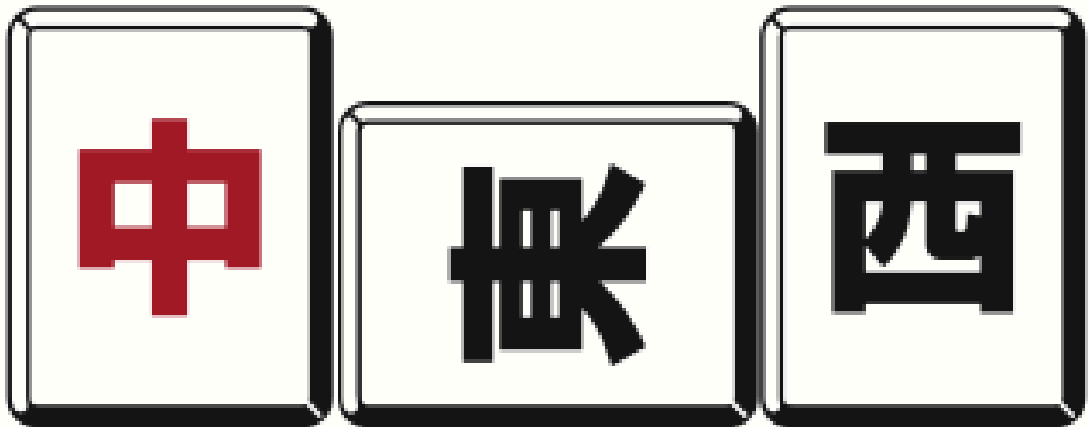


Riichi



Spelregels voor Japans Mahjong



INHOUD:

Voorwoord	3
1 De stenen	
1.1 De drie series	4
1.2 Troefstenen	4
1.3 Toegevoegde stenen	4
1.4 Spelmateriaal	4
2 Het begin	
2.1 Eigen wind	5
2.2 Ronde wind	5
2.3 Plaats aan tafel	5
2.4 Opzetten van de muur	6
2.5 Afbreken van de muur	6
2.6 De dode muur	6
2.7 De Dora - wijzer	6
2.8 Stenen verdelen	7
3 Het spel	
3.1 Fases tijdens het spel	7
3.2 Mahjong !!	7
3.3 Een speler is aan de beurt	8
3.3.1 De meest recente steen op tafel	8
3.3.2 Open Kong	8
3.3.3 Open Pung	8
3.3.4 Open Chow	9
3.3.5 Open combinaties	9
3.3.6 Derde open Pung Draken en vierde open Pung Winden	9
3.3.7 Van open Pung naar Kong	9
3.3.8 Dichte Kong	9
3.3.9 Vierde Kong	10
3.3.10 Mahjong door afgelegde steen (Ron)	10
3.3.11 Mahjong door zelf pakken (Tsumo)	10
3.3.12 Riichi	10
3.4 Einde ronde	11
3.4.1 Laatste steen	11
3.4.2 Remise	11
3.4.3 Afgebroken partij	11
3.4.4 Afhandelen van de Riichi – inzet	12
3.4.5 Furiten	12
3.4.6 Chombo	13
3.4.7 Dode hand	13
3.4.8 Kleine overtredingen	13
3.4.9 Overwinning opeisen	13
3.4.10 Counters	13
3.4.11 Vijf Counters	14
3.4.12 Oost schuift een plaats op	14
3.5 Het spel voortzetten	14
3.6 Einde spel	14
3.6.1 Bonus voor de winnaar	14
4 De score	

4.1	Winnen	14
4.1.1	Minipunten	15
4.2.2	Berekenen van de punten	15
4.2.2	Score tabellen	16
4.2	Yaku –overzicht	
4.2.1	Eén Yaku	17
4.2.2	Twee Yaku	18
4.2.3	Drie Yaku	19
4.2.4	Vijf Yaku	19
4.2.5	Yakuman	19

Vertaling: Cor Hoogland, juni 2008
 Laatste wijziging: oktober 2009

Voorwoord

Riichi (modern Japans Mahjong) is in diverse Europese landen geïntroduceerd en hier en daar werden enkele regels wat aangepast.

Met het Eerste Europese Riichi Kampioenschap in 2008 kwam de behoefte naar voren om de regels te standaardiseren naar inzicht van de EMA (European Mahjong Association).

Dit boekje beschrijft de standaardregels van de EMA.

Waardering gaat uit naar Sjef Strik, Jenn Bar en Benjamin Boas voor hun vele hulp om de verschillen in regels en uitvoering daarvan aan het licht te brengen en voor hun onschatbare adviezen.

Sommige regels die hier vaste grond hebben gekregen, verschillen met Japan en vooral de drie volgende gevallen:

1. All Simple is alleen toegestaan bij een gesloten hand.
2. Wanneer er vijf counters op de speeltafel liggen moet er met tenminste 2 Yaku uitgegaan worden.
3. Het is toegestaan een steen te Chowen en tegelijk een identieke steen af te leggen.

Tina Christensen
 European Mahjong Association
 14 mei 2008

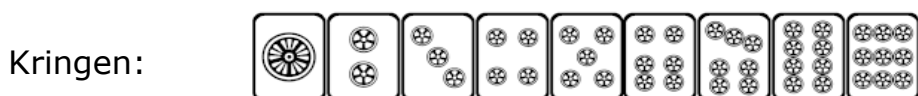
<http://mahjong-europe.org/>

1. De stenen.

De 34 basis mahjongstenen worden hier beschreven. Een volledige set bestaat uit vier identieke stenen van elk van deze.

De drie series

Er zijn drie series, elk heeft de stenen genummerd van Een tot en met Negen:



De Bamboe Eén wordt vaak afgebeeld als een vogel.

De Enen en Negens worden ook wel **Hoekstenen** genoemd.

Drie Rode Vijven: in elke serie komt er één voor:



Troefstenen

Er zijn ook nog zeven verschillende Troefstenen: vier Winden en drie Draken.

De Winden staan hieronder in de volgorde: Oost – Zuid – West – Noord.

De Draken staan in de volgorde: Rode Draak – Witte Draak – Groene Draak.

Het ontwerp van de Witte Draak kan per mahjongset verschillen, vaak zijn het blanco stenen of witte stenen met een blauwe rand.



Toevoeging van andere stenen

Met van elk der vier bovengenoemde stenen komt de totale set uit op 136 stenen. Sommige mahjongsets hebben nog Seizoenen, Bloemen of Jokers, maar deze stenen komen bij Riichi **niet** op tafel.

Speelmateriaal

Bij een Riichi mahjongset behoort een windroos met een afbeelding van de Oostwind en de Zuidwind, om zo de rondewind aan te geven. Daarnaast zitten er fiches bij om Riichi te declareren en af te rekenen of als counter te gebruiken.

Bij de mahjongset behoort op z'n minst twee dobbelstenen te zitten.

De Yakatori: een plaatje met een gebraden kip erop. Een speler die Mahjong heeft gemaakt draait zijn Yakatori om, met de afbeelding naar beneden om aan te geven dat hij of zij Mahjong heeft gemaakt. Na afloop wordt er gekeken wie z'n plaatje nog niet omgedraaid heeft. Deze speler moet aan de speler(s) met een omgedraaid plaatje 1.500 punten betalen. Zover bekend wordt er alleen op het Gouden Draaktoernooi in Leusden met de Yakatori gespeeld.

Uitbetalen of opschrijven.

Men kan er voor kiezen om de punten op te schrijven (o.a. bij een toernooi) of afrekenen met fishes. Deze fishes zien er als volgt uit;



Per persoon krijgt men 30.000 punten: 1 x 10.000, 2 x 5.000, 9 x 1.000 en 10 x 100 punten. De verrekening vindt plaats na het behalen van Mahjong.

De puntentelling wordt later behandeld.

1. Het begin

Plaats van de winden

Mahjong wordt gespeeld met vier mensen en elk van hen is verbonden met de wind Oost, Zuid, West en Noord en nemen als zodanig plaats aan tafel in die volgorde.

Oost is de speler die begint en is nummer 1. Zuid is nummer 2 en zit rechts van Oost, West is nummer 3 en zit tegenover Oost terwijl Noord nummer 4 is en links van Oost zit. Tijdens het spel gaat de beurt verder tegen de klok in. Gedurende een volledig spel zal elke speler tenminste twee maal Oost zijn.

Rondewind

Wanneer het spel begint is Oost de heersende wind (Rondewind).

Zodra een speler die als Oost begon weer Oost wordt, nadat elke speler minimaal 1 keer Oost is geweest, wordt de heersende wind Zuid.

De windroos ligt bij de speler die is begonnen en zal aangeven welke wind de heersende wind is. Na de Oostenwind is dus Zuid de volgende wind.

Plaats aan tafel

Er zijn diverse methodes om de plaats aan tafel te bepalen.

Één methode is: bepalen wie **tijdelijk Oost** is.

Er worden zes stenen uit het spel gehaald, n.l. alle vier de winden, een willekeurige **even** steen en een willekeurige **oneven** steen. Deze stenen worden door elkaar geschud met de beeltenis naar beneden en dan in een rij gelegd. Daarna wordt er door de oudste speler aan die tafel met één dobbelsteen gegooid. De **even** en de **oneven** stenen worden naar de dichtstbijzijnde buitenkant verplaatst. Heeft de speler oneven gegooid dan krijgt hij de wind die aan de kant van de oneven steen ligt. De andere stenen worden opgedeeld aan de overige spelers, tegen de richting van de klok in. Nu **tijdelijk Oost** bekend is kunnen de overige spelers de juiste plaatsen ten opzichte van elkaar innemen. Tijdelijk Oost blijft zitten en gooit met de twee dobbelstenen om te bepalen waar de muur wordt geopend. De speler die bij de muur zit waar deze wordt geopend, is Oost.



De positie van de stenen nadat zij zijn omgedraaid

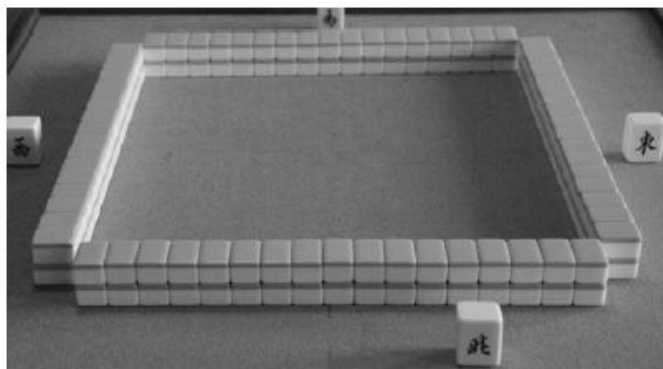


De speler die oneven heeft gegooid begint met West

Opzetten van de muur

De stenen worden op de speeltafel door elkaar geschud met de beeltenis naar beneden. Elke speler zet dan een muur op van 17 stenen lang en twee rijen hoog.

De ontstane individuele muren worden naar het midden geschoven om daar een gesloten vierkant te vormen.



Afbreken van de muur

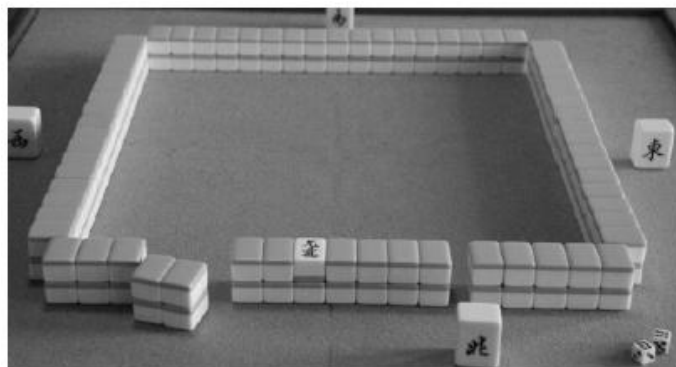
Oost gooit met twee dobbelstenen en het totaal aantal ogen geeft aan welke speler de muur zal openen. Oost telt af, tegen de klok in, beginnende bij zichzelf. De bewuste speler zal daarna de muur die voor hem staat, openen door de stenen af te tellen van rechts naar links. Na de telling wordt de muur in twee delen opgesplitst. Stel dat oost 12 gooide dan zal Noord de muur openbreken op de manier zoals hieronder is aangegeven:

De dode muur

De zeven stapeltjes stenen aan de rechterkant van de muur worden dan iets opzij geschoven en dat is dan de Dode Muur. Zonodig zal de dode muur aangevuld worden met stenen van de andere muur als het einde van de opengebroken muur is bereikt.

De zeven stapeltjes stenen worden opzij geschoven om zo de dode muur te markeren. Deze stenen komen

verder niet meer in het spel behalve om een steen van een Kong te vervangen.



De Dorawijzer

Tel drie stenen vanaf de opengebroken zijde en draai deze om zodat de afbeelding te zien is. De omgedraaide steen is de **Dorawijzer**. Deze steen wijst aan welke steen de **Dora** is. Mocht de Dorawijzer een seriesteen zijn, zoals Teken, Bamboe of Kringen dan is in die serie de Dora.

voorbeeld: is de Dorawijzer een Bamboe 7 dan is de Dora Bamboe 8. Is de Dorawijzer een 9 dan is de volgende steen een 1 in dezelfde serie. Is de Dorawijzer een Draak dan is de Dora ook een Draak en de volgorde is bij Draken Rood – Wit – Groen – Rood, etc.

Bij de winden geldt de volgorde Oost – Zuid – West – Noord – Oost, etc.

 is de Dora, indien Dorawijzer is:

 is de Dora, indien Dorawijzer is:

 is de Dora, indien Dorawijzer is:

 is de Dora, indien Dorawijzer is:

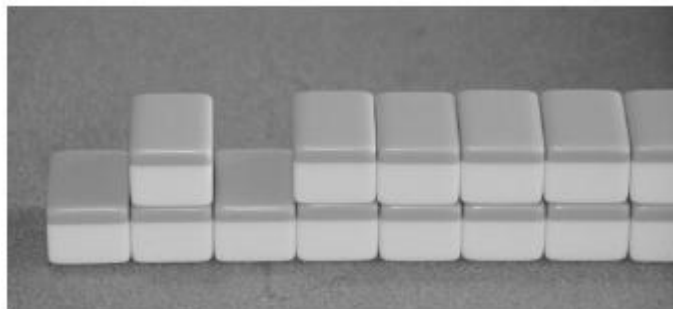


Stenen verdelen

De speler die Oost is neemt de eerste vier stenen van de levende muur. Zuid pakt de volgende vier stenen, gevolgd door West en Noord. Daarna weer Oost, totdat iedere speler 12 stenen heeft.

Daarna neemt Oost de bovenste steen van het eerste en derde stapeltje, Zuid, West en Noord nemen elk nog één steen.

Oost begint het spel nu met 14 stenen, de andere spelers met 13 stenen.



Nu zet elke speler de gepakte stenen

zo voor zich dat alleen hijzelf ze duidelijk kan zien.

Oost legt de dobbelstenen rechts van hem zodat altijd zichtbaar is wie Oost is.

3 Het spel

Het doel van het spel is om een complete reeks te krijgen door stenen van de muur of van tafel te nemen. Het ultieme is om in een spel zo veel mogelijk punten te vergaren. Het doet er niet zo veel toe hoe vaak een speler wint want de eindscore is bepalend.

3.1 Fases tijdens het spel

De beurt van een speler begint met het pakken van een steen tot het wegleggen van een steen. Na het wegleggen is de volgende speler aan de beurt, Dit kan onderbroken worden wanneer een steen wordt opgeëist voor het maken van een Kong, Pung, Chow of een dichte Kong wordt geformeerd. Op het moment dat een speler Mahjong heeft of het spel op remise uitloopt is het spel afgelopen.

Een ronde bestaat uit tenminste vier spellen. Gedurende een ronde is elke speler minimaal éénmaal Oost. Een volledig spel bestaat uit een ronde Oost en een ronde Zuid.

3.2 Mahjong!!

Een complete mahjongreeks bestaat uit vier setjes plus een sluitpaar. De setjes mogen bestaan uit zowel Chows, Pungen of Kongen. Naast al deze setjes moet de reeks uit minimaal één Yaku (verdubbeling) bestaan.

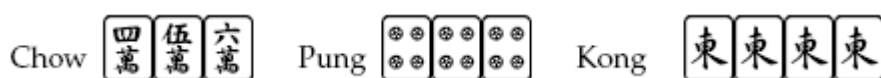
Een speler die **furiten** (zie 3.4.5) is kan het spel niet winnen met een weggelegde steen.

Een Chow is een reeks van drie opeenvolgende stenen van één serie. Een Chow kan niet worden geformeerd met Draken of Winden, noch is 8-9-1 een Chow van dezelfde serie.

Een **Pung** is samengesteld uit drie dezelfde stenen uit één serie.

Een **Kong** is samengesteld uit vier dezelfde stenen uit één serie.

Een sluitpaar bestaat uit twee identieke stenen uit dezelfde serie.



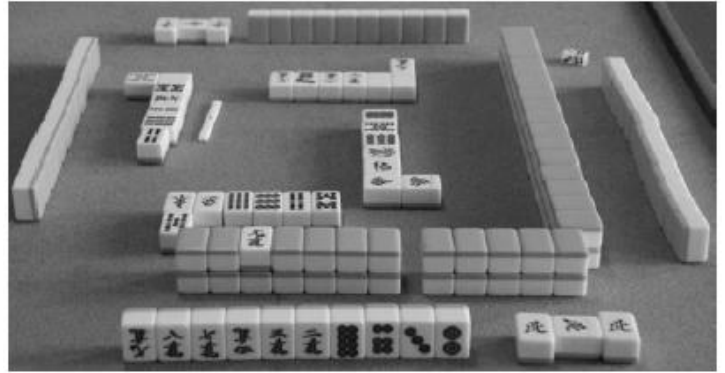
Er zijn twee speciale reeksen die **niet** uit vier setjes plus sluitpaar bestaan, n.l. **Zeven Tweelingen** en **13 Wezen**.

3.3 Een speler is aan de beurt

Elke speler wacht op zijn beurt. Oost begint en het spel gaat verder **tegen** de klok in. De speler die aan de beurt is pakt een steen van de muur (behalve Oost, want die begint met 14 stenen en mag dus alleen wegleggen).

Wanneer een speler geen Mahjong heeft of een Kong opeist, is zijn beurt voorbij zodra hij één van zijn 14 stenen weggelegd heeft.

Het wegleggen van een steen dient op een fatsoenlijke wijze te gebeuren. Het is gebruikelijk om een rij van zes stenen binnen de muur en recht voor de speler neer te leggen. De reden is simpel, iedereen kan zien welke steen er wordt afgelegd en in welke volgorde.



3.3.1 De meest recente steen op tafel

De meest recente steen die op tafel komt mag door elke speler worden opgeëist voor een Mahjong, Kong of Pung. Door een opgeëiste steen kunnen spelers mogelijk niet aan de beurt komen omdat het spel weer verder gaat vanaf degene die de steen van tafel pakte.

Zodra een speler Mahjong opeist en een andere speler kan met dezelfde steen een Kong of Pung maken, vervalt de Kong of Pung.

Het is mogelijk dat een steen door meerdere spelers gebruikt kon worden om Mahjong mee te maken.

Een speler mag een steen voor een Chow alleen wanneer hij aan de beurt is. Wil hij deze steen niet dan moet hij een steen van de muur pakken.

Winst opeisen gaat boven elk andere handeling. Het opeisen van een steen voor Kong of Pung gaat boven de eis van een Chow maar dit moet wel binnen drie seconden worden gezegd.

Een speler die de winst opeist mag dat niet meer veranderen. Evenzo geldt dit ook voor het opeisen van een steen om een Kong, Pung of Chow, eenmaal gezegd dan moet de handeling worden uitgevoerd.

Als de meest recente steen wordt opgeëist maar de volgende speler heeft reeds een steen van de muur gepakt, dan moet deze steen terug in de muur gezet worden, mits het opeisen binnen drie seconden gebeurt.

3.3.2 Open Kong

Het opeisen van een steen voor het maken van een **open Kong** gebeurt door duidelijk **Kong** (of **Kan**) te roepen en daarbij de steen met de drie bijbehorende stenen zichtbaar op tafel te leggen.

Na het opendraaien van een **kan dora** neemt de speler een vervangende steen van de Dode Muur en vervolgt zo zijn spel alsof hij een steen van de muur zou pakken. De dode muur bestaat altijd uit 14 stenen, dus na een Kong wordt de Dode muur weer voorzien van een steen vanuit de levende muur.

3.3.3 Open Pung

Het opeisen van een steen voor het maken van een **Pung** gebeurt door duidelijk **Pung** te roepen en daarbij de steen met de twee bijbehorende stenen zichtbaar op tafel te leggen.

3.3.4 Open Chow

Het opeisen van een steen voor het maken van een Chow kan alleen geschieden door de speler die op dat moment aan de beurt is. Dit moet kenbaar gemaakt worden door duidelijk **Chow** (of **Chi**) te roepen en daarbij de steen met de twee bijbehorende stenen zichtbaar op tafel te leggen.

3.3.5 Open combinaties

Stenen die reeds op tafel liggen als combinatie mogen niet meer worden gebruikt om andere combinatie te vormen noch kunnen zij worden afgelegd.

Na het opeisen van een steen moeten de bijbehorende stenen uit de hand onmiddellijk zichtbaar op tafel komen. Het is toegestaan om eerst een steen af te leggen en daarna de opgeëiste steen te pakken.

Wanneer de opgeëiste steen niet is gepakt vóór twee tegenspelers aan de beurt zijn geweest en een steen weggelegd hebben, heeft de bewuste speler een **dode hand**.

Open combinaties worden rechts van de speler op tafel neergelegd en voor iedereen duidelijk te zien. Opgeëiste stenen worden een kwart slag gedraaid om aan te geven van wie de steen kwam.

Een geclaimde Kong heeft één gedraaide steen en een van Pung tot Kong gepromoveerde combinatie wordt gekenmerkt door twee gedraaide stenen waarbij de laatste steen tegen de eerder gedraaide steen komt (zie voorbeeld):



3.3.6 Derde open Pung Draken en vierde open Pung Winden

Een speler die de derde Pung/Kong Draken of de vierde Pung/Kong Winden veroorzaakt, moet alles betalen bij een Mahjong in geval van de **Drie Grote Wijzen** of de **Vier Grote Winden**, bij het zelf pakken van de winnende steen, (de twee overige spelers betalen niets).

Indien een andere speler de winnende steen weggooit dan wordt de betaling gedeeld met de speler die de derde Pung/Kong Draken of de vierde Pung/Kong Winden heeft veroorzaakt.

3.3.7 Van Pung tot Kong

Een open Pung mag een Kong gemaakt worden wanneer een speler een steen van de muur heeft gepakt (van de levende of dode muur). De speler roept duidelijk dat het om een **Kong** (of **Kan**) gaat. Hij plaatst de vierde steen bij de gedraaide steen van de Pung. Wacht 3 seconden voor een eventuele Mahjong, draait daarna pas de **Kan Dora** en neemt een vervangende steen van de (dode) muur. De dode muur wordt weer voorzien van de laatste steen uit de levende muur, er moeten immers 14 stenen blijven.

3.3.8 Dichte Kong

Een dichte Kong mag geformeerd worden wanneer de speler aan de beurt is en hij een steen van de muur heeft gepakt. De speler moet duidelijk roepen dat het om een **Kong** gaat en laat de vier stenen zien. Daarna plaatst hij de vier stenen op tafel waarbij de middelste twee stenen met de afbeelding op tafel komen te liggen. Daarna draait hij de **kan dora** en neemt een vervangende steen van de dode muur. De dode muur wordt weer voorzien met de laatste steen van de levende muur om de 14 stenen compleet te maken.

Een speler heeft nog steeds een dichte hand na het neerleggen van een dichte Kong wanneer er nog geen combinaties open bij die speler op tafel liggen.

Een dichte Kong kan NIET worden gebruikt voor Kongroof, behalve als een medespeler uit kan gaan met de 13 Wezen. Slechts vier identieke stenen vormen een Kong.

3.3.9 Vierde Kong

Wanneer er geen winnaar is na het afleggen van een steen ná het maken van een vierde Kong dan wordt het remise, behalve wanneer alle vier de Kongen in het bezit zijn van één speler. In dit geval speelt men gewoon verder maar mogen er geen Kongen meer worden gemaakt.

3.3.10 Mahjong door afgelegde steen (ron)

Een speler die een geldige combinatie heeft met op z'n minst één **yaku** met de laatst afgelegde steen zal duidelijk moeten roepen dat hij **Ron** of **Mahjong** heeft, behalve wanneer de speler **furiten** is.

3.3.11 Mahjong door zelf pakken (tsumo)

Een speler die een geldige combinatie heeft met op z'n minst één **yaku** met een steen die hij zelf van de muur trekt, of van de dode muur, zal duidelijk moeten roepen dat hij **tsumo** of **mahjong** heeft.

De speler moet de winnende steen apart van alle andere stenen houden zodat de overige spelers duidelijk kunnen zien welke steen de winnende was.

Een speler die **furiten** is kan door zelf pakken alsnog winnen.

3.3.12 Riichi

Een speler met een **dicht wachtend** spel mag **Riichi** declareren door duidelijk Riichi te zeggen, hij legt de steen met een kwart slag gedraaid op tafel. Tevens plaatst hij een 1000-punten stokje op tafel.

Wanneer een medespeler de gedraaide steen opeist voor winst dan is de declaratie ongeldig. Eist een medespeler de zojuist afgelegde steen op voor een open combinatie dan wordt de vorige steen gedraaid.

Een speler mag geen Riichi declareren wanneer er minder dan vier stenen in de muur over zijn.

De 1000 punten gaan terug naar de eigenaar als hijzelf het spel wint. Als iemand anders het spel wint, ontvangt de winnaar de 1000 punten. Bij een remise, blijft het stokje op tafel voor de winnaar van het volgend spel.

Een speler die eenmaal Riichi heeft gedeclareerd mag de combinatie niet meer veranderen. Hij mag wel een dichte Kong maken zolang het patroon van wachtend spel niet veranderd en wanneer de drie stenen door promotie van Pung tot Kong alleen uitgelegd kan worden als een op zich zelf staande Pung in de Riichi-hand. (In geval van drie opeenvolgende Pungs in één serie mag er géén Kong worden gemaakt omdat dit ook drie identieke Chows kunnen zijn). Het is toegestaan om Riichi te declareren door een speler die **furiten** is. Een speler die, na Riichi-declaratie, kiest om niet te winnen met een weggelegde steen is op dat moment furiten. Een speler die furiten is kan alleen winnen met zelf pakken.

Riichi is één **Yaku**. Een speler die wint in dezelfde ronde nadat hij Riichi heeft gedeclareerd (inclusief eigen beurt...) mag een extra Yaku rekenen voor **Ippatsu**. De Ippatsu gaat niet op wanneer er in dezelfde ronde van declareren een steen wordt gebruikt voor Kong, Pung, Chow of dichte Kong.

Een speler die wint na de Riichi-declaratie laat de steen zien die onder de Dora-wijzer ligt (**Ura Dora**) en eventueel onder de Kan Dorawijzer. Deze steen kan alleen door een speler die Riichi heeft gedeclareerd worden opgeëist.

3.4 Einde ronde

Een ronde kan op drie manieren eindigen:

- bij gewone remise, de stenen zijn op (niemand eist de overwinning op)
- afgebroken partij
- één of meer spelers winnen

3.4.1 Laatste steen

De laatste steen van de levende muur mag alleen opgeëist worden voor winnen en niet voor het formeren van een Kong, Pung of Chow. In geval dat een Kong wordt geformeerd met de op één na laatste steen dan wordt de vervangende steen de laatste steen.

3.4.2 Remise

Een spel eindigt in remise wanneer er niemand de partij opeist na het afleggen van de laatste steen. De 14 stenen van de dode muur worden niet gebruikt. Na een remise betalen de **noten** spelers (een speler die geen wachtend spel kan of wil laten zien) een boete aan degene die **tenpai** zijn (spelers die een wachtend spel laten zien).

Het bedrag te betalen is 3.000 punten. Zijn er drie spelers tenpai dan wordt er drie maal 1.000 punten uitgegeven. Is er slechts één speler tenpai dan ontvangt deze 1.000 punten van elke noten-speler.

Een speler is niet tenpai (wachtend) als hij wacht op een steen waar hij er al 4 van heeft. Een speler wordt wel beschouwd als tenpai wanneer alle stenen waar hij op wacht duidelijk op tafel te zien zijn bij de afgelegde stenen of geclaimde sets.

Spelers die Riichi hebben gedeclareerd zijn verplicht om hun tenpai te laten zien (Riichi= wachtend).

Bij remise komt er een counter op tafel aan de rechterkant van degene die op dat moment Oost is.

3.4.3 Afgebroken partij

Bij een afgebroken partij wordt er geen boete door noten spelers betaald en spelers die Riichi hebben gedeclareerd zijn niet verplicht hun tenpai te laten zien, behalve ...bij vier Riichi - declaraties. Na een afgebroken partij wordt er een counter op tafel geplaatst aan de rechterzijde van Oost.

Een afgebroken partij kan op vier manieren voorkomen:

- een speler die na zijn eerste beurt in een niet door Pung, Kong of Chow onderbroken ronde, tenminste negen verschillende hoek en/of troefstenen in de hand heeft, mag een afgebroken spel uitroepen.
- Als niemand de overwinning opeist na het afleggen van de vierde Kong, en de vier Kongen behoren niet aan dezelfde speler toe.
- alle spelers gooien in de eerste niet onderbroken ronde dezelfde wind weg.
- Alle vier de spelers hebben Riichi gedeclareerd maar niemand eist de winst op bij het afleggen van de steen van de laatst gedeclareerde Riichi. Alle spelers zijn verplicht hun tenpai (wachtend) spel te tonen.

3.4.4 Afhandelen van Riichi -inzet na remise

In geval van remise of afgebroken partij blijven de Riichi-fiches op tafel en deze worden uitbetaald aan de winnaar van het eerstvolgende spel. In geval van meerdere winnaars op hetzelfde moment gaan de fiches naar de speler die het eerst aan de beurt zou zijn.

3.4.5 Furiten

-- Voor het woord **furiten** bestaat geen duidelijke vertaling --

Wanneer een speler wachtend is om mahjong te maken mag de speler **geen** mahjong maken met een steen die door dezelfde speler al eerder is weggegooid, op dat moment is hij **furiten**. Het is voor die speler niet toegestaan om mahjong te claimen met een weggegooid steen.

De speler die furiten is kan kiezen om zijn reeks te veranderen om zo furiten te ontlopen, behalve wanneer hij al Riichi heeft gedeclareerd. Men mag na Riichi-declaratie immers het wachtend spel niet veranderen!

Een furiten speler kan alleen winnen met een door hem zelf getrokken steen.

Een speler die geen overwinning opeist op een afgelegde steen is **tijdelijk furiten**, ook niet wanneer er met die bewuste steen geen extra yaku te verdienen is. Hij kan dan in de huidige ronde geen mahjong maken met een afgelegde steen.

Wordt er in die bewuste ronde een steen gepakt voor Kong, Pung of Chow dan wordt het tijdelijk furiten opgeheven.

De status van tijdelijk furiten zal altijd eindigen wanneer de speler een steen van de muur pakt en hij kan zelfs winnen met zelfpakken.

Furiten – voorbeeld 1:

Wanneer een speler met wachtend spel mahjong kan maken met een door hem eerder afgelegde steen dan is hij **furiten** en is het voor die speler niet toegestaan om de partij op te eisen.

Zelfs niet wanneer die bewuste steen geen yaku oplevert.



De speler heeft hier een 3 kansensteen en wacht op 3-6-9. Echter, de speler in kwestie is furiten wanneer er één van deze drie stenen al door hem is afgelegd.

Furiten – voorbeeld 2: stel, een speler heeft onderstaand wachtend spel :



De speler wacht op een Kring 1 of Kring 4. een reeds eerder weggegooid Kring 7 maakt de speler **niet** furiten, alleen wanneer er bij de eerder afgelegde stenen Kring 1 of Kring 4 ligt.

Furiten – voorbeeld 3: stel, een speler heeft onderstaand wachtend spel :



De speler wacht op drie stenen: Kring 4, Kring 7 en een Rode Draak. Heeft de speler één van deze stenen reeds afgelegd dan is hij furiten.

3.4.6 Chombo

Zware overtredingen worden bestraft met **chombo** en de zojuist gespeelde ronde wordt opnieuw gespeeld. Wordt er op het zelfde moment van chombo een overwinning opgeëist dan is de chombo ongeldig.

De boete van chombo is net zo hoog als die van **mangan**: 4.000 punten voor Oost en 2.000 punten voor de overige spelers. Mocht het zo zijn dat Oost de boete veroorzaakt dan betaald hij aan elke speler 4.000 punten.

De volgende overtredingen vallen onder chombo:

- ongeldige winst declareren.
- Riichi declareren met een niet wachtend spel (komt alleen ter zake wanneer het spel op remise eindigt).
- Het maken van een foute, gesloten Kong na Riichi declareren (komt alleen ter zake wanneer deze speler wint of het spel op remise eindigt).
- Het omgooien van **meer** dan vijf stenen van de muur, eigen stenen of stenen van een tegenstander.
- Het opeisen van een steen bij een dode hand.

3.4.7 Dode hand

Sommige overtredingen die niet onder chombo vallen komen te vallen onder een dode hand. Een speler met een dode hand kan in geen enkel geval winst opeisen noch mag de speler een Kong, Pung of Chow maken. Hij kan ook nimmer tenpai (wachtend) zijn.

De volgende overtredingen vallen onder dode hand:

- te veel of te weinig stenen om mahjong te maken.
- omverwerpen van stenen van de tegenstander of van de dode muur.
- een ongeldige Kong, Pung of Chow maken

3.4.8 Kleine overtredingen

Stenen die zichtbaar worden van de muur worden teruggeplaatst.

Zijn het echter meer dan vijf stenen dan wordt de chombo toegepast.

3.4.9 Overwinning opeisen

Een spel kan eindigen met winst voor een of meerdere spelers. Alleen winnaars ontvangen punten. Als er meerdere mogelijkheden zijn op winst mag de winnaar zelf uitmaken wat de winnende reeks zal worden.

Een speler die wint met zelf pakken ontvangt van de drie andere spelers punten. Een speler wiens weggelegde steen resulteert in één of meerdere winnende spellen, moet al deze winnaars de volle waarde van de winnende spellen uitbetalen.

Oost ontvangt bij winst meer punten maar zal bij zelf pakken van één van de andere spelers meer moeten betalen.

Wanneer Oost wint (eventueel met andere spelers) dan komt er een counter op tafel aan de rechterzijde bij Oost.

3.4.10 Counters op tafel

Er komt een counter op tafel, rechts van Oost, wanneer Oost wint of bij een remise. Elke counter op tafel verhoogd het aantal punten bij winst met 300 punten. In geval van zelf pakken wordt dit aantal gedeeld door de overige spelers, dit houdt in dat elke speler 100 punten betaald voor elke counter die op tafel ligt, naast het aantal punten voor de gewonnen partij.

Alle counters gaan weer van tafel wanneer een andere speler dan Oost wint.

3.4.11 Vijf counters

In geval dat er 5 (vijf) counters op tafel liggen dan wordt 2 **Yaku** als minimum gehanteerd.

3.4.12 Oost schuift een plaats op

Na beëindigen van een spel wordt er gekeken of Oost wel Oost blijft. Oost blijft Oost in geval hij Mahjong heeft of **tenpai** is (wachtend). In alle andere gevallen schuift de wind een plaats op en Oost wordt Noord, Zuid wordt Oost, West wordt Zuid en Noord is dan West.

3.5 Het spel voortzetten

Een ronde is afgelopen wanneer alle spelers tenminste een keer Oost waren en Oost weer Oost wordt. De Rondewind is dan Zuid. Deze ronde zal dan net zolang duren totdat iedereen weer een keer Oost is geweest. Daarna is het spel afgelopen.

3.6 Einde spel

Als de Zuid-ronde gespeeld is en het spel voorbij is, wordt gekeken wie de meeste punten heeft. Het aantal keren winnen is niet aan de orde maar het totaal van de punten. Gelijk eindigen kan voorkomen. Als er nog Riichi fiches op tafel liggen, gaan deze naar de speler met het hoogst aantal punten.

3.6.1 Bonus voor de winnaar

Wanneer de winnaar bekend is volgt er nog een bonus in de vorm van extra punten (**uma**). De beste twee spelers krijgen dan punten van de twee laagst geklasseerde spelers volgens onderstaand schema:

- de winnaar ontvangt 9.000 punten
- de tweede speler ontvangt 3.000 punten
- de derde speler betaalt 3.000 punten
- de vierde speler betaalt 9.000 punten

Mocht er een gelijk aantal punten bij andere spelers zijn dan worden de punten verdeeld, b.v. 2 spelers hebben een eerste plaats, zij krijgen 6.000 punten elk.

4 De score

4.1 Winnen

Tel eerst het aantal **Fan** (verdubbelingen). Tel hiervoor de Yaku (tenminste één), de Rode Vijven, de Dorastenen, de Kan Dorastenen en in geval van Riichi de Ura Dora. Dit aantal tezamen is de totale Fanwaarde van deze hand.

Tel daarna de **minipunten**, het verkregen getal wordt naar boven afgerond naar het eerstvolgende tiental (32 minipunten wordt 40 minipunten).

Als de gewonnen hand 5 of meer Fan heeft dan is het tellen van minipunten niet nodig. De waarde van deze hand kan terug gevonden worden in de tabellen op de Scorekaart. Bij dit gevonden aantal punten komen de 100 punten voor elke counter die op tafel lag bij zelf pakken en 300 punten bij het winnen met een weggelegde steen. Naast al deze punten komen ook nog de Riichi-fiches (1000 punten) van hen die niet wonnen.

Als er meer dan één winnaar is moet de speler van de weggegooide steen elke winnaar individueel betalen. Elke speler ontvangt dus de waarde van de winnende hand en van de counters die op dat moment in het spel waren. In geval dat er meer dan één winnaar is dan gaan de Riichi-fiches naar de speler die het dichtst bij de speler zit die de bewuste steen op tafel lag. Een speler die wint na Riichi-declaratie, krijgt altijd zijn Riichi-fische terug.

4.1.1 Minipunten

Minipunten krijgt men altijd bij de volgende situaties:

- Gesloten spel, niet zelf pakken = 30 punten
- Zeven Tweelingen, geen verdere minipunten = 25 punten
- Anders, zelf pakken of open hand = 20 punten

Voeg minipunten toe voor Pungen en Kongen in de hand. Chows hebben geen waarde. Wanneer de winnende steen een Pung completeert, dan telt deze als een dichte Pung in geval van zelf pakken, anders wordt het een open Pung bij een steen van tafel.

Minipunten	Open	Dicht
Pung, 2 - 8	2	4
Pung, hoeksteen, wind of draak	4	8
Kong, 2 - 8	8	16
Kong, hoeksteen, wind of draak	16	32

Voeg 2 minipunten toe aan het totaal bij de volgende situaties:

- Sluitpaar Draken
- Sluitpaar Wind van de Ronde
- Sluitpaar eigen Wind
- Winnen met enkele kans steen (edge wait), middensteen (closed wait) of sluitpaar steen (single wait).
- Winnen met zelf pakken (behalve bij **Pinfu**)
- Open Pinfu

De 2 minipunten voor enkele kans steen, middensteen of sluitpaar mogen ook worden bijgeteld als de speler wacht op een andere steen.

Edge wait kan zijn: 1-2 wachten op **3** of 8-9 wachten op **7**.

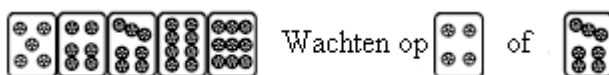
Closed wait is wachten op de middelste steen van een Chow.

Single wait is wachten om het sluitpaar te completeren.



De winnaar beslist welk setje compleet is met de winnende steen.

Stel, het volgende probleem doet zich voor:



Bij winnen met de 7 kan de speler beslissen om de 2 minipunten op te eisen voor edge wait of 0 minipunten om de mogelijkheid voor de completeren van de 5-6-7 Chow. In dit geval mag de speler een extra yaku rekenen voor Pinfu met gesloten hand. 2 minipunten worden toegevoegd bij het totaal in geval van zelf pakken. Dit is echter niet geldig als er een yaku wordt gerekend bij Pinfu.

Bij een open hand zonder punten krijgt men 2 punten voor **open Pinfu**.

4.1.2 Berekenen van punten

In plaats van een handmatige telling van de waarde die de hand bezit zijn er handige tabellen, deze staan op de bijgevoegde scorekaart.

Voor de volledigheid wordt hieronder de procedure besproken.

Voor 5 of meer Fan gebruikt men de tabel voor de limieten. Voor minder dan 5 Fan is vervolgens de berekening aldus: de basiswaarde voor een hand (de minipunten zijn inmiddels afgerond naar boven) wordt verdubbeld met het aantal Fan plus 2. Dit getal is de basis die elke speler gaat betalen in geval van

zelf pakken. Voor Oost wordt het getal verdubbeld. Oost ontvangt dubbel maar zal ook dubbel moeten uitbetalen wanneer de tegenstander zelf pakt. Betalingen worden afgerond naar de eerstvolgende 100 maar zal nimmer **mangan** overtreffen.

Wordt een winnende steen afgegooid dan zal de speler in kwestie voor alle spelers betalen. Naast deze betaling worden ook de Riichi-fiches en counters nog in rekening gebracht.

4.1.3 Score tabellen

De scoretabellen zijn gecategoriseerd of de winnaar Oost is of niet en of de overwinning kwam bij een afgelegde steen (**ron**) of door zelf pakken (**tsumo**). Gebruik in de desbetreffend tabel de rij voor het aantal Fan en de kolom voor de punten.

De tabel *Oost met zelf pakken (tsumo)* laat het aantal punten zien die elke speler aan Oost moet betalen.

De tabel *Anders met zelf pakken* laat dubbele getallen zien: het hoogste is de betaling door Oost en het andere getal is de betaling door de overige spelers. De tabellen voor het winnen door afgooien (**ron**) laat het getal zien dat de speler van de weggegooiden steen zal moeten betalen.

In geval van winnen door afgooien zal de speler in kwestie voor iedereen moeten betalen bv. Voor een **haneman** is de betaling: 18.000 als Oost weggooit en 12.000 voor de andere spelers. Daar komt nog de waarde van eventuele Riichi-fiches bij evenals van de counters op tafel.

4.2 Yaku – overzicht

In sommige gevallen is een dichte hand vereist om de Yaku(s) op te eisen. Een **dichte hand** kan toch dicht blijven ook al wordt de winnende steen op tafel afgelegd. Wanneer de winnende steen wordt geclaimd om een Pung te maken wordt de Pung als open beschouwd maar de hand is dicht.

Yaku's worden opgeteld en zo kan het zijn dat er verschillende Yaku's in één mahjong zitten.

Voorbeeld: een dichte hand zonder hoek- of troefstenen (**all simples – 2 tot en met 8**) en drie verwante Chows (**mixed triple chows – gelijke Chow van Teken, Bamboe en Kringen**) is 4 Yaku waard bij zelf pakken. Is het een open hand dan is deze hand slechts 1 Yaku waard. Op deze manier kan er 13 fan behaald worden. Bij Yakuman (13 fan) worden geen extra Yaku opgeteld.

Op de volgende pagina's staat een overzicht van alle combinaties waarmee Yaku's verdiend kunnen worden.

Alle in **ROOD** geschreven combinaties moeten gesloten zijn.

De winnende steen hoeft bij een dichte hand niet zelf getrokken te worden.

4.2.1 Eén Yaku

RIICHI - RIICHI

Gesloten, wachtend spel met 1.000 punten als inzet. Zie 3.3.12 voor een gedetailleerde uitleg over het declareren van Riichi.

IPATSU levert een extra Yaku op. Dit is winnen met afgelegde steen of door zelf te pakken in dezelfde ronde van declareren Riichi. Wordt er in die ronde een steen opgeëist voor een Kong, Pung, Chow of dichte Kong, dan is de kans op IPATSU verkeken.

DABURU RIICHI: Een extra Yaku, wordt toegekend wanneer het declareren van Riichi in de eerste ronde van een spel wordt gedaan. Deze eerste ronde mag dan niet onderbroken zijn voor het opeisen van een steen voor een Kong, Pung, Chow of dichte Kong.

~~~~~

### FULLY CONCEALED HAND - TSUMO

Winnen met zelf pakken bij een gesloten hand.

~~~~~

ALL SIMPLS - TANYAO CHUU

Een gesloten hand met alleen stenen van 2 tot en met 8 en geen hoek-en troefstenen.

~~~~~

### PINFU - PINFU

De hand bestaat uit vier Chows en een sluitpaar dat geen Draken, Wind van de Ronde of Eigen Wind is.

Alleen mahjong declaratie op een tweezijdige wachtende Chow.

Per definitie is de hand zonder minipunten en krijgt alleen de 30 punten met een afgelegde steen of 20 punten bij zelf pakken.

~~~~~

PURE DOUBLE CHOW - IPEIKOU

Gesloten hand met twee identieke Chows, dezelfde waarde en uit dezelfde serie.



~~~~~

### MIXED TRIPLE CHOW - SAN SHOKU DOUJUN

Open of gesloten hand met drie Chows met dezelfde waarde en uit de drie series.



Wanneer deze hand gesloten is levert dit één Yaku extra op.

~~~~~

PURE STRAIGHT - ITSU

Hand met drie opeenvolgende Chows in dezelfde serie



Wanneer deze hand gesloten is levert dit één Yaku extra op.

~~~~~

### PUNG DRAGON - PUNG SEAT WIND - PUNG PREVALENT WIND - YAKUHAI

Pung of Kong van Draken - Eigen wind of Ronde wind

~~~~~

OUTSIDE HAND - **CHANTA**

Elke set bevat hoekstenen 1 – 9 en / of Troefstenen. Bevat tenminste één Chow. Wanneer deze hand gesloten is levert dit één Yaku extra op.

~~~~~

### AFTER A KONG - **RINCHAN KAIHOU**

Winnen met vervangende steen na Kong. Telt als zelf pakken.

~~~~~

ROBBING THE KONG - **CHAN KAN**

KONGROOF. Winnen met de vierde steen die de tegenstander toevoegt aan zijn open Pung om daar een Kong mee te maken, zie punt 3.3.7

Daar de Kong niet succesvol is gedeclareerd, wordt er geen KAN Dora voor de Kong gedraaid. Telt als **Ron**, niet zelf pakken.

~~~~~

### UNDER THE SEA - **HAITEI**

Winnen met laatste steen van de muur en zelf te pakken.

~~~~~

UNDER THE SEA - **HOUTEI**

Winnen met de laatste afgelegde steen. Deze steen kan **alleen** voor mahjong worden gebruikt en **niet** voor Kong, Pung of Chow.

~~~~~

## 4.2.2 Twee Yaku

### SEVEN PAIRS - **CHI TOITSU**

ZEVEN TWEELINGEN – Gesloten hand met zeven verschillende paren. Twee identieke paren zijn niet toegestaan. Extra Yaku voor zelfpakken of schoon spel.

~~~~~

TRIPLE PUNG - **SAN SHOKU DOKOU**

Hand met drie Pungen / Kongen, één van elke serie en van dezelfde waarde.



~~~~~

### THREE CONCEALED PUNGS - **SAN ANKOU**

Hand met drie dichte Pungen / Kongen. Let wel.. niet de gehele Hand hoeft niet gesloten te zijn.

~~~~~

THREE KONGS - **SAN KAN TSU**

Hand met drie Kongen.

~~~~~

### ALL PUNGS - **TOI-TOI**

Hand met vier Pungen / Kongen en een sluitpaar.

~~~~~

HALF FLUSH - **HONITSU**

Hand bestaande uit slechts één serie, eventueel tezamen met winden en/of draken.

Indien gesloten, komt er nog een extra Yaku bij.

~~~~~

### LITTLE THREE DRAGONS - SHOU SANGEN

Hand met twee Pungen / Kongen Draken en een sluitpaar Draken.  
Voor de individuele Pungen Draken worden extra Yaku's geteld.

~~~~~

ALL TERMINAL AND HONOURS - HONROUTOU

Hand die alleen hoekstenen en Troefstenen bevat.
Yaku's voor ALL PUNGS (TOI-TOI-HOU) komen daar nog bij.

~~~~~

### TERMINALS IN ALL SETS - JUNCHAN

Elke set bevat hoekstenen 1 – 9. Bevat tenminste één Chow.  
Wanneer deze hand gesloten is levert dit één Yaku extra op.

~~~~~

4.2.3 Drie Yaku

TWICE PURE DOUBLE CHOWS - RYAN PEIKOU

Gesloten hand met 2 keer twee zuivere dubbele Chows.



Er wordt **geen** Yaku bijgeteld voor 2 identieke Chows (IPEIKOU)

~~~~~

## 4.2.4 Vijf Yaku

### FULL FLUSH - CHINITSU

Hand bestaande uit stenen van één serie. Geen Troefstenen toegestaan.  
Een extra Yaku voor **Gesloten**.

~~~~~

ALL TERMINALS AND HONOURS DISCARD - NAGASHI MANGAN

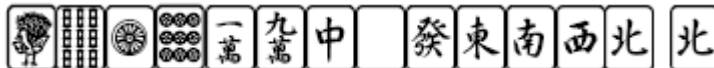
Deze speciale Hand kan niet worden gecombineerd met elk andere Hand. Na remise kan de speler de overwinning opeisen wanneer zijn hand gesloten is. De speler heeft alleen maar Hoekstenen en Troefstenen afgelegd die door geen van de tegenspelers is opgeëist. De speler ontvangt de betaling die gelijk is aan "mangan, zelf pakken" plus ev. Riichi -inleg en counters van vorige spelen.

~~~~~

## 4.2.5 Yakuman

### THIRTEEN ORPHANS - KOKO SHIMSUSOU

13 WEZEN. Gesloten hand met één van elke van de dertien hoekstenen en troefstenen plus een extra hoeksteen of troefsteen.



Bij winnen met **wachten op sluitpaar** komt er nog een extra Yakuman bij.

~~~~~

NINE GATES - CHUUREN POOTO

NEGEN POORTEN. Gesloten hand die bestaat uit de stenen 1112345678999 in dezelfde serie plus één extra steen uit de serie.



In geval van winnen met één van de stenen die niet 1 of 9 is, dus wachten op sluitpaar, komt er nog een extra Yakuman bij.

~~~~~

**BLESSING OF HEAVEN - TENHO**

Oost wint in de allereerste ronde. Dichte Kong is niet toegestaan. Geen extra Yakuman wordt verkregen bij een 13-zijdige, 9-zijdige of sluitpaarsteen.

~~~~~

BLESSING OF EARTH - CHIHO

Winnen in de allereerste **niet** onderbroken ronde met zelf pakken. Dichte Kong is niet toegestaan.

~~~~~

**BLESSING OF MAN - RENHO**

Winnen in de allereerste **niet** onderbroken ronde met een afgelegde steen. Een gesloten Kong wordt beschouwd als onderbroken.

~~~~~

FOUR CONCEALED PUNGS - SUU ANKOU

Hand met vier verborgen Pungen / Kongen. Winnen met een weggegooide steen is alleen mogelijk indien wachtend op een sluitpaarsteen. In geval van zelf pakken komt er nog een Yaku extra bij.

~~~~~

**FOUR KONGS - SUU KAN TSU**

Hand met vier Kongen.

~~~~~

ALL GREEN - RYUU ITSOU

Hand met uitsluitend **GROENE** stenen.

Groene stenen zijn : Groene Draken en Bamboe 2, 3, 4, 6, 8



~~~~~

**ALL TERMINALS - CHINROUTO**

Hand met uitsluitend hoekstenen, dus enen en negens.

~~~~~

ALL HONOURS - TSUU IISOU

Hand met uitsluitend Winden en Draken.

~~~~~

**BIG THREE DRAGONS - DAI SANGEN**

Hand met drie Pungen/ Kongen Draken. In geval van twee open pungen Draken zal de speler die voor de derde set Draken zorgt, voor iedereen moeten betalen wanneer de winnende steen zelf wordt gepakt. Hij moet de helft meebetalen met de speler die de winnende steen weggooit bij niet zelf pakken. Zie punt 3.3.6

~~~~~

LITTLE FOUR WINDS - SHOO SUUSHI

Hand met drie Pungen / Kongen van Winden en een sluitpaar Winden.

~~~~~

**BIG FOUR WINDS - DAI SUUSHI**

Volledige hand met vier Pungen / Kongen van alle Winden. Hier wordt 2 Yakuman aan toegekend.

In geval van drie open Pungen / Kongen zal de speler die er voor zorgt dat de vierde set van winden een feit wordt voor iedereen moeten betalen wanneer de winnende steen zelf wordt gepakt. Hij moet de helft meebetalen met de speler die de winnende steen weggooit bij niet zelf pakken. Zie punt 3.3.6

~~~~~