



Mahjongclub "De Dertien Wezen"

Spelregels (Mahjong Competition Rules)

Een spelersbeurt duurt niet langer dan 10 seconden, van het moment dat zijn voorganger een steen aflegt, totdat hij zelf een steen aflegt. Voor het claimen van een chow-pung-kong of mahjong heb je 3 seconden. Trek je de winnende steen zelf, dan heb je dus gewoon 10 seconden de tijd om Mahjong of Hu! te zeggen...

Een eenmaal aangekondigde actie dient ook te worden gemaakt- het is niet toegestaan deze terug te nemen, tenzij de betreffende actie niet gemaakt kan worden. In dat geval is er een overtreding begaan.

Het is niet toegestaan een aangekondigde actie te wijzigen – indien een speler twee verschillende acties roept, bijvoorbeeld pung-chow, dan moet de eerst aangekondigde actie gemaakt worden. Kan hij dat niet, dan heeft hij een overtreding begaan – zelfs indien de tweede actie wel gemaakt kan worden, dan mag hij die niet meer uitvoeren.

Een speler die een mahjong aankondigt kan dat niet meer ongedaan maken. Als hij zich realiseert dat hij helemaal geen mahjong heeft en hij laat zijn stenen niet zien, dan heeft hij een dode hand, maar betaalt geen boete.

Als hij zijn stenen wel laat zien en de mahjong is correct maar behaalt niet de minimum 8 punten, dan betaalt hij 10 punten aan elke speler. Indien de mahjong niet geldig is (te veel of te weinig stenen, incorrecte combinatie) dan betaalt hij 20 punten aan ieder van zijn medespelers.

Indien je een steen claimt dien je eerst de stenen van je eigen hand, voor die combinatie, voor je neer te leggen en dan pas de geclaimde steen te pakken.

Gemaakte combinaties dienen voor je neer te worden neergelegd, Bloemstenen worden rechts voor je neergelegd. Combinaties mogen dus niet rechts in de hoek van de tafel worden neergelegd, ook mogen de combinaties niet op speellatten worden neergelegd.

Een geclaimde steen moet binnen de beurt van de tweedvolgende speler (aan je overzijde) van tafel genomen worden. Indien die speler zijn beurt heeft beëindigd en de geclaimde steen is niet aangelegd, dan is er sprake van een dode hand.

Laat duidelijk je winnende steen zien, geclaimd of (zeker!!!) zelfgetrokken. Als je dit niet doet, kun je geen punten claimen voor enige kans, laatste steen of negen poorten.

De winnaar mag door de andere spelers niet geholpen worden bij het tellen van de minimum 8 punten die nodig zijn om een mahjong te claimen.

Een aangeraakte steen van de muur is een genomen steen. Een speler mag zich niet meer bedenken en met een afgelegde steen een actie maken.

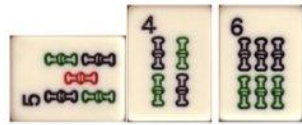
Het is niet gebruikelijk stenen aan de dode zijde van de muur op de muur te leggen. Normaal worden ze aan kwart slag gedraaid of helemaal niet.

Indien je een Kong maakt, leg de Kong steen dan niet op de Pung combinatie, maar er naast. Er is geen duidelijke regel voor, maar de andere spelers kunnen dan wel beter de combinatie zien. Indien je een Kong steen op de Pung legt bestaat de kans dat er een steen wordt bedekt.



Mahjongclub "De Dertien Wezen"

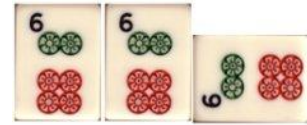
Leg de geclaimde steen op de juiste manier in je combinatie



Van de speler links van je



Van de speler tegenover je



Van de speler rechts van je

Leg de winnende steen op de juiste manier neer



of



Samenvatting van straffen

Dode hand:

Een speler die een dode hand heeft, kan het in gang zijnde spel niet meer winnen. Hij mag wel stenen opeisen en vervangende stenen nemen.

Nota bene: dit is uiteraard niet erg verstandig; je probeert remise te maken en dan is het maken van sets niet in je voordeel.

Tip: Bloem- en Seizoenstenen kun je ook wegleggen of bewaren tot later in het spel en dan wegleggen = altijd veilig!).

Valse mahjong:

Dode hand en 30 of 60 punten straf, afhankelijk van de aard van de valse mahjong. Punten worden gelijkelijk aan elke speler betaald.

Overtredingen:

Bij herhaaldelijke overtredingen: waarschuwing – 10 punten aftrek – 20 punten aftrek etc. Punten worden alleen bij de overtreder in mindering gebracht.