



MAHJONG VOOR DUMMIES

Spelen volgens NTS vs Spelen volgens MCR

Inleiding

Mahjong is een uit China afkomstig combinatiespel en is te karakteriseren als een denksport en gezelschapsspel in één. Het spel wordt gewoonlijk gespeeld met vier personen waar elke speler voor zichzelf speelt. Het spel is mateloos populair in Azië: bijna elke volwassen Chinees, Japanner of Koreaan speelt wel eens Mahjong.

Het originele Mahjong moet niet verwisseld worden met het Mahjong dat vaak als patience spel op de computer wordt gespeeld: van een stapel stenen trek je steeds twee dezelfde stenen totdat je geen stenen meer over hebt.

Er zijn verschillende manieren om Mahjong te spelen, in de loop der jaren zijn in elk land varianten ontstaan van het originele Mahjong. Vaak wordt het gele of blauwe boekje dat bij het Mahjong spel wordt geleverd als basis gebruikt voor deze spelregels. De meest bekende varianten zijn bijvoorbeeld, Hong Kong Mahjong, Riichi Mahjong (Japans), Mahjong Competition Rules (MCR) etc. In Nederland wordt ook gespeeld volgens de Nederlandse Toernooispeelregels (NTS). Deze MCR spelregels worden in het kort in deze folder uitgelegd.

Het speelmateriaal

Een Mahjongspel bestaat uit 2 dobbelstenen, 4 speelplankjes, 136 stenen, 4 seizoenen en 4 bloemen.

NTS	MCR
Speel je volgens NTS regels, dan gebruik je de bloemen en seizoenen niet.	

De stenen zijn als volgt:

Kringen 1 tot en met 9:



Tekens 1 tot en met 9:



Bamboe 1 tot en met 9:



Vier winden (Oost, Zuid, West en Noord):



Drie draken (groene draak, rode draak, witte draak):



In een Mahjong spel komt elke steen vier keer voor. De stenen met 1 en 9 worden hoekstenen genoemd en de winden en draken troef-stenen. Samen zijn dit de edelstenen. De stenen met 2 tot en met 8 zijn eenvoudige stenen.





De vier seizoenen en bloemen worden geluksstenen genoemd. De geluksstenen kunnen in elk mahjongspel verschillende afbeeldingen hebben, zoals:



Het doel van het spel

Het doel van het spel is de eerste speler te zijn die Mahjong maakt, waarbij je een zo hoog mogelijk aantal punten probeert te halen. Een Mahjong bereik je door het vormen van combinaties bestaande uit vier series van drie stenen en een paar van twee stenen. Deze combinaties bestaan uit 3 opeenvolgende genummerde stenen van dezelfde soort (dus van kringen, tekens of bamboe), deze worden chow genoemd of uit 3 gelijke stenen van dezelfde soort (kringen, tekens, bamboe, draken of winden), deze worden pung genoemd. Het paar (cho-tao) bestaat uit twee gelijke stenen. Een combinatie van vier gelijke stenen is ook toegestaan en heet een kong.

Chow:

drie opeenvolgende stenen van dezelfde serie (voorbeeld: tekens 3, 4 en 5)



Pung:

drie dezelfde stenen van één serie (voorbeeld: 3 x bamboe 3)



Kong:

vier dezelfde stenen van één serie (voorbeeld: 4 x witte draak)



Paar (Cho-Tao):

twee gelijke stenen (voorbeeld: 2 x Westenwind)



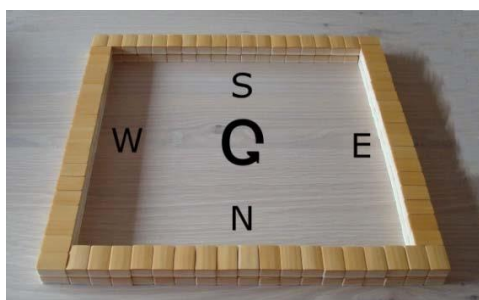
Een Mahjong kan ook uit een bijzondere combinatie van 14 stenen bestaan, dit is een limietspel.

Het spel spelen

NTS	MCR
De 136 stenen worden met de beeldzijde omhoog geschud, waarna ieder speler een muur maakt van 17 stenen lang en 2 stenen hoog.	De 144 stenen worden met de beeldzijde omhoog geschud, waarna ieder speler een muur maakt van 18 stenen lang en 2 stenen hoog.

Deze 4 muren worden tegen elkaar geschoven zodat er een vierkant ontstaat, waarbij de rechterkant van elke zijde van de muur vrij blijft. Vervolgens wordt bepaald wie welke windrichting gaat vertegenwoordigen. Hiervoor gooit iedere speler één keer met de twee dobbelstenen. Wie het hoogste aantal ogen gooit wordt de Oostenwind, de 'leidende wind'. Degene met het een na hoogste aantal punten wordt Zuidenwind en neemt plaats rechts van Oost, de daaropvolgende Westenwind. De speler met het laagste aantal ogen wordt Noord, links van Oost. Tegenover Oost zit West.

Oost gooit met de twee dobbelstenen om te bepalen welke speler de muur moet openen. Oost is 1, Zuid 2, etc. De door de worp van Oost bepaalde speler gooit opnieuw en telt het aantal ogen op bij de worp van Oost. Vervolgens telt deze speler het totale aantal punten af op de stenen van zijn/haar muur, beginnend aan de rechterkant.





NTS	MCR
De speler neemt de aldus gevonden twee stenen uit de muur en plaatst deze twee stenen (de losse stenen) rechts van de opening op de muur. Hierna wordt de dode muur bepaald. Dit zijn de eerste 14 stenen (inclusief de losse stenen) rechts van de opening van de muur. Er wordt een kleine opening gemaakt tussen de dode en de levende muur. Als gedurende het spel losse stenen worden gebruikt, wordt de dode muur niet aangevuld	De speler schuift de aldus gevonden twee stenen naar rechts en maakt een opening in de muur.

Oost begint nu met vier stenen te nemen links van de eerste opening. Hierna volgen Zuid, West en Noord. Iedere speler neemt in totaal 13 stenen (drie keer vier en één keer een steen). Omdat Oost het spel moet beginnen neemt Oost als laatste een steen extra.

NTS	MCR
	Voordat het spel begint wisselt elke speler de getrokken geluksstenen in. De geluksstenen worden open op tafel gelegd. De vervangende steen wordt van het einde van de muur gepakt. Trekt men bij toeval weer een gelukssteen, dan wordt deze ook op tafel gelegd en vervangen

Oost begint met het uitleggen van een steen, met de beeldzijde naar boven en binnen de vier muren.

NTS	MCR
Hierbij wordt ook de naam van de steen afgevoerd. Vervolgens neemt Zuid, die nu aan de beurt is, een steen van de afgebroken muur en legt een steen weg. Hierna is West aan beurt, dan Noord, en zo verder.	Vervolgens neemt Zuid, die nu aan de beurt is, een steen van de afgebroken muur en legt een steen weg. Hierna is West aan beurt, dan Noord, en zo verder. Elke speler legt de stenen in rijen van zes voor zich neer. Alle spelers kunnen zo duidelijk zien wat elke speler heeft weggelegd tijdens het spel.

Vervolgens neemt Zuid, die nu aan de beurt is, een steen van de afgebroken muur en legt een steen weg. Hierna is West aan beurt, dan Noord, en zo verder.

NTS	MCR
	Elke speler legt de stenen in rijen van zes voor zich neer. Alle spelers kunnen zo duidelijk zien wat elke speler heeft weggelegd tijdens het spel.

Door het ruilen van stenen (wanneer je aan de beurt bent één steen pakken en één steen weg leggen) tracht iedere speler een compleet spel (Mahjong) te krijgen en/of een zo groot mogelijk aantal punten te behalen. Behalve door het nemen van stenen van de muur mag je ook combinaties vormen door het nemen van een steen die het laatst is weggelegd door een van de andere spelers. Hiervoor gelden de volgende regels:

- Het chowen

Je neemt de laatst weggelegde steen voor het vormen van een chow. Dit is alleen toegestaan wanneer je zelf aan de beurt bent. Je roept dan chow en legt de steen met de twee daarbij behorende stenen open op tafel en legt een andere steen weg.





- **Het pungen**

Je neemt de laatst weggelegde steen voor het vormen van een pung. Pungen is in tegenstelling tot chowen voor iedereen toegestaan. Je roept dan pung en legt de steen met de twee daarbij behorende stenen open op tafel en legt een andere steen weg. Het spel wordt dan vervolgd door de speler die rechts van je zit. Indien dit zo uitkomt worden de tussenliggende spelers overgeslagen.

- **Het kongen**

Een stel van vier gelijke stenen van dezelfde soort wordt pas een kong na declaratie, dat wil zeggen nadat de vier stenen op tafel zijn gelegd. Het declareren van een kong is noodzakelijk omdat je een extra steen nodig hebt. Anders kom je een steen te kort en kan je de vereiste combinatie voor het vormen van een compleet spel (Mahjong) niet meer maken. Heb je vier gelijke stenen op stok en wil je daar een kong van maken, dan leg je deze vier stenen met de afbeelding naar beneden op tafel (dit heet gesloten of verborgen) waarna je een extra steen neemt. Deze steen neem je van de stenen die bij de aanvang van het spel op de muur zijn gelegd, de losse stenen. Wanneer er twee losse stenen zijn, wordt de steen die het dichtst bij de levende muur ligt als eerste gepakt. Vervolgens leg je een steen weg.

Naast een kong op stok (verborgen of gesloten kong) zijn er nog twee manieren om te kongen:

1. Als je een pung op stok hebt en iemand gooit de vierde steen weg, dan roep je kong en leg je de vier stenen open op tafel. Vervolgens pak je een extra steen (een losse steen);
2. Als je een pung open op tafel hebt liggen en je pakt zelf de vierde steen van de muur, dan mag je deze steen bij de andere drie stenen voegen. Vervolgens pak je een extra steen (een losse steen).



- **Mahjong**

Heb je op één steen na een compleet spel (Mahjong) dan heet dit een wachtend spel. Er kunnen zich vier situaties voordoen waarbij je nog één steen nodig hebt om Mahjong te maken:

1. Met de laatste steen moet je een chow maken;
2. Met de laatste steen moet je een pung maken;
3. Met de laatste steen moet je een cho-toa (paar) maken;
4. Met de laatste steen moet je een onregelmatig limietspel compleet maken.

	MCR
	Wanneer de steen van tafel wordt gepakt om een open chows, pungs en kongs te maken, dan legt men deze steen 90° gedraaid; daarmee wordt de speler die de steen heeft weggelegd aangewezen aan de andere spelers.



Eindelijk: Mahjong!

De winnende steen kan je zelf trekken van de muur of kan afkomstig zijn van de speler die het laatst een steen heeft weggelegd. Het paar hoeft niet als laatste gekregen te hebben, maar de tweede steen voor het paar mag alleen van tafel genomen worden wanneer je hiermee Mahjong maakt.

NTS	MCR
Als een speler Mahjong maakt, dan roept deze Mahjong.	Als een speler Mahjong maakt, dan roept deze Hu of Hu Pai.

De andere spelers controleren deze Mahjong en indien correct worden alle punten geteld. Wanneer de andere spelers constateren dat je onterecht Mahjong claimt, heb je een dood spel, krijg je geen punten en wordt doorgespeeld.

Een voorbeeld van een Mahjong is:



NTS	MCR
Bij NTS moet je minstens twee verdubbelingen bij elkaar gespaard hebben om Mahjong te mogen maken.	Bij MCR moet je minimaal 8 punten (exclusief punten voor Bloemen- en Seizoenen) bij elkaar gespaard hebben om Mahjong te mogen maken.

Wanneer meerdere spelers dezelfde steen van tafel kunnen gebruiken, heeft een pung of kong voorrang boven een chow. Kan een speler een Mahjong maken, dan gaat dit altijd voor. Kunnen meerdere spelers van dezelfde weggelegde steen een Mahjong maken, dan gaat de speler die de steen nodig heeft voor het completeren van een paar voor op een speler die een pung of chow moet completeren; een pung gaat weer voor een chow. Een speler die een onregelmatig limietspel kan maken, gaat altijd voor. Wanneer de situatie voor meerdere spelers gelijk is, dan heeft diegene Mahjong die het eerst aan de beurt is. De volgorde is dus: onregelmatig limietspel – paar – pung – chow – degene die het eerst aan de beurt is.



De puntentelling

De afzonderlijke stenen hebben geen waarde, wel krijg je punten voor combinaties zoals pungs en kongs. Een chow levert geen punten op.

NTS	MCR
Daarnaast kan je extra punten of een of meerdere verdubbelingen van punten verdienen voor Mahjong, de manier waarop met de laatste steen Mahjong wordt gemaakt, voor bijzondere groeperingen en voor bijzondere winstspelen.	Daarnaast kan je extra punten verdienen voor Mahjong, de manier waarop met de laatste steen Mahjong wordt gemaakt, voor bijzondere groeperingen en voor bijzondere winstspelen. Elke gelukssteen levert één extra punt op.

Voor de puntentelling worden de volgende begrippen gebruikt:

- Bamboe, kringen of tekens 2 tot en met 8 zijn eenvoudige stenen;
- Bamboe, kringen of tekens 1 of 9 (de hoekstenen) en alle draken en winden (de troefstenen) zijn edelstenen;
- Verborgenen of gesloten stenen liggen nog op de stok;
- Open stenen liggen op de tafel, d.w.z. deze heeft de speler uitgelegd.

NTS	MCR
Pak je de winnende steen van de muur, houdt deze dan apart om goed de punten of verdubbelingen voor de winnende steen te kunnen vaststellen.	Pak je de winnende steen, houdt deze dan apart om goed de punten voor de winnende steen te kunnen vaststellen.
Punten en verdubbelingen kunnen gehaald worden in verschillende categorieën. Deze punten en verdubbelingen worden bij elkaar opgeteld. Uitgezonderd in die gevallen waar staat dat het niet mag. Alle spelers kunnen punten of verdubbelingen halen voor: <ul style="list-style-type: none"> • Combinaties van stenen; • Bijzondere combinaties. Winden kunnen tegelijkertijd eigen en heersende wind zijn, punten voor een paar en verdubbelingen worden dan bij elkaar opgeteld. 	Punten kunnen gehaald worden in verschillende categorieën. Deze punten en verdubbelingen worden bij elkaar opgeteld. Uitgezonderd in die gevallen waar staat dat het niet mag. Alle spelers kunnen punten halen voor: <ul style="list-style-type: none"> • Combinaties van stenen; • Bijzondere combinaties. Winden kunnen tegelijkertijd eigen en heersende wind zijn, punten voor worden dan bij elkaar opgeteld.
Uitsluitend de speler die Mahjong haalt krijgt punten of verdubbelingen voor: <ul style="list-style-type: none"> • Bijzondere winstspelen; • Winnende steen. Daarnaast ontvangt of betaalt de speler die de Oost is dubbel bij het afrekenen van de punten, afhankelijk van winst of verlies. <p>Iedere speler telt na het beëindigen van het spel (als iemand Mahjong heeft gemaakt) zijn punten en verdubbelingen en laat zijn stenen duidelijk zien aan de overige spelers om controle mogelijk te maken.</p>	Uitsluitend de speler die Mahjong haalt krijgt punten.
De speler die Mahjong heeft gemaakt ontvangt van de andere spelers het door hem of haar behaalde puntenaantal. De overige spelers betalen hun verschil in punten aan elkaar. Het is dus niet vanzelfsprekend dat de speler die Mahjong heeft ook uiteindelijk de meeste punten heeft behaald.	De speler die de steen heeft weggelegd waarmee Mahjong is gemaakt betaalt het aantal behaalde punten aan de winnaar plus acht extra punten. De twee andere spelers betalen elk alleen de acht extra punten aan de winnaar.





NTS	MCR
	Trekt de speler die Mahjong zelf de winnende steen van de muur, dan betalen alle spelers het aantal behaalde punten plus de acht extra punten aan de winnaar.

De som van het puntenaantal van de vier spelers is na verrekening altijd nul. De punten van de verschillende spelletjes worden bij elkaar geteld om te bepalen wie de eindwinnaar is.

De regels voor het verrekenen van de punten zijn dus als volgt:

NTS	MCR
<ol style="list-style-type: none"> 1. De speler die Mahjong heeft, ontvangt het door hem behaalde puntenaantal van de andere spelers. 2. De overige drie spelers berekenen hun verschil in punten. De uitkomst hiervan (het verschil) verrekenen deze spelers onderling. 3. De speler die Oost is, betaalt en ontvangt altijd dubbel. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Heeft een speler Mahjong met een steen van tafel, dan ontvangt deze het behaalde puntenaantal van de speler die de winnende steen heeft weggelegd. 2. Heeft een speler Mahjong met een steen van de muur (dus zelf getrokken), dan ontvangt deze het behaalde puntenaantal van alle spelers. 3. Alle spelers betalen acht extra punten aan de speler met Mahjong. 4. De overige drie spelers krijgen geen punten.

Het gaat te ver om de hele puntentelling met alle details in deze beknopte beschrijving weer te geven. Meer informatie over de puntentelling is te vinden op de website van bijvoorbeeld:

<http://www.groenehartmahjong.com>

Verder spelen

NTS	MCR
<p>Bij de start van het spel is de wind van de ronde Oost. Bij een Mahjong worden de winden doorgedraaid tegen de wijzers van de klok in, de speler Oost wordt Noord, Zuid wordt Oost, etc. De wind draait na elk spel, met uitzondering wanneer Oost mahjong heeft.</p> <p>Heeft niemand Mahjong en is de levende muur op, dan spreekt men van remise en worden de punten niet geteld. Ook bij remise draait de wind niet door. De winden draaien tegen de wijzers van de klok in.</p>	<p>Bij de start van het spel is de wind van de ronde Oost. De wind draait na elk spel door tegen de wijzers van de klok in, de speler Oost wordt Noord, Zuid wordt Oost, etc.</p>

Wanneer elke speler een keer Oost is geweest, is een volledige ronde gespeeld. De tweede ronde is de ronde van Zuid, etc. In totaal worden vier rondes gespeeld, dus minimaal 16 spellen.

NTS	MCR																									
	<p>Na elke ronde wisselen de spelers van plaats volgens onderstaand schema:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Ronde</th> <th>Oost</th> <th>Zuid</th> <th>West</th> <th>Noord</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1^e (Oost)</td> <td>Speler 1</td> <td>Speler 2</td> <td>Speler 3</td> <td>Speler 4</td> </tr> <tr> <td>2^e (Zuid)</td> <td>Speler 2</td> <td>Speler 1</td> <td>Speler 4</td> <td>Speler 3</td> </tr> <tr> <td>3^e (West)</td> <td>Speler 3</td> <td>Speler 4</td> <td>Speler 2</td> <td>Speler 1</td> </tr> <tr> <td>4^e (Noord)</td> <td>Speler 4</td> <td>Speler 3</td> <td>Speler 1</td> <td>Speler 2</td> </tr> </tbody> </table>	Ronde	Oost	Zuid	West	Noord	1 ^e (Oost)	Speler 1	Speler 2	Speler 3	Speler 4	2 ^e (Zuid)	Speler 2	Speler 1	Speler 4	Speler 3	3 ^e (West)	Speler 3	Speler 4	Speler 2	Speler 1	4 ^e (Noord)	Speler 4	Speler 3	Speler 1	Speler 2
Ronde	Oost	Zuid	West	Noord																						
1 ^e (Oost)	Speler 1	Speler 2	Speler 3	Speler 4																						
2 ^e (Zuid)	Speler 2	Speler 1	Speler 4	Speler 3																						
3 ^e (West)	Speler 3	Speler 4	Speler 2	Speler 1																						
4 ^e (Noord)	Speler 4	Speler 3	Speler 1	Speler 2																						

De winnaar

Degene met de meeste punten aan het einde van de vier rondes mag zich als winnaar uitroepen.





Bijzondere combinaties

Naast combinaties van vier series van drie stenen en een paar van twee stenen bestaan er andere combinaties die (extra) punten opleveren.

NTS	MCR
<p>De NTS-spelregels onderscheiden regelmatige limietspelen en onregelmatige limietspelen.</p> <p>Onregelmatige limietspelen De onregelmatige spelen moeten gesloten worden gespeeld. Alleen de laatste steen mag van tafel gepakt worden.</p> <p>Heb je een wachtend spel van een onregelmatig limietspel (wachtend is: één steen verwijderd van Mahjong), dan krijg je de helft van het aantal punten wanneer een andere speler Mahjong maakt.</p> <p>De onregelmatige limietspelen zijn:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Negen Poorten • Dertien Wezen • Windenslang • Drakenslang • Hof van Peking • Tweelingen <p>Regelmatige limietspelen Regelmatige limietspelen mogen op tafel (open) gespeeld worden.</p> <p>Een wachtend regelmatig limietspel levert geen punten op. Wanneer een andere speler Mahjong heeft, tellen alleen de punten van de afzonderlijke combinaties.</p> <p>De regelmatige limietspelen zijn:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vier Winden • Drie Draken • Kronkelende Slang • Jade Spel • Kop en Staart • Vier Kongs op stok • Spel van de Hemel • Spel van de Aarde 	<p>Bij de MCR-spelregels zijn 81 combinaties (fan) vastgesteld die punten opleveren.</p> <p>13 combinaties van 1 punt 10 combinaties van 2 punten 4 combinaties van 4 punten 7 combinaties van 6 punten 9 combinaties van 8 punten 5 combinaties van 12 punten 6 combinaties van 16 punten 9 combinaties van 24 punten 3 combinaties van 32 punten 2 combinaties van 48 punten 6 combinaties van 64 punten 7 combinaties van 88 punten</p> <p>Deze combinaties (fan) zijn ingedeeld in 9 categorieën, die zijn gebaseerd op resp.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • troefstenen (winden, draken) • chows • pungs • zeven paren • één kleur • hoekstenen (1, 9) • verweven stenen <p>'Snelle' Mahjongcombinaties:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gemengde straat • Gemengde gelijke Chows • Verweven straat • Laagste vier stenen of hoogste vier stenen, chows en/of pungen • Gemengde Verspringende Chows (gecombineerd met alleen Chows) • Vier Pungen met een Pung Draken/eigen Wind/ronde wind of tussen 2 en 8 • 'All Types': een Chow of Pung van alle drie de kleuren, een Pung Draken en een Sluitpaar Winden of een Pung van de eigen of de ronde Wind en een sluitpaar Draken. <p>Ten slotte kent MCR ook</p> <ul style="list-style-type: none"> • de insluitingsregels, en • de uitsluitingsregel <p>Hiermee wordt bepaald welke combinaties (fan) bij elkaar mogen worden opgeteld.</p>





Het ontstaan van de verschillende spelregels

NTS	MCR
<p>Nederlandse Toernooispeelregels Deze spelregels zijn in grote lijnen gebaseerd op het 'Klassiek Chinees Mahjong'. Zij dateren van 2002. Er wordt gespeeld zonder Bloem- en Seizoenstenen.</p> <p>In 2009 heeft de Nederlandse Mahjong Bond de regels enigszins aangepast, deze nieuwe regels zijn bekend onder NTS2009. Hiermee is geprobeerd meer spelers voor NTS te interesseren. In 2011 werd echter besloten deze nieuwe regels niet meer te ondersteunen, de wijziging bracht alleen meer verdeling onder de spelers. De originele regels uit 2002 zijn vanaf dat jaar de enige originele Nederlandse Spelregels.</p> <p>De winnende combinatie moet tenminste twee verdubbelingen bevatten, hetgeen gemakkelijk bereikt kan worden aangezien de regels een verdubbeling toestaan voor makkelijke patronen als Eenvoudige Stenen en Alleen Chows. De regels stimuleren het sparen van waardevolle combinaties, doordat verliezers ook voor bepaalde incomplete series worden beloond, ook bij een niet-wachtend spel (bijvoorbeeld voor Schoon of Zuiver spel), terwijl men zelfs 50% van de waarde krijgt als men wachtend is voor een onregelmatig limietspel, zoals de Dertien Wezen of Zeven Tweelingen.</p>	<p>Mahjong Competition Rules In 1998 werd Mahjong als officiële sport erkend door het 'Staats Sportcomité' van de Chinese Volksrepubliek. Vanwege onder meer de enorme omvang van het land, had iedere stad of regio wel een 'eigen' variant van het spel en het was dus noodzakelijk om één set regels te bepalen. Deze regels zouden niet alleen voor toernooien in China moeten gelden, maar ook voor internationale evenementen, zoals het eerste WK in oktober 2002.</p> <p>Derhalve werden vanuit het hele land experts en onderzoekers in commissies bijeen geroepen en debatteerden deze 'wijze mannen' langdurig over hoe de verschillende varianten die (met name) in China worden beoefend, onder één noemer te vangen zouden zijn. Van de oorspronkelijk 440 'elementen of handen' werden er uiteindelijk 81 geselecteerd. Het hele proces nam twee jaar in beslag en resulteerde in de 'Official International Rules' wat bij ons bekend werd als 'Chinese Official'.</p> <p>Eind 2006 werden de regels op een aantal punten gewijzigd, verduidelijkt of aangescherpt en omgedoopt tot 'Mahjong Competition Rules', kortweg MCR. Het zijn de regels van de Wereld- en Europese kampioenschappen Mahjong. Inmiddels is er ook een officieel reglement. Toernooien die meetellen voor de Europese Ranglijst dienen van dit reglement gebruik te maken - andere toernooien wordt aangeraden de daarin opgenomen verduidelijkingen over te nemen.</p>

Bronnen:

Nederlandse MahjongBond: mahjongbond.org

NTS

- Nederlandse ToernooiSpelregels 2002 (April 2002, Nederlandse MahjongBond) (NMB-NTS-Spelregels.pdf)
- NMB-NTS-Puntenoverzicht.pdf

MCR

- NMB-MCR-Spelregelboekje: Mahjong Competitie Regels (Nederlandse MahjongBond)
- NMB-MCR-Puntenoverzicht

Mahjong Club Groene Hart: www.groenehartmahjong.com

NTS

- Folder MahJong voor Dummies 1 NTS (Mahjong Club Groene Hart)
- Folder MahJong voor Dummies 2 NTS (Mahjong Club Groene Hart)
- Mahjong spelregels (Spelregels volgens Nederlandse Mahjong Bond; 1-1-2015, Mahjong Club Groene Hart)

MCR

- Folder MahJong voor Dummies 3 MCR (Mahjong Club Groene Hart)
- Mahjong Competitie Regels (Spelregels volgens World Mahjong Organisation, Versie 2006; 31-12-2014 Het Groene Hart) (MCR2014.pdf)

Deze vergelijking is - zonder enig commercieel oogmerk - uitgevoerd en samengesteld door J.J. Keevel voor www.pe-ling.tk op basis van genoemde bronnen. Alle rechthebbenden zijn genoemd in dit document.

