

NEDERLANDSE TOERNOOISPELREGELS 2002

Handleiding en spelregels voor de Nederlandse Mah-Jong toernooien Definitief 1.0

April 2002

Arthur Schouten
Jacobine van Horn
Jelte Rep
Martin Rep
Désirée Heemskerk
Erik Wessel
Robert Rijnders
Ton Rijnders

VOORWOORD

Voor u ligt de door de Nederlandse Mah-Jongcommissie herziene versie van de Nederlandse toernooispeelregels. Als basis voor deze regels is gebruik gemaakt van 'Het kleine Mah-Jongg boek' geschreven door Miriam La Heij en Frans Schermer. In het laatste hoofdstuk staan alle wijzigingen ten opzichte van de 'oude' Nederlandse toernooispeelregels nog eens op een rij.

Eind jaren tachtig is een groep Mah-Jongers bij elkaar gekomen. Om het Mah-Jong populairder te maken in Nederland hebben zij een landelijke toernooicommissie ingesteld, die o.a. tot doel had het organiseren en ondersteunen van toernooien. Deze commissie heeft voor de toernooien de huidige Nederlandse toernooispeelregels opgesteld. In de loop der tijd is deze commissie min of meer uit elkaar gevallen en is momenteel niet meer actief.

Momenteel is de groep Mah-Jongspelers groter geworden, zijn er meer toernooien en zijn er diverse op- en aanmerkingen te horen over de toernooispeelregels. Hierdoor is het idee geboren om de spelregels te herzien. Leden van de landelijke toernooicommissie, de organisatoren van toernooien, afgevaardigden van de Eerste Nederlandse Mah-Jong Vereniging (ENMV), Kongrovers en de familie Rijnders hebben het initiatief genomen om de spelregels opnieuw te bekijken. Gezamenlijk hebben zij de Nederlandse Mah-Jongcommissie gevormd.

Er zijn grofweg 5 doelstellingen voor de nieuwe commissie gedefinieerd:

- Vaststellen van de Nederlandse toernooispeelregels
- Indien nodig optreden als spelregelleider op toernooien
- Bijhouden van de Nederlandse adressenlijst van toernooispelers
- Bijhouden van een toernooikalender
- PR voor Mah-Jong in het algemeen

Deze spelregels zullen voor het eerst beproefd worden tijdens het Nederlands Kampioenschap Mah-Jong in Rotterdam op 5 oktober 2002.

Deze spelregels en actuele informatie over Mah-Jong in Nederland en daarbuiten is te vinden op de website van Martin Rep www.mahjongnews.com.

INHOUDSOPGAVE

Voorwoord.....	2
Inhoudsopgave	3
Speluitleg	4
Inleiding	4
Doel van het spel.....	4
Speelmateriaal.....	4
Stenen.....	4
Beginsituatie	4
Verdelen van de stenen.....	4
Starten van het spel.....	5
Mah-Jong.....	5
Algemene gang van het spel.....	5
Het chowen.....	5
Het pungen.....	5
Het kongen.....	5
Het Mah-Jong.....	6
De leidende wind.....	6
Ronde en de windrichting	6
Voorrang.....	6
Dood spel.....	6
Puntentelling.....	7
Het verrekenen van de punten.....	7
Tijdens het spel.....	7
Het berekenen van de punten	7
Puntentellingprincipe	7
De regels voor het verrekenen van de punten.....	7
Puntentelling.....	8
Algemeen.....	8
Limietspelen.....	9
Combinaties van stenen.....	10
Bijzondere combinaties.....	10
Bijzondere winstspelen.....	10
Winnende steen.....	12
Wijzigingen.....	13

SPELUITLEG

Inleiding

Mah-Jong 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 is ook mogelijk, al dan niet met enige aanpassingen, met twee, drie of vijf personen Mah-Jong te spelen. In deze Nederlandse toernooispeelregels 2002 wordt uitgegaan van vier spelers.

Doel van het spel

Het doel van het spel is de eerste speler te zijn die Mah-Jong maakt, waarbij ernaar gestreefd wordt een zo hoog mogelijk aantal punten te halen.

Speelmateriaal

Het Mah-Jong bevat in totaal 136¹ stenen, 2 dobbelstenen, vier stokken om de stenen op te plaatsen (1 stok heeft een afwijkende kleur om de Oostenwind, de 'leidende wind' aan te geven) en 4 kaartjes om aan te geven wie welke windrichting vertegenwoordigt.

Stenen

De stenen zijn als volgt onderverdeeld:

- a. kringen, genummerd van 1 t/m 9
- b. bamboes, genummerd van 1 t/m 9
- c. tekens, genummerd van 1 t/m 9
- d. draken, onderverdeeld in Rood, Groen en Wit
- e. winden, onderverdeeld in Oost, Zuid, West en Noord

Van elke steen zitten er vier in het spel.

Beginsituatie

De 136 stenen worden met de beeldzijde omlaag geschud, waarna iedere 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 de muur vrij blijft. Vervolgens wordt bepaald wie welke windrichting gaat vertegenwoordigen. Hiervoor gooit iedere speler eenmaal met de 2 dobbelstenen. Wie het hoogste puntenaantal gooit, wordt de Oostenwind: de 'leidende wind'. Degene die rechts van Oost zit wordt Zuid, links van Oost wordt Noord en tegenover Oost zit West.

Verdelen van de stenen

Oost gooit met de 2 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 dit aantal 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, neemt de aldus gevonden stenen uit de muur en legt deze 2 stenen (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 opening gecreëerd 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 4 stenen te nemen links van de opening. Hierna volgen Zuid, West en Noord. Ieder neemt in totaal 13 stenen (3 keer 4 en keer 1). Daar Oost het spel moet beginnen neemt Oost een steen extra.

¹ Er wordt gespeeld zonder bloemen en seizoenen.

Starten van het spel

Oost begint met het uitleggen van een steen, met de beeldzijde naar boven en binnen de 4 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 de beurt, dan Noord, etc.

Mah-Jong

Een compleet spel oftewel Mah-Jong bereikt men door het vormen van combinaties bestaande uit 4 series van 3 stenen en een paar van 2 stenen. De combinaties van stenen bestaan uit 3 gelijke stenen van dezelfde soort (van kringen, tekens, bamboe, draken of winden), deze worden pung genoemd; of bestaan uit 3 opeenvolgend genummerde stenen van dezelfde soort (dus van kringen, tekens of bamboes). Deze laatste vorm wordt chow genoemd. Het paar (cho-tao) bestaat uit 2 gelijke stenen. 4 Gelijke stenen is een kong (zie verder onder kongen). Het maken van een Mah-Jong is alleen toegestaan bij minimaal 2 verdubbelingen (zie puntentelling).

Uitzonderingen zijn de onregelmatige limietspelen. Kenmerkend voor deze spelen is dat ze niet uit series bestaan maar uit een totaalcombinatie van 14 stenen (zie verder onder puntentelling: onregelmatige limietspelen).

Algemene gang van het spel

Door ruiling van de stenen (wanneer men aan de beurt is één steen pakken en er één wegleggen) tracht iedere speler een compleet spel (Mah-Jong) te verkrijgen en/of een zo groot mogelijk aantal punten te behalen. Behalve door het nemen van de stenen van de muur kan men ook combinaties vormen door het nemen van een steen die het laatst is weggelegd door een van de andere spelers. Hiervoor gelden de volgende regels:

Het chowen

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 de 2 daarbij behorende stenen open op tafel² en legt een andere steen uit.

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 2 daarbij behorende stenen open op tafel en legt een andere steen uit. 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 4 gelijke stenen van dezelfde soort wordt pas een kong na declaratie, dat wil zeggen nadat de 4 stenen op tafel zijn gelegd. Het declareren van een kong is noodzakelijk omdat men een extra steen moet nemen daar men anders de noodzakelijke combinatie voor het vormen van een compleet spel (Mah-Jong) niet meer kan maken. Heeft men 4 gelijke stenen in de hand en men wenst daar een kong van te maken dan legt men de 4 stenen gesloten op tafel waarna men een extra steen neemt. Deze steen moet genomen worden van stenen die bij de aanvang van het spel op de muur zijn gelegd, de z.g. losse stenen. Wanneer er twee losse 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 in de hand zijn er nog 2 manieren om 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 4 stenen open op tafel.
2. Wanneer een speler een pung op tafel heeft liggen en zelf de vierde steen van de muur heeft genomen dan mag men deze steen bij de 3 andere stenen voegen.

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

In beide gevallen moet men niet vergeten een extra steen te pakken.

Het Mah-Jong

Heeft een speler op één steen na een compleet spel (Mah-Jong) dan heet dit een ‘wachtend spel’³. Er kunnen zich 4 situaties voordoen waarbij men nog een steen nodig heeft om Mah-Jong te maken:

1. met deze steen moet een chow gevormd worden
2. met deze steen moet een pung gevormd worden
3. met deze steen moet een cho-toa (paar) gevormd worden
4. met deze steen wordt een onregelmatig limietspel gecompleteerd

De winnende steen kan zowel verkregen worden door trekking van de muur als afkomstig zijn van de speler die het laatst een steen heeft weggelegd. Het paar hoeft men niet als laatste verkregen te hebben. Het paar kan alleen van tafel worden genomen als hiermee Mah-Jong wordt gemaakt.

Wanneer de steen waar een speler Mah-Jong mee kan maken wordt weggelegd of door de speler zelf van de muur wordt getrokken roept de speler Mah-Jong; de andere spelers controleren dit waarna de punten worden geteld. Wanneer door de overige spelers wordt geconstateerd dat iemand ten onrechte Mah-Jong claimt, heeft deze speler een dood spel (zie dood spel) en wordt er doorgespeeld.

Vervolgens 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.

Heeft niemand Mah-Jong en is de levende muur op, dan is het remise en worden de punten niet geteld. Vervolgens worden de winden doorgedraaid tegen de wijzers van de klok in.

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 moet worden. Daarnaast moet de speler die de Oostenwind is bij de afrekening van de punten, afhankelijk van winst of verlies, dubbel betalen of ontvangen.

Ronde en de windrichting

Iedere ronde is de wind van de ronde Oost. Wanneer na het doordraaien van de winden elke speler een keer Oost is geweest, is er een volledige ronde gespeeld.

Voorrang

Wanneer meerdere spelers een zelfde (weggelegde) steen kunnen gebruiken, heeft het pungen/kongen voorrang boven het chowen. Kan iemand Mah-Jong maken dan gaat dit altijd voor. Kunnen meerdere spelers met dezelfde (weggelegde) steen Mah-Jong 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 Mah-Jong die het eerst aan de beurt is.

De volgorde is dus als volgt: onregelmatige limiet - paar - pung - chow - degene die het eerst aan de beurt is.

Dood spel

Een speler is altijd zelf verantwoordelijk voor het aantal stenen dat hij/zij heeft. Een speler die tijdens het spel merkt dat hij/zij teveel of te weinig stenen heeft, hoeft niets te zeggen (tip: speel op remise). De medespelers mogen pas na het spel melden dat iemand een ‘dood spel’ heeft. In dat geval krijgt de speler met het dode spel nul punten. Het is overigens niet de bedoeling een medespeler te wijzen op het pakken van bijv. een losse steen bij een kong. Dit is om willekeur te voorkomen.

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

Iemand kan ook een dood spel hebben, doordat deze ten onrechte Mah-Jong geclaimd heeft. Het spel gaat dan gewoon door, deze speler mag echter geen Mah-Jong meer maken en krijgt nul punten.

Puntentelling

Voor de afzonderlijke stenen worden geen punten toegekend, wel krijgt men punten voor combinaties van stenen zoals pungs en kongs (een chow levert geen punten op). Daarnaast kan men punten of verdubbelingen van punten krijgen voor Mah-Jong, voor de manier waarop met de laatste steen Mah-Jong wordt gemaakt, voor bijzondere groeperingen en voor bijzondere winstspelen (zie puntentelling).

Het verrekenen van de punten

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

De speler die Mah-Jong heeft, 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 Mah-Jong 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 opgeteld om te bepalen wie de eindwinnaar is.

Tijdens het spel

Wanneer u een steen van de muur pakt, geeft u een klein tikje met deze steen op tafel. Dit is het teken dat de laatst weggelegde steen niet meer gepakt mag worden. Bij onduidelijkheid krijgt degene die pung, chow etc. roept altijd het voordeel.

Pas uw snelheid van spelen aan, indien u merkt dat het voor de anderen te snel gaat. Schroom ook niet om te zeggen dat het te snel gaat.

Vragen om bedenktijd terwijl u niet aan de beurt bent, mag (bijv. wel of niet pungen). Doe dit tijdig en duidelijk. Het is niet verstandig om van deze mogelijkheid veel gebruik te maken want u verradt uw spel.

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

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

Het berekenen van de punten

Puntentellingprincipe

De punten die bij de ene speler erbij komen, gaan en bij de andere speler af. Wanneer het puntenaantal van de vier spelers na verrekening bij elkaar wordt opgeteld, is de uitkomst altijd nul.

De regels voor het verrekenen van de punten

1. De speler die Mah-Jong heeft, ontvangt het door hem/haar 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.

PUNTENTELLING

Algemeen

Er is een maximaal aantal punten te behalen per spel de z.g. limiet. Dit geldt voor elk spel. De limiet is gesteld op 2000 punten. Na verrekening kan men per spel max. 8000 punten halen, als Oost max. 12000 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 Mah-Jong en heeft men een wachtend spel dan krijgt men de helft van het aantal punten wat voor zo'n 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 en kongs en mag ook open gespeeld worden. Ongeacht de waarde van de verschillende delen van zo'n spel krijgt men bij Mah-Jong altijd de waarde van het limietspel. Bij wachtend spel krijgt men geen halve limiet 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 en verdubbelingen halen voor:

- Combinaties van Stenen
- Bijzondere combinaties.

N.B. Winden kunnen tegelijkertijd eigen en heersende wind zijn, punten voor een paar en verdubbelingen worden dan bij elkaar opgeteld.

Alleen de speler die Mah-Jong haalt, kan punten krijgen voor:

- Bijzondere winstspelen
- Winnende steen.

Limietspelen		
Onregelmatige limiet spelen	Punten	Omschrijving
Negen poorten	2000	<ul style="list-style-type: none"> - 1: drie keer - 2 t/m 8: één keer - 9: drie keer - één extra steen (van 1 t/m 9)
		} Alles van één soort
Dertien wezen	2000	<ul style="list-style-type: none"> - één steen van alle enen en negens - één steen van elke wind - één steen van elke draak - één extra van bovengenoemde stenen
Tweelingen van troefstenen	2000	<ul style="list-style-type: none"> - 7 paren van winden en draken
Windenslang	1000	<ul style="list-style-type: none"> - 1 t/m 9 van één soort - één steen van elke wind - één extra steen (1 t/m 9 of een wind)
Drakenslang	1000	<ul style="list-style-type: none"> - 1 t/m 9 van één soort - één steen van elke draak - een paar winden
Hof van Peking	1000	<ul style="list-style-type: none"> - 1 t/m 7 van één soort - één steen van elke wind - één steen van elke draak.
Zuivere tweelingen	1000	<ul style="list-style-type: none"> - 7 paren van één soort
Zeer schone tweelingen	1000	<ul style="list-style-type: none"> - 7 paren van winden en draken en hoekstenen van één soort
Schone tweelingen	500	<ul style="list-style-type: none"> - 7 paren van winden en draken en stenen van één soort
Zeven tweelingen	250	<ul style="list-style-type: none"> - 7 willekeurige paren
Regelmatige limietspelen	Punten	Omschrijving
Vier winden	2000	<ul style="list-style-type: none"> - 4 pungs (en/of kongs) van winden - willekeurig paar
Drie draken	2000	<ul style="list-style-type: none"> - 3 pungs (en/of kongs) van draken - willekeurig chow of pung - willekeurig paar
Jade spel	2000	<ul style="list-style-type: none"> - pungs en/of chows van uitsluitend groen gekleurde bamboes (nr. 2,3,4,6,8) en eventueel groene draken
Spel van de hemel	2000	<ul style="list-style-type: none"> - met de eerste 14 stenen Mah-Jong (alleen mogelijk voor Oost)
Vier verborgen kongs	2000	<ul style="list-style-type: none"> - 4 dichte kongs - willekeurig paar
Kop en staart	2000	<ul style="list-style-type: none"> - pungs van enen en negens - paar van enen of negens
Spel van de aarde	1000	<ul style="list-style-type: none"> - Mah-Jong met de eerste door Oost weggelegde steen
Kronkelende slang	1000	<ul style="list-style-type: none"> - 3 mogelijkheden met stenen van één soort: - pung 1 en 9 chow 3, 4, 5 en 6, 7, 8 paar 2 - pung 1 en 9 chow 2, 3, 4 en 6, 7, 8 paar 5 - pung 1 en 9 chow 2, 3, 4 en 5, 6, 7 paar 8

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		
	Wind van de ronde					2	
	Eigen wind					2	
Mah-Jong	4 Series van 3 of 4 en een paar						20

Bijzondere combinaties		
Troefstenen	Verd.	Toelichting
Pung draken	1	- mag ook een kong zijn
Pung eigen wind	1	- mag ook een kong zijn
Pung wind van de ronde	1	- mag ook een kong zijn
Bijzondere groeperingen ⁴	Verd.	Toelichting
3 Pungs dicht	1	- kongs mogen als dichte pung geteld worden
3 Kongs dicht	2	
4 Pungs dicht	2	- kongs mogen als dichte pung geteld worden
4 Kongs	3	- dicht en/of open
Bijzondere spelen ⁵	Verd.	Toelichting
Schoon	1	- stenen van één soort met winden en draken - winden en draken met enen en negens
Zeer schoon	2	- winden en draken met enen en negens van één soort
Zuiver	3	- stenen van één soort - alleen winden en draken

Bijzondere winstspelen		
	Verd.	
Geheel verborgen spel	2	- Mah-Jong met alleen zelfgepakte stenen
Kleine vier winden	1	- 3 pungs van winden - paar van winden - willekeurige pung of chow
Kleine drie draken	1	- 2 pungs van draken - paar van draken - 2 willekeurige chows en/of pungs
Vier Chows	1	- 4 chows - willekeurig paar

⁴ Slechts 1 van de 4 combinaties is mogelijk, de verdubbelingen mogen dus niet opgeteld worden!

⁵ Slechts 1 van de 5 combinaties is mogelijk, de verdubbelingen mogen dus niet opgeteld worden!

Bijzondere winstspelen		
	Verd.	
Vier Pungs	1	- 4 pungs - willekeurig paar
Pure eenvoud	1	- alleen stenen van 2 t/m 8

Winnende steen			
	Punten	Verd.	
Volmaken met enig mogelijke steen	2		Men maakt Mah-Jong met de enig mogelijke steen. Het maakt hier niet uit of er van die steen nog meer stenen in het spel zijn.
Zelf gepakt van de muur	2		Men maakt Mah-Jong met een zelf gepakte steen.
Volmaken paar	2		Men maakt Mah-Jong door met de laatste steen een paar te completeren.
Pe-ling eet cake	10		Men maakt Mah-Jong met kringen 1 (cake) en maakt daarmee een paar van bamboe 1 (pe-ling) vol. Wanneer een speler kan winnen met een paar bestaande uit bamboe 1 (pe-ling), mag de speler in plaats van bamboe 1, afsluiten met een kringen 1 (cake). 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 gepakt heeft Mah-Jong.
Laatste steen van de muur kringen 1		3	Men maakt met de laatste steen van de muur die de speler zelf gepakt heeft Mah-Jong en deze steen is kringen 1.
Kong met bloeiende bloemen		1	Men maakt Mah-Jong met de losse steen verkregen na het maken van een kong.
Kong met bloeiende bloemen kringen 5		3	Men maakt Mah-Jong met de losse steen verkregen na het maken van een kong en deze steen is kringen 5.
Kongroof		1	Men maakt Mah-Jong met een steen die door een speler gebruikt wordt om een open pung te completeren tot kong.
Kong op kong		2	Men maakt Mah-Jong met de losse steen verkregen na het maken van een kong bij het maken van twee kongs in één beurt.

WIJZIGINGEN

Gewijzigde regels

Pagina 4, verdelen van de stenen

“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 opening gecreëerd tussen de dode en de levende muur (als gedurende het spel losse stenen worden gebruikt, wordt de dode muur niet aangevuld).” Voorheen vormden de laatste 14 overgebleven stenen de dode muur. De dode muur werd aangevuld als er losse stenen afgenomen werden. Dit laatste gebeurt niet meer.

Pagina 5, Mah-Jong

“Het maken van een Mah-Jong is alleen toegestaan bij minimaal 2 verdubbelingen (zie puntentelling).” Voorheen was een schoon spel altijd toegestaan en voor een vuil spel waren er twee verdubbelingen verplicht. De uitzondering voor schoon bestaat niet meer.

Pagina 6, het Mah-Jong

“Wanneer door de overige spelers wordt geconstateerd dat iemand ten onrechte Mah-Jong claimt, heeft deze speler een dood spel (zie dood spel) en wordt er doorgespeeld.” Voorheen stond er geen boete op het ten onrechte melden van Mah-Jong.

“Heeft niemand Mah-Jong en is de levende muur op, dan is het remise en worden de punten niet geteld.” Voorheen stond in de regels: heeft niemand Mah-Jong en zijn er nog 14 stenen over (inclusief de losse stenen), dan is het remise. Nu hoeft de dode muur geen 14 stenen te bevatten, aangezien deze niet aangevuld wordt.

Pagina 6, ronde en de windrichting

“Wanneer na het doordraaien van de winden elke speler een keer Oost is geweest, is er een volledige ronde gespeeld.” Voorheen mochten er als er tijd over was remises overgespeeld worden, dat mag niet meer.

Pagina 6, dood spel

“Iemand kan ook een dood spel hebben, doordat deze ten onrechte Mah-Jong geclaimd heeft. Het spel gaat dan gewoon door, deze speler mag echter geen Mah-Jong meer maken en krijgt nul punten.” Zie vorige punt.

Pagina 7, het verrekenen van de punten

“Iedere speler telt na het beëindigen van het spel (als iemand Mah-Jong heeft gemaakt) zijn/haar punten en verdubbelingen en laat zijn stenen duidelijk zien aan de overige spelers om controle mogelijk te maken.” Voorheen stond niet in de spelregels dat de overige spelers hun stenen duidelijk moeten laten zien.

Pagina 9, limietspelen

De volgende spelen zijn toegevoegd:

- Zeven tweelingen
- Kop en staart.
- Spel van de aarde

De waarde voor een kronkelende slang was 2000 punten en is nu een 1000 punten.

Pagina 10, bijzondere combinaties

Alleen enen en negens werd voorheen als zuiver beschouwd. Dit is komen te vervallen en daarvoor in de plaats is het limietspel kop en staart gekomen.

Pagina 10, bijzondere winstspelen

De volgende combinaties komen te vervallen:

- Eenvoudige winst
- Winst zonder punten
- Winst met gelijke
- Winst met gelijke 2 t/m 8
- De gelukkige dertien

De volgende spelen zijn toegevoegd:

- Vier chows
- Vier pungs
- Pure eenvoud

Het spel van de aarde is een limietspel geworden i.p.v. een bijzonder winstspel.

Geheel verborgen spel (voorheen verborgen schat) was drie verdubbelingen en is nu 2 verdubbelingen waard.

Gewijzigde benamingen

Dode hand	→ Dood spel
Superschoon	→ Zuiver
Schoonplus	→ Zeer schoon
Sluitpaar of sluitstuk	→ Paar
Slang 1	→ Windenslang
Slang 2	→ Drakenslang
Peking garden	→ Hof van Peking
Drie wijzen en drie kleine wijzen	→ Drie draken en kleine drie draken
Vier kongen dicht	→ Vier verborgen kongs
Verborgen schat	→ Geheel verborgen spel
Kongen en pungen (meervoud)	→ Kongs en pungs