

Das Spiel der Kaiser

Der besondere Reiz von Mhing® liegt darin, daß es seit Jahrhunderten eine unerschöpfliche Faszination auf die Menschen ausübt und doch so einfach ist, daß auch Kinder in seinen Bann gezogen werden.

Mhing®, das mit dem weltweit beliebten Mah-Jongg-Spiel verwandt ist, kann in nur zehn Minuten erlernt werden und bleibt ein Leben lang eine Quelle spannender Unterhaltung.

Kurzbeschreibung des Spiels

Ziel des Spieles ist es, als erster 500 Punkte zu erreichen. Nach jeder Runde werden an jenen Spieler Punkte vergeben, der „Mhing“ ansagt, d. h. der alle seine Karten auslegt. Dazu sind vier Dreiergruppen (bestehend entweder aus drei identischen Karten oder aus Sequenzen von drei aufeinanderfolgenden Karten) und ein Paar notwendig.

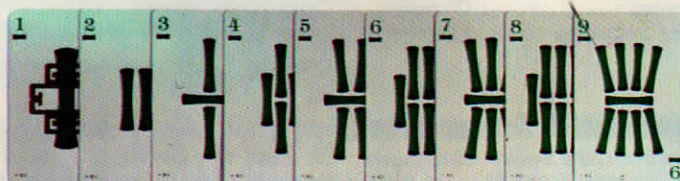
Jeder Spieler erhält 13 Karten. Die Restkarten („die Quelle“) werden mit der Bildseite nach unten in die Mitte gelegt. Der Geber beginnt, indem er die oberste Karte von der Quelle zieht und eine Karte aus der Hand offen ablegt. Ein anderer Spieler kann die abgelegte Karte verwenden, wenn er damit eine Dreiergruppe bilden, oder alle seine Karten auslegen („Mhing“ ansagen) kann. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Sofern kein anderer Spieler die abgelegte Karte nehmen will, hebt der nächste Spieler von der Quelle ab. Die Runde ist zu Ende, wenn ein Spieler „Mhing“ ansagt, indem er alle noch in seiner Hand befindlichen Karten auf den Tisch legt. Nur dieser Spieler erhält Punkte, und zwar auf Basis der von ihm gebildeten Kartenkombinationen.

1. Die Karten des Mhing® -Spiels

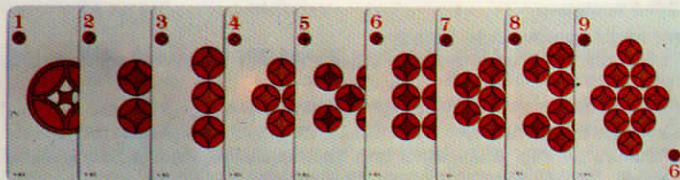
Das Mhing® -Spiel besteht aus 150 Karten: 108 Farbkarten, 28 Bildkarten, 8 Blumenkarten und 6 Mhing-Karten.

FARBKARTEN

Diese Karten setzen sich aus drei Farben zusammen: Bambus, Kreise und Figuren. In jeder Farbe gibt es je vier der Zahlkarten 1 bis 9.



Bambus



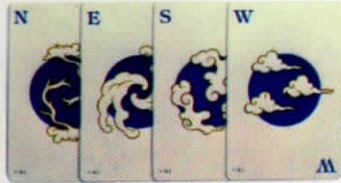
Kreise



Figuren

BILDKARTEN

Die Bildkarten stellen die vier Winde (Nord, Ost, Süd und West) und drei Drachen (rot, grün und weiß) dar. Jede der Bildkarten ist viermal vorhanden.



Nord Ost Süd West
Winde



rot grün weiß
Drachen

BLUMENKARTEN

Das Spiel enthält je zwei der rechts abgebildeten Blumenkarten. **Mit den Blumenkarten wird nicht gespielt.** Wenn man eine Blumenkarte bekommt, legt man sie auf den Tisch und zieht eine weitere Karte. Die Blumenkarten bedeuten Bonuspunkte und erhöhen die Punktezahle des Gewinners jeder Runde.



MHING-KARTEN (JOKER)

Das Spiel enthält sechs Mhing-Karten. Diese haben dieselbe Funktion wie der Joker bei herkömmlichen Kartenspielen, d. h. sie ersetzen jede beliebige andere Karte (außer den Blumenkarten).



2. Spielvorbereitung

ANZAHL DER SPIELER

Mhing® ist ein Spiel für 2 bis 6 Spieler.

WIE DER GEBER BESTIMMT WIRD

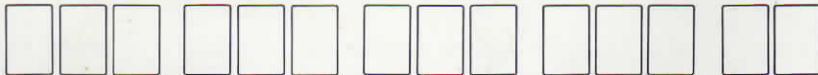
Der Geber wird durch das Los bestimmt. An jeden Spieler wird eine Karte ausgeteilt. Darunter befindet sich eine Mhing-Karte. Der Spieler, der diese erhält, ist der erste Geber. Der zu seiner **Linken** sitzende Spieler gibt bei der zweiten Runde usw.

GEBEN

Der Geber mischt die Karten (da 150 Karten im Spiel sind, mischt man sie am besten in zwei Stößen) und teilt an jeden Spieler 13 Karten aus. Die Restkarten („die Quelle“) werden mit der Bildfläche nach unten in die Mitte des Tisches gelegt. (Zur Spielausstattung gehört auch eine zweiteilige Kartenablage; wenn diese verwendet wird, legt man die Quelle in die eine Hälfte, die weggelegten Karten in die andere.)

ZIEL DES SPIELES

In jeder Runde macht nur der Spieler Punkte, der „Mhing“ ansagt, d. h. der zuerst folgende Kombinationen bildet: **vier Dreiergruppen und ein Paar.**



Dreiergruppe

Dreiergruppe

Dreiergruppe

Dreiergruppe

Paar

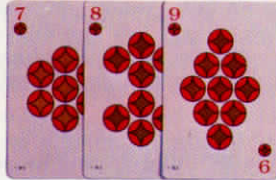
Der Spieler, der „Mhing“ ansagt, legt keine Karte ab. Um fertig zu werden, braucht man 14 Karten, also auch die letztgezogene Karte.

Die Punktezahl richtet sich nach den Kombinationen, die gebildet werden. Mit einiger Übung merkt man sich, welche Kombinationen die meisten Punkte einbringen. Wenn man auf eine wertvollere Kombination wartet, kann es aber passieren, daß ein anderer Spieler früher fertig wird.

Sieger ist der erste Spieler, der 500 Punkte erreicht. Man kann auch vereinbaren, das Spiel zu verkürzen und bis 100 oder 200 Punkte spielen.

DREIERGRUPPEN bestehen entweder aus „SEQUENZEN“ (drei aufeinanderfolgende Karten) oder aus „DRILLINGEN“ (drei identischen Karten). Nur Dreiergruppen und Paare zählen.

EINE SEQUENZ besteht aus drei aufeinanderfolgenden Karten **derselben Farbe** (sie können daher nur mit Farbkarten gebildet werden).

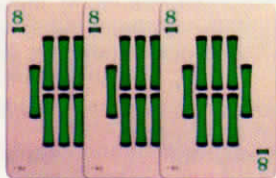


7,8,9 in Kreisen



4,5,6 in Figuren

DRILLINGE können sowohl Farb- als auch Bildkarten sein, sie müssen aber **identisch sein**.



Drei Bambus 8er



Drei rote Drachen

EIN PAAR besteht aus zwei identischen Farb- oder Bildkarten.

3. Spielverlauf

Der Geber teilt an jeden Spieler 13 Karten aus.

Erhält ein Spieler eine Blumenkarte, so legt er diese auf den Tisch und zieht eine neue von der Quelle. Haben mehrere Spieler Blumenkarten erhalten, so bekommen sie ihre neuen Karten im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Geber.

Jeder Spieler sortiert seine Karten: die Farbkarten nach Farbe, die Bildkarten nach gleichen Karten.

ZIEHEN UND ABLEGEN

Der Geber beginnt. Er zieht die oberste Karte von der Quelle und legt eine Karte ab. Beim Ablegen wird die Karte immer ausgerufen (etwa: „Kreise 3“, „Roter Drachen“ usw.). Die abgelegten Karten werden neben die Quelle offen hingelegt (bzw. ins zweite Fach der Kartenablage).

Jeder andere Spieler kann die abgelegte Karte nehmen, sofern er damit eine komplette Dreiergruppe bilden bzw. Mhing ansagen kann. Zur Bildung eines Paares kann eine abgelegte Karte aber nur dann verwendet werden, wenn der Spieler damit „Mhing“ ansagt.

Der Spieler beendet seinen Zug mit dem Ablegen einer Karte. Wird diese Karte nicht beansprucht, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Es wird prinzipiell im Uhrzeigersinn gespielt.

Jeder Spieler kann eine abgelegte Karte beanspruchen, er muß seine Absicht aber rechtzeitig bekanntgeben. **Sobald der nächste Spieler von der Quelle gezogen hat, ist die abgelegte Karte „tot“**, d. h. sie kann nicht mehr gezogen werden.

Der Spieler, der eine abgelegte Karte erfolgreich beansprucht, ist automatisch an der Reihe, auch wenn er nicht nach der Sitzordnung der nächste ist. Spieler, die dazwischen sitzen, werden übersprungen.

Die Beanspruchung einer abgelegten Karte erfolgt in Form einer Ansage:

„SEQUENZ“ bei Bildung einer Sequenz

„DRILLING“ bei Bildung von drei gleichen Karten

„MHING“ wenn der Spieler fertig wird.

„SEQUENZ“

Hält man zwei Karten einer Sequenz in der Hand und eine dazupassende Karte wird abgelegt, kann man „SEQUENZ“ ansagen, um seinen Anspruch auf die abgelegte Karte anzumelden. Wenn der Anspruch durchgeht, legt man die neue Karte auf den Tisch und die zwei aus der Hand dazu. Dann legt man eine Karte ab, und der nächste Spieler kommt an die Reihe (die dazwischen sitzenden Spieler werden also übergangen).

„DRILLING“

Hält man zwei gleiche Karten in der Hand und eine dritte wird abgelegt, kann man „DRILLING“ ansagen. Wenn der Anspruch durchgeht, legt man ebenfalls die neue Karte auf den Tisch und die zwei aus der Hand dazu. Man legt ab und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

„MHING“ (FERTIG WERDEN)

Fehlt einem nur eine Karte um fertigzuwerden, und diese Karte wird abgelegt, sagt man „Mhing“ an, legt alle Karten aus der Hand aus und die abgelegte Karte dazu. Bei Ansage von „Mhing“ wird keine Karte abgelegt, da die 14. Karte zur Bildung der erforderlichen Kombinationen gebraucht wird.

VORRANG BEI ANSAGEN

Wenn zwei oder mehrere Spieler dieselbe abgelegte Karte beanspruchen, gilt folgende Rangfolge:

Eine „Mhing“-Ansage hat vor allen anderen Ansagen Vorrang.

Eine „Drilling“-Ansage hat vor einer „Sequenz“-Ansage Vorrang.

Wenn zwei Spieler gleichzeitig „Mhing“, „Drilling“ oder „Sequenz“ ansagen, erhält jener Spieler Vorrang, der nach der Sitzordnung früher an die Reihe kommen würde.

AUSLEGEN

Man legt nur jene Dreiergruppen aus, die mittels einer abgelegten Karte gebildet werden. Dreiergruppen, die mit (von der Quelle) gezogenen Karten gebildet werden, bleiben in der Hand.

Wenn man eine abgelegte Karte nimmt, wird sie sofort ausgelegt, nie in die Hand aufgenommen. Die zwei dazugehörigen Karten aus der Hand werden dazugelegt.

4. Prämien und Punkte

Nur der Spieler, der „Mhing“ ansagt, bekommt Punkte. **Die anderen Spieler erhalten weder Plus- noch Minuspunkte.**

Das Errechnen der Punkte nach jeder Runde erfolgt in zwei Stufen. Die verschiedenen Kombinationen bringen eine oder mehrere Prämien ein. **Die Prämien werden zusammengezählt und dann erst in Punkte umgerechnet.**

Eine Prämie ist zwei Punkte wert. Rechnet man eine Prämie dazu, verdoppelt sich die Punktezahl auf 4. Eine weitere Prämie bedeutet 8 Punkte usw. Bei jeder zusätzlichen Prämie verdoppelt sich die Punktezahl, bis zu 5 Prämien. Danach verdoppeln sich die Punkte in Abständen von drei weiteren Prämien.

1 Prämie = 2 Pkte	11-13 Prämien = 128 Pkte	29-31 Prämien = 8192 Pkte
2 Prämien = 4 Pkte	14-16 Prämien = 256 Pkte	32-34 Prämien = 16384 Pkte
3 Prämien = 8 Pkte	17-19 Prämien = 512 Pkte	35-37 Prämien = 32768 Pkte
4 Prämien = 16 Pkte	20-22 Prämien = 1024 Pkte	38-40 Prämien = 65536 Pkte
5- 7 Prämien = 32 Pkte	23-25 Prämien = 2048 Pkte	41 Prämien = 131072 Pkte
8-10 Prämien = 64 Pkte	26-28 Prämien = 4096 Pkte	

Die Verdoppelung der Punkte wirkt als Anreiz, auf möglichst wertvolle Kombinationen zu warten und nicht bei der ersten Gelegenheit „Mhing“ anzusagen. (Dabei läuft man aber Gefahr, daß ein anderer Spieler früher fertig wird.)

PRÄMIEN

Die Prämienzahl ergibt sich aus den verschiedenen Kombinationen von Dreiergruppen + ein Paar. Für achtzehn verschiedene Kombinationen werden Prämien vergeben. Diese Kombinationen sind aus den illustrierten Prämientabellen ersichtlich, die an die Spieler verteilt werden sollen.

Mit einiger Übung lernt man die Kombinationen und ihren Prämienwert auswendig. Beim Erlernen des Spieles empfiehlt es sich, zunächst mit einfacheren Kombinationen zu spielen. Nach einigen Runden wird man dann immer mehr Kombinationen miteinbeziehen.

PUNKTETABELLE

Jeder Spieler erhält eine gedruckte Punktetabelle, auf der alle geltenden Kombinationen und ihre Prämienwerte angeführt sind. Nach Ende einer Runde trägt der punktende Spieler die Prämienwerte in die entsprechenden Felder ein, schreibt die Summe der Prämien an und rechnet diese dann in Punkte um (eine Umrechnungstabelle befindet sich am Kopf der Punktetabelle).

JETONS

Zur Spielausstattung gehören auch Jetons. Wenn Sie Mhing® bereits ein paarmal gespielt haben, werden Sie auf die Punktetabellen verzichten und zum noch spannenderen Spiel mit Jetons übergehen können.

Das Spiel mit den Jetons eignet sich für bis zu vier Spieler. Die drei Farben der Jetons haben folgende Werte:

Schwarz	100 Punkte
Rot	10 Punkte
Weiß	2 Punkte

Vor Beginn des Spieles erhält jeder Spieler Jetons im Gesamtwert von 500 Punkten, und zwar wie folgt:

4 schwarze Jetons	= 400 Punkte
9 rote Jetons	= 90 Punkte
5 weiße Jetons	= 10 Punkte

Der Spieler, der „Mhing“ sagt, erhält von jedem seiner Mitspieler den Gesamtpunktwert seiner Karten in Jetons. Zum Beispiel: wenn die Kombinationen des Mhing-Ansagers 11 Prämien = 128 Punkte wert sind, zahlt ihm jeder Mitspieler den Gegenwert von 128 Punkten (1 schwarzer, 2 rote und 4 weiße Jetons).

Der Spieler, dessen abgelegte Karte die „Mhing“-Ansage ermöglichte, zahlt das Doppelte (in unserem Beispiel: 256 Punkte). Es ist daher ratsam, die Wahl der abzulegenden Karte sehr sorgfältig zu treffen. Wer keine Jetons mehr besitzt, wird „barfuß“ genannt.

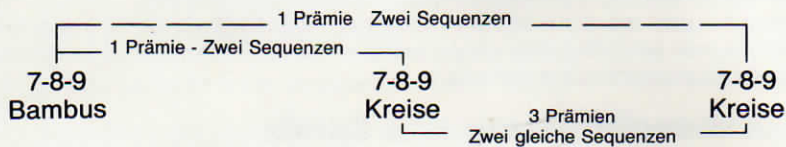
Besitzt ein Spieler keine Jetons mehr, darf er trotzdem „barfuß“ weiterspielen. Wenn er „Mhing“ ansagt, erhält er die entsprechenden Jetons von seinen Mitspielern, er muß aber selbst nicht zahlen, solange er keine Jetons besitzt.

Es wird so lange gespielt, bis ein Spieler alle Jetons besitzt. Dieser ist Sieger. Man kann auch eine gewisse Spieldauer oder Anzahl von Runden vereinbaren und nach Ende dieser Frist abrechnen.

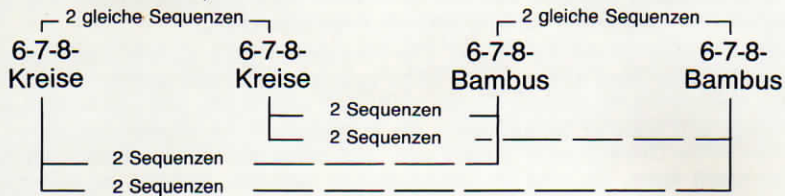
Beispiele für Prämienwertung

Bei der Auswertung der Kombinationen kann eine Dreiergruppe mehrmals berücksichtigt werden.

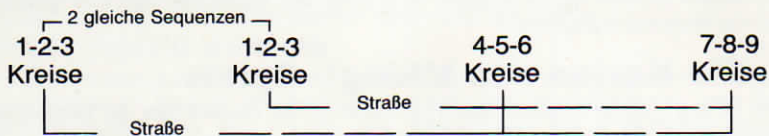
BEISPIEL 1: Diese Kombinationen zählen 5 Prämien.



BEISPIEL 2: Diese Kombinationen zählen 10 Prämien (zweimal „Zwei gleiche Sequenzen“ bringen 6 Prämien und viermal „Zwei Sequenzen“ ergeben 4 Prämien).



BEISPIEL 3: Diese Kombinationen zählen 9 Prämien (einmal „Zwei gleiche Sequenzen“ bringt 3 Prämien und zweimal „Straße“ sind 6 Prämien).



BEISPIEL 4: Dieses Blatt zählt 17 Prämien (das sind 512 Punkte).

5-6-7 Bambus 5-6-7 Bambus 6-7-8 Bambus 7-8-9 Bambus 9-9 Bambus

Nur Sequenzen	1 Prämie	Hoch (5 oder höher)	5 Prämien
Zwei gleiche Sequenzen	3 Prämien	Eine Farbe ohne Bildkarten	8 Prämien
SUMME		17 Prämien	

Fragen und Antworten

Kombinationen, die Punkte einbringen

F: Gelten nur jene Kombinationen, die auf der Prämientabelle abgebildet sind, oder sind diese nur Beispiele?

A: Sie sind nur Beispiele. „Zwei Sequenzen“ können etwa aus Kreisen 2-3-4 und Figuren 2-3-4 bestehen.

Punkte für nicht gewinnende Spieler

F: Bekommen die nicht gewinnenden Spieler Punkte gutgeschrieben oder abgezogen?

A: Nein, nur der Spieler, der „Mhing“ ansagt, punktet.

„Mhing“-Ansage ohne Punkte

F: Ist es möglich, „Mhing“ anzusagen und trotzdem keine Punkte zu erhalten?

A: Prinzipiell ja. Es gibt Kombinationen, die zwar den Voraussetzungen einer Mhing-Ansage entsprechen, aber keine Punkte einbringen, denn nicht alle Kombinationen gehören zu den achtzehn, die einen Prämienwert haben. Bevor man mit den Kombinationen richtig vertraut ist, kann es einem passieren, daß man „Mhing“ ansagt, aber dann keine Punkte verbucht. Auch geübte Spieler legen aus, ohne zu punkten — aber absichtlich: als strategische „Notbremse“ um einen anderen Spieler an einer Mhing-Ansage zu hindern.

Bildkarten

F: Können Bildkarten zur Bildung von Sequenzen verwendet werden? Etwa drei Drachen in verschiedenen Farben?

A: Nein. Sequenzen können nur aus Farbkarten bestehen.

F: Können Bildkarten für ein Paar verwendet werden?

A: Ja.

Mhing-Karten

F: Darf „Nichts paßt zusammen“ auch Mhing-Karten enthalten?

A: Ja.

F: Kann man aus Mhing-Karten Paare bilden?

A: Ja, wobei der Spieler bestimmen kann, welche Karten sie darstellen.

F: Können Mhing-Karten zur Bildung von Dreiergruppen verwendet werden?

A: Ebenfalls ja.

Zwei Drillinge

F: Können „Zwei Drillinge“ auch aus Bildkarten gebildet werden, z. B. ein Drilling aus roten Drachen und ein Drilling aus grünen Drachen?

A: Nein, „Zwei Drillinge“ können nur aus Farbkarten gebildet werden.

Unterbrochene Straße

F: Muß eine „Unterbrochene Straße“ aus den Zahlkarten 1-2-3 und 7-8-9 einer Farbe bestehen?

A: Ja.

Paar aus 2ern, 5ern oder 8ern

F: Warum erhält man eine Prämie für Paare aus 2ern, 5ern oder 8ern?

A: Weil 2 zwischen 1 und 3, 5 zwischen 4 und 6 und 8 zwischen 7 und 9 ist; diese sind die Schlüsselkarten für Sequenzen; wenn man sie für Paare verwendet, können die anderen Spieler schwieriger Sequenzen bilden.

Straße

F: Wenn man für „Straße“ drei Prämien rechnet, kann man auch für „Unterbrochene Straße“ eine weitere Prämie kassieren?

A: Nein, in diesem Fall zählen nur die drei Prämien für „Straße“

Eine Farbe mit Bildkarten

F: Muß das „Eine Farbe mit Bildkarten“-Blatt auch aus vier Dreiergruppen und einem Paar bestehen?

A: Ja.

Nichts paßt zusammen

F: Wenn man ein „Nichts paßt zusammen“-Blatt hat, kann man dafür auch die Prämie für „Alle Fünf“ kassieren?

A: Nein, für „Alle Fünf“ benötigt man gültige Dreierkombinationen und ein Paar.

Drilling in Drachen

F: Darf man bei „Drilling in Drachen“ für jeden der drei „Drillinge in Bildkarten“ auch noch eine Prämie rechnen — zusätzlich zu den acht Prämien?

A: Nein, hier werden nur die acht Prämien für „Drilling in Drachen“ gerechnet.

Nichts paßt zusammen mit allen Bildkarten

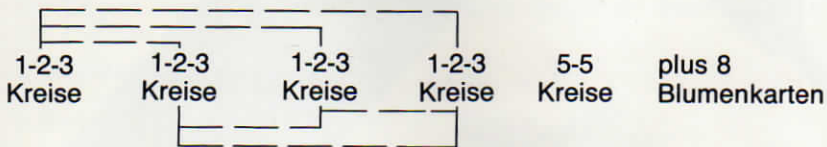
F: Darf man bei „Nichts paßt zusammen mit allen Bildkarten“ zusätzlich die 3 Prämien für das normale „Nichts paßt zusammen“ rechnen?

A: Nein.

Höchstmögliche Punkteanzahl

F: Wieviel kann man in einer Runde maximal punkten?

A: Theoretisch 41 Prämien = 131.072 Punkte. Hier ein Beispiel:



Nur Sequenzen	1 Prämie	Zwei gleiche Sequenzen (6)	18 Prämien
5er Paar	1 Prämie	Niedrig (5 und darunter)	5 Prämien
8 Blumenkarten	8 Prämien	Eine Farbe ohne Bildkarten	8 Prämien
			41 Prämien

Sollten Sie zu diesem Spiel Anregungen oder Fragen haben, wenden Sie sich bitte an:

für Österreich

WIENER SPIELKARTENFABRIK FERD. PIATNIK & SÖHNE
Postfach 79, A-1141 Wien

für die BRD

APEX Spiel + Hobby GmbH
Postfach 1043, Badstraße 5, D-8500 Nürnberg 1