***Mahjong Kombinationer***



MIM 2011

Indhold

[Definitioner 4](#_Toc295991204)

[1-point hænder 6](#_Toc295991205)

[01/1 To helt ens chow 6](#_Toc295991206)

[02/1 To ens chow 6](#_Toc295991207)

[03/1 Lille ren stribe 6](#_Toc295991208)

[04/1 To endechow 7](#_Toc295991209)

[05/1 Pong i officerer/vinde 7](#_Toc295991210)

[06/1 Åben kong 7](#_Toc295991211)

[07/1 Renonce i en kulør 8](#_Toc295991212)

[08/1 Ingen honnører 8](#_Toc295991213)

[09/1 Én chance på endechow 8](#_Toc295991214)

[10/1 Én chance på splitchow 9](#_Toc295991215)

[11/1 Én chance på parret 9](#_Toc295991216)

[12/1 Selvtræk 9](#_Toc295991217)

[13/1 Blomster (og årstider) 9](#_Toc295991218)

[2-points hænder 10](#_Toc295991219)

[14/2 Dragepong 10](#_Toc295991220)

[15/2 Rundens vind 10](#_Toc295991221)

[16/2 Egen vind 11](#_Toc295991222)

[17/2 Skjult hånd på afsmid 11](#_Toc295991223)

[18/2 Kun chows 11](#_Toc295991224)

[19/2 Brikhamstring 12](#_Toc295991225)

[20/2 To ens pong 12](#_Toc295991226)

[21/2 To skjulte pong 12](#_Toc295991227)

[22/2 Skjult kong 13](#_Toc295991228)

[23/2 Ingen officerer 13](#_Toc295991229)

[4-points hænder 14](#_Toc295991230)

[24/4 Kun sæt med officerer 14](#_Toc295991231)

[25/4 Helt skjult hånd (Selvtræk) 15](#_Toc295991232)

[26/4 To åbne kong 15](#_Toc295991233)

[27/4 Sidste chance 16](#_Toc295991234)

[6-points hænder 16](#_Toc295991235)

[28/6 Kun pong 16](#_Toc295991236)

[29/6 Ren hånd 17](#_Toc295991237)

[30/6 Blandet chowserie 17](#_Toc295991238)

[31/6 Alle slags 17](#_Toc295991239)

[32/6 Helt åben hånd 18](#_Toc295991240)

[33/6 To dragepong 18](#_Toc295991241)

[26b/6 Åben kong og skjult kong 19](#_Toc295991242)

[8-points hænder 19](#_Toc295991243)

[34/8 Blandet stribe 19](#_Toc295991244)

[35/8 Symmetrihånd 20](#_Toc295991245)

[36/8 Blandede tre ens chow 20](#_Toc295991246)

[37/8 Blandet pongserie 20](#_Toc295991247)

[38/8 Værdiløs hånd 21](#_Toc295991248)

[39/8 Sidste optræk 21](#_Toc295991249)

[40/8 Sidste afsmid 21](#_Toc295991250)

[41/8 Efter en kong 21](#_Toc295991251)

[42/8 Stjæle en kong 22](#_Toc295991252)

[43/8 To skjulte kong 22](#_Toc295991253)

[12-points hænder 22](#_Toc295991254)

[44/12 Lille strikhånd 22](#_Toc295991255)

[45/12 Strikket stribe 22](#_Toc295991256)

[46/12 Høj fire 23](#_Toc295991257)

[47/12 Lav fire 23](#_Toc295991258)

[48/12 Tre vindpong 23](#_Toc295991259)

[16-points hænder 23](#_Toc295991260)

[49/16 Ren stribe 23](#_Toc295991261)

[50/16 Blandet endechowhånd 24](#_Toc295991262)

[51/16 Ren chowserie 24](#_Toc295991263)

[52/16 Kun sæt med femmere 24](#_Toc295991264)

[53/16 Tre ens pong 24](#_Toc295991265)

[54/16 Tre skjulte pong 25](#_Toc295991266)

[24-points hænder 25](#_Toc295991267)

[55/24 Syv par 25](#_Toc295991268)

[56/24 Stor strikhånd 25](#_Toc295991269)

[57/24 Kun lige pong 25](#_Toc295991270)

[58/24 Helt ren hånd 26](#_Toc295991271)

[59/24 Tre helt ens chow 26](#_Toc295991272)

[60/24 Ren pongserie 26](#_Toc295991273)

[61/24 Høj tre 26](#_Toc295991274)

[62/24 Mellem tre 26](#_Toc295991275)

[63/24 Lav tre 27](#_Toc295991276)

[32-points hænder 27](#_Toc295991277)

[64/32 Stor ren chowserie 27](#_Toc295991278)

[65/32 Tre kong 27](#_Toc295991279)

[66/32 Kun officerer 27](#_Toc295991280)

[48-points hænder 28](#_Toc295991281)

[67/48 Fire helt ens chow 28](#_Toc295991282)

[68/48 Stor ren pongserie 28](#_Toc295991283)

[64-points hænder 28](#_Toc295991284)

[69/64 Kun ettere og niere 28](#_Toc295991285)

[70/64 Lille vindhånd 29](#_Toc295991286)

[71/64 Lille dragehånd 29](#_Toc295991287)

[72/64 Kun honnører 29](#_Toc295991288)

[73/64 Fire skjulte pong 29](#_Toc295991289)

[74/64 Ren endechowhånd 29](#_Toc295991290)

[88-points hænder 30](#_Toc295991291)

[75/88 Stor vindhånd 30](#_Toc295991292)

[76/88 Stor dragehånd 30](#_Toc295991293)

[77/88 Jadehånd 30](#_Toc295991294)

[78/88 Ni lanterner 30](#_Toc295991295)

[79/88 Fire kong 31](#_Toc295991296)

[80/88 Ren serie af syv par 31](#_Toc295991297)

[81/88 Tretten vidundere 31](#_Toc295991298)

[Mahjong Scoring Chart 1 33](#_Toc295991299)

[Mahjong Scoring Chart 2 34](#_Toc295991300)

# Definitioner

**Kulør** ”Suit” på engelsk. En af de tre serier af brikker: Tegn, cirkler og bambus. Kan sammenlignes med de fire kulører i et normalt kortspil: Hjerter, spar, ruder og klør.

**Officerer** ”Terminals” på engelsk. Fællesbetegnelsen for alle 1’er- og 9’er-brikker i spillet.

**Honnører** ”Honours” på engelsk. Fællesbetegnelsen for alle vinde og drager.

**Chow** Et sæt af tre brikker i samme kulør, som er i sekvens (rækkefølge). Det kan f.eks. være 1-2-3, 3-4-5, 6-7-8 etc. Chows kan kun komme fra de tre kulører. Det er således ikke muligt at danne chows af honnører.

**Pong** Et sæt af tre ens brikker (værdi og kulør). Pongs kan dannes af alle brikker i spillet - på nær blomster.

**Kong** Et sæt af fire ens brikker (værdi og kulør). Kongs kan dannes af alle brikker i spillet - på nær blomster.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Tegn-brikker** (Character tiles) |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
| **Øst**East | **Syd**South | **Vest**West | **Nord**North |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| **Rød drage**Red Dragon | **Grøn drage**Green Dragon | **Hvid drage**White Dragon |

# 1-point kombinationer

## 01/1 To helt ens chow

 Pure Double Chow (Twin Chows)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| *Eksempel: To chows i bambus 3-4-5* |

To chows i samme kulør. Kan også tolkes som tre par i samme kulør og i sekventiel rækkefølge, selvom det ikke giver mening i chow-sammenhæng. Optræder som en del af den færdige vinderhånd. Hver chow kan yderligere kombineres en gang mere i andre kombinationer.

## 02/1 To ens chow

 Mixed Double Chow (Matching Chows)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| *Eksempel: Chow i cirkel 6-7-8 og chow i bambus 6-7-8* |

To chows i forskellige kulører. Optræder som en del af den færdige vinderhånd. Hver chow kan yderligere kombineres en gang mere i andre kombinationer.

## 03/1 Lille ren stribe

 Short Straight (Sequential Chows)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| *Eksempel: To på hinanden følgende chows itegn 2-3-4 og tegn 5-6-7* |

To på hinanden følgende chows i samme kulør. Optræder som en del af den færdige vinderhånd. Hver chow kan yderligere kombineres en gang mere i andre kombinationer. Hvis den lille rene stribe er to chows i enten ”1-2-3 og 4-5-6” eller ”4-5-6 og 7-8-9”, er den et godt udgangspunkt for
16-points hånden: ”Ren stribe”.

## 04/1 To endechow

 Two Terminal Chows

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| *Eksempel: Chow i cirkel 1-2-3 og chow i cirkel 7-8-9* |

To endechows 1-2-3 og 7-8-9 i samme kulør. Det er referencen til 1’er brikken og 9’er brikken som giver navnet ”Endechow”, da det er de yderste brikker i kulørerne. Optræder som en del af den færdige vinderhånd. Hver chow kan yderligere kombineres en gang mere i andre kombinationer. Ligesom med ”Lille ren stribe”, kan denne kombination være et godt udgangspunkt for 16-points hånden: ”Ren stribe”.

## 05/1 Pong i officerer/vinde

 Pung of Terminals or Winds

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
| *Eksempler: Pong i bambus 1, pong i cirkel 9 og pong i øst-vinden* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. Der gives et point for hver pong eller kong, som er i 1’ere, 9’ere (uanset kulør) og vinde (uanset retning) og uanset om det er en skjult eller en åben pong/kong. I denne forbindelse er der ingen forskel på, om det er en pong eller en kong. Point’et for selve kong’en forklares senere.

## 06/1 Åben kong

 Melded Kong

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| *Eksempel: Kong i tegn 5* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. Der gives et point for hver åben kong som er i vinderhånden. En åben kong vil komme enten efter et afsmid fra en anden spiller, eller hvis man i forvejen har en pong og trækker den 4. brik på et afsmid.

## 07/1 Renonce i en kulør

 One Voided Suit

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
| *Eksempel: Her mangler der brikker fra cirkel-kuløren.**(Der er ikke umiddelbart points nok til at gå ud…)* |

Man er renonce i en kulør, hvis der helt mangler brikker fra den kulør. I eksemplet ovenfor er der ingen brikker fra cirkel-kuløren, og derfor kan der gives et point for renonce. Renonce i en kulør gælder ikke for honnører! Honnører tæller ikke med som kulører, så der må gerne være vinde og drager med i hånden.

## 08/1 Ingen honnører

 No Honours

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
| *Eksempel: Her mangler der brikker fra cirkel-kuløren.* *(Der er ikke umiddelbart points nok til at gå ud…)* |

En hånd, som ikke indeholder honnører - dvs. hverken vinde eller drager.

Med andre ord: En hånd, som kun indeholder kulører.

## 09/1 Én chance på endechow

 Edge Wait (Going out on a 3 or a 7)

 (I slang (på dansk) refereres der ofte til denne hånd som “Eneste sted”).

Gå mahjong ved at fuldføre enten en 1-2-3 chow eller en 7-8-9 chow på en 3’er eller en 7’er - uanset om det er ved selvtræk eller på et afsmid. Skal være eneste mulighed for at gå mahjong.

## 10/1 Én chance på splitchow

 Closed Wait (Going out on a Link Tile)

 (I slang (på dansk) refereres der ofte til denne hånd som “Eneste sted”).

Gå mahjong ved at fuldføre en chow ved at trække den midterste brik - uanset om det er ved selvtræk eller på et afsmid. Skal være eneste mulighed for at gå mahjong.

## 11/1 Én chance på parret

 Single Wait (Going out on a Head Tile)

 (I slang (på dansk) refereres der ofte til denne hånd som “Eneste sted”).

Gå mahjong ved at fuldføre parret - uanset om det er ved selvtræk eller på et afsmid. Skal være eneste mulighed for at gå mahjong.

## 12/1 Selvtræk

 Self-Drawn

Gå mahjong ved at fuldende en vinderhånd med en brik, som man selv trækker fra muren. Denne kombination giver kun et enkelt point. Til gengæld skal alle de tre andre spillere betale håndens værdi (+ 8 points) i stedet for at vinde på en anden spillers afsmid, hvor det så kun er den spiller, som har leveret brikken, som skal betale håndens værdi.

## 13/1 Blomster (og årstider)

 Flowers / Seasons Tiles (Bonus Tiles)

Blomster og årstider – i daglig tale bare ”Blomster”, giver et point pr. stk.

Dog tæller de ikke med i den pulje af points man skal have, for at kunne gå mahjong. (8 points)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|     |  |     |
| *Eksempel: De fire blomster og de fire årstider.****BEMÆRK!!! Udseendet af disse brikker kan variere voldsomt fra spil til spil!*** |

# 2-points kombinationer

## 14/2 Dragepong

 Dragon Pung

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager giver 2 points – uanset farven på dragerne.

(Enkelte pointoversigter beskriver punktet: ”Pong i officerer (5/1)” således, at drager er inkluderet. I disse tilfælde, stikker denne kombination punktet: ”Pong i officerer (5/1)”, så man udelukkende får de to points for dragepongen og **ikke** det ene point fra punkt 5/1.)

## 15/2 Rundens vind

 Prevalent Wind (Pung of Prevailing Wind)

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i øst-vindenRundens vind i de fire første hænder.* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong i vinde (officerer) giver normalt 1 point. Men når der er tale om vinde, gives der 2 points, såfremt den pågældende vindpong er i den samme vind som rundens vind. Dvs. i de fire første hænder er det øst, som er rundens vind, i de fire næste hænder er det syd, som er rundens vind. I de næste fire hænder er det vest, som er rundens vind og i de sidste fire hænder er det nord, som er rundens vind.

Får man en pong i rundens vind, annulleres det point, som man normalt ville få for en pong i officerer (5/1).

Til gengæld kan points’ene adderes, hvis vinden både er rundens vind og egen vind (16/3). Da gives der 4 points i alt. (Dog gives der stadigvæk ikke point for en pong i officerer (5/1).

## 16/2 Egen vind

 Seat Wind (Pung of Seat Wind)

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i nord-vinden.* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong i vinde (officerer) giver normalt 1 point. Når der er tale om vinde, gives der 2 points, hvis den pågældende vindpong er i den samme vind som spillerens egen vind. Får man en pong i egen vind, annulleres det point, som man normalt ville få for en pong i officerer (5/1).

Til gengæld kan points’ene adderes, hvis vinden både er egen vind og rundens vind (15/2). Da gives der 4 points i alt. (Dog gives der stadigvæk ikke point for en pong i officerer (5/1).

Denne kombination annullerer: ”Pong i officerer (05/1).

## 17/2 Skjult hånd på afsmid

 Concealed Hand (Concealed hand with Discard)

Gå mahjong, på et afsmid, uden at have et eneste sæt åbent.

En hånd, hvor alle sæt og parret er skjult (på hånden) indtil det øjeblik, hvor spilleren går Mahjong på et afsmid.

Det er klart, at der indgår en vis mængde held, når denne hånd skal samles, idet alle brikker (på nær den sidste) skal selvtrækkes fra muren.

## 18/2 Kun chows

 All Chows (Four Chows)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
| *Eksempel: Fire chows og et par. (Godt nok ikke med points nok til at gå ud…)* |

En hånd, som ikke indeholder pongs og/eller honnører - dvs. hverken vinde eller drager.

Med andre ord: En hånd, som kun indeholder chows i kulører.

Denne kombination annullerer: ”Ingen officerer (08/1).

## 19/2 Brikhamstring

 Tile Hog (Dispersed Kong)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
| *Eksempel1: Cirkel 1 forekommer fire gange i alt. En gang i en chow og tre gange i pongen.* |
|  |
|  |  |  |  |  |
| *Eksempel2: Cirkel 1 forekommer fire gange i alt. To i hver sin chow og to i parret.* |

En hånd, som indeholder fire identiske brikker, uden at de indgår i en kong.

## 20/2 To ens pong

 Double Pung (Matching Pungs)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| *Eksempel: To pong – begge i firere i hver sin kulør.* |

To pong med samme værdi i to forskellige kulører. Optræder som en del af den færdige vinderhånd.

## 21/2 To skjulte pong

 Two Concealed Pungs

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| *Eksempel: To pong – skjulte og uafhængige af værdi og kulør.* |

To skjulte pong. Ingen af brikkerne må være opnået efter afsmid. (På meldingen: ”Pong”.) Optræder som en del af den færdige vinderhånd.

## 22/2 Skjult kong

 Concealed Kong

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: En skjult kong Fire identiske brikker – alle selvtrukket.* |

Fire identiske brikker, alle selvtrukket. Ingen af brikkerne må være opnået efter afsmid. (Dvs. på meldingen: ”Pong” eller ”Kong”.)

Denne kong skal naturligvis offentliggøres for at kunne trække en erstatningsbrik, men den lægges med billedsiden nedad, så den tæller stadig som en skjult kong. Optræder som en del af den færdige vinderhånd.

## 23/2 Ingen officerer eller honnører

 All Simples

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
| *Eksempel: Tre chows en pong og et par. Men hverken 1’ere, 9’ere, vinde eller drager(Godt nok ikke med points nok til at gå ud…)* |

En hånd, som hverken indeholder 1’ere, 9’ere, vinde eller drager. Eller med andre ord: Hverken officerer eller honnører.

Denne kombination annullerer: ”Ingen honnører (08/1)”.

# 4-points kombinationer

## 24/4 Kun sæt med officerer og honnører

 Outside Hand (Major Hand)
 (I slang (på dansk) refereres der ofte til denne hånd som en “Udendørs hånd).

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
| *Eksempel: Alle sæt indeholder mindst én officer eller honnører.(Se teksten nedenfor for en pointssammentælling)* |

En hånd hvor hvert sæt samt parret indeholder officerer eller honnører.

En chow, som indeholder en officer (en 1’er eller en 9’er) er godkendt i denne hånd.

I eksemplet ovenfor, er der 4 points for ”Kun sæt med officerer (23/4)”. Desuden er der 2 points for ”Dragepong (14/2)” og 1 point for ”Pong i officerer/vinde (05/1)”. Dette giver tilsammen 4+2+1=7 points – altså ét point for lidt til at kunne gå Mahjong.

Men husk følgende muligheder, som hver giver ét point:

* Hvis den sidste brik var selvtrukket: ”Selvtræk (12/1)”
* Hvis den sidste brik var en Nord-brik: ”Én chance på parret (11/1)”
* Hvis den sidste brik var Tegn 3 eller Cirkel 7: ”Én chance på endechow (09/1)”
* Hvis den sidste brik var Tegn 2 eller Cirkel 8: ”Én chance på splitchow (10/1)”

En af disse muligheder ville give points nok til at kunne gå Mahjong.

## 25/4 Helt skjult hånd (Selvtræk)

 Fully Concealed Hand

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
| *Eksempel: Ingen sæt er offentliggjort forinden spilleren melder ”Mahjong” på et selvtræk.(Se teksten nedenfor for en pointssammentælling)* |

En hånd, hvor alle sæt og parret er skjult (på hånden) indtil det øjeblik, hvor spilleren går Mahjong på et selvtræk.

Det er klart, at der indgår en vis mængde held, når denne hånd skal samles, idet alle brikker skal selvtrækkes fra muren.

Der skal desuden findes mindst yderligere 4 points for at kunne gå
Mahjong.

Denne kombination annullerer: ”Selvtræk (12/1)”.

I eksemplet ovenfor, indeholder hånden 6 points. Udover de 4 points for ”Skjult hånd på afsmid (25/4)” er der to points for ”Skjult kong (22/2).

Denne kong skal naturligvis offentliggøres for at kunne trække en erstatningsbrik, men den lægges med billedsiden nedad, så den tæller stadig som en skjult kong, så den ikke ødelægger den skjulte hånd.

Så hvor kunne man få de to sidste points fra? Den bedste mulighed er nok, at spille videre og selv afsmide en af Tegn 8 brikkerne. (Der er jo stadig parret tilbage.), og så håbe på at få en hvid drage på et afsmid, for på den måde at tjene yderligere 2 points ”Dragepong (14/2)” for at komme op på de minimum 8 points det kræver for at gå Mahjong.

## 26/4 To åbne kong

 Two Melded Kong (Two Exposed Kongs)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
| *Eksempel: Hånden indeholder to kong. Begge er meldt efter et afsmid – enten som ”pong” eller som ”kong”.* |

En hånd med to kong, som hver indeholder et afsmid.

Denne kombination annullerer: ”Åben kong (06/1)”.

## 27/4 Sidste chance

 Last Tile (Fourth Tile)

Gå Mahjong på den fjerde brik, når de tre andre brikker af samme slags er synlige på bordet. De tre synlige brikker kan ligge som en pong, eller kan være spredt i chows eller afsmid – ganske uafhængigt af, hvilke(n) spiller(e) som har meldt eller afsmidt dem.

# 6-points kombinationer

## 28/6 Kun pong

 All Pungs (Four Pongs)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
| *Eksempel: Fire pong og et par. Der er desværre ikke points nok til at gå Mahjong (7).* |

En vinderhånd, som udelukkende består af fire pong (og/eller kong) og et par.

## 29/6 Ren hånd

 Half Flush (Single Suit and Honours)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
| *Eksempel: udelukkende brikker fra bambus-kuløren samt vinde og drager* |

En vinderhånd, som kun indeholder brikker fra en kulør samt honnører: Dvs.: Tegn eller Cirkler eller bambus og vinde og/eller drager.

Denne kombination annullerer: ”Renonce i én kulør (07/1)”.

I det ovenstående eksempel er der minimum 7 points. Men der er masser af muligheder for at finde de(t) sidste point(s) som skal bruges til at kvalificere en vinderhånd. F.eks. ”Selvtræk (12/1)” eller hvis øst-vinden er enten ”Rundens vind (15/2)” eller ”Egen vind (16/2)” eller ”Én chance på parret (11/1) eller ”Sidste chance (27/4)”.

## 30/6 Blandet chowserie

 Mixed Shifted Chows (Three Progressive Cows)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
| *Eksempel: Tre chow i hver sin kulør, hvor værdierne er forskudt med én.* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. Tre chow i tre forskellige kulører, hvor værdierne er forskudt med én.

## 31/6 Alle slags

 All Types (Family Hand)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
| *Eksempel: Fire pong og et par. Der er minimum 9 points – afhængig af omstændighederne omkring vinderbrikken.* |

En vinderhånd, som indeholder de tre kulører og vinde og drager.

## 32/6 Helt åben hånd

 Melded Hand (Exposed Hand)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
| *Eksempel: Alle sæt er meldt (åbne) undervejs. Naturligvis er sidste brik derfor en af parret. De to sidste points som er krævet af en vinderhånd kommer fra ”To ens chow (02/1)” og ”Pong i officerer/vinde (05/1)”.* |

En vinderhånd, hvor alle sæt samt parret er dannet ved de andre spilleres afsmid.

Den sidste brik må have været den røde drage. Denne hånd er svær at opnå, da spillerens intentioner er temmelig åbenlyse for de andre spillere.

Denne kombination annullerer: ”Én chance på endechow (09/1)”, ”Én chance på splitchow (10/1)” og ”Én chance på parret (11/1)”.

## 33/6 To dragepong

 Two Dragons (Two Dragon Pungs)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| *Eksempel: To dragepong i hvide og grønne drager.* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. To pong (eller kong) i drager. Dertil naturligvis to yderligere sæt og et par.

Denne kombination annullerer: ”Pong i officerer (5/1)” og
”Dragepong (14/2)”

## 26b/6 Åben kong og skjult kong

 Two Kongs – One Exposed and one Declared

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
| *Eksempel: Hånden indeholder to kong. Den ene er meldt efter et afsmid – enten som ”pong” eller som ”kong”. Den anden består udelukkende af brikker, som var på hånden fra begyndelsen samt brikker trukket fra muren.* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En åben kong kan meldes som en pong og senere opgraderes til en kong (ved selvtræk) eller den kan meldes som en kong direkte, hvis man sidder med en skjult pong og den fjerde brik samles op på et afsmid. Den skjulte kong kan udelukkende bestå af brikker, som var på hånden til at begynde med samt brikker, der er trukket fra muren.

Denne kombination annullerer: ”Åben kong (06/1)”, ”Skjult kong (11/2)” og ”To åbne kong (26/4)”.

Alle kombinationer, som er beskrevet herefter, udgør i sig selv 8 points eller mere, og kvalificerer sig dermed alene til en gyldig Mahjong. De forskellige kombinationer kan dog stadig blandes med de andre kombinationer, som er beskrevet tidligere eller senere i denne oversigt – medmindre naturligvis, at kombinationerne i sagens natur – annullerer andre kombinationer.

# 8-points kombinationer

## 34/8 Blandet stribe

 Mixed Straight (Combined Sequence)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
| *Eksempel: Blandet stribe. Tre chow i hver sin kulør, som tilsammen udgør værdierne 1-9. (Rækkefølgen i kulørerne er ligegyldig.) Det sidste sæt (her vist i grønne drager) er ikke en del af den blandede stribe, og kan være hvad som helst – ligesom parret kan være hvad som helst.* |

Tre chow i tre forskellige kulører, i sekvensen 1-9. Denne hånd kan laves på seks forskellige måder. Hvad resten af hånden består af er ligegyldigt, men der kan jo laves ekstra points.

Som i det ovenstående eksempel, hvor der er yderligere to points for ”Dragepong (14/2)”.

## 35/8 Symmetrihånd

 Reversible Tiles

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
| *Eksempel: Symmetrihånd. Alle brikker kan vendes om, og give det samme billede.* |

En symmetrihånd er en vinderhånd, hvor hver eneste brik – både i de 4 sæt og i parret – har den egenskab at den kan vendes 180° og stadig give det samme billede. (Farver er uden betydning for en symmetrihånd, ligesom tallene på de brikker, hvor brikkens værdi er angivet med et lille indekstal.)

Brikker som kan indgå i en symmetrihånd er følgende:


 

## 36/8 Blandede tre ens chow

 Mixed Triple Chows (Combined Triple Chows)



Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 37/8 Blandet pongserie

 Mixed Shifted Pungs (Three Progressive Pungs)

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 38/8 Værdiløs hånd

 Chicken Hand

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 39/8 Sidste optræk

 Last Tile Draw

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 40/8 Sidste afsmid

 Last Tile Claim (Last Discard)

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 41/8 Efter en kong

 Out with Replacement Tile (Kong Replacement)

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 42/8 Stjæle en kong

 Robbing the Kong

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 43/8 To skjulte kong

 Two Concealed Kongs

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

# 12-points kombinationer

## 44/12 Lille strikhånd

 Lesser Honours and Knitted Tiles (Little Honours with Knitting)

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 45/12 Strikket stribe

 Knitted Sequence

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 46/12 Høj fire

 Upper Four (High Numerals)

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 47/12 Lav fire

 Lower Four (Low Numerals)

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 48/12 Tre vindpong

 Big Three Winds

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

# 16-points kombinationer

## 49/16 Ren stribe

 Pure Straight (Sequence)

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 50/16 Blandet endechowhånd

 Three-Suited Terminal Chows (Matching Terminal Chows)

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 51/16 Ren chowserie

 Pure Shifted Chows (Three Stepped Chows)

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 52/16 Kun sæt med femmere

 All Fives

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 53/16 Tre ens pong

 Triple pung

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 54/16 Tre skjulte pong

 Three Concealed Pungs

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

# 24-points kombinationer

## 55/24 Syv par

 Seven Pairs (All Pairs)

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 56/24 Stor strikhånd

 Greater Honours and Knitted Tiles (Big Honours with Knitting)

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 57/24 Kun lige pong

 All Even Pungs (Four Even Pungs)

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 58/24 Helt ren hånd

 Full Flush (Single Suit)

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 59/24 Tre helt ens chow

 Pure Triple Chows (Three Identical Chows)

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 60/24 Ren pongserie

 Pure Shifted Pungs (Three Sequential Pungs)

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 61/24 Høj tre

 Upper Tiles (Top Three Numerals)

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 62/24 Mellem tre

 Middle Tiles (Middle Tree Numerals)

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 63/24 Lav tre

 Lower Tiles (Bottom Three Numerals)

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

# 32-points kombinationer

## 64/32 Stor ren chowserie

 Four Shifted Chows (Four Progressive Chows)

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 65/32 Tre kong

 Three Kongs

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 66/32 Kun officerer

 All Terminals and Honours (Honours and Terminals)

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

# 48-points kombinationer

## 67/48 Fire helt ens chow

 Quadruple Chow (Four identical Chows)

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 68/48 Stor ren pongserie

 Four Pure Shifted Pungs (Four identical Pungs)

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

# 64-points kombinationer

## 69/64 Kun ettere og niere

 All Terminals

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 70/64 Lille vindhånd

 Little Four Winds

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 71/64 Lille dragehånd

 Little Three Dragons

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 72/64 Kun honnører

 All Honours

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 73/64 Fire skjulte pong

 Four Concealed Pungs

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 74/64 Ren endechowhånd

 Pure Terminal Chows (Four Terminal Chows)

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

# 88-points kombinationer

## 75/88 Stor vindhånd

 Big Four Winds

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 76/88 Stor dragehånd

 Big Three Dragons

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 77/88 Jadehånd

 All Greens (China Jade)

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 78/88 Ni lanterner

 Nine Gates

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 79/88 Fire kong

 Four Kongs

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 80/88 Ren serie af syv par

 Seven Shifted Pairs (Seven sequential Pairs)

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

## 81/88 Tretten vidundere

 Thirteen Orphans

|  |
| --- |
|  |
| *Eksempel: Pong i røde drager* |

Optræder som en del af den færdige vinderhånd. En pong (tre ens) i drager

# Mahjong Scoring Chart 1



# Mahjong Scoring Chart 2

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Pts** | **Chow-Based** | **Pung-Based** | **Kong-Based** | **Suit Based** | **Terminals/Honours** | **Going Out** | **Special Hands** |
| **88** |  |  | Four Kongs | All GreenNine Gates | Big Four WindsBig Three Dragons |  | Seven Shifted PairsThirteen Orphans |
| **64** | Pure Terminal Chows**123 123 789 789 55** | Four Concealed Pungs |  |  | All TerminalsAll HonoursLittle Four WindsLittle Three Dragons |  |  |
| **48** | Quadruple Chow**234 234 234 234** | Four Pure Shifted Pungs**222 333 444 555** |  |  |  |  |  |
| **32** | Four Pure Shifted Chows**123 234 345 456****123 345 567 789** |  | Three Kongs |  | All Term./Honours |  |  |
| **24** | Pure Triple Chow**234 234 234** | Pure Shifted Pungs**222 333 444** |  | All Even PungsFull FlushUpper TilesMiddle TilesLower Tiles |  |  | Seven pairsGreater Honours/Knitted |
| **16** | Pure Shifted Chows**234 345 456****123 345 567**Pure Straight123 456 789Three-Suit Term. Chows**123 789 123 789 55** | Triple Pung**222 222 222**Three Concealed Pungs |  | All Fives |  |  |  |
| **12** |  |  |  | Upper FourLower Four | Big Three Winds |  | Knitted Straight**147 258 369**Lesser Honours/Knitted |
| **8** | Mixed Triple Chow**234 234 234**Mixed Straight**123 456 789** | Mixed Shifted Pungs**222 333 444** | Two Concealed Kongs |  |  | Last Tile DrawLast Tile ClaimReplacement TileRobbing the Kong | Reversible TilesChicken Hand |
| **6** | Mixed Shifted Chows**234 345 456** | All Pungs | One Melded Kong and One Concealed Kong | Half FlushAll Types | Two Dragons | Melded Hand |  |
| **4** |  |  | Two Melded Kongs |  | Outside Hand | Fully ConcealedLast Tile |  |
| **2** | All Chows | Double Pung**222 222**Two Concealed Pungs | Concealed Kong | All Simples | Dragon PungPrevalent WindSeat Wind | Concealed Hand | Tile Hog |
| **1** | Pure Double Chow**234 234**Mixed Double Chow**234 234**Short Straight**234 567**Two Terminal Chows**123 789** |  | Melded Kong | Voided SuitNo Honours | Pung Term./Honour | Edge WaitClosed WaitSingle WaitSelfDrawn | Flower Tile |

# Quick Score Calculation 8-50 pts.

#  Quick Score Calculation 51-93 pts.

#

# Quick Score Calculation 94-136 pts.

#











       