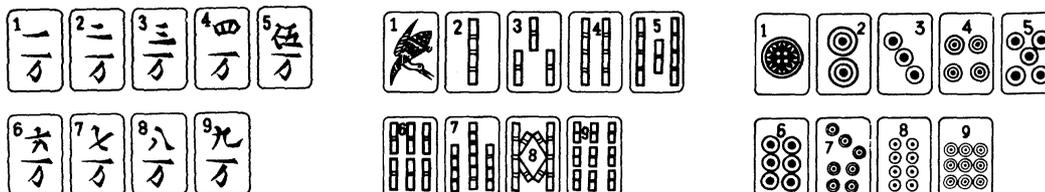


# Mah Jong

## das Spiel der Winde

Das Spiel besteht aus 144 Steinen:

- drei (unter sich gleichwertige) **Serien (Farben)**: Ziffern, Bambus und Kreise, jeweils in den Werten 1 bis 9.



- vier **Winde**: Ost (E), Süd, West und Nord



- drei **Drachen**: roter (C), grüner (F) und blauer (B oder P) Drache (dieser wird manchmal durch den weissen Drachen ersetzt.)



- vier **Blumen** und vier **Jahreszeiten**. (Diese sehen je nach Ausgabe sehr unterschiedlich aus, sind aber immer den vier Spielern (1=Ost, 2=Süd, 3=West, 4=Nord) zugeordnet.)



Jeder einzelne Stein – mit Ausnahme der Blumen und Jahreszeiten – ist viermal im Spiel. Die Werte 1 und 9 jeder Farbe werden „**Ecksteine**“ genannt. Die Winde und Drachen heissen auch „**Trumpfe**“.

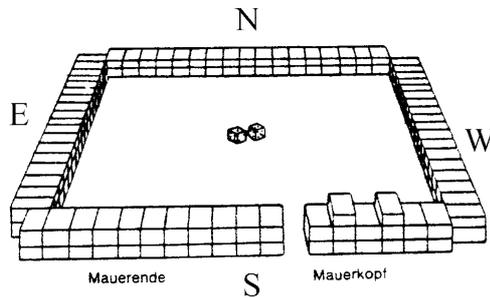
### Spielvorbereitung

Die vier Spieler losen Ihre Sitzplätze aus. Sie setzen sich in der folgenden Spielreihenfolge (rechtsrum!) an den Tisch: Osten, Süden, Westen, Norden. (Man beachte, dass die Chinesen die Himmelsrichtungen anders anordnen als wir. Sie schauen dabei gegen den Himmel.) Nun bildet jeder Spieler aus den gemischten, verdeckten Steinen eine Mauer, die 18 Steine breit und 2 Steine hoch ist. Die so entstandenen Mauern werden zu einem Quadrat zusammengesetzt.

Jede Partie besteht aus 16 Einzelspielen. Dabei ist das erste ein Ost-Spiel, das zweite ein Süd-Spiel, dann West, Nord, Ost usw.

Der jeweilige Spielinhaber würfelt mit zwei Würfeln. Die erreichte Punktzahl wird nun an den Spielern abgezählt, beginnend mit dem Spielinhaber, also z.B. Ost 1, Süd 2, West 3, Nord 4 usw. Der so erwürfelte Spieler würfelt nochmals, zählt die beiden Würfe zusammen und

zählt das Ergebnis an seiner Mauerseite von rechts her ab. Die damit erreichten beiden Steine werden aus der Mauer entfernt und auf den 2. und 4. rechts benachbarten Doppelstein gelegt. Dort bilden sie den Mauerkopf.



(Mauerdurchbruch in einem Ostspiel, nach den Würfeln 2 und 5.)

Jetzt werden die Spielsteine verteilt: Der Spielinhaber nimmt vom Mauerende – links vom Durchbruch – je 2 Steinpaare und verteilt immer rechtsherum, bei sich beginnend, jedem Spieler 3x4 Stück. Anschliessend erhält der Spielinhaber noch 2, alle anderen noch je 1 Stein. (Der Spielinhaber ist damit schon mitten in seinem ersten Zug.)

Hat jemand einen **Blumen-** oder **Jahreszeitenstein** erhalten, legt er diesen sofort offen vor sich hin. Für jeden solchen Stein erhält er einen Ersatzstein vom Mauerkopf. Die Ersatzsteine werden ebenfalls in der Spielreihenfolge (zuerst der Spielinhaber) genommen. Auch im weiteren Spielverlauf wird jeder Blumen- oder Jahreszeitenstein sofort offen ausgelegt und man nimmt sich dafür einen Ersatzstein. Ersatzsteine (auch diejenigen für „Kong“, siehe weiter unten) werden als einzige Steine vom Mauerkopf genommen. Alle anderen nimmt man vom Mauerende.

### Spielverlauf

Die Spieler sind reihum (rechtsrum) am Zug und nehmen einen Stein auf. Zum Schluss des Zuges müssen sie wieder einen Stein abwerfen. Während ihres Zuges haben sie also immer 14 Steine. Der abgelegte Stein wird offen in die Mitte des Tisches gelegt und laut angesagt, z.B. „Kreis Sechs“.

Normalerweise werden die Steine von der Mauer aufgenommen.

Wenn aber ein soeben abgelegter Stein zur Vervollständigung einer Serie dient, kann er auch vom Tisch „**gerufen**“ werden. Dabei dürfen „Mah Jong“, „Pong“ und „Kong“ von jedem Spieler, „Chow“ aber nur vom nächsten in der Spielreihenfolge gerufen werden. Rufen gleichzeitig mehrere Spieler, so kommt „Mah Jong“ vor „Pong“/„Kong“ vor „Chow“. Damit ist der rufende Spieler sofort am Zug. Er muss die gerufene Kombination (den gerufenen Stein zusammen mit den passenden Steinen aus der Hand) offen auslegen und danach wiederum einen Stein ablegen. Das Spiel geht anschliessend von ihm aus nach rechts weiter. Der vierte Stein zu einem offenen Pong kann nicht gerufen werden. Wird er hingegen von der Mauer gezogen, darf der Pong zu einem offenen Kong ergänzt werden.

„Mah Jong“ darf immer ausserhalb der Spielreihenfolge gerufen werden, auch wenn der gerufene Stein ein „Chow“ oder das Schlusspaar ergänzt.

### Spielziel

Ein Spiel ist beendet, wenn ein Spieler „Mah Jong“ erreicht, d.h. seine 14 Steine in vier Dreierkombinationen und einem Schlusspaar ablegen kann. Mah Jong kann man also nur erreichen, wenn man gerade am Zug ist (oder den letzten Stein ruft), denn sonst hat man jeweils nur 13 Steine.

## Die Kombinationen

Kombinationen, die von der Mauer ergänzt werden, sind **verdeckte** Kombinationen. Wenn eine Kombination gerufen wird, ist sie **offen**.

- „**Chow**“ (sprich „Tschau“): eine Sequenz aus 3 Steinen einer Serie mit fortlaufenden Nummern. Z.B. Kreis 2,3,4 oder Ziffern 7,8,9.
- „**Pong**“ (sprich „Pöng“): 3 identische Steine. Z.B: 3 Nordwinde oder 3 „Kreis 4“.
- „**Kong**“ (sprich „Köng“): 4 identische Steine. Da für ein „Mah Jong“ eigentlich nur Dreierkombinationen vorgesehen sind, würden dann die restlichen Steine nicht mehr für ein „Mah Jong“ ausreichen. Deshalb kann nach dem Erreichen eines „Kongs“ ein Ersatzstein (vom Mauerkopf) genommen werden. Ein verdeckter „Kong“ muss dazu offengelegt werden, gilt aber bei der Abrechnung noch immer als verdeckter Kong. Um dies zu markieren wird einer der vier Steine verdeckt abgelegt.

## Unentschiedenes Spiel

Ist im Verlaufe des Spieles die Mauer bis auf 14 Steine abgebaut worden, ohne dass es zum „Mah Jong“ gekommen ist, so wird das Spiel als unentschieden abgebrochen. Es wird (mit demselben Spielinhaber) wiederholt.

## Die Abrechnung

	offen (gerufen)	verdeckt (in der Hand)
Chow .....	0	0
Pong (von 2,3,4,5,6,7 oder 8) .....	2	4
Pong (1,9, Wind oder Drache) .....	4	8
Kong (von 2,3,4,5,6,7 oder 8).....	8	16
Kong (1,9, Wind oder Drache) .....	16	32
eigene Blume oder Jahreszeit .....	8	
fremde Blume oder Jahreszeit.....	4	
Paar des eigenen Windes .....	2	2
Drachenpaar .....	2	2

## Prämien für den Sieger (und nur für ihn)

Mah Jong .....	20
Gewinnstein von der Mauer (d.h. nicht gerufen) .	2

## Verdoppelungen

Die erreichte Punktzahl eines Spielers wird für jede der folgenden Voraussetzungen verdoppelt:

- jeden Pong oder Kong aus Drachen oder eigenen Winden..... 1mal
- den Spielinhaber .....
- einfarbiges Spiel (nur Steine einer Serie, Drachen und Winde). .... 1mal
- reines Farbspiel (nur Steine einer Serie, keine Drachen und Winde)..... 3mal
- reines Trumpfspiel (nur Winde und Drachen) .....
- Mah Jong „vom Himmel“ (für den Spielinhaber mit den ersten 14 Steinen, für die anderen durch Rufen des ersten abgelegten Steines.) .. 2mal

So kann z.B. der Spielinhaber die Punkte seines einfarbigen Spiels mit einem Drachenpong dreimal verdoppeln, d.h. verachtfachen.

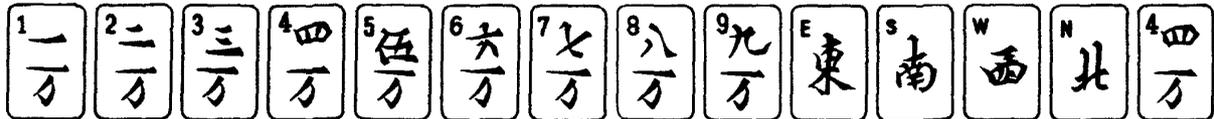
## Sonderspiele

Neben dem üblichen Mah Jong, das aus 4 Dreier- oder Vierergruppen und einem beliebigen Schlusspaar besteht, gibt es eine Reihe von Sonderspielen, die höher bewertet werden:

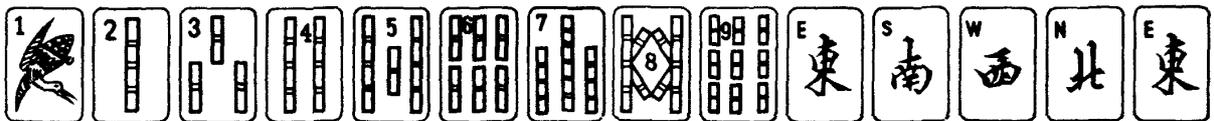
### Grosse Sequenz

1000 Punkte

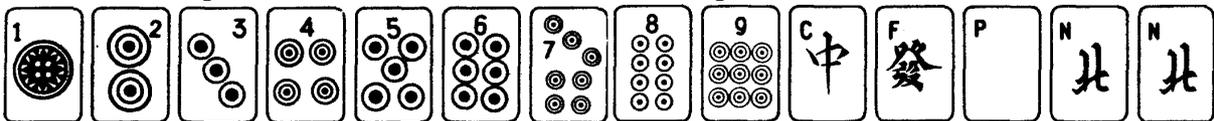
3 aufeinanderfolgende Chows (1 bis 9), alle aus einer Farbe, alle 4 Winde und ein beliebiger dieser Steine als Schlussstein. (Auch in Bambus oder Kreis möglich).



oder



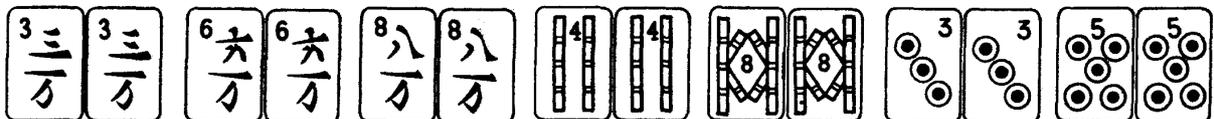
oder Grosse Sequenz mit drei Drachen und einem Windpaar.



### Paarspiel

1000 Punkte

7 beliebige Paare. Die Steine zum Paar-Spiel müssen von der Mauer gezogen werden. Nur der letzte Stein zum Mah Jong kann gerufen werden.



### Einfarbiges Paarspiel

2000 Punkte

Paare aus einer einzigen Farbe und Trümpfen.

### Eckstein-Paarspiel

2000 Punkte

Paare aus Trümpfen und Ecksteinen.

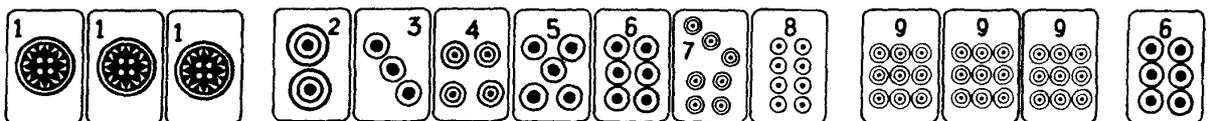
### Trumpf-Paare

3000 Punkte

### Spiel der neun Laternen

1000 Punkte

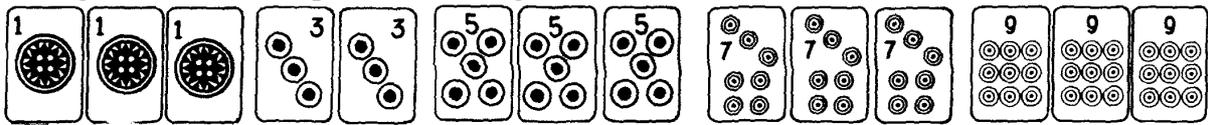
Pongs der Ecksteine 1 und 9, sämtliche Werte von 2 bis 8 und ein beliebiger Schlussstein aus nur einer Serie.



Spiel der ungeraden Pongs

1000 Punkte

4 Pongs und ein Schlusspaar aus den ungeraden Werten einer Farbe.

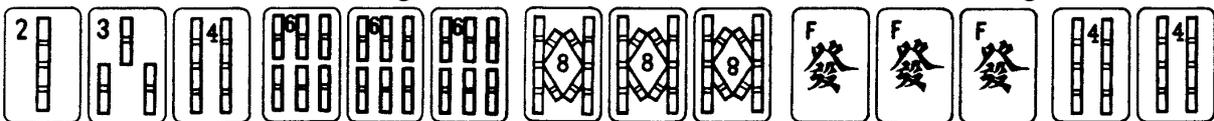


Das grüne Spiel

2000 Punkte

Eine reizvolle Zusammenstellung von ausschliesslich grünen Steinen. Das Spiel kann beliebig aus Tschaus, Pongs, Kongs und einem Schlusspaar bestehen, nur darf auf keinem Stein eine andere Farbe als grün zu sehen sein (ausser den europäischen Zahlen und Buchstaben).

Es kommen dafür also nur der grüne Drache und Bambus 2, 3, 4, 6 und 8 in Frage.



Spiel der Winde

2000 Punkte

Je ein Pong der vier Winde und ein beliebiges Schlusspaar.



Vierfreuden-Spiel

3000 Punkte

Je ein Pong der vier Winde und ein Trumpfpaar.



Einfarbiges Chow-Spiel

1000 Punkte

4 Chows einer einzigen Farbe in den Werten 1-2-3 / 3-4-5 / 5-6-7 / 7-8-9. Dazu ein Schlusspaar aus Drachen, Winden oder aus der Chow-Farbe.



Spiel der 13 Waisen (oder Weltwunder)

4000 Punkte

Je einer der 4 Winde, je einer der 3 Drachen und je ein Eckstein aus jeder Farbe. Es ist das einzige Spiel, das man mit 13 Steinen beenden kann.

