

Mahjong spelregels

Spelregels volgens Nederlandse Mahjong Bond

Mahjong Club Groene Hart, Alphen aan den Rijn, www.groenehartmahjong.com
11-3-2011



INHOUDSOPGAVE

Mahjong spelregels	3
Inleiding	3
Doel van het spel	4
Speelmateriaal	4
Stenen	4
Beginsituatie	5
Verdelen van de stenen	5
Starten van het spel	5
Mahjong	5
Algemene gang van het spel	6
De leidende wind	8
Ronde en de windrichting	8
Voorrang	8
Tijdens het spel	8
Dood spel	8
Puntentelling	9
Het berekenen van de punten	9
Het verrekenen van de punten	12
Voorbeeld punten berekening	13
Fiches	14
De regelmatige limietspelen	15
De onregelmatige limietspelen	16
Spelen met gelukstenen	18
Begrippen	18

INLEIDING

Mahjong (MaJiang in Chinees) 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 spel is mateloos populair in Azië: bijna elke volwassen Chinees, Japanner of Koreaan speelt wel eens Mahjong.

Onmiddellijk na zijn introductie in Europa, in de jaren '20 van de vorige eeuw, was Mahjong een rage. De spellen waren niet aan te slepen en iedereen wilde het spelen. Hoewel die gekte reeds lang voorbij is, wordt er nog steeds volop Mahjong gespeeld: thuis in huiselijke kring, op speciale Mahjong Clubs (zoals Mahjong Club Het Groene Hart) en op internet. Er is zelfs een Nederlandse Mahjong Bond.

Mahjong is een intrigerende mix van inzicht en geluk, berekening en willekeur, symboliek en realiteit. Het wordt gespeeld met benen of kunststoffen stenen, die voorzien zijn van fraaie afbeeldingen, maar die als ze geroerd worden een hels kabaal kunnen veroorzaken. Het gaat erom zo snel mogelijk een mooie combinatie van veertien stenen te maken. Dat is vaak lastiger dan het lijkt. Mahjong wordt dan ook wel het Spel van de Tienduizend Mogelijkheden, maar ook het Spel van de Duizend Wonderen genoemd.

Mahjong is een verslavend spel. Wie eenmaal onder de bekoring is gekomen van het enigszins mysterieuze spel zal het altijd willen blijven spelen.

Het originele Mahjong moet niet verwisseld worden met het Mahjong dat vaak als patience spel op de computer wordt gespeeld: van een stapel stenen trek je steeds twee dezelfde stenen totdat je geen stenen meer over hebt.

Speel je het originele Mahjong, dan keer je de doos met stenen boven de speeltafel om, bouwt de muur, pakt je stenen en gaat op jacht naar de Dertien Wezen, de Negen Poorten of je probeert de Pruimenbloesem Van Het Dak te plukken. Mahjong is een prachtig spel met meer dan duizend mogelijkheden...

Er zijn verschillende manieren om Mahjong te spelen, in de loop der jaren zijn in elk land varianten ontstaan van het originele Mahjong. Vaak wordt het gele of blauwe boekje dat bij het Mahjong spel wordt geleverd als basis gebruikt voor deze spelregels. De meest bekende varianten zijn bijvoorbeeld de Nederlandse Toernooispeelregels, Hong Kong Mahjong, Riichi Mahjong (Japans), Mahjong Competition Rules (MCR) etc. Het spelen van Mahjong is in China door het communistische bewind lange tijd verboden geweest. Een belangrijke reden hiervoor is dat er veel geld werd vergokt bij het spelen van Mahjong. Sinds de introductie van de MCR spelregels is het spel weer toegestaan in China.

Een overzicht van de Nederlandse Toernooi Speelregels is beschreven in de volgende hoofdstukken.

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is de eerste speler te zijn die mahjong maakt, waarbij men een zo hoog mogelijk aantal punten probeert te halen.

SPEELMATERIAAL

Het mahjong spel bevat in totaal 136 stenen¹, twee dobbelstenen, vier stokken om de stenen op te plaatsen (één stok heeft een afwijkende kleur om de Oostenwind, de 'leidende wind' aan te geven) en kaartjes om aan te geven wie welke windrichting vertegenwoordigt. Eventueel bevat het spel fiches voor het onderling verrekenen van het behaalde aantal punten

STENEN

De stenen zijn als volgt onderverdeeld:

- 4 sets van 9 Bamboe stenen 1 tot en met 9, Bamboe 1 is de steen met het vogeltje



- 4 sets van 9 Kringen stenen 1 tot en met 9



- 4 sets van 9 Tekens stenen 1 tot en met 9



- 4 sets van 4 wind stenen (Oost, Zuid, West, Noord)



- 3 sets van 4 draken (Groene draak, Rode draak en Witte draak)



De wind en draken stenen zijn troefstenen. Van de series Bamboe, Kringen en Tekens zijn steen 1 en 9 de hoekstenen en steen 2 tot en met 8 de eenvoudige stenen. Hoekstenen en troefstenen worden samen edelstenen genoemd.

¹ Volgens deze spelregels wordt gespeeld zonder bloemen en seizoenen

BEGINSITUATIE

De 136 stenen worden met de beeldzijde omlaag geschud, waarna ieder speler een muur maakt van 17 stenen lang en 2 stenen hoog. Deze 4 muren worden tegen elkaar geschoven zodat er een vierkant ontstaat, waarbij de rechterkant van elke zijde van de muur vrij blijft.



Vervolgens wordt bepaald wie welke windrichting gaat vertegenwoordigen. Hiervoor gooit iedere speler éénmaal met de twee dobbelstenen. Wie het hoogste aantal ogen gooit wordt de Oostenwind, de 'leidende wind'. Degenen met het een na hoogste aantal punten wordt Zuidenwind en neemt plaats rechts van Oost, de daaropvolgende Westenwind. De speler met het laagste aantal ogen wordt Noord, links van Oost. Tegenover Oost zit West.

Als alternatief kan ook van elk van de vier winden één steen gesloten op tafel worden gelegd. Elke speler trekt een steen. De getrokken steen is de wind van de speler en dus de plaats aan de tafel.

VERDELEN VAN DE STENEN

Oost gooit met de twee dobbelstenen om te bepalen welke speler de muur moet openen. Oost is 1, Zuid 2, etc. De door de worp van Oost bepaalde speler gooit opnieuw en telt het aantal ogen op bij de worp van Oost. Vervolgens telt deze speler het totale aantal punten af op de stenen van zijn/haar muur, beginnend aan de rechterkant.

De speler neemt de aldus gevonden twee stenen uit de muur en plaatst deze twee stenen (de losse stenen) rechts van de opening op de muur. Hierna wordt de dode muur bepaald. Dit zijn de eerste 14 stenen (inclusief de losse stenen) rechts van de opening van de muur. Er wordt een kleine opening gemaakt tussen de dode en de levende muur. Als gedurende het spel losse stenen worden gebruikt, wordt de dode muur niet aangevuld.

Oost begint nu met vier stenen te nemen links van de eerste opening. Hierna volgen Zuid, West en Noord. Iedere speler neemt in totaal 13 stenen (drie keer vier en één keer een steen). Omdat Oost het spel moet beginnen neemt Oost als laatste een steen extra.

STARTEN VAN HET SPEL

Oost begint met het uitleggen 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 afgebroken muur en legt een steen weg. Hierna is West aan beurt, dan Noord, etc.

MAHJONG

Een compleet spel oftewel mahjong bereikt men door het vormen van combinaties bestaande uit vier series van drie stenen en een paar van twee stenen. De combinaties bestaan uit 3 opeenvolgend genummerde stenen

van dezelfde soort (dus van kringen, tekens of bamboe), deze worden chow genoemd of bestaan uit 3 gelijke stenen van dezelfde soort (kringen, tekens, bamboe, draken of winden), deze worden pung genoemd. Het paar (chotao) bestaat uit twee gelijke stenen. Vier gelijke stenen is een kong (zie verder onder kongen). Het maken van een mahjong is alleen toegestaan bij minimaal twee verdubbelingen (zie verder onder puntentelling). Uitzonderingen op deze regel zijn de onregelmatige limietspelen. Kenmerkend voor deze spelen is dat ze niet uit series bestaan maar uit een totaal combinatie van 14 stenen (zie verder onder puntentelling).

- Chow: drie opeenvolgende kleuren van dezelfde serie (voorbeeld: tekens 3, 4 en 5)



- Pung: drie dezelfde stenen van één serie (voorbeeld: 3 x bamboe 3)



- Kong: vier dezelfde stenen van één serie (voorbeeld: 4 x witte draak)



ALGEMENE GANG VAN HET SPEL

Door ruiling van de stenen (wanneer men aan de beurt is één steen pakken en één steen weg leggen) tracht iedere speler een compleet spel (mahjong) te verkrijgen en/of een zo groot mogelijk aantal punten te behalen. Behalve door het nemen van 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. Hier gelden de volgende regels:

- Het chowen
Men neemt de laatst weggelegde steen voor het vormen van een chow. Dit is alleen toegestaan wanneer men aan de beurt is. Men roept dan chow en legt de steen met twee daarbij behorende stenen open op tafel² en legt een andere steen weg.
- Het pungen
Men neemt de laatst weggelegde steen voor het vormen van een pung. Pungen is in tegenstelling tot chowen voor iedereen toegestaan. Men roept dan pung en legt de steen met de twee daarbij behorende stenen op en 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 stel van vier gelijke stenen van dezelfde soort wordt pas een kong na declaratie, 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 vereiste combinatie voor het vormen van een compleet spel (mahjong) niet meer kan maken. Heeft men vier gelijke stenen in de hand en wenst men daar een kong van te maken, dan legt men de vier stenen gesloten op tafel waarna men een extra steen neemt. Deze steen wordt genomen van de stenen die bij de aanvang van het spel op de muur zijn gelegd, de

² Voor alle duidelijkheid: een dichte chow of pung wordt niet open op tafel gelegd en blijft dus op de plank.

losse stenen. Wanneer er twee lossen stenen zijn, wordt de steen die het dichtst bij de levende muur ligt als eerste gepakt. Vervolgens legt men een steen weg.

Naast een kong op stok (verborgen of gesloten kong) zijn er nog twee manieren op te kongen:

1. Indien een speler een pung in de hand heeft en iemand gooit de vierde steen weg, dan roept de speler kong en legt de vier stenen open op tafel. Vervolgens wordt een extra steen gepakt (een losse steen);
2. Indien 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 andere drie stenen voegen. Vervolgens wordt een extra steen gepakt (een losse steen);

- Het mahjong

Heeft een speler op één steen na een compleet spel (mahjong) dan heet dit een wachtend spel³. Er kunnen zich vier situaties voordoen waarbij men nog een steen nodig heeft om mahjong te maken:

1. Met de laatste steen moet een chow gevormd worden;
2. Met de laatste steen moet een pung gevormd worden;
3. Met de laatste steen moet een chotoa (paar) gevormd worden;
4. Met de laatste steen wordt een onregelmatig limietspel gecompleteerd.

De winnende steen kan men zowel door trekken van de muur verkrijgen of kan afkomstig zijn van de speler die het laatst een steen heeft weggelegd. Het paar hoeft men niet als laatste verkregen te hebben, maar de tweede steen voor het paar mag alleen van tafel genomen worden wanneer hiermee mahjong gemaakt wordt. Wanneer de steen waar een speler mahjong mee kan maken wordt getrokken roept de speler mahjong; de andere spelers controleren dit en indien correct worden alle punten geteld. Wanneer de andere spelers constateren dat onterecht mahjong is geclaimd, heeft deze speler een dood spel en wordt doorgespeeld.



Bij een mahjong 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, met uitzondering wanneer Oost mahjong heeft. Heeft niemand mahjong en is de levende muur op, dan spreekt men van remise en worden de punten niet geteld. Bij remise draait de wind niet. De winden draaien tegen de wijzers van de klok in.

³ Een wachtend spel levert geen extra punten op. Een uitzondering hierop zijn de onregelmatige limietspelen.

DE LEIDENDE WIND

De speler die Oost is, leidt het spel in door het werpen van de dobbelstenen om te bepalen door wie en waar de muur geopend wordt. Daarnaast moet de speler die de Oostenwind is, bij afrekening van de punten, afhankelijk van winst of verlies, dubbel betalen of ontvangen.

RONDE EN DE WINDRICHTING

Bij het starten van het spel is de wind van de ronde Oost. Wanneer na het doordraaien van de winden elke speler een keer Oost is geweest, is een volledige ronde gespeeld. De tweede ronde is de ronde van Zuid, etc. In totaal worden vier rondes gespeeld, dus minimaal 16 spellen.

VOORRANG

Wanneer meerdere spelers dezelfde steen van tafel kunnen gebruiken, heeft het pungen/kongen voorrang boven het chowen. Kan een speler mahjong maken, dan gaat dit altijd voor. Kunnen meerdere spelers van dezelfde weggelegde steen mahjong maken, dan gaat de speler die de steen nodig heeft voor het completeren van een paar voor op een speler die een pung of chow moet completeren; een pung gaat weer voor een chow. Een speler die een onregelmatig 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: onregelmatig limietspel – paar – pung – chow – degene die het eerst aan de beurt is.

TIJDENS HET SPEL

Wanneer men een steen van de muur pakt, is het gebruikelijk een klein tikje met deze steen op tafel geven. Dit is het teken dat de laatste steen niet meer gepakt mag worden. Bij onduidelijkheid krijgt de speler die pung o.i.d. roept altijd het voordeel.

Pas de snelheid van spelen aan indien dat het voor anderen te snel gaat. Schroom ook niet te zeggen dat het te snel gaat. Vragen om bedenktijd terwijl men niet aan de beurt is, mag. Doe dit tijdig en duidelijk. Het is niet verstandig om van deze mogelijkheid veel gebruik te maken want u verraad uw spel.

Maak om misverstanden te voorkomen kenbaar wat u doet of van plan bent, liefst met gebruik van mahjong termen.

Pakt men de winnende steen van de muur, houdt deze dan apart om goed de punten of verdubbeling voor de winnende steen te kunnen vaststellen.

DOOD SPEL

Een speler is altijd zelf verantwoordelijk voor het aantal stenen. Een speler die tijdens het spel merkt dat hij teveel of te weinig stenen heeft, hoeft niets te zeggen. De medespelers mogen pas na het spel melden dat een andere speler een 'dood spel' heeft. In dat geval krijgt de speler nul punten.

Een speler kan ook een dood spel hebben doordat ten onrechte mahjong geclaimd is. Het spel gaat dan gewoon door, deze speler mag echter geen mahjong meer maken en krijgt nul punten.

In beide gevallen moet de speler met een dood spel wel betalen! Een dood spel wordt ook dode hand genoemd.

PUNTEENTELLING

De afzonderlijke stenen hebben geen waarde, wel krijgt men punten voor combinaties van punten zoals pungs en kongs. Een chow levert geen punten op. Daarnaast kan men extra punten of verdubbelingen van punten krijgen voor mahjong, de manier waarop met de laatste steen mahjong wordt gemaakt, voor bijzondere groeperingen en voor bijzondere winstspelen.

Voor de puntentelling worden de volgende begrippen gebruikt:

- Eenvoudige stenen zijn: Bamboe, Kringen of Tekens 2 tot en met 8;
- Edelstenen zijn: Bamboe, Kringen of Tekens 1 of 9 (de hoekstenen) en alle Draken en Winden (de troefstenen);
- Verborgene stenen liggen nog op de stok;
- Open stenen liggen op de tafel, i.e. deze heeft de speler uitgelegd.

Pakt men de winnende steen van de muur, houdt deze dan apart om goed de punten of verdubbeling voor de winnende steen te kunnen vaststellen.

HET BEREKENEN VAN DE PUNTEN

Er is een maximaal aantal punten te behalen per spel, de zogenaamde limiet, deze geldt voor elk spel. De limiet is gesteld op 2.000 punten. Na verrekening kan men per spel maximaal 8.000 punten halen, als Oost maximaal 12.000 punten. Een aantal spelen krijgen een vooraf bepaald aantal punten: de limietspelen.

Een onregelmatig limietspel is een winstspel dat niet uit pungs, chows, etc. bestaat. Deze spelen moeten tot een wachtend spel dicht gespeeld worden. De laatste steen mag een weggelegde steen zijn. Maakt iemand anders mahjong en heeft men een wachtend spel dan krijgt men de helft van het aantal punten dat voor een dergelijk limietspel staat. Bij limietspelen krijgt men geen extra punten en/of verdubbelingen voor combinaties van stenen, bijzondere combinaties, bijzondere winstspelen of winnende steen.

Een regelmatig limietspel bestaat uit pungs, chows, kongs en mag ook 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 waarde, maar telt men de punten.

Punten en verdubbelingen kunnen gehaald worden in verschillende categorieën. Deze punten/verdubbelingen kunnen bij elkaar worden opgeteld. Uitgezonderd in die gevallen waar staat dat het niet mag.

Alle spelers kunnen punten of verdubbelingen halen voor:

- Combinaties van stenen;
- Bijzondere combinaties. Winden kunnen tegelijkertijd eigen en heersende wind zijn, punten voor een paar en verdubbelingen worden dan bij elkaar opgeteld.

Uitsluitend de speler die mahjong haalt krijgt punten of verdubbelingen voor:

- Bijzondere winstspelen;
- Winnende steen.

Combinaties van stenen							
Combinatie	Omschrijving	Pung		Kong		Paar	Totaal
		Open	Dicht	Open	Dicht		
		Punten	Punten	Punten	Punten	Punten	Punten
Eenvoudige stenen	Stenen van 2 t/m 8	2	4	8	16		
Hoekstenen	Stenen van 1 en 9	4	8	16	32		
Troefstenen	Draken	4	8	16	32	2	
	Winden	4	8	16	32		
	Heersende wind					2	
	Eigen wind					2	
Mahjong	4 series van 3 of 4 en een paar						20
Bijzondere combinaties of spelen (voor alle spelers) ⁴							
Troefstenen	Verdubbeling	Toelichting					
Pung of kong draken	1						
Pung of kong eigen wind	1						
Pung of kong heersende wind	1						
Drie pungs dicht	1	<ul style="list-style-type: none"> Een open kong mag als dichte pung geteld worden 					
Drie kongs dicht	2						
Vier pungs dicht	2	<ul style="list-style-type: none"> Een open kong mag als dichte pung geteld worden 					
Vier kongs	3	<ul style="list-style-type: none"> Dicht of open 					
Schoon spel	1	<ul style="list-style-type: none"> Stenen van één soort met winden en draken, Of: Winden en draken met enen en negens 					
Zeer schoon spel	2	<ul style="list-style-type: none"> Winden en draken met enen en negens van één soort 					
Zuiver spel	3	<ul style="list-style-type: none"> Stenen van één soort, Of: Alleen winden en draken 					
Bijzondere combinaties of spelen (alleen voor speler met winnende steen)							
Spel	Verdubbeling	Toelichting					
Geheel verborgen spel	2	Mahjong met alleen zelfgepakte stenen					
Kleine vier winden	1	<ul style="list-style-type: none"> Drie pungs van winden Een paar van winden Een willekeurige pung of chow 					
Kleine drie draken	1	<ul style="list-style-type: none"> Twee pungs van draken Een paar van draken Twee willekeurige pungs of chows 					
Vier chows	1	<ul style="list-style-type: none"> Vier chows Een willekeurig paar 					
Pure eenvoud	1	<ul style="list-style-type: none"> Alleen stenen van 2 tot en met 8 					
Winnende steen							
Spel	Punten	Verdubbeling	Toelichting				
Volmaken met enig mogelijke steen	2		Men maakt mahjong met de enig mogelijke steen. Het maakt niet uit of er van die steen nog meer stenen in het spel zijn.				
Zelf gepakt van muur	2		Men maakt mahjong met een zelf gepakte steen				
Volmaken paar	2		Men maakt mahjong door met de laatste steen een paar te completeren				
Pe-ling eet cake (vogel eet cake)	10		Men maakt mahjong met kringen 1 en maakt daarmee een paar van bamboe 1 vol. Wanneer een speler kan winnen met een paar bestaande uit bamboe 1 mag de speler in plaats van bamboe 1 afsluiten met kringen 1. De kringen 1 wordt in zo'n geval gezien als bamboe 1, ook wat betreft eventuele verdubbelingen voor bijzondere spelen.				
Laatste steen van de muur		1	Men maakt met de laatste steen van de muur die de speler zelf heeft gepakt mahjong.				
Laatste steen van de muur kringen 1		3	Men maakt met de laatste steen van de muur die de speler zelf heeft gepakt mahjong en deze steen is kringen 1.				
Kong met de bloeiende bloemen		1	Men maakt mahjong met de losse steen verkregen na het maken van een kong.				
Kong met de bloeiende bloemen kringen 5		3	Men maakt mahjong met de losse steen				

⁴ Slechts 1 van de 4 combinaties is mogelijk, de verdubbelingen mogen dus niet opgeteld worden. Slechts 1 van de 3 bijzondere spelen is mogelijk, de verdubbeling mogen dus niet opgeteld worden.

			verkregen na het maken van een kong en deze steen is kringen 5.
Kongroof		1	Men maakt mahjong met een steen die door een speler gebruikt wordt om een open pung te completeren tot een kong.
Kong op kong		2	Men maakt mahjong met de losse steen verkregen na het maken van een kong bij het maken van twee kongs in één beurt.

Limietspelen			
Onregelmatige limiet spelen	Punten	Omschrijving	
Negen poorten	2.000	<ul style="list-style-type: none"> Drie keer een 1 Een keer serie 2 t/m 8 Drie keer een 9 Een extra steen van 1 t/m 9 	Alles van een soort
Dertien wezen	2.000	<ul style="list-style-type: none"> Een steen van alle enen en negen Een steen van elke wind Een steen van elke draak Een extra van een van bovengenoemde stenen 	
Tweelingen van troefstenen	2.000	<ul style="list-style-type: none"> Zeven paren van winden en draken 	
Windenslang	1.000	<ul style="list-style-type: none"> Een serie 1 t/m 9 van één soort Een steen van elke wind Een extra steen van 1 t/m of een wind 	
Drakenslang	1.000	<ul style="list-style-type: none"> Een serie 1 t/m 9 van één soort Een steen van elke draak Een paar winden 	
Hof van Peking	1.000	<ul style="list-style-type: none"> Een serie 1 t/m 7 van één soort Een steen van elke wind Een steen van elke draak 	
Zuivere tweelingen	1.000	<ul style="list-style-type: none"> Zeven paren van één soort 	
Zeer schone tweelingen	1.000	<ul style="list-style-type: none"> Zeven paren van winden en draken en hoekstenen van één soort 	
Schone tweelingen	500	<ul style="list-style-type: none"> Zeven paren van winden en draken en stenen van één soort 	
Zeven tweelingen	250	<ul style="list-style-type: none"> Zeven willekeurige paren 	
Regelmatige limietspelen	Punten	Omschrijving	
Vier winden	2.000	<ul style="list-style-type: none"> Vier pungs (en/of kongs) van winden Een willekeurig paar 	
Drie draken	2.000	<ul style="list-style-type: none"> Drie pungs (en/of kongs) van draken Willekeurige chow of pung Willekeurig paar 	
Jade spel	2.000	<ul style="list-style-type: none"> Pungs en of chows van uitsluitend groen gekleurde bamboes (2,3,4,6,8) en eventueel groene draken 	
Spel van de hemel	2.000	<ul style="list-style-type: none"> Met de eerste 14 stenen mahjong (alleen mogelijk voor Oost) 	
Vier verborgen kongs	2.000	<ul style="list-style-type: none"> Vier dichte kongs Willekeurig paar 	
Kop en staart	2.000	<ul style="list-style-type: none"> Vier pungs van enen en negens Een paar van enen of negens 	
Spel van de aarde	1.000	<ul style="list-style-type: none"> Mahjong met de eerste door Oost weggelegde steen 	
Kronkelende slang	1.000	<ul style="list-style-type: none"> Twee pungs (1 en 9) Twee chows (3,4,5 en 6,7,8) Een paar (2) Of: Twee pungs (1 en 9) Twee chows (2,3,4 en 6,7,8) Een paar (5) Of: Twee pungs (1 en 9) Twee chows (2,3,4 en 5,6,7) Een paar (8) 	Alles van een soort

- *Dode muur:*
De dode muur bestaat uit 14 stenen en er kunnen meer kongs gedeclareerd worden dan er losse stenen zijn. Bij de situatie dat iemand de 15^e kong wil declareren, is het remise.
- *Kongroof:*
Men maakt mahjong met een steen die door een speler wordt gebruikt om een open pung te completeren tot kong. Degene die een kong wil declareren heeft de pung al open voor hem op tafel liggen. Kongroof is niet mogelijk als diegene een dichte pung heeft liggen of een dichte kong maakt. Maar als iemand in één beurt allereerst een pung declareert met een door een andere speler weggelegde steen (open pung) en vervolgens in dezelfde beurt besluit daar een kong van te maken en de wijziging volgt niet in één adem, dan geldt dit als het volmaken van een open pung en is kongroof toegestaan.
- *Mahjong met de enig mogelijke steen:*
Men maakt mahjong met de enig mogelijke steen. Het maakt niet uit of er van die steen nog meer stenen in het spel zijn. Dit geldt niet als andere mogelijkheden niet de vereiste twee verdubbelingen opleveren.
- *Pe-ling eet cake:*
Men maakt mahjong met kringen 1 en maakt daarmee een paar van bamboe 1 en kringen 1. De kringen 1 wordt in zo'n geval gezien als bamboe 1, ook wat betreft eventuele verdubbelingen voor bijzondere spelen. Waar sprake is van een schoon bamboe spel, blijft dit spel ook schoon. Kringen 1 moet de winnende steen zijn en mag niet reeds op de lat staan.
- *Valse mahjong:*
Iemand heeft een dood spel doordat deze ten onrechte mahjong geclaimd heeft. Het spel gaat door, deze speler mag echter geen mahjong meer maken en krijgt nul punten.
- *Verdubbelingen*
De verdubbelingen zijn:

Aantal verdubbelingen	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Punten vermenigvuldigen met	2	4	8	16	32	64	128	256	512

- *Wachtend spel:*
Maakt iemand anders mahjong en heeft men een wachtend spel, dan krijgt men de helft van het aantal punten wat voor een dergelijk onregelmatig limietspel staat. Deze regel geldt alleen voor onregelmatige limietspelen. Bij een wachtend regelmatig limietspel tellen alleen de reguliere punten.

HET VERREKENEN VAN DE PUNTEN

Iedere speler telt na het beëindigen van het spel (als iemand mahjong heeft gemaakt) zijn punten en verdubbelingen en laat zijn stenen duidelijk zien aan de overige spelers om controle mogelijk te maken.

De speler die mahjong heeft gemaakt ontvangt van de andere spelers het door hem of haar behaalde puntenaantal. De overige spelers betalen hun verschil in punten aan elkaar. Het is dus niet vanzelfsprekend dat degene die mahjong heeft ook uiteindelijk de meeste punten haalt.

De som van het puntenaantal van de vier spelers is na verrekening altijd nul. De punten van de verschillende spelletjes worden bij elkaar geteld om te bepalen wie de eindwinnaar is.

De regels voor het verrekenen van de punten zijn dus als volgt:

1. De speler die mahjong heeft, ontvangt het door hem behaalde puntenaantal van de andere spelers.
2. De overige drie spelers berekenen hun verschil in punten. De uitkomst hiervan (het verschil) verrekenen deze spelers onderling.
3. De speler die Oost is, betaalt en ontvangt altijd dubbel.

Pakt men de winnende steen van de muur, houdt deze dan apart om goed de punten of verdubbeling voor de winnende steen te kunnen vaststellen.

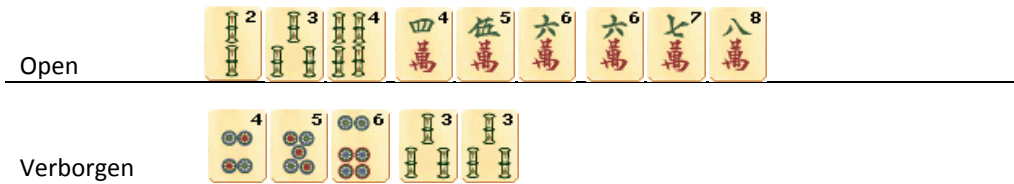
VOORBEELD PUNTEN BEREKENING

Een voorbeeld van de berekening van punten is hieronder weergegeven. De heersende wind is Oost.

Oost



Zuid (maakt mahjong met bamboe-3 van tafel)



West



Noord



De punten worden als volgt berekend:

Oost heeft 64 punten: 4 (verborgen pung eenvoudige stenen) x 2 + 8 (verborgen pung draken), 1 verdubbeling voor pung draken en 1 verdubbeling voor 3 verborgen pungs.

Zuid heeft 96 punten: 20 punten voor mahjong, 2 punten voor steen voltooit paar, 2 punten voor enig mogelijke plaats, 1 verdubbeling voor alleen chows, 1 verdubbeling voor alleen eenvoudige stenen.

West heeft geen punten, dit is namelijk een dood spel. West is vergeten een vervangende steen te pakken van de dode muur na het uitleggen van de kong westenwind. Wanneer het geen dood spel was geweest was dit een hand met 3 verdubbelingen: west, oost en schoon spel (alleen hoekstenen en troefstenen)

Noord heeft 20 punten: 2 (open pung eenvoudige stenen) + 8 (gesloten pung winden), 1 verdubbeling voor schoon spel.

De verrekening van punt is als volgt:

	<i>Oost</i>	<i>Zuid</i>	<i>West</i>	<i>Noord</i>	Totaal
<i>Behaalde punten</i>	64	96	0	20	Betalen (B)
Oost	0	192	0	40	232
Zuid	0	0	0	0	0
West	128	96	0	20	244
Noord	128	96	0	0	224
Totaal ontvangen (A)	256	384	0	60	
Score (A – B)	24	384	-244	-164	

Het totaal van de rij Totaal ontvangen min het totaal van de kolom Totaal betalen is altijd 0!

FICHES

Het verrekenen van de punten kan via een notitieblokje, via een spreadsheet op de computer of door middel van de fiches die bij het spel worden geleverd. Elk fiche heeft een specifieke waarde. Bij het begin van het spel wordt in de regel een waarde van 3,000 punten aan fiches per speler gegeven.

Waarde van de fiches:

Omschrijving	Punten	Aantal
Veel rode en zwarte stippen	1.000 punten	1 stuks
1 grote en 4 kleine rode stippen	500 punten	2 stuks
1 rode stip	100 punten	9 stuks
8 zwarte stippen	10 punten	10 stuks

Bij de onderlinge verrekening met fiches worden eerst de punten geteld, daarna worden de verdubbelingen doorberekend en daarna worden de punten naar beneden of naar boven afgerond naar hele tientallen.

DE REGELMATIGE LIMIETSPELEN

Naast een mahjong welke bestaat uit een combinatie van chows, pungs, kongs en een chotao kan een mahjong worden gemaakt met een limietspel. Er zijn regelmatige en onregelmatige limietspelen. Een regelmatig limietspel bestaat uit combinaties van chows en pungs. Ook wanneer het spel niet compleet is kan dit dus punten opleveren, dit in tegenstelling tot een onregelmatig limietspel. Voorbeelden van 8 regelmatige limietspelen zijn:

Negen poorten:

Alles van één soort. 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:



Vier winden:

Vier pungs van winden met een willekeurig paar. Dit levert 2,000 punten op. Mag open gespeeld worden.

Voorbeeld:



Drie draken:

Drie pungs van draken met een willekeurige pung of chow met een willekeurig paar. Dit levert 2,000 punten op. Mag open gespeeld worden.

Voorbeeld:



Jade spel:

Elke combinatie van pungs, chows of kongs met alleen groene stenen: Bamboe 1, 2, 3, 4, 6, 8 en groene draken. Dit levert 2,000 punten op. Mag open gespeeld worden.

Voorbeeld:



Kop en staart:

Alleen pungs van hoekstenen. Dit levert 2,000 punten op. Mag open gespeeld worden.

Voorbeeld:



Vier verborgen kong:

Vier verborgen kongs met een willekeurig paar. Dit levert 2,000 punten op. Moet gesloten gespeeld worden, maar 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. Dit spel komt zelden voor.

Spel van de aarde:

Zuid, west of noord wint meteen met de eerste weggelegde steen door oost. Dit levert 1,000 punten op.

DE ONREGELMATIGE LIMIETSPELEN

Een onregelmatig limietspel is geen combinatie van pungs en chows, en levert dus geen punten op in het geval een andere speler mahjong maakt. Een uitzondering hierop is een wachtend spel: het onregelmatige limietspel is compleet op één steen na. Een wachtend spel levert de helft van het aantal punten op. Voorbeelden van de onregelmatige limietspelen zijn:

Dertien wezen:

Van alle edelstenen één steen en een dubbele. Dit levert 2,000 punten op. Moet op stok gespeeld worden behalve winnende steen.

Voorbeeld:



Windenslang:

Alle stenen van één kleur, alle winden, plus één dubbele. Dit levert 1,000 punten op. Moet op stok gespeeld worden behalve winnende steen.

Voorbeeld:



Drakenslang:

Alle stenen van één kleur, alle draken, plus één paar winden. Dit levert 1,000 punten op. Moet op stok gespeeld worden behalve winnende steen.

Voorbeeld:



Hof van Peking:

Eén kleur tot en met zeven van één kleur, alle winden, alle draken. Dit levert 1,000 punten op. Moet op stok gespeeld worden behalve winnende steen.

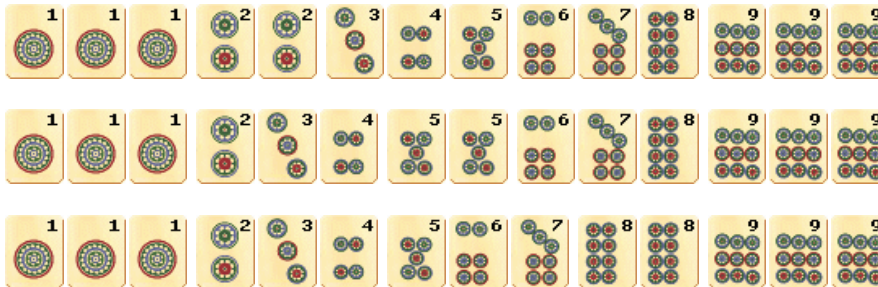
Voorbeeld:



Kronkelende slang:

Is wel een slang, maar dan regelmatig. 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.

Tweelingen:

Tweelingen worden op stok gemaakt, maar de laatste steen mag van tafel. De volgende varianties zijn mogelijk:

Zeven tweelingen:

Zeven willekeurige paren. Dit levert 250 punten op.



Schone tweelingen:

Zeven paren van een kleur plus winden en/of draken. Dit levert 500 punten op.



Zeer schone tweelingen:

Zeven paren enen en negens van een kleur plus winden en/of draken. Dit levert 1000 punten op.



Zuivere tweelingen:

Zeven paren van een kleur. Dit levert 1000 punten op.



Tweelingen van troefstenen:

Zeven paren van draken en winden. Dit levert 2000 punten op.



SPELEN MET GELUKSTENEN

Met gelukstenen worden de bloemen en de seizoenen bedoeld. In een spel volgens de Nederlandse Toernooi Spelregels doen bloemen en seizoenen niet mee. Wil men toch spelen met deze 8 extra stenen dan wordt de muur niet uit 17x2 stenen per zijde opgebouwd maar uit 18x2 stenen. De dode muur wordt altijd aangevuld tot 14 stenen met stenen uit de levende muur.

Trekt met een geluksteen, dan wordt deze open op tafel gelegd en trekt men een nieuwe steen van de dode muur. Bij afloop van het spel levert een geluksteen 4 punten op. Heeft men een "eigen" geluksteen, dan levert dit tevens één verdubbeling op. Heeft men een reeks gelukstenen dan geeft dit ook een verdubbeling. De "eigen" gelukstenen zijn als volgt:

Wind	Seizoenen	Bloemen
Oost	Lente	Pruimenbloesem
Zuid	Zomer	Orchidee
West	Herfst	Chrysant
Noord	Winter	Bamboe

Overigens kan elk spel andere afbeelding hebben voor de gelukstenen. Een voorbeeld van de gelukstenen zijn:



BEGRIPPEN

Chow	Drie opeenvolgende stenen
Chowen	Een speler mag alleen een open chow vormen als het zijn beurt is. Hij roept "chow" en legt twee stenen van zijn stok open op tafel en voltooit met de laatst weggelegde steen de chow. Daarna legt hij een andere steen weg.. De speler rechts vervolgt het spel.
Dode muur	De dode muur bestaat uit 14 stenen en er kunnen meer kongs gedeclareerd worden dan er losse stenen zijn. Bij de situatie dat iemand de 15 ^e kong wil declareren, is het remise.
Dood spel	Wanneer een speler niet het juiste aantal stenen heeft dan heeft hij een dood spel en krijgt hij nul punten. Hij moet wel de andere spelers betalen. Een speler heeft ook een dood spel wanneer hij ten onrechte mahjong claimt.
Drie spelers	Bij een spel met drie spelers zijn er slechts 3 winden en 2 soorten: Oost, Zuid en West, Bamboe en kringen. Met 96 stenen wordt een muur gebouwd met drie zijden van 2 keer 16 stenen. De dode muur telt 10 stenen. Tijdens het spel mogen geen chows open op tafel worden gespeeld. Nadat de oorspronkelijke West Oost is geweest volgt de ronde van de groene draak. De winnaar van het laatste spel werpt met twee dobbelstenen. Zijn worp bepaalt waar de muur wordt geopend, maar ook welke speler heersend is tijdens het vierde spel. Deze speler betaalt en ontvangt dubbel. In deze ronde is er geen heersende wind, maar een heersende draak, de groene draak. De speler met een pung of kong van groene draken krijgt een extra verdubbeling.
Edelstenen	Hoekstenen en troefstenen
Eenvoudige stenen	Stenen 2 tot en met 8
Heersende wind	De speler die Oost is, is de heersende wind en leidt het spel. Na afloop van het spel betaalt of ontvangt Oost dubbel.
Hoekstenen	Eenen en negens
Kleur	Tekens, bamboes of kringen
Kong	Vier gelijke stenen. Geldt alleen als de kong gedeclareerd is en de vier stenen op tafel zijn gelegd (open of gesloten).
Kongen	Men kan in drie situaties kongen: 1. Als men bij vier gelijke stenen op stok een kong wil maken, dan legt men de vier stenen gesloten (omgekeerd) op tafel. Vervolgens wordt een losse steen gepakt van de dode muur en wordt een steen van de stok op tafel weggelegd. Een kong declareren mag alleen als je aan de beurt bent. 2. Heeft men drie gelijke stenen (een pung) op stok en een andere speler legt de vierde gelijke steen op tafel, dan mag men "kong" roepen, de drie gelijke stenen open op tafel leggen en de weggelegde steen pakken en er aan toevoegen. Vervolgens neemt men een losse steen van de dode muur en wordt een steen van de stok op tafel weggelegd. 3. Heeft men drie gelijke stenen (een pung) op tafel liggen en men neemt van de muur de vierde gelijke steen, dan mag men "kong" roepen en de vierde steen aan de pung

toevoegen. Vervolgens neemt men een losse steen van de dode muur en wordt een steen van de stok op tafel weggelegd.

Kongroof	Men maakt mahjong met een steen die door een speler wordt gebruikt om een open pung te completeren tot kong. Degene die een kong wil declareren heeft de pung al open voor hem op tafel liggen. Kongroof is niet mogelijk als diegene een dichte pung heeft liggen of een dichte kong maakt. Maar als iemand in één beurt allereerst een pung declareert met een door een andere speler weggelegde steen (open pung) en vervolgens in dezelfde beurt besluit daar een kong van te maken en de wijziging volgt niet in één adem, dan geldt dit als het volmaken van een open pung en is kongroof toegestaan.
Limietspel	Een spel dat beloond wordt met een vooraf aantal punten: de limiet. Er zijn regelmatige en onregelmatige limietspelen. Een onregelmatig limietspel bestaat niet uit chows, pungs of kongs, een regelmatig limietspel wel. Alleen een wachtend onregelmatig limietspel wordt beloond met het halve puntenaantal.
Losse stenen	De stenen op de kop van de dode muur
Mahjong	Een voltooid spel bestaande uit ten minste 14 stenen en vier series van drie (of vier) stenen en een paar van twee gelijke stenen. De series mogen chows, pungs of kongs zijn. Een mahjong kan ook met een limietspel worden bereikt.
Mahjong maken	Er zijn vier mogelijkheden om mahjong te maken: 1. Met de veertiende steen wordt een limietspel gecompleteerd; 2. Met de veertiende steen wordt een paar gevormd; 3. Met de veertiende steen wordt een pung gevormd; 4. Met de veertiende steen wordt een chow gevormd. De veertiende steen kan van de muur of van tafel genomen worden.
Muur	De muur bestaat uit 136 stenen: vier zijden van 17 stenen lang en 2 stenen hoog.
Openen van de muur	Oost gooit met de twee dobbelstenen om te bepalen welke speler de muur opent. Oost is 1, Zuid 2, West 3, etc. De aangewezen speler gooit eveneens en telt het aantal ogen op bij de worp van Oost. Daarna telt de speler het aantal punten af van de stenen van zijn muur, te beginnen bij de rechterzijde. De op deze manier aangewezen stenen neemt de speler uit de muur en plaatst deze rechts op de muur. De veertien stenen rechts van de opening wordt dode muur genoemd.
Paar	Twee gelijke stenen
Pe-ling eet cake	Men maakt mahjong met kringen 1 en maakt daarmee een paar van bamboe 1 en kringen 1. De kringen 1 wordt in zo'n geval gezien als bamboe 1, ook wat betreft eventuele verdubbelingen voor bijzondere spelen. Waar sprake is van een schoon bamboe spel, blijft dit spel ook schoon. Kringen 1 moet de winnende steen zijn en mag niet reeds op de lat staan.
Pung	Drie gelijke stenen

Pungen	Een speler mag de laatst weggelegde steen gebruiken om een open pung vormen. Hij roept “pung” en legt twee stenen van zijn stok open op tafel en voltooit met de laatst weggelegde steen de pung. Daarna legt hij een andere steen weg.. De speler rechts vervolgt het spel.
Punten betalen	De speler die mahjong behaalt, ontvangt alleen punten en hoeft niets 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. Het spel wordt 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 geen punten.
Troefstenen	Winden en draken
Vijf spelers	Er zijn vijf spelers maar slechts vier winden. De speler aan het begin van het spel met het laagste aantal ogen is de dromer en doet niet mee bij het eerste spel. De vier winden spelen hun eerste spel. Als dit spel is afgelopen of wanneer het remise is, wordt Oost de nieuwe dromer en wordt de oude dromer Noord. Een ronde is gespeeld wanneer iedere speler Oost is geweest, er zijn dus vijf beurten maar iedere speler speelt vier keer. Eventueel kan een vijfde ronde worden gespeeld, de ronde van de groene draak. Verder worden de gebruikelijke spelregels gevolgd. In deze ronde is er geen heersende wind, maar een heersende draak, de groene draak. De speler met een pung of kong van groene draken krijgt een extra verdubbeling.
Volgorde	Er zijn vier spelers: Oost, Zuid, West en Noord. Zuid zit rechts van Oost, West rechts van Zuid en Noord links van Oost.
Voorrang	Een mahjong gaat voor een kong, een kong gaat voor een pung, een pung gaat voor een chow.
Voorrang mahjong	De voorrang bij mahjong is: onregelmatig limietspel – paar – pung – chow – degene die het eerst aan de beurt is.
Wachtend spel	Maakt iemand anders mahjong en heeft men een wachtend spel, dan krijgt men de helft van het aantal punten wat voor een dergelijk onregelmatig limietspel staat. Deze regel geldt alleen voor onregelmatige limietspelen. Bij een wachtend regelmatig limietspel tellen alleen de reguliere punten

INDEX

- Dertien wezen, 11, 16
dood spel, 7, 8, 12, 14, 19, 21
Drakenslang, 11, 16
Drie draken, 11, 15
Eenvoudige stenen, 9, 10, 19
Geheel verborgen spel, 10
Hoekstenen, 4, 10, 19
Hof van Peking, 11, 17
Jade spel, 11, 15
Kleine drie draken, 10
Kleine vier winden, 10
Kong met de bloeiende bloemen, 10
Kong op kong, 11
Kongroof, 11, 12, 20
Kop en staart, 11, 15
Kronkelende slang, 11, 17
Mahjong met de enig mogelijke steen, 12
Negen poorten, 11, 15
Pure eenvoud, 10
Schone tweelingen, 11, 17
Schoon spel, 10
Spel van de aarde, 11, 16
Spel van de hemel, 11, 16
Troefstenen, 10, 21
Tweelingen van troefstenen, 11, 18
Valse mahjong, 12
Vier chows, 10
Vier kongs, 10
Vier verborgen kongs, 11, 16
Vier winden, 11, 15
vogel eet cake, 10
Wachtend spel, 12, 21
Windenslang, 11, 16
Zeer schone tweelingen, 11, 17
Zeer schoon spel, 10
Zeven tweelingen, 11, 17
Zuiver spel, 10
Zuivere tweelingen, 11, 17

Punten		voor alle spelers	
		op stok	open
chow		0	0
pung		4	2
pung edelstenen		8	4
kong		16	8
kong edelstenen		32	16
paar eigen wind		2	2
paar heersende wind		2	2
paar draken		2	2

Verdubbelingen		voor alle spelers	
pung (kong) draken			1
pung (kong) eigen wind			1
pung (kong) heersende wind			1
3 pungs op stok			1
3 kongs op stok			2
4 pungs op stok			2
4 kongs			3
1 kleur en troefstenen	schoon spel		1
alleen hoekstenen en troefstenen	schoon spel		1
hoekstenen van 1 kleur en troefstenen	zeer schoon spel		2
alles 1 kleur	zuiver spel		3
alleen troefstenen	zuiver spel		3

Punten		voor de winnaar	
mahjong			20
winnende steen voltooit paar			2
winnende steen enig mogelijke plaats			2
winnende steen van de muur gepakt			2
vogel eet cake			10

Verdubbelingen		voor de winnaar	
laatste steen voor remise, zelf gepakt			1
idem, met kringen-1			3
winnen met extra steen na kong			1
idem, met kringen-5			3
winnen met geroofde steen	kongroof		1
kong op kong			2

o - mag open op tafel worden gespeeld

Verdubbelingen		voor winnende combinaties	
alleen chows			1
alleen pungs			1
alleen eenvoudige stenen	pure eenvoud		1
3 pungs winden - paar winden	kleine vier winden		1
2 pungs draken - paar draken	kleine drie draken		1
alle stenen op stok, ook laatste steen	verborgen spel		2

Onregelmatige limietspelen		wachtend spel is halve score	
1-1-1 2-3-4-5-6-7-8 9-9-9 + dubbele	negen poorten		2000
1 van alle edelstenen + dubbele	dertien wezen		2000
1-2-3-4-5-6-7-8-9 E-S-W-N + dubbele	windenslang		1000
1-2-3-4-5-6-7-8-9 F-C-P + paar winden	drakenslag		1000
1-2-3-4-5-6-7 E-S-W-N F-C-P	hof van peking		1000

Regelmatige limietspelen			
4 pungs winden + 1 paar	o	vier winden	2000
3 pungs draken + 2 combinaties	o	drie draken	2000
1-1-1 2-2 3-4-5 6-7-8 9-9-9	o	kronkelende slang	2000
1-1-1 2-3-4 5-5 6-7-8 9-9-9	o	kronkelende slang	2000
1-1-1 2-3-4 5-6-7 8-8 9-9-9	o	kronkelende slang	2000
alleen groene stenen	o	jade spel	2000
alleen hoekstenen	o	kop en staart	2000
4 kongs op stok + willekeurig paar			2000
oost wint meteen vanaf stok		spel van de hemel	2000
winnen met de 1e weggelegde steen		spel van de aarde	1000

Tweelingen		wachtend spel is halve score	
7 willekeurige paren		zeven tweelingen	250
7 paren 1 kleur + troefstenen		schone tweelingen	500
7 paren edelstenen		zeer schone tweelingen	1000
7 paren 1 kleur		zuivere tweelingen	1000
7 paren troefstenen			2000

Begrippen			
troefstenen	winden en draken		
hoekstenen	enen en negens		
edelstenen	troefstenen en hoekstenen		
eenvoudige stenen	stenen 2 tot en met 8		
kleur	tekens, bamboe of kringen		