

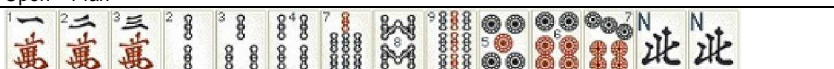
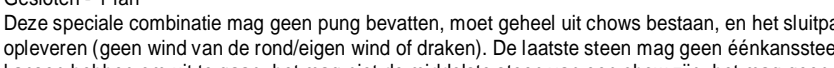
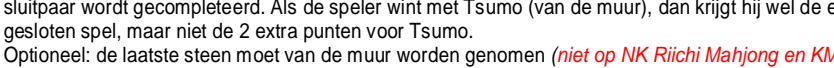









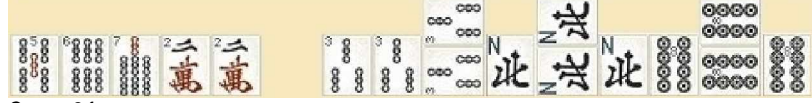

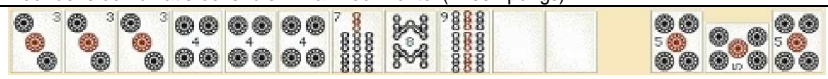







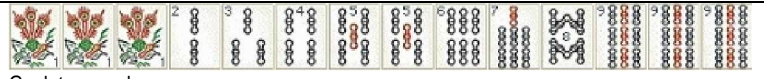


Eén fan yaku (lihan Yaku)		
Haitei	Winnen met laatste steen van de muur	Als een speler uitgaat met de laatste steen van de muur, krijgt hij daarvoor 1 yaku. Als hij deze – of een andere – steen weglegt en iemand anders gaat ermee uit, dan krijgt die speler de yaku.
Rinchan Kaihou	Winnen met een steen van de dode muur	Aangezien Japans mahjong zonder bloemen wordt gespeeld, is de enige kans om met een steen van de dode muur uit te gaan na het declareren van een kong. Als een speler daarmee uitgaat krijgt hij 1 yaku. Optionele regel: als de speler de steen die hij van de muur trekt weglegt en een andere speler gaat daarmee uit, of met een andere steen die hij weglegt, krijgt die daarvoor 1 yaku. Als een speler een steen weglegt waarmee een andere speler kong maakt, en deze speler gaat uit met Rinchan Kaihou, dan betaalt de speler die de kongsteen weglegde voor iedereen.
Tsumo met verborgen spel		1 yaku voor het trekken van de winnende steen bij een geheel op stok gevormd spel (de twee punten voor Tsumo vervallen).
Riichi	Wachtend spel declareren	Uitgaan na het declareren van riichi: 1 yaku
Ippatsu	In eerste ronde winnen na declareren wachtend spel	Als een speler riichi declareert en in de eerste ronde daarna wint (ook als hij daarin de winnende steen van de muur trekt) krijgt hij 1 yaku voor Riichi en 1 voor Ippatsu. Ippatsu vervalt zodra een weggelegde steen in die eerste ronde wordt opgeëist.
Twee fan yaku (Ryanhan Yaku)		
Daburu riichi	Dubbele riichi	Uitgaan na declaratie van riichi in de eerste ronde van het spel.
Mangan (halve Yakuman)		
Nagashi Mangan	Alleen edelstenen weggelegd	Als een speler alleen maar troef- en hoekstenen heeft weggelegd en geen enkele steen daarvan is opgeëist krijgt deze speler in geval van remise automatisch een Mangan-bonus.
Yakuman		
Tenho	Spel van de Hemel	Oost gaat uit met zijn eerste veertien stenen
Chiho	Spel van de Aarde	Uitgaan met tsumo bij de eerste beurt
Renho	Winnen in eerste ronde	Een speler (niet Oost) gaat uit in de eerste ronde met een weggelegde steen
Dubbele Yakuman		
Dertien wezen met dertien kansen		Als een speler dertien wezen heeft (Koku shimusou) en hij wint na wachtend te zijn geweest op de benodigde dubbele steen (dertien kansen)
Negen Poorten met negen kansen		Als een speler de Negen poorten heeft (Chuurenpooto) en uitgaan na wachtend te zijn geweest op de benodigde dubbele steen (negen kansen)
Suu Ankou Tanki	Vier verborgen pungs, wachtend op sluitpaar	Als een speler vier verborgen pungs heeft (Suu ankou) en gaat uit met de steen die nodig is om het sluitpaar (atama) te completeren.

Yaku werken cumulatief - de waarde van een winnend spel wordt berekend door de verschillende yaku op te tellen die een speler heeft.

Voor (alle) yaku combinaties in dit overzicht geldt: **alleen 'open' – de combinatie is 'gesloten' evenveel waard;**
alleen 'gesloten' - de combinatie is 'open' geen Yaku waard!

Eén fan yaku situaties (lihan yaku) situaties

Fanpai	Pung van eigen wind of wind van de ronde	 Open - 1 fan
Fanpai	Pung draken	 Open - 1 fan
Pinfu, Pin Huu, Pin Wu	Geen punten, alleen chows	 Gesloten - 1 fan Deze speciale combinatie mag geen pung bevatten, moet geheel uit chows bestaan, en het sluitpaar mag geen punten opleveren (geen wind van de rond/eigen wind of draken). De laatste steen mag geen éénkanssteen zijn: de speler moet meer kansen hebben om uit te gaan, het mag niet de middelste steen van een chow zijn, het mag geen steen zijn waarmee een sluitpaar wordt gecompleteerd. Als de speler wint met Tsumo (van de muur), dan krijgt hij wel de extra yaku voor Tsumo met gesloten spel, maar niet de 2 extra punten voor Tsumo. Optioneel: de laatste steen moet van de muur worden genomen (niet op NK Riichi Mahjong en KMT).
Tanyao chuu	Pure eenvoud	 Geen winden, draken, enen of negens Gesloten - 1 fan
lpeikou	Twee identieke chows	 Gesloten - 2 fan Twee gelijke chows van dezelfde kleur.
Sanshoku doujun	Drie verwante chows	 Open - 1 fan / Gesloten - 1 fan Combinatie bevat drie chows, van elke kleur een, met dezelfde cijfers.
Itsu	Eén tot en met negen in één kleur	 Open - 1 fan / Gesloten - 2 fan Drie oplopende chows (1-2-3, 4-5-6 en 7-8-9) van dezelfde serie.
Chanta	Hoek- of troefstenen in elke serie, met chows	 Open - 1 fan / Gesloten - 2 fan
Twee fan yaku (Ryanhan ankou) combinaties		
San ankou	Drie verborgen pungs	 Open - 2 fan Om deze yaku te verdienen, moeten de drie pungs op stok zijn gevormd. Uitgaan door de vierde serie of het paar te completeren.

lisou sanjun	Drie identieke chows		Open - 2 fan Chows met dezelfde getallen en van dezelfde kleur. Eigenlijk hetzelfde als Sanrenko (drie identieke pungs van één kleur), die evenveel punten waard is bij een gesloten spel.
Toi-Toi, Toi-toi hou	Alleen pungs		Open - 2 fan Indien gesloten 2 extra fan voor Sananko (drie gesloten pungs)
Shou san gen	Drie kleine wijzen		Open - 2 fan Twe pungs draken, paar draken
San kan tsu	Drie kongs		Open - 2 fan
Honroutou	Pungs van hoek- en troefstenen		Open - 2 fan Voor deze combinatie bovendien 2 fan voor Toi-toi (Alleen pungs)
San renkou	Drie opeenvolgende pungs van dezelfde kleur		Open - 2 fan Kan ook worden beschouwd als lisou sanjun (Drie identieke chows), maar de speler kan slechts voor een van de yaku in aanmerking komen.
Chii toitsu	Zeven tweelingen		Gesloten - 2 fan Zeven willekeurige paren. Geen kongs toegestaan.
Drie fan yaku (Sanhan Yaku) combinaties			
San shoku dokou	Drie verwante pungs		Open - 3 fan Pungs met dezelfde getallen van drie kleuren
Ryan peikou	Dubbele peikou		Gesloten - 3 fan Twee identieke chows van dezelfde kleur, en dezelfde (?) twee identieke chows van een andere kleur
Honitsu, Hon iisou	Schoon		Open - 2 fan / gesloten - 3 fan Alles van één kleur met winden en/of draken
Junchan taiyao	Hoekstenen in elke serie, met chows		Open - 2 fan / gesloten - 3 fan Elke serie in deze combinatie bevat een een of een negen
Vijf fan yaku (Uhan Yaku) combinaties			
Yonjun, lisou suu shun	Vier identieke chows		Open - 5 fan Identieke chows van dezelfde kleur. Eigenlijk hetzelfde als drie opeenvolgende kongs van dezelfde kleur (maar in bijgaand voorbeeld geen extra yaku voor kongs)
Zes fan yaku (Rohan yaku) combinaties			
Chinitsu, Chin iisou	Zuiver		Open - 5 fan / gesloten - 6 fan Iedere steen in deze combinatie is van dezelfde serie (geen winden en/of draken)
Yakuman combinaties			
Chuuren pooto	Negen poorten, Hemelse poorten		Gesloten - yakuman Pungen van enen en negens, plus 2-3-4-5-6-7-8 en een van deze dubbel, alles van dezelfde kleur
Shoo suushii	Vier kleine winden		Open - yakuman De eigen wind kan zowel pung als sluitpaar zijn
Dai sangen	Drie grote wijzen, Drie grote draken		Open - yakuman Combinatie bevat drie pungs draken

Suu kan tsu	Alleen kongs	<p>Open – yakuman Vier kongs en een paar</p>
Ryuu iisou	Alleen groene stenen	<p>Open – yakuman De groene draken (als pung of paar) zijn niet verplicht</p>
Chinrouto, Chin rao tou	Kop en staart	<p>Open – yakuman Pungs en paar enen en negens (kongs toegestaan)</p>
Tsuu iisou	Alleen winden en draken	<p>Open – yakuman Pungs en een paar, alleen winden en draken (kongs toegestaan)</p>
Koku shimusou	Dertien wezen, Dertien onmogelijkheden	<p>Gesloten – yakuman Van alle hoek- en troefstenen één, plus een van deze dubbel.</p>
Suu ankou	Vier verborgen pungs	<p>Gesloten – yakuman De laatste pungsteen moet van de muur worden getrokken. Bij uitgaan na wachten op het paar geldt Suu Ankou Tanki - dubbele yakuman</p>
Dai sharin	Zuivere opeenvolgende eenvoudige tweelingen	<p>Gesloten – yakuman Paren 2 t/m 8 van dezelfde kleur</p>
Suu renkou	Vier opeenvolgende pungs van dezelfde kleur	<p>Open – yakuman Kongs toegestaan</p>
Shiisan puutaa	Dertien eenzame stenen <i>(niet geldig op NK Riichi Mahjong en KMT)</i>	<p>Gesloten – yakuman Alleen mogelijk bij Oost met de oorspronkelijke veertien stenen. De combinatie bestaat uit dertien stenen zonder verband (bijvoorbeeld losse hoek- en troefstenen, en/of cijferstenen gescheiden door minstens twee cijfers, zoals 1-4-7, 2-5-8 of 3-6-9, of 1-4-8, 1-5-8, 1-5-9. de veertiende steen mag een dubbele steen zijn van een van de stenen op stok</p>
Dubbele yakuman combinaties (op NK Riichi Mahjong en Kinryu Majan Taikai is één Yakuman de hoogste limiet)		
Dai suushii	Vier grote winden, Vier zegeningen	<p>Open - dubbele yakuman Pungs en/of kongs van alle vier winden plus willekeurig paar</p>