

Puntentelling volgens Nederlandse Toernooispeelregels 2002

Limiet spelen (Limiet = 2000 punten)

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

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

Bijzondere Combinaties

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

Bijzondere Groeperingen (maar 1 van de combinaties is mogelijk)

3 pungs dicht	kongs mogen als dichte pung geteld worden	1 V
3 kongs dicht		2 V
4 pungs dicht	kongs mogen als dichte pung geteld worden	2 V
4 kongs	dicht en/of open	3 V
Pung draken	mag ook kong zijn.	1 V
Pung eigen wind	mag ook kong zijn.	1 V
Pung rondewind	mag ook kong zijn.	1 V

Bijzondere omstandigheden verkrijgen winnende steen

Volmaken met enigst mogelijke steen	indien er maar één steen is waarmee men Mah-Jong kan maken	2 pnt
Zelf gepakt van de muur	men maakt Mah-Jong met een zelf gepakte steen	2 pnt
Volmaken paar	Mah-Jong door met de laatste steen een paar te completeren	2 pnt
Pe-ling eet cake	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
Laatste steen van de muur, zelf gepakt	winnen met de laatste steen v.d. muur, voordat het spel in remise eindigt.	1 V
Laatste steen v.d. muur, zelf gepakt, kringen 1	winnen met de laatste steen v.d. muur, voordat het spel in remise eindigt en deze steen is kringen 1.	3 V
Kong met bloeiende bloemen	winnen met de losse steen verkregen na het maken van een kong	1 V
Kong met bloeiende bloemen, kringen 5	winnen met de losse steen verkregen na het maken van een kong en deze steen is kringen 5.	3 V
Kongroof	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
Kong op kong	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
Eenvoudige stenen: 2 t/m 8	2	4	8	16 pnt
Hoekstenen: 1 en 9	4	8	16	32 pnt
Troefstenen: draken/winden	4	8	16	32 pnt

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