
26	52	104	208	416	832	1664
28	56	112	224	448	896	1892
30	60	120	240	480	960	1920
32	64	128	256	512	1024	2048
34	68	136	272	544	1088	2176
36	72	144	288	576	1152	2304
38	76	152	304	608	1216	2432
40	80	160	320	640	1280	2560
42	84	168	336	672	1344	2688
44	88	176	352	704	1408	2816
46	92	184	368	736	1472	2944
48	96	192	384	768	1536	3072
50	100	200	400	800	1600	3200
52	104	208	416	832	1664	3328
54	108	216	432	864	1728	3456
56	112	224	448	896	1792	3584
58	116	232	464	928	1856	3712
60	120	240	480	960	1920	3840
62	124	248	496	992	1984	3968