



# Mahjong

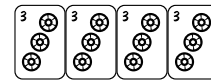
Puntentelling  
Spelregels

*samenstelling*  
**Jelte Rep**

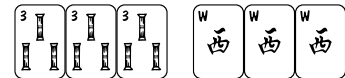
september 2008

# Begrippen:

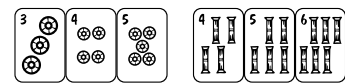
**Kong:** Vier gelijke stenen



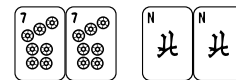
**Pung:** Drie gelijke stenen



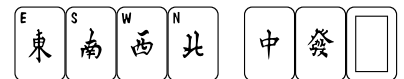
**Chow:** Drie opeenvolgende stenen



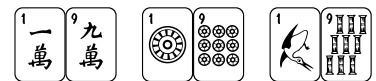
**Paar:** Twee gelijke stenen



**Troefstenen:** Winden en draken



**Hoekstenen:** Enen en negens



**Edelstenen:** Hoekstenen en troefstenen



**Eenvoudige stenen:** Stenen 2 t/m 8



**Losse stenen:** De stenen op de kop van de dode muur

**Kleur:** Tekens, bamboes of kringen

# Puntentelling

voor alle spelers

	Op stok:	Op tafel:
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

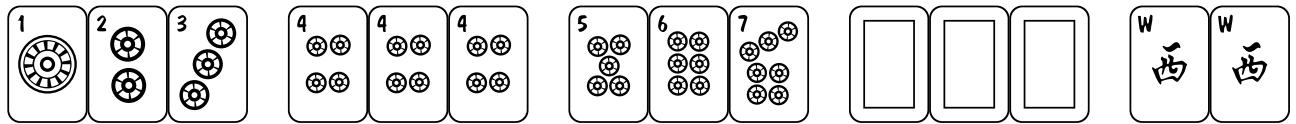
Pung (of kong) van draken	1 x dubbel
Pung (of kong) van eigen winden	1 x dubbel
Pung (of kong) van heersende winden	1 x dubbel
Drie pungs op stok <i>Een open kong geldt hier als een pung op stok</i>	1 x dubbel
Drie kongs op stok	2 x dubbel
Vier pungs op stok <i>Een open kong geldt hier als een pung op stok</i>	2 x dubbel
Vier kongs	3 x dubbel

## Bijzondere spelen

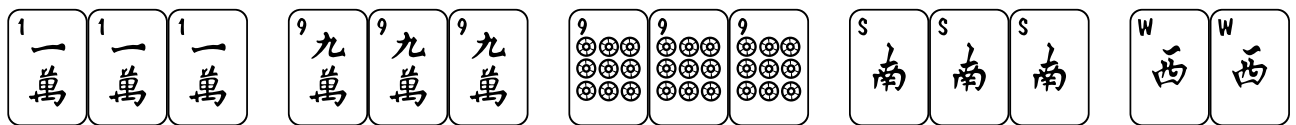
### Schoon spel

1 x dubbel

of: één kleur stenen met troefstenen



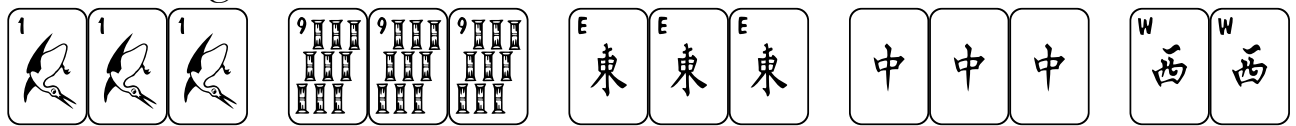
of: hoekstenen met troefstenen



### Zeer schoon spel

2 x dubbel

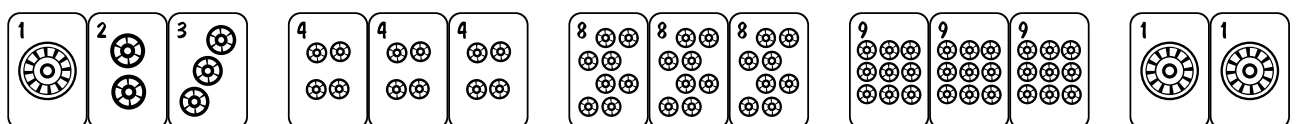
enen en negens van één kleur met winden en draken



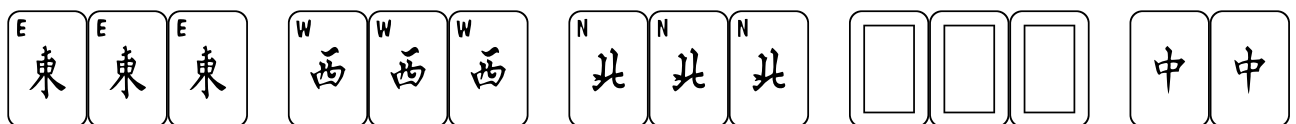
### Zuiver spel

3 x dubbel



of: één kleur stenen



of: alleen troefstenen



## Voor de winnaar

<b>Mahjong</b>	<b>20 punten</b>
alleen mogelijk met minimaal 2 verdubbelingen	
<b>Winnende steen:</b>	
Voltooien sluitpaar	<b>2 punten</b>
Enig mogelijke plaats	<b>2 punten</b>
Van de muur gepakt	<b>2 punten</b>
Vogel eet cake	<b>10 punten</b>
voltooien sluitpaar bamboe-1 met kringen-1	
<b>Maan van de zeebodem vissen</b>	<b>1 x dubbel</b>
winnen met de laatste steen van de levende of dode muur, zelf gepakt.	
<b>Idem met cake</b> 	<b>3 x dubbel</b>
winnen met kringen-1 als laatste steen van de muur, zelf gepakt	
<b>Kong met bloeiende bloemen</b>	<b>1 x dubbel</b>
winnen met een steen van de dode muur na het maken van een kong	
<b>Idem met kringen-5</b> 	<b>3 x dubbel</b>
winnen met kringen-5 van de dode muur na het maken van een kong	
<b>Kongroof</b>	<b>1 x dubbel</b>
de steen waarmee een speler een open pung tot kong wil promoveren, wordt door een andere speler geroofd om mahjong te maken	

### Kong op kong

2 x dubbel

winnen met een steen van de dode muur na het maken van twee kongs in één beurt

## Bijzondere winstspelen

### Verborgten spel

2 x dubbel

alle stenen op stok; ook laatste steen zelf gepakt

### Kleine vier winden

1 x dubbel

drie pungs van winden + paar van winden + willekeurige pung/chow

### Kleine drie draken

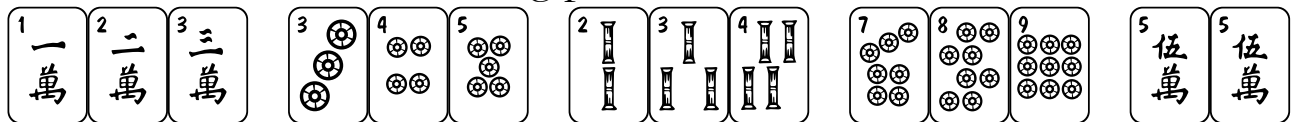
1 x dubbel

twee pungs van draken + paar van draken + twee willekeurige pungs/chows

### Alleen chows

1 x dubbel

vier chows en een willekeurig paar



### Alleen pungs

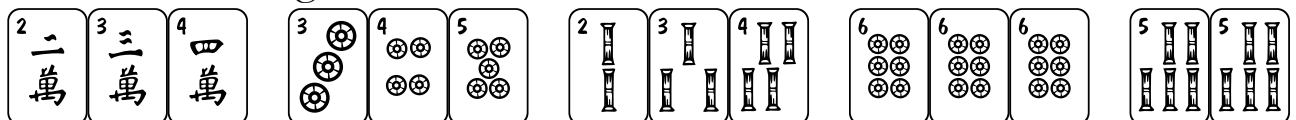
1 x dubbel

alleen pungs/kongs en een willekeurig paar

### Pure eenvoud

1 x dubbel

alleen eenvoudige stenen



# Limietspelen

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

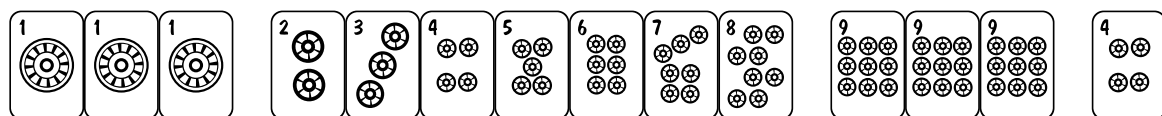
## Onregelmatige limietspelen

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

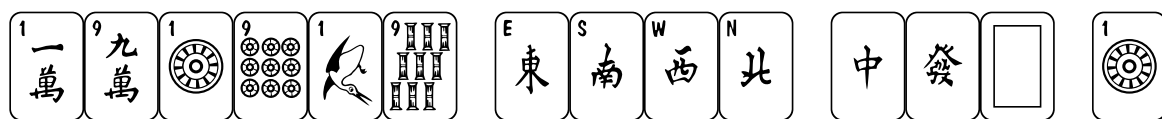


één kleur, op stok; laatste steen mag van tafel

### Dertien wezen

2000

Van alle edelstenen één steen + dubbele



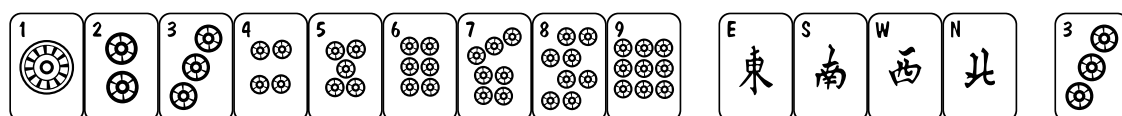
op stok; laatste steen mag van tafel

### Windenslang

1000

1-2-3-4-5-6-7-8-9 van één kleur +

E-S-W-N + dubbele



op stok; laatste steen mag van tafel

**Drakenslang**

1000

1-2-3-4-5-6-7-8-9 van één kleur + 1 rode,  
1 groene, 1 witte draak + 2 gelijke winden

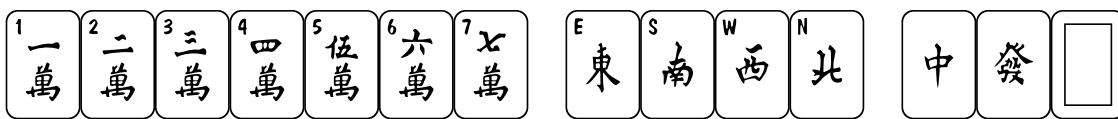


op stok; laatste steen mag van tafel

**Hof van Peking**

1000

1-2-3-4-5-6-7 van één kleur + E-S-W-N + C-F-B



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 winden**

2000

vier pungs/kongs van winden + willekeurig paar

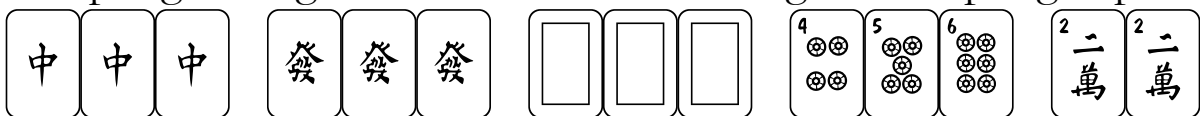


mag op tafel worden gespeeld

**Drie draken**

2000

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



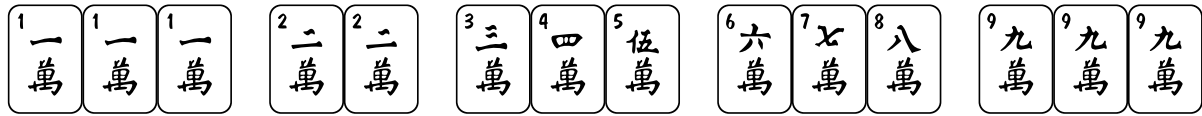
mag op tafel worden gespeeld



## Kronkelende slang

1000

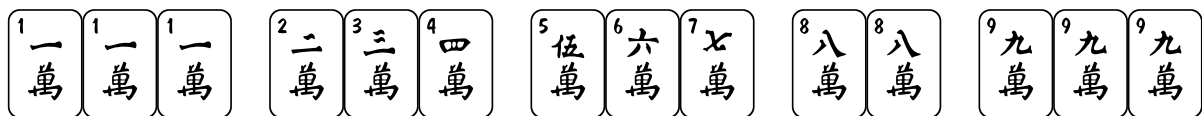
of: 1-1-1 2-2 3-4-5 6-7-8 9-9-9 van één kleur



of: 1-1-1 2-3-4 5-5 6-7-8 9-9-9 van één kleur



of: 1-1-1 2-3-4 5-6-7 8-8 9-9-9 van één kleur

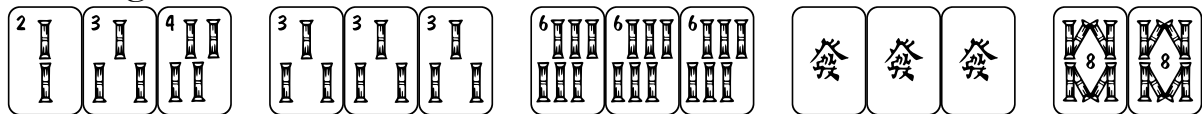


mag op tafel worden gespeeld

## Jade spel

2000

alleen groene stenen



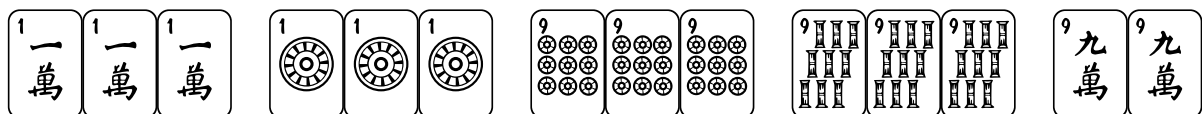
mag op tafel worden gespeeld

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

## Kop en staart

2000

alleen hoekstenen



## Vier kongs op stok

2000

vier kongs op stok en een willekeurig paar

alleen het paar mag op tafel worden gespeeld

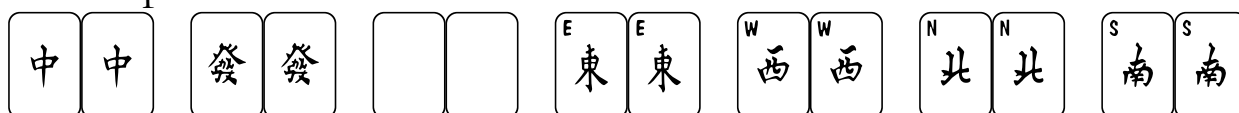
**Spel van de hemel** 2000  
 Oost wint met de eerste 14 stenen

**Spel van de aarde** 1000  
 Winnen met de eerste door Oost weggelegde steen

## Tweelingen

**Tweelingen van troefstenen** 2000

zeven paren van troefstenen: winden en draken



op stok; laatste steen mag van tafel

**Zuivere tweelingen** 1000

zeven paren van één kleur

op stok; laatste steen mag van tafel

**Zeer schone tweelingen** 1000

zeven paren van edelstenen: winden, draken, enen en negens

op stok; laatste steen mag van tafel

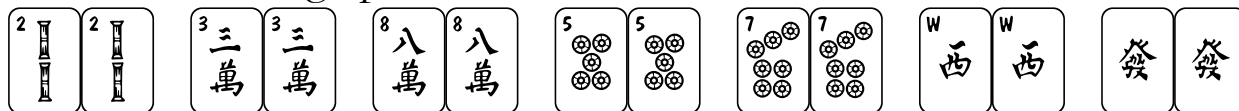
**Schone tweelingen** 500

zeven paren van één kleur plus winden en draken

op stok; laatste steen mag van tafel

**Zeven tweelingen** 250

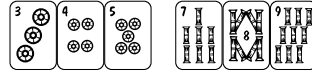
zeven willekeurige paren



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.

**Dood spel** - Mocht blijken dat een speler niet het juiste aantal stenen heeft (te veel of te weinig) dan heeft hij een *dood spel* en krijgt hij nul punten. Hij moet wel de andere spelers betalen. Het is niet de bedoeling een medespeler te attenderen op het pakken van een losse steen bij een kong. Een speler heeft ook *dood spel* als hij ten onrechte mahjong annonceert.

**Drie spelers** - Er zijn drie spelers: Oost, Zuid en West. Hun plaatsen aan tafel bepalen ze met twee dobbelstenen.

De vier noordenwindstenen en alle bamboestenen worden verwijderd. Met de resterende 96 stenen wordt de muur gebouwd, naar keuze in een vierkant (12 stenen lang) of in een driehoek (16 stenen lang). De dode muur telt 10 stenen.

Tijdens het spel mogen geen open chows worden gemaakt.

Nadat de oorspronkelijke West Oost is geweest volgt een vierde ronde, de ronde van de groene draak. De winnaar van het laatste spel werpt twee dobbelstenen. Zijn worp bepaalt niet alleen welke muur geopend wordt, maar ook welke speler heersend is tijdens het vierde spel. Deze speler verliest en wint dubbel.

In deze ronde is geen heersende wind, maar een heersende draak; de groene draak uiteraard. De speler die een pung groene draken heeft, krijgt een extra verdubbeling.

**Heersende wind** - De speler die Oost is, is de *heersende wind* en leidt 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.

**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:

☞ 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.

☞ 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. Vervolgens neem je een losse steen van de dode muur en leg je een steen weg.

☞ 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.

**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 van drie stenen 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 vier mogelijkheden om mahjong te maken:

☉ met de veertiende steen wordt een *limietspel* gecompleteerd

☉ met de veertiende steen wordt een *paar* gevormd

☉ met de veertiende steen wordt een *pung* gevormd

☉ 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.

**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 twee stenen neemt hij uit de muur en legt hij 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.

**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.

**Punten betalen** - De speler die mahjong behaalt, ontvangt alleen punten en hoeft niet uit te betalen. De andere spelers ontvangen van en betalen aan elkaar. Oost betaalt en ontvangt dubbel.

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

**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.

**Vijf spelers** - Er zijn vijf spelers, maar slechts vier winden: Oost, Zuid, West en Noord. Hun plaatsen aan tafel bepalen ze met twee dobbelstenen. De speler met de hoogste worp wordt Oost en mag zijn plaats aan tafel bepalen. De rest past daaraan aan. Zuid gaat rechts van Oost zitten, West rechts van Zuid en Noord rechts van West. De speler met de laagste worp is de dromer en doet aan het eerste spel niet mee.

De vier winden spelen hun eerste spel. Als dit spel afgelopen is of in remise is geëindigd wordt Oost de nieuwe dromer en wordt de oude dromer Noord. De andere spelers schuiven een wind op: Zuid wordt Oost en West wordt Zuid en Noord wordt West.

Een ronde is gespeeld als iedere speler een keer Oost is geweest. Er zijn dus vijf beurten maar ieder speelt er vier. In totaal worden vier ronden gespeeld, een voor iedere wind.

Eventueel kan, omwille van het evenwicht, een vijfde ronde worden gespeeld, de ronde van de groene draak. Dan is niet één van de winden heersend maar de groene draak. Een paar groene draken levert dan 4 punten op en een pung/kong groene draken geeft een extra verdubbeling, twee in totaal.

Verder worden de gebruikelijke regels gevolgd.

**Volgorde** - Er zijn vier spelers: Oost, Zuid, West en Noord. Hun plaatsen aan tafel bepalen ze met twee dobbelstenen. De speler met de hoogste worp wordt Oost en mag zijn plaats aan tafel bepalen. De rest past 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.

## Verdubbelingstabel

	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
64	128	256	512	1024	2048	4096