

## Spielanleitung für „Mah-Jongg“

### ALLGEMEINES

Mah-Jongg ist ein Gesellschaftspiel für vier Personen. Beim Mah-Jongg-Spiel geht es darum, durch Sammeln bestimmter Kombinationen der Spielziegel möglichst viele Punkte zu erzielen. Das Mah-Jongg-Spiel ist besonders reizvoll dadurch, daß die meisten Spielhandlungen bis ins kleinste vorgeschrieben sind. Andererseits differieren die Spielregeln von Land zu Land, und in China selbst wird in jeder Provinz nach anderen Regeln Mah-Jongg gespielt. Dieser Spielanleitung liegt eine gekürzte Fassung der Regeln des Japanischen Mah-Jongg-Bundes zugrunde.

### SPIELMATERIAL

Ein Mah-Jongg-Spiel enthält in der Regel zwei Würfel, Zählstäbchen, vier flache runde Scheiben mit dem Aufdruck „N“, „W“, „S“ und „E“ und 144 einseitig bedruckte Ziegel. Diese Ziegel lassen sich in folgende Gruppen einteilen:

#### A. 108 Ziegel der drei Grundfarben

1. 36 Ziegel der Zahlengruppe  
Auf diesen Ziegeln ist das chinesische Schriftzeichen für 10.000 („won“) und eine arabische Zahl abgebildet. Jede Zahl zwischen Eins und Neun kommt viermal vor.

2. 36 Ziegel der Bambusgruppe  
Jeweils vier Ziegel zeigen zwei bis neun Bambusstäbe. Die ebenfalls viermal vorhandene Bambus-Eins zeigt einen Hanfsperling (chinesisch: Mah-Jongg)

3. 36 Ziegel der Kreisgruppe  
Je vier Ziegel sind mit ein bis neun Kreisen bedruckt.

#### B. 28 Drachen- und Windziegel

1. Vier rote, vier grüne und vier weiße Drachen werden durch Ziegel mit roten und grünen Schriftzeichen und einem unbedruckten Ziegel dargestellt. Manchmal tragen diese Ziegel die Buchstaben C (rot), F (grün) und P (weiß).

2. Je vier Ziegel der vier Winde „N“ (Nord), „W“ (West), „S“ (Süd) und „E“ (Ost).

#### C. 8 Sonderziegel

1. Vier Ziegel mit chinesischen Blumen, seltener mit Darstellungen von Laute, Schachspiel, Buch und Schriftrolle. Sie tragen außerdem häufig die arabischen Ziffern von 1 bis 4.

2. Vier Ziegel mit den arabischen Ziffern von 1 bis 4. Auf ihnen sieht man Bilder, die für die vier Jahreszeiten typisch sind: 1 = Frühling, 2 = Sommer, 3 = Herbst, 4 = Winter.

### VORBEREITUNG EINER MAH-JONGG-PARTIE

#### A. PLATZWahl

1. Die vier Spieler setzen sich zunächst beliebig an den möglichst quadratischen Spieltisch, so daß an jeder Seite des Tisches ein Spieler sitzt.

2. Einer der vier Spieler mischt die vier flachen runden Scheiben mit den Windbezeichnungen (Platzscheiben); der Aufdruck zeigt nach unten. Er ordnet sie zu einer Viererreihe an.

3. Sein rechter Nachbar bestimmt, welches Ende der Reihe der „Anfang“ ist.

4. Dessen rechter Nachbar würfelt mit zwei Würfeln. Er zählt entsprechend der Augenzahl die Spieler, mit sich beginnend, ab. Es wird entgegen dem Uhrzeigersinn abgezählt. Dieser Vorgang heißt im folgenden einfach „abzählen“. Der durch das Abzählen bestimmte Spieler ist vorläufig „Ostwind“.

5. Der vorläufige Ostwind würfelt und zählt wieder ab.

6. Der so Ausgewählte nimmt sich vom „Anfang der Viererreihe eine Scheibe. Danach nimmt sich sein rechter Nachbar die nächste Scheibe, usw., bis jeder eine Scheibe hat. Der Aufdruck auf der Platzscheibe bestimmt, als welcher Wind man zu spielen hat.

7. Der als Ostwind bestimmte Spieler setzt sich auf den Platz des vorläufigen Ostwindes. Die anderen Spieler nehmen ihre Plätze so ein, daß sie wie in Abb. 1 sitzen. Man beachte, daß Norden und Süden vom westlichen Standpunkt aus vertauscht sind.

8. Nach dem Ende einer Runde, die aus mehreren Spielen bestehen kann, wechseln die Winde. Südwind wird wieder neuer Ostwind, Ostwind wird neuer Nordwind. Nordwind wird neuer Westwind und Westwind wird neuer Südwind.

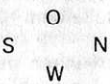


Abb. 1

#### B. AUFBAU DER MAUER

1. Zunächst werden die Blumenziegel und Jahreszeitenziegel beiseite gelegt. Sie werden in der Standardvariante des Mah-Jongg-Spieles nicht benutzt.

2. Die Ziegel werden mit der bedruckten Seite nach unten gemischt.

3. Jeder Spieler nimmt sich 34 Ziegel (bedruckte Seite nach unten – wie auch bei den folgenden Handlungen bis zur Aufnahme der Hand). Jeder Spieler legt 17 Ziegel nebeneinander, so daß die längeren Seiten aneinanderstoßen. Die anderen 17 Ziegel werden als eine zweite Schicht auf die unteren Ziegel gelegt, so daß Mauern entstehen, die zwei Ziegel hoch und 17 Ziegel lang sind.

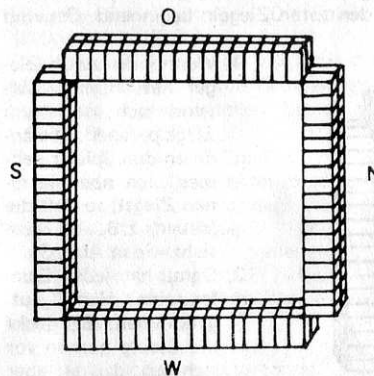


Abb. 2

Mauer des zuletzt würfelnden Spielers sowie Ziegelpärchen abgezählt, wie sich als Summe der beiden Würfe ergab. Falls eine Mauer dabei abgezählt wird, wird die Mauer des linken Nebenmannes angebrochen.

7. Die so abgezählten Ziegelpaare werden außer in bestimmten Ausnahmefällen nicht mehr benutzt und heißen „tote Steine“. Die beiden Ziegel des letzten Ziegelpärchens werden auf das vorletzte und vorverlegte Ziegelpärchen gelegt. Die letzten beiden Pärchen der toten Mauer sind damit zu Drillingen geworden.

8. Jeder Spieler nimmt sich entgegen dem Uhrzeigersinn jeweils zwei Ziegelpärchen – links neben den toten Ziegeln beginnend. Ostwind nimmt als erster.

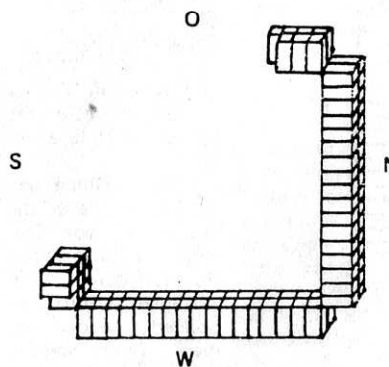


Abb. 3

4. Die Mauern werden zusammengeschoben, so daß sich ein Mauerring wie in Abb. 2 ergibt.

5. Ostwind würfelt mit den beiden Würfeln und zählt die Spieler ab. Der so bestimmte Spieler würfelt ebenfalls.

6. Die Augenzahlen beider Würfel, also die des Wurfes von Ostwind und die des Wurfes des dann durch Abzählen ermittelten Spielers, werden addiert. Dann werden vom rechten Ende der

9. Wenn jeder zwölf Ziegel hat, nimmt Ostwind sich noch ein Ziegelpärchen. Die anderen drei Spieler nehmen sich noch je einen Ziegel, so daß die Mauer z.B. so aussieht wie in Abb. 3.

10. Damit hat jeder Spieler seine „Hand“ aufgenommen. Er deckt die Steine nun so vor sich auf, daß er, aber kein anderer, sie sich angucken kann.

### DAS SPIEL

#### A. GRUNDSATZ

Jeder Spieler nimmt einen Ziegel ab.

Der Ziegel wird immer vom Ende der lebenden Mauer genommen, und zwar von demjenigen Ende, wo das Aufnehmen der Hände beendet wurde. Man nimmt dabei zunächst den oberen Ziegel eines Pärchens. Der nächste Spieler nimmt dann den unteren Ziegel des Pärchens. Danach wird das nächste (im Uhrzeigersinn) Pärchen angegriffen. Die Mauer wird also im Uhrzeigersinn abgetragen. Die Spieler sind jedoch entgegen dem Uhrzeigersinn an der Reihe.

Der abzuwerfende Ziegel wird mit der bedruckten Seite nach oben in den Mauerring gelegt. Er muß ausgerufen werden: der Spieler, der ihn ablegt, muß laut sagen, welchen Ziegel er ablegt (z.B. „Bambus-Sechs“ oder „Roter Drache“).

Ostwind beginnt das Spiel. Er hat, wenn er das erste Mal dran ist, einen Stein mehr als alle anderen in seiner Hand. Er nimmt daher ausnahmsweise keinen Stein auf, sondern wirft gleich einen Stein ab. Welchen Ziegel man abwirft, ist beliebig.

Falls das Spiel so weit gediehen ist, daß sich in der lebenden Mauer nur noch sieben Ziegelpärchen befinden, und noch keiner Mah-Jongg gemacht hat, ist das Spiel zu Ende. Es wird dann nicht abgerechnet; das Spiel endet ohne Ergebnis.

#### B. EINIGE KOMBINATIONEN

Sinn des Spieles ist es, solche Ziegel zu sammeln, daß man bestimmte Kombinationen oder „Bilder“ zusammenstellen kann. Die wichtigsten Figuren sind das Chi, der Pon und der Kan.

1. CHI: Drei Ziegel der gleichen Farbe mit aufeinanderfolgenden Werten (z.B.: Kreis-Drei, Kreis-Vier, Kreis-Fünf).

Verdeckte Chis sind solche, die man in der Hand behält. Man hat für sie also nur Ziegel benutzt, die man von der Mauer zog oder vorher ausgeteilt bekam. Offene Chis kommen zustande, wenn man zwei Ziegel eines Chis in der Hand hat und der linke Nachbar einen passenden Ziegel abwirft. Man kann dann mit dem Ausruf „Chi“ diesen Ziegel nehmen und muß die drei Ziegel des Chis offen auf den Tisch legen (auflegen). Sie

bleiben bis zum Spielende dort liegen. Man kann Chis auch aus der Hand auflegen.

Da Chis keine Punkte zählen (sie sind nur eine Hilfe, um schneller Mah-Jongg zu machen), ist es kein Verlust, sie aufzulegen. Allerdings gibt ein offener Chi dem Gegner mehr Informationen.

2. PON: Drei gleiche Ziegel (z.B. dreimal Bambus-Zwei oder drei rote Drachen).

Verdeckte Pons behält man, ähnlich wie verdeckte Chis, bis zum Spielende in der Hand. Sie bestehen also auch nur aus drei Ziegeln von der Mauer oder der ausgeteilten Hand. Offene Pons kann man machen, wenn man ein Paar in der Hand hat und irgendein Spieler den passenden dritten Ziegel abwirft. Man ruft „Pon“, nimmt den Stein an sich und legt den Pon auf.

Verdeckte Pons zählen doppelt soviel wie offene – es ist zwar möglich, aber nicht ratsam, Pons in der Hand vor Spielende aufzulegen. Das Spiel wird nach dem Auflegen eines Pons dadurch fortgesetzt, daß der Pon-Rufer einen Ziegel abwirft. Danach ist der rechte Nachbar des Pon-Rufers an der Reihe – es werden also evtl. Spieler übersprungen.

3. KAN: Vier gleiche Ziegel (z.B.: alle vier Ostwindziegel oder vier Zahl-Neunen).

Einen offenen Kan bekommt man entsprechend den Vorschriften für einen offenen Pon. Allerdings gibt es dabei eine Besonderheit. Nach dem Auflegen eines Kans nimmt man sich einen Ziegel vom linken Ende der „toten“ Mauer und wirft erst dann einen Ziegel ab. Danach setzt der rechte Nachbar des Kan-Rufers das Spiel fort.

Verdeckte Kans zählen am Spielende als verdeckte Pons. Es gibt Um halbverdeckte Kans von offenen zu unterscheiden, dreht man die mittleren beiden Ziegel um, so daß die bedruckte Seite nach unten zeigt.

aber dennoch eine Möglichkeit, einen wertvolleren Kan als nur einen offenen zu bilden: den halbverdeckten Kan. Dieser darf nur aus Ziegeln der Mauer und der anfänglichen Hand bestehen. Man legt ihn auf, wenn man es für richtig hält, jedoch nur, wenn man am Zug ist. Nach dem Auflegen des Kans nimmt man sich wieder einen Extraziegel vom linken Ende der toten Mauer, ehe man einen Ziegel abwirft.

Wenn man einen Ziegel von der Mauer zieht, der einen aufliegenden Pon zu einem Kan machen würde, darf man ihn an den Pon anlegen und einen Extraziegel nehmen. Dieser Kan zählt als offener Kan. Das ist der einzige Fall, in dem aufliegende Figuren nachträglich verändert werden können.

Falls mehrere Spieler einen abgeworfenen Stein haben wollen, hat Kan Vorrang vor Pon und Pon Vorrang vor Chi.

### C. SCHLUSSMACHEN

Um Schluß zu machen (Mah-Jongg zu machen), müssen die Ziegel ein Mah-Jongg-Bild bilden. Ein solches Mah-Jongg besteht aus:

4 Pons, Chis oder/und Kans,

1 Paar gleicher Ziegel, das sog. „Schlußpärchen“.

Das sind 14 Ziegel (man hat zwar für jedes Kan einen Extra-Ziegel genommen, aber aufgelegte Kans zählt man als drei Ziegel). Man braucht also neben den dreizehn Ziegeln, die man in der Hand bzw. auf dem Tisch hat, noch einen Ziegel von der Mauer oder einen abgeworfenen Ziegel. Ein Spieler, der Schluß macht, darf und braucht keinen Ziegel abzuwerfen.

Wenn man den zum Mah-Jongg erforderlichen Ziegel von der Mauer zieht, ruft man sofort „Mah-Jongg!“. Das Spiel ist dann augenblicklich zu Ende; keiner darf mehr ziehen, auflegen usw. Man kann allerdings das Mah-Jongg verzögern, wenn man stattdessen lieber mehr Pons und Kans machen möchte. In diesem Fall ruft man nicht Mah-Jongg, obwohl man es könnte, sondern läßt die Gelegenheit verstreichen.

Falls irgendein Spieler einen Ziegel abwirft, den man braucht, um dann sofort Mah-Jongg zu machen, kann man „Mah-Jongg“ rufen. Man nimmt dann den Stein an sich und legt alle Steine, die man noch in der Hand hat, offen auf. Dieser Mah-Jongg-Ruf hat Vorrang vor jedem Kan-, Pon- oder Chi-Ruf, auch wenn man z.B. nur noch ein Schlußpärchen bilden will.

### D. RUNDENWINDE UND PLATZWINDE

Eine Mah-Jongg-Partie besteht aus vier Runden. Jede Runde ist nach einem Wind benannt. Die erste Runde ist die Ostwindrunde, die zweite die Südwindrunde, die dritte die Westwindrunde und die vierte die Nordwindrunde. Nach den hier verwendeten Regeln bleibt aber in jeder Runde Ostwind der Spielleiter, d.h. er behält die Aufgaben beim Vorbereiten eines Spieles und dem Aufbau der Mauer. Wie aber unter „Platzwahl“ (Nr. 8) beschrieben, werden die Platzscheiben nach jeder Runde weitergegeben, so daß jeder Spieler einmal Ostwind ist.

Eine Runde ist nach vier Spielen beendet, es sei denn, Ostwind macht vorher ein Spiel Mah-Jongg. Dann wird die Runde durch das erste Spiel beendet, in dem Ostwind nicht mehr Mah-Jongg macht.

Wenn man Schlußpärchen, Pons oder Kans aus Winden der jeweiligen Runde oder des eigenen Platzes hat, zählen diese besonders viel. In einer Nordwindrunde ist es für Südwind also vorteilhaft, sowohl Nordwindziegel (Rundenwinde) als auch Südwindziegel (Platzwinde) zu sammeln.

### ABRECHNUNG

Bei der Abrechnung ist zu beachten, daß man zunächst alle Punkte zusammenzählt und danach vervielfacht.

### GRUNDPUNKTE

Offener Pon aus Ziegeln der Grundfarben (2en bis 8en)	2
dass. (1en und 9en)	4
Drachen- oder Windenpons	4
Verdeckte Pons zählen das Doppelte der entsprechenden offenen Pons.	
Offener Kan aus Ziegeln der Grundfarben (2en bis 8en)	8
dass. (1en und 9en)	16
Drachen- und Windkans	16
Halbverdeckte Kans zählen doppelt wie die entsprechenden offenen Kans.	
Verdeckte Kans zählen soviel wie die entsprechenden verdeckten Pons.	

### PUNKTE UND VERDOPPELUNGEN FÜR MAH-JONGG

Mah-Jongg-Basisprämie	20
Mah-Jongg aus der Hand (ohne eine Figur aufzulegen; der vierzehnte Ziegel stammt von der Mauer)	einmal verdoppeln
Nur Chis und Grundfarbenschlüßpärchen	einmal verdoppeln
Nur Grundfarben und keine 1en und 9en	einmal verdoppeln
Nur Pons und Schlüßpärchen	2
Schlüßziegel von der Mauer	2
Schlüßziegel vervollständigt das Schlüßpärchen	2
Schlüßziegel vervollständigt Chi als mittlerer Ziegel	2
Schlüßpärchen aus Winden oder Drachen	2
Schlüßpärchen besteht aus Winden, die sowohl Platz- als auch Rundenwinde sind (zus. zur vorigen Prämie)	2
Schlüßmachen mit dem letzten Ziegel der lebenden Mauer	einmal verdoppeln
Schlüßziegel stammt als Ersatzziegel für einen Kan von der toten Mauer	einmal verdoppeln
VERDOPPELUNGEN	
Kan des eigenen Windes und gleichzeitig des Rundenwindes	viermal verdoppeln
Nur Drachen, Winde, 1en und 9en	viermal verdoppeln
Pon des Platzwindes und gleichzeitig des Rundenwindes	dreimal verdoppeln
Platzwind- oder Rundenwindkan	dreimal verdoppeln
Nur Ziegel einer Grundfarbe	dreimal verdoppeln
Nur Ziegel einer Grundfarbe und Drachen und Winde	zweimal verdoppeln
Wind- oder Drachenkans	zweimal verdoppeln
Rundenwind- oder Platzwindpon	zweimal verdoppeln
Drachen- oder Windepon	einmal verdoppeln
jeder Kan	einmal verdoppeln

### BEZAHLUNG

Für die Bezahlung gelten folgende Regeln:

1. Der Mah-Jongg-Rufer zahlt nichts.
2. Jeder Spieler zahlt an jeden Spieler, der besser ist als er, die Punktedifferenz. Der Spielleiter (Ostwind) zahlt und bekommt das Doppelte der Punktedifferenz.

Beispiel: In der Nordwindrunde macht Westwind Mahjongg. Er hat 130 Punkte. Nordwind hat 12 Punkte, Ostwind 280 und Südwind 38 Punkte.

Nordwind zahlt also an Ostwind  $2 \times 26 = 52$ ,  
an Westwind 118 und an Südwind 268 Punkte.

Ostwind zahlt  $2 \times 82 = 164$  Punkte an Westwind und  
 $2 \times 242 = 484$  Punkte an Südwind.

Westwind und Südwind zahlen nichts.

Man sollte, um die Punktezahlen nicht ausufern zu lassen, vorher ein Limit setzen. Meistens vereinbart man 3000 Punkte als Höchstgrenze für ein Spiel und einen Spieler.

### SONSTIGES

Mah-Jongg ist ein Spiel, dessen Regeln kompliziert sind, aber nicht feststehen. Um das Spiel für den Anfänger durchschaubar zu halten, wurden etwas vereinfachte Regeln dargeboten. Im folgenden seien drei Varianten erwähnt, die man auch berücksichtigen kann. Man sollte sich vorher darüber einigen, ob und welche Varianten man zuläßt.

#### 1. WECHSELNDER SPIELLEITER

In vielen Gegenden wird Mah-Jongg so gespielt, daß jeder Spieler während einer Partie (= vier Runden) seinen Platzwind beibehält. Damit aber dennoch jeder Spieler einmal Spielleiter war, wird festgelegt, daß nicht Ostwind immer Spielleiter ist, sondern derjenige mit dem Rundenwind. In der Südwindrunde ist also z.B. Südwind der Spielleiter – er würfelt dann aus, welcher Spieler die Mauer bricht (s. „Vorbereitung einer Mah-Jongg-Partie“), seine Gewinne und Verluste zählen doppelt usw.

#### 2. BLUMEN- UND JAHRESZEITENZIEGEL

Wenn man diese Ziegel hinzunimmt, müssen die einzelnen Mauern, die jeder Spieler am Anfang baut, achtzehn Ziegel lang sein. Ansonsten gilt für diese Ziegel, daß, wenn man einen solchen zieht, man ihn sofort auflegen muß. Danach zieht man einen weiteren Ziegel, diesmal aber von der toten Mauer. Ist dies wieder ein Blumen- oder Jahreszeitenziegel, zieht man einen weiteren Ersatzziegel von der toten Mauer.

Jeder Blumen- oder Jahreszeitenziegel zählt vier Grundpunkte. Wenn man einen Jahreszeiten- oder Blumenziegel des eigenen Windes hat, wird einmal verdoppelt. Hat man alle Jahreszeiten- oder Blumenziegel, wird zweimal verdoppelt. Hat man alle diese Ziegel, wird insgesamt fünfmal verdoppelt.

Die Blumen- und Jahreszeitenziegel werden den Winden so zugeordnet: 1 = Ostwind, 2 = Südwind, 3 = Westwind und 4 = Nordwind.

#### 3. PÄRCHEN-MAH-JONGG („HIMMLISCHE ZWILLINGE“)

Auch folgendes Schlußbild ist zugelassen: 7 Pärchen. Dieses Bild zählt 3000 Punkte, ohne daß es irgendwelche anderen Punkte dafür gibt.