



Openingsceremonie

De formele openingsceremonie om ieders plek aan tafel te bepalen is wat omslachtig; het is niet praktisch om dit elke speelavond (of tafelwisseling) uit te voeren.

Vandaar dat we i.o.m. *Dr. Mahjong* een vereenvoudigde procedure hanteren.

Aan het begin van de partij:

1. Elke speelavond (of tafelwisseling) wordt geloot aan welke tafel je zit:
 - genummerde of gekleurde fiches bepalen aan welke tafel je zit
 - aan de tafel is "free seating" (pak een willekeurige stoel)
2. Elke speler gooit een keer met twee dobbelstenen; de hoogste worp is Oost.
Indien meerdere gelijke hoogste worpen dan gooien de spelers met gelijke worp nog een keer; dit wordt herhaald totdat er één hoogste worp is.
Daarmee is Oost bekend. Alle spelers zitten al op hun plek: de speler rechts van Oost is Zuid, rechts daarvan is West, en de vierde speler (indien aanwezig) is Noord.

Voor elk spel:

3. Oost gooit met twee dobbelstenen om de muur die moet worden geopend te bepalen.
4. De speler behorende bij die muur gooit ook met 2 dobbelstenen; deze worp wordt bij de worp van Oost opgeteld en geeft het stenenpaar waar de muur moet worden geopend.

Na het eerste spel wordt - na het bouwen van de muur - voor elk volgende spel alleen nog stap 3 en 4 uitgevoerd.

Wind / Draak van de Ronde

Na elk spel draait Oost door (**ook** bij remise)

Als de speler die als eerste Oost was weer Oost wordt, dan begint de volgende Ronde

Bij 4 spelers:

- in de 1^e Ronde is Oost *Wind van de Ronde*,
- in de 2^e Ronde is Zuid *Wind van de Ronde*,
- in de 3^e Ronde is West *Wind van de Ronde*,
- in de 4^e Ronde is Noord *Wind van de Ronde*

Bij 3 spelers:

- in de 1^e Ronde is Oost *Wind van de Ronde*,
- in de 2^e Ronde is Zuid *Wind van de Ronde*,
- in de 3^e Ronde is West *Wind van de Ronde*,
- in de 4^e Ronde is de Groene Draak de Draak van de Ronde
- in de 5^e Ronde is de Rode Draak de Draak van de Ronde
- in de 6^e Ronde is de Witte Draak de Draak van de Ronde

NB Zie ook het spiekbrieftje voor 3 spelers

Spel, Ronde, Partij

Mahjong is te vergelijken met tennis: game, set, match - in Mahjong: spel, ronde, partij.

- een Spel duurt totdat Oost verliest en de winden één plaats opschuiven
- een Ronde duurt 4 spellen; als de eerste Oost weer Oost wordt begint een nieuwe (Spel)Ronde en draait de Heersende Wind (O, Z, W, N)
- een Partij duurt 4 Rondes en eindigt als Oost weer de Heersende Wind wordt
- als een Partij niet volledig uitgespeeld wordt, is het een Afgebroken Partij
- Winnaar van een (afgebroken) Partij is de speler met het hoogste totaal aantal punten