



Mahjong Competitie Regels



gecorrigeerde versie 2023

INHOUDSOPGAVE

INLEIDING	3
HET MAHJONGSPEL	4
DE BASIS VAN HET SPEL	6
DOEL VAN HET SPEL	9
COMBINATIES VAN 1 PUNT	14
COMBINATIES VAN 2 PUNTEN	16
COMBINATIES VAN 4 PUNTEN	18
COMBINATIES VAN 6 PUNTEN	19
COMBINATIES VAN 8 PUNTEN	20
COMBINATIES VAN 12 PUNTEN	22
COMBINATIES VAN 16 PUNTEN	23
COMBINATIES VAN 24 PUNTEN	24
COMBINATIES VAN 32 PUNTEN	26
COMBINATIES VAN 48 PUNTEN	27
COMBINATIES VAN 64 PUNTEN	
COMBINATIES VAN 88 PUNTEN	28

HET MAHJONGSPEL

Een compleet mahjongspel telt 144 stenen die als volgt onderverdeeld zijn:

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

De Chinese lettertekens op de drakenstenen zijn Chung (midden) voor de rode draak, Fa (groei) voor de groene 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.



GELUKSSTENEN

Er zijn 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). De stenen doen niet mee aan het werkelijke spel, maar geven de speler bonuspunten (ingeval van een geldige mahjong van minimaal 8 punten).



De geluksstenen worden ook wel seizoenen 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.

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, winden genaamd. Iedere wind bestaat uit vier spelen. Er worden dus zestien spellen gespeeld.

Het is niet nodig om een heel spel uit te spelen. Je kunt een tijdlimiet afspreken of hoeveel winden je gaat spelen.

HEERSENDE WIND

Tijdens iedere ronde is er een 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 oostenwind weer oostenwind wordt, is een wind (ronde) gespeeld en begint de volgende wind. Oost begint de tweede ronde, maar Zuid is de heersende wind.

PLAATSEN AAN TAFEL BEPALEN

Voordat daadwerkelijk gespeeld kan worden moet de openingsceremonie uitgevoerd worden om te bepalen wie waar aan tafel komt te zitten en wie als Oost het spel mag beginnen. Door het lot te laten beslissen, hebben de spelers gelijke kansen en wordt iedere willekeur uitgesloten.

Van elke wind wordt er 1 steen omgedraaid, door elkaar geschoven en vervolgens trekt elke speler een windsteen. De speler die Oost trekt mag zijn plaats kiezen. Zuid gaat rechts van hem zitten, Noord links, en West tegenover hem.

Het is verstandig om de openingsceremonie met gepaste zorgvuldigheid uit te voeren. Dit uit eerbied voor het spel en voor de geesten, die geen mahjongspel overslaan!

BOUWEN VAN DE MUUR

Aan het begin van ieder spel worden de mahjongstenen goed door elkaar geroerd. De stenen liggen daarbij blind op tafel: met hun afbeelding omlaag. De Chinezen noemen deze ceremonie het kwetteren van de mussen.

Na het roeren vormt iedere speler een muur met een lengte van 18 stenen en twee stenen hoog. De vier muren worden tegen elkaar aangeschoven. Er ontstaat een vierkant, waarbij de rechterkant van de muur vrij blijft. Het vierkant symboliseert de Chinese muur.

Om de kwade geesten geen kans te geven zich te bemoeien met wat zich binnen het vierkant zal afspelen, is het raadzaam de muur aan alle kanten goed te sluiten.

OPENEN VAN DE MUUR EN VERDELEN VAN DE STENEN

Wanneer de Muur gebouwd is gooit Oost met twee dobbelstenen. Beginnende met zichzelf telt hij tegen de wijzers van de klok het aantal gegooide ogen af om te bepalen aan welke zijde de Muur wordt geopend.

De speler waar de Muur geopend wordt gooit vervolgens ook met de twee dobbelstenen en telt de 2 worpen bij elkaar op en telt vervolgens dit aantal van rechts af om te bepalen op welke plaats de muur wordt geopend. De 2 stenen worden uit de muur gepakt en naar rechts op de muur geplaatst. Dit heet de dode muur. Vervolgens pakt Oost de eerste vier daarop volgende stenen, daarna Zuid, West en Noord.

Nadat alle spelers 3 maal 4 stenen gepakt hebben (12 stenen) neemt Oost de eerste en derde steen van de rij (Oost begint met 14 stenen) en vervolgens Zuid, West en Noord ieder nog 1 steen (Zuid, West en Noord starten met 13 stenen. De twee dobbelstenen worden bij de speler gelegd die Oost is.

GELUKSSTENEN

Voordat het spel nu van start gaat mogen de spelers voor elke gelukssteen een nieuwe steen pakken van de Dode Muur.

Oost mag het eerst aanvullende stenen trekken. Trekt hij hierbij opnieuw een gelukssteen, dan pakt hij nogmaals een nieuwe steen. Hierna volgen Zuid, West en Noord.

Nu mag je je stenen bekijken. Je zet de stenen rechtop voor je neer. Je zorgt ervoor dat de andere spelers de afbeeldingen niet kunnen zien. Je sorteert de stenen naar soort om een goed overzicht te hebben.

Het is raadzaam je stenen niet steeds op dezelfde manier te sorteren, zodat de andere spelers niet op voorhand weten waar jouw soorten staan.

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is om als eerste mahjong te maken. Een mahjong bestaat uit vier combinaties van drie (of vier) stenen en een paar gelijke stenen. Er zijn ook andere mahjongs mogelijk (limietspelen, waarover straks meer. De combinaties heten chow, pung en kong.

CHOW

Een chow is een serie van drie opeenvolgende stenen van een soort.

Een chow kun je completeren met een steen die je van de muur trekt (verborgen chow) of met de steen die je linker buurman weglegt (open chow).

In het laatste geval, zeg je 'chow', leg je de twee stenen open op tafel en voeg je daar de derde, weggelegde steen aan toe. Chows van winden of draken bestaan niet.



PUNG

Een pung is een serie van drie identieke stenen.

Een pung kun je completeren met een steen die je van de muur trekt (verborgen pung) of met een steen die een van de spelers weg legt op tafel (open pung). Je roept 'pung', je legt je twee stenen open op tafel en voegt de derde, weggelegde steen eraan toe. Dit is een open pung.

Als je met een steen van de muur je pung completeert, blijft hij op stok staan als een verborgen pung.



KONG

Een kong is een serie van vier identieke stenen.

Je kunt op drie manieren een kong maken:

1. **Naar tafel.** Je hebt op stok een verborgen pung en de vierde steen wordt weggelegd op tafel. Je roept 'kong' je legt je drie stenen open op tafel en voegt de vierde steen eraan toe. Je hebt dan een open kong.
2. **Verborgen.** Je hebt een verborgen pung en pakt de vierde steen van de muur. Je hebt nu vier gelijke stenen op stok staan, maar het is pas een kong als je hem gedeclareerd hebt. Je legt daarom de kong met de afbeelding naar beneden op tafel om te markeren dat het een verborgen kong is.
3. **Op tafel.** Je hebt een open pung op tafel liggen en pakt de vierde steen van de muur. Deze steen mag je toevoegen aan je pung, zodat het een open kong wordt.



Omdat je na het completeren van een kong een steen tekort komt om mahjong te kunnen maken, pak je een losse steen van de dode muur.

Vergeet je een nieuwe steen te pakken dan heb je een dode hand, een hand met te weinig stenen om een mahjong te maken.

PAAR

Een paar bestaat uit twee identieke stenen.

Een paar kan gevormd worden door een steen van de muur te trekken of van de tafel te pakken. Het laatste is alleen toegestaan als je met de steen van tafel mahjong maakt.

STENEN PAKKEN EN WEGLEGGEN

Oost begint het spel door een van zijn veertien stenen weg te leggen.

Elke speler maakt een rijtje voor zich met zes stenen, en daaronder weer zes stenen, en zo verder. Stenen worden weggelegd met de afbeelding omhoog. Voor beginnende spelers kan het benoemen van de steen bij wegleggen een steun zijn, dit is echter niet gebruikelijk bij toernooien met de officiële Chinese regels.

Zuid, rechts van Oost, pakt daarna een steen van het begin van de levende muur en kijkt of hij deze steen wil ruilen voor een van zijn andere verborgen stenen. Je hebt dus altijd dertien stenen en maakt mahjong met de veertiende steen. Na Zuid volgt West, na West Noord, na Noord Oost, enzovoort.

Deze procedure wordt onderbroken als een van de spelers een weggelegde steen wil declareren voor een open pung, een open kong of voor mahjong. Daarvoor hoeft je niet aan de beurt te zijn. Nadat je gepungd of gekongd hebt en een veertiende steen hebt weggelegd vervolgt de speler rechts naast je het spel.

EXTRA STEEN

Als je een kong hebt gevormd of een gelukssteen hebt getrokken, neem je een losse steen van de dode muur.

WACHTEND SPEL

Heb je na verloop van tijd een op één steen na voltooid spel, dan is dat een wachtend spel. Je hebt dan drie mogelijkheden om met de veertiende steen mahjong te halen: met de winnende steen voltooi je een paar, een pung (kong) of een chow. De winnende steen kan zowel van de muur worden getrokken als van tafel gepakt.

MAHJONG

Als een veertiende steen je spel compleet maakt, roep je 'Mahjong' en leg je de stenen geheel open op tafel. Ook kan hier het Mandarijns Chinese woord 'Hu' voor gebruikt worden. De andere spelers kijken of je inderdaad mahjong hebt en dan ga je de punten tellen. Hierover later meer.

Een winnende hand moet minimaal 8 punten zijn (geluksstenen tellen niet mee om aan deze 8 punten te komen). Tijdens het tellen van de punten blijven de weggelegde stenen op tafel liggen, dit is belangrijk voor b.v. punten voor de laatste steen.

TELRAAM

Om de punten te tellen van de winnende hand wordt er een ‘telraam’ gemaakt met de weggelegde stenen. Een steen met de afbeelding naar beneden staat voor 10 punten, een steen met de afbeelding naar boven is 1 punt. Als laatste worden de punten van de geluksstenen geteld.

Alleen de punten van de winnaar worden geteld.

VERREKENEN VAN DE PUNTEN

De speler die de winnende steen heeft weggelegd, betaalt aan de winnaar het totaal van de winnende hand plus de 8 basispunten. De andere 2 spelers betalen alleen de 8 basispunten.

Als de winnaar mahjong maakt met een steen van de muur (zelf gepakt) dan betalen alle spelers het totaal van de winnende hand plus de 8 basispunten.

Een speler die mahjong claimt die niet juist blijkt te zijn (valse mahjong) betaalt een boete van 10 punten aan elke speler.

Daarna wordt het spel voortgezet. De oostenwind schuift door en de eerdere Zuid wordt nu Oost.

REMISE

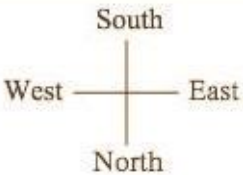
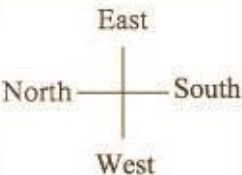
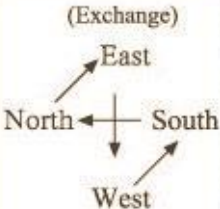
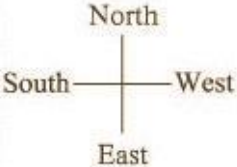
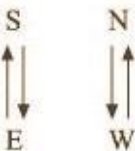
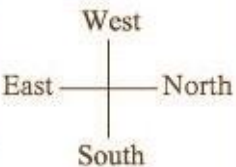
Het is remise wanneer de laatste steen van het spel verbruikt is en er geen mahjong gemaakt is door een van de spelers. Er worden geen punten geteld.

EINDE VAN EEN RONDE

Als alle vier spelers een keer Oost zijn geweest is een ronde voorbij en begint een volgende ronde met een nieuwe heersende wind. In de eerste ronde is de oostenwind de heersende wind, in de tweede ronde heerst de zuidenwind, in de derde ronde de westenwind en in de vierde ronde de noordenwind.

WISSELEN VAN PLAATS

Na elke ronde wordt er van plaats gewisseld volgens onderstaand schema.

1 st Round		2 nd Round	
		(Exchange) 	
3 rd Round		4 th Round	
(Exchange) 		(Exchange) 	

DERTIEN COMBINATIES VAN 1 PUNT

1. TWEE ZUIVERE CHOWS (PURE DOUBLE CHOW)

1 PUNT

Twee chows van dezelfde soort met dezelfde nummers.



2. TWEE GEMENGDE CHOWS (MIXED DOUBLE CHOW)

1 PUNT

Twee chows van verschillende soorten met dezelfde nummers.



3. KLEINE STRAAT (SHORT STRAIGHT)

1 PUNT

Twee chows van dezelfde soort die elkaar opvolgen.



4. TWEE HOEKSTEEN CHOWS (TWO TERMINAL CHOWS)

1 PUNT

Twee chows 1-2-3 en 7-8-9 van dezelfde soort.



5. PUNG HOEK EN WINDSTENEN (PUNG OF TERMINALS OR HONORS)

1 PUNT

Elke pung van enen, negens, winden (geen heersende of eigen wind).

6. OPEN KONG (MELDED KONG)

1 PUNT

Een kong die open op tafel ligt.

7. EEN ONTBREKENDE SOORT (ONE VOIDED SUIT)

1 PUNT

Een hand waarbij 1 van de 3 soorten (kringen, tekens of bamboes) ontbreekt.

8. GEEN WINDEN OF DRAKEN (NO HONORS)

Een hand die bestaat uit alleen stenen van kringen, tekens en bamboes.

1 PUNT

9. WACHTEND OP RANDSTEEN (EDGE WAIT)

Wachtend op een 3 of 7 om een chow te completeren om uit te gaan.

1 PUNT

10. WACHTEND OP MIDDELSTE STEEN (CLOSED WAIT)

Wachtend op de middelste steen van een chow om uit te gaan.

1 PUNT

11. WACHTEND OP SLUITPAAR (SINGLE WAIT)

Wachtend op de steen om je sluitpaar te completeren om uit te gaan.

1 PUNT

12. ZELF GEPAKT (SELF-DRAWN)

Uit gaan met een steen gepakt van de muur.

1 PUNT

13. GELUKSSTEEN (FLOWER TILE)

Elke gelukssteen toegevoegd aan een winnende combinatie van minimaal 8 punten.

1 PUNT

TIEN COMBINATIES VAN 2 PUNTEN

14. PUNG VAN DRAKEN (DRAGON PUNG)

2 PUNTEN

Een pung van draken, verborgen of open.

15. HEERSENDE WIND (PREVALENT WIND)

2 PUNTEN

Een pung van heersende wind (wind van de ronde), verborgen of open.

16. EIGEN WIND (SEAT WIND)

2 PUNTEN

Een pung van je eigen wind, verborgen of open.

17. GESLOTEN SPEL (CONCEALED HAND)

2 PUNTEN

Een geheel verborgen spel (dicht) en uitgaan met een steen die door een medespeler wordt weggelegd.

18. ALLEEN CHOWS (ALL CHOWS, NO HONORS)

2 PUNTEN

Een hand met alleen chows, sluitpaar mag geen wind of draak zijn



19. VIER DEZELFDE STENEN (TILE HOG)

2 PUNTEN

In de mahjonghand bevinden zich alle vier voorkomende identieke stenen. Deze zijn verdeeld over twee of meer combinaties (zonder kongdeclaratie dus).

2 PUNTEN

20. DUBBELE PUNG (DOUBLE PUNG)

Twee pungs met dezelfde nummers van twee soorten.



21. TWEE VERBORGEN PUNGS (TWO CONCEALED PUNGS)

2 PUNTEN

Twee pungs gesloten op je stok.

22. VERBORGEN KONG (CONCEALED KONG)

2 PUNTEN

Een kong gesloten op je stok. Deze wordt uitgelegd met de afbeelding naar beneden, extra steen van de dode muur pakken.

23. EENVOUDIGE STENEN (ALL SIMPLS)

2 PUNTEN

Een combinatie met alleen de stenen 2 tot en met 8, geen hoek- en troefstenen.



VIER COMBINATIES VAN 4 PUNTEN

24. BUITENSPEL (OUTSIDE HAND)

4 PUNTEN

Een hand waarbij in elk setje een hoek of troefsteen zit.



25. GEHEEL VERBORGEN SPEL (FULLY CONCEALED

4 PUNTEN

HAND) Een geheel verborgen spel (dicht) en uitgaan met een steen die je van de muur pakt.

26. TWEE OPEN KONGS (TWO MELDED KONGS)

4 PUNTEN

Een hand met daarin twee open kongs.

27. LAATSTE STEEN (LAST TILE)

4 PUNTEN

Uitgaan met een steen waarvan er al drie op tafel liggen. De andere 3 stenen moeten in de open setjes van de spelers te zien zijn of tussen de weggelegde stenen.

ZEVEN COMBINATIES VAN 6 PUNTEN

28. ALLEEN PUNGS (ALL PUNGS)

6 PUNTEN

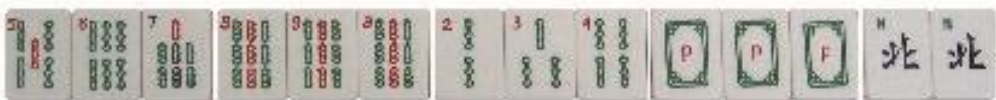
Een hand bestaande uit 4 pungs en een sluitpaar.



29. SCHOON SPEL (HALF FLUSH)

6 PUNTEN

Een hand van 1 soort stenen in combinatie met winden en/of draken.



30. GEMENGDE OPLOPENDE CHOWS (MIXED SHIFTED CHOWS)

6 PUNTEN

Drie chows van elke soort 1 en oplopend met 1 cijfer.



31. ALLE SOORTEN (ALL TYPES)

6 PUNTEN

Een hand waarbij alle vijf soorten in de setjes aanwezig zijn.



32. OPEN SPEL (MELED HAND)

6 PUNTEN

Alle setjes van deze hand zijn gecompleteerd door stenen die weggelegd zijn door de andere spelers.

33a. EEN OPEN EN EEN VERBORGEN KONG (TWO KONGS; ONE OPEN, ONE CONCEALED)

6 PUNTEN

Een combinatie van 1 open kong en 1 gesloten kong.

34. TWEE DRAKEN (TWO DRAGONS)

6 PUNTEN

Twee pungs (of kongs) van draken.

TIEN COMBINATIES VAN 8 PUNTEN

35. GEMENGDE STRAAT (MIXED STRAIGHT)

8 PUNTEN

Drie chows 1-2-3 en 4-5-6- en 7-8-9 van drie soorten.



36. OMKEERBARE STENEN (REVERSIBLE TILES)

8 PUNTEN

Een hand met uitsluitend stenen die omgekeerd dezelfde afbeelding hebben. De tekens vallen hier niet onder, maar wel de witte draak en een aantal stenen van bamboes en kringen.



37. DRIE GEMENGDE CHOWS (MIXED TRIPLE CHOW)

8 PUNTEN

Drie dezelfde chows in cijfers van drie soorten.



38. DRIE GEMENGDE OPLOPENDE PUNGS (MIXED SHIFTED PUNGS)

8 PUNTEN

Drie pungs van drie soorten oplopend met 1 cijfer.



39. KIPPENSPEL (CHICKEN HAND)

8 PUNTEN

Een hand waarin geen enkel punt zit. De winnende steen moet door een medespeler weg worden gegooid.

Mag niet de enig mogelijke plaats zijn om te winnen.



40. LAATSTE STEEN GETROKKEN (LAST TILE DRAW)

8 PUNTEN

Uitgaan met de laatste steen van het spel die je van de muur pakt. Geen punt tellen voor het zelfpakken.

41. LAATSTE WEGGELEGDE STEEN (LAST TILE CLAIM)

8 PUNTEN

Uitgaan met de laatste steen van het spel die door een andere speler wordt weggelegd.

42. WINNEN EXTRA STEEN NA KONG (OUT WITH REPLACEMENT TILE) 8 PUNTEN

Uitgaan met de steen van de dode muur na het declareren van een kong. Geldt niet voor het pakken na een gelukssteen.

43. KONGROOF (ROBBING THE KONG)

8 PUNTEN

Winnen met de steen die een andere speler van de muur pakt en van een open pung een kong maakt. Die steen 'roof' je dan om te winnen.

33b TWEE VERBORGEN KONGEN (TWO CONCEALED KONGS)

Een hand met daarin twee verborgen (gesloten) kongs.

Vanaf 01/01/2007 is deze hand 8 punten waard.

Een combinatie van 1 open kong en 1 gesloten kong is 6 punten.

VIJF COMBINATIES VAN 12 PUNTEN

44. MINDER TROEFSTENEN & VERWEVEN STRAAT

12 PUNTEN

(LESSER HONORS AND KNITTED TILES)

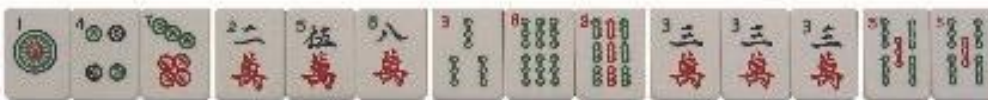
Een hand met stenen uit de verweven straat (zie 45) gecombineerd met winden en draken (losse stenen). De verweven straat en de winden en draken zijn hierbij niet compleet.



45. VERWEVEN STRAAT (KNITTED STRAIGHT)

12 PUNTEN

Een hand met een speciale straat 1-4-7 en 2-5-8 en 3-6-9 van drie soorten, gecombineerd met een willekeurige set en sluitpaar.



46. HOOGSTE VIER (UPPER FOUR)

12 PUNTEN

Een hand met de stenen 6-7-8-9 , mogen pungs en chows zijn. Geen winden en draken erbij.



47. LAAGSTE VIER (LOWER FOUR)

12 PUNTEN

Een hand met de stenen 1-2-3-4 , mogen pungs en chows zijn. Geen winden en draken erbij.



48. GROTE DRIE WINDEN (BIG THREE WINDS)

12 PUNTEN

Een hand met drie pungs (of kongs) van winden.



ZES COMBINATIES VAN 16 PUNTEN

49. ZUIVERE STRAAT (PURE STRAIGHT)

16 PUNTEN

Een hand met drie chows van 1 soort.



50. DRIEKEURS HOEKSTEEN CHOWS (THREE-SUITED TERMINAL CHOWS)

16 PUNTEN

Een hand met 1-2-3 en 7-8-9 van 1 soort (twee hoeksteen chows),
1-2-3 en 7-8-9 van een andere soort en als sluitpaar 5-5 van de derde soort.



51. DRIE ZUIVERE OPLOPENDE CHOWS (PURE SHIFTED CHOWS)

16 PUNTEN

Drie chows van 1 soort oplopend in getal met 1 of 2 cijfers.



52. OVERAL VIJVEN (ALL FIVES)

16 PUNTEN

Een hand waarbij in elk setje een 5 zit, sluitpaar moeten dus 2 vijven zijn.



53. DRIEVOUDIGE PUNGS (TRIPLE PUNG)

16 PUNTEN

Drie pungs van hetzelfde cijfer in drie soorten.



54. DRIE GESLOTEN PUNGS (THREE CONCEALED PUNGS)

16 PUNTEN

Een hand met drie verborgen pungs.

NEGEN COMBINATIES VAN 24 PUNTEN

55. ZEVEN TWEELINGEN (SEVEN PAIRS)

24 PUNTEN

Een hand van zeven paren, er mag een kong bijzitten die dan voor 2 paren telt.



56. ALLE TROEFSTENEN & VERWEVEN STRAAT (GREATER HONORS AND KNITTED TILES)

24 PUNTEN

Een steen van elke troefsteen (ESWNPCF = 7 stenen) aangevuld met 7 stenen van de verweven straat (147-258-369).

N.B. Ook geldig wanneer de verweven straat compleet is (147-258-369) en is gecombineerd met vijf verschillende draken en winden



57. ALLEEN EVEN PUNGS (ALL EVEN)

24 PUNTEN

Een hand van pungen van 2, 4, 6 en 8 stenen, met een sluitpaar van een van deze stenen.



58. ZUIVER SPEL (FULL FLUSH)

24 PUNTEN

Een hand van stenen van 1 soort.



59 DRIE ZUIVERE CHOWS (PURE TRIPLE CHOW)

24 PUNTEN

Drie setjes van chows van 1 soort met dezelfde nummers b.v.

4-5-6 4-5-6 4-5-6 van kringen.



60. ZUIVERE OPLOPENDE PUNGS (PURE SHIFTED PUNGS)

24 PUNTEN

Drie pungen van 1 soort oplopend met 1 cijfer.



61. HOOGSTE DRIE (UPPER TILES)

24 PUNTEN

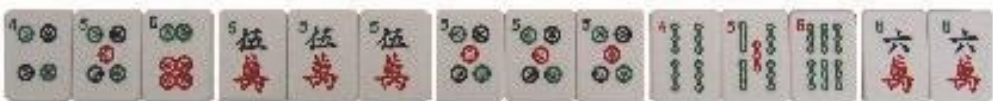
Een hand met de stenen 7-8-9, mogen pungs en chows zijn. Geen winden en draken erbij.



62. MIDDELSTE DRIE (MIDDLE TILES)

24 PUNTEN

Een hand met de stenen 4-5-6, mogen pungs en chows zijn. Geen winden en draken erbij.



63. LAAGSTE DRIE (LOWER TILES)

24 PUNTEN

Een hand met de stenen 1-2-3, mogen pungs en chows zijn. Geen winden en draken erbij.



DRIE COMBINATIES VAN 32 PUNTEN

64. VIER ZUIVERE OPLOPENDE CHOWS (FOUR SHIFTED CHOWS)

32 PUNTEN

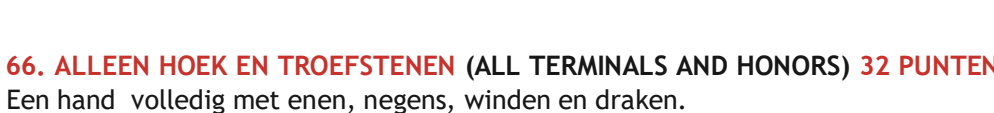
Vier chows van 1 soort oplopend met 1 of 2 cijfers.



65. DRIE KONGEN (THREE KONGS)

32 PUNTEN

Een hand met 3 kongen, verborgen en/of open.



66. ALLEEN HOEK EN TROEFSTENEN (ALL TERMINALS AND HONORS)

32 PUNTEN

Een hand volledig met enen, negens, winden en draken.



TWEE COMBINATIES VAN 48 PUNTEN

67. VIER ZUIVERE CHOWS (QUADRUPLE CHOW)

48 PUNTEN

Vier chows van dezelfde cijfers in 1 soort.



68. VIER ZUIVERE OPLOPENDE PUNGS (FOUR PURE SHIFTED PUNGS)

48 PUNTEN

Vier pungs van 1 soort oplopend met 1 cijfer.



ZES COMBINATIES VAN 64 PUNTEN

69. ALLEEN HOEKSTENEN (ALL TERMINALS)

64 PUNTEN

Een hand met alleen pungs van enen en negens.



70. KLEINE VIER WINDEN (LITTLE FOUR WINDS)

64 PUNTEN

Een hand met 3 pungs van winden en een sluitpaar van de andere wind.



71. KLEINE DRIE DRAKEN (LITTLE THREE DRAGONS)

64 PUNTEN

Een hand waarin 2 pungen van draken zitten en een sluitpaar van de derde draak.



72. ALLEEN TROEFSTENEN (ALL HONORS)

64 PUNTEN

Een hand met alleen pungs van winden en draken.



73. VIER GESLOTEN PUNGS (FOUR CONCEALED PUNGS)

64 PUNTEN

Een hand geheel gesloten met vier pungs.

74. ZUIVERE HOEKSTEEN CHOWS (PURE TERMINAL CHOWS)

64 PUNTEN

Een hand van 2 van de hoogste en laagste hoeksteen Chow van 1 soort met als sluitpaar 2 vijven van dezelfde soort.



ZEVEN COMBINATIES VAN 88 PUNTEN

75. GROTE VIER WINDEN (BIG FOUR WINDS)

88 PUNTEN

Een hand met pungs (of kongen) van alle vier winden.



76. GROTE DRIE DRAKEN (BIG THREE DRAGONS)

88 PUNTEN

Een hand met pungs (of kongen) van alle drie draken.



77. JADE SPEL (ALL GREEN)

88 PUNTEN

Een hand uitsluitend van 2,3,4,6,8, van de bamboes en de groene draak.



78. NEGEN POORTEN (NINE GATES)

88 PUNTEN

Een gesloten hand waarbij je een pung van de enen en negens van 1 soort hebt met de stenen 2 t/m 8 en wachtend bent op 1 steen van 1 t/m 9 van die soort.



79. VIER KONGS (FOUR KONGS)

88 PUNTEN

Een hand met vier kongs, mogen open en/of verborgen zijn.

80. ZEVEN ZUIVER OPLOPENDE TWEELINGEN (SEVEN SHIFTED PAIRS)

88 PUNTEN

Een hand met 7 tweelingen van 1 soort (zuiver) oplopend met 1 cijfer verschil.



81. DERTIEN WEZEN (THIRTEEN ORPHANS)

88 PUNTEN

Een hand waarin 1 steen van alle winden, alle draken, alle enen en alle negens waarbij je 1 van deze stenen dubbel mag hebben.

