

## Puntentelling volgens Nederlandse Toernooispeelregels 2002

### Limiet spelen (Limiet = 2000 punten)

<b>Onregelmatig:</b> (tot wachtend spel in de hand; bij wachtend spel de helft v.h. aantal punten)		
<b>Negen poorten</b>	3 enen, 3 negens, 2 t/m 8, één dubbel (stenen van één soort)	2000
<b>Dertien wezen</b>	van alle enen, negens, winden en draken één steen en één dubbel	2000
<b>Tweelingen van troefstenen</b>	7 paren van winden en draken	2000
<b>Windenslang</b>	1 t/m 9 van één soort, 1 steen van elke wind plus een extra steen van 1 van deze	1000
<b>Drakenslang</b>	1 t/m 9 van één soort, 1 steen van elke draak plus 1 windenpaar	1000
<b>Hof van Peking</b>	1 t/m zeven van één soort, één steen van elke wind en elke draak.	1000
<b>Zuivere tweelingen</b>	7 paren van stenen van één soort	1000
<b>Zeer schone tweelingen</b>	7 paren van winden, draken, enen en negens v. 1 soort	1000
<b>Schone tweelingen</b>	7 paren van stenen van één soort en winden en draken	500
<b>Zeven tweelingen</b>	7 willekeurige paren	250
<b>Regelmatig:</b> (mag op tafel gespeeld worden; bij wachtend spel geen halve limiet)		
<b>Vier winden</b>	4 pungs (en/of kongs) van winden plus willekeurig sluitstuk	2000
<b>Drie draken</b>	3 pungs (en/of kongs) van draken, willekeurig chow/pung en sluitstuk.	2000
<b>Jade spel</b>	alleen groen gekleurde bamboes (nr. 2, 3, 4, 6, 8) en evt. groene draken	2000
<b>Spel van de hemel</b>	met de eerste 14 stenen Mah-Jong, alleen mogelijk voor Oost	2000
<b>4 Verborgene kongs</b>	4 dichte kongs	2000
<b>Kop en staart</b>	Pungs van enen en negens plus 1 paar van enen of negens	2000
<b>Spel van de aarde</b>	Mah-Jong met de 1 <sup>e</sup> door Oost weggelegde steen	1000
<b>Kronkelende slang</b>	3 mogelijkheden met stenen van één soort: pung 1 en 9 chow 3-4-5 en 6-7-8 sluitstuk 2 <i>of</i> pung 1 en 9 chow 2-3-4 en 6-7-8 sluitstuk 5 <i>of</i> pung 1 en 9 chow 2-3-4 en 5-6-7 sluitstuk 8	1000

### Bijzondere Winstspelen (alleen voor de speler die Mah-Jong haalt):

<b>Geheel verborgen spel</b>	winstspel met alles in de hand, ook laatste steen zelf gepakt	2 V
<b>Kleine 4 winden</b>	3 pungs van winden, windenpaar en willekeurige pung of chow	1 V
<b>Kleine 3 draken</b>	2 pungs van draken, sluitstuk van draken, 2 willekeurige chows en/of pungs	1 V
<b>Vier Chows</b>	4 chows en een willekeurig paar	1 V
<b>Vier Pungs</b>	4 pungs en een willekeurig paar	1 V
<b>Pure eenvoud</b>	alleen stenen van 2 t/m 8	1 V

### Bijzondere Combinaties

<b>Bijzondere spelen (maar 1 van de spelen is mogelijk)</b>		
<b>Schoon</b>	stenen van één soort met winden en draken, of: winden en draken met enen en negens	1 V
<b>Zeer schoon</b>	winden en draken met enen en negens van één soort	2 V
<b>Zuiver</b>	stenen van één soort, of: alleen winden en draken	3 V

<b>Bijzondere Groeperingen (maar 1 van de combinaties is mogelijk)</b>		
<b>3 pungs dicht</b>	kongs mogen als dichte pung geteld worden	1 V
<b>3 kongs dicht</b>		2 V
<b>4 pungs dicht</b>	kongs mogen als dichte pung geteld worden	2 V
<b>4 kongs</b>	dicht en/of open	3 V
<b>Pung draken</b>	mag ook kong zijn.	1 V
<b>Pung eigen wind</b>	mag ook kong zijn.	1 V
<b>Pung rondewind</b>	mag ook kong zijn.	1 V

### **Bijzondere omstandigheden verkrijgen winnende steen**

<b>Volmaken met enigst mogelijke steen</b>	indien er maar één steen is waarmee men Mah-Jong kan maken	2 pnt
<b>Zelf gepakt van de muur</b>	men maakt Mah-Jong met een zelf gepakte steen	2 pnt
<b>Volmaken paar</b>	Mah-Jong door met de laatste steen een paar te completeren	2 pnt
<b>Pe-ling eet cake</b>	wanneer een speler kan winnen met een sluitpaar bestaande uit bamboe 1, mag men in plaats van bamboe 1, afsluiten met een kringen 1. De kringen 1 wordt dan gezien als bamboe 1, ook wat betreft evt. verdubbelingen voor bijzondere spelen	10 pnt
<b>Laatste steen van de muur, zelf gepakt</b>	winnen met de laatste steen v.d. muur, voordat het spel in remise eindigt.	1 V
<b>Laatste steen v.d. muur, zelf gepakt, kringen 1</b>	winnen met de laatste steen v.d. muur, voordat het spel in remise eindigt en deze steen is kringen 1.	3 V
<b>Kong met bloeiende bloemen</b>	winnen met de losse steen verkregen na het maken van een kong	1 V
<b>Kong met bloeiende bloemen, kringen 5</b>	winnen met de losse steen verkregen na het maken van een kong en deze steen is kringen 5.	3 V
<b>Kongroof</b>	een steen die door een speler gebruikt wordt om een open pung te completeren tot kong mag worden weggenomen door een andere speler als deze steen gebruikt wordt voor maken van Mah-Jong	1 V
<b>Kong op kong</b>	winnen met de losse steen (zoals bij Kong met bloeiende bloemen) bij het maken van twee kongen in een beurt	2 V

### **Combinaties van Stenen**

	open pung	dichte pung	open kong	dichte kong
<b>Eenvoudige stenen: 2 t/m 8</b>	2	4	8	16 pnt
<b>Hoekstenen: 1 en 9</b>	4	8	16	32 pnt
<b>Troefstenen: draken/winden</b>	4	8	16	32 pnt

<b>2 eigen winden / ronde winden / gelijke draken</b>	2 pnt
<b>Mah-Jong</b> (alleen toegestaan bij minimaal 2 verdubbelingen; uitgezonderd limietspelen)	20 pnt