

Mah-Jongg-Spielregeln









Inhaltsverzeichnis

1 Ziel	2
2 Spielfiguren	2
3 Aufbau	2
4 Spiel-Ablauf	3
5 Spielende und Abrechnung	3
6 Winde	4
7 Blumen und Jahreszeiten	5
8 Wertungstabellen	6
9 Bildbeispiele Limithände	8
10 Abrechnungsbeispiel	8
11 Verdopplungstabelle	10
12 Quellen	10

1 Ziel

- ein komplettes Spielbild (ein Mah-Jongg) zu bilden
- entweder fünf Spielfiguren wobei das letzte ein Pärchen sein muss
- oder eine Spezialhand (auch Limithand genannt)

2 Spielfiguren

- Paar: zwei identische Spielsteine (z.B.  oder )
- Tschi: drei Steine der selben Farbe in Reihenfolge (z.B.  oder )
Drachen und Winde gelten als farblos und von ihnen gibt es kein Tschi
- Pong: drei identische Steine (z.B.  oder )
- Kang: alle vier identischen Steine (z.B.  oder )
- Limithand: siehe Spielabbrechung

3 Aufbau

- Winde bestimmen (damit die Spielreihenfolge)
- die Spielsteine mit dem Bild nach unten gut durch mischen
- jeder Spieler baut eine Mauer aus jeweils 17 Doppelziegeln (zwei Ziegel übereinander), wird mit Hasardziegeln (Blumen und Jahreszeiten) gespielt, bestehen die Mauern aus 18 Doppelziegeln
- die Mauer wird in ein geschlossenes Viereck zusammengeschoben (Vorsicht durch Lücken kommen böse Geister, die das Spiel sabotieren ;))
- der Ostwindspieler würfelt einmal mit zwei Würfeln, die Summe der Augenzahlen wird beim Ostwindspieler beginnend, gegen den Uhrzeigersinn abgezählt, der Spieler der ausgezählt wird, würfelt ein zweites Mal
- die Augenzahlen beider Würfe zusammen zählen, der vom Ostwind erwürfelte Spieler zählt an dem Mauerteilstück vor sich, rechts beginnend, die Doppelziegel ab, der Doppelziegel bei dem er ankommt wird rausgenommen und nach links auf die Mauer getan (die vierzehn Doppelziegel links von dem Durchbruch + die beiden losen oben drauf bilden die tote Mauer, die restlichen Steine bilden die lebende Mauer)
- jeder Spieler erhält seine Starthand, dazu werden beim Ostwindspieler beginnend jeweils drei mal zwei Doppelziegel verteilt, nun bekommt jeder einen 13. Stein aus der Mauer und der Ostwind zusätzlich einen 14. Stein
- das Spiel kann starten

4 Spiel-Ablauf

- der Ostwind ruft einen Stein aus
- Reaktionen der anderen:
 - Pong zum Mah-Jongg: der Spieler kann mit dem ausgerufenen Stein ein Pong und damit gleichzeitig sein Mah-Jongg vervollständigen
 - Tschü zum Mah-Jongg: der Spieler kann ein Tschü und damit gleichzeitig sein Mah-Jongg vervollständigen
 - Paar zum Mah-Jongg: der Spieler kann ein Paar und damit gleichzeitig sein Mah-Jongg vervollständigen
 - Kang: der Spieler kann einen verdeckten Pong zu einem Kang vervollständigen (dieser muss offen ausgelegt werden (gilt als offener Kang) und ein Ersatzstein von der lebenden Mauer gezogen werden)
 - Pong: der Spieler kann mit dem ausgerufenen Stein ein Pärchen zu einem Pong vervollständigen, dieser muss offen ausgelegt werden und gilt als offen
 - Tschü: der Spieler der rechts vom Ausrufer sitzt, darf den Stein verwenden um ein Tschü zu komplettieren und auszulegen
- wird der ausgerufene Stein von einem Spieler aufgenommen, muss dieser einen Stein abwerfen und sein rechter Nachbar ist als nächstes dran
- kann/will kein Spieler den Stein aufnehmen, gilt dieser für den Rest des Spiels tot und kann nicht mehr verwendet werden, der rechte Nachbar zieht einen Stein von der lebenden Mauer, sortiert ihn ein und ruft einen Stein aus seiner Hand aus (Reaktionen wie oben)
- zieht ein Spieler den vierten Stein zu einem eigenen Pong aus der Mauer, kann er den Pong zu einem Kang vervollständigen (lag der Pong offen, wird der vierte offen daneben gelegt und ein Ersatzstein von der lebenden Mauer gezogen, dieser Kang gilt als offen; war der Pong verdeckt, sollte der Kang ebenfalls ausgelegt werden (gilt trotzdem als verdeckt), da sonst kein Stein nachgezogen werden kann und der Kang nur als Pong in die Wertung eingeht, wenn er nicht bis Spielende offen ausgelegt wurde)
- **Beraubung des Kang:** zieht ein Spieler verdeckt einen Stein mit dem er seinen ausliegenden Pong zu einem Kang erweitern kann, ein anderer Spieler kann diesen Stein aber gebrauchen um Mah-Jongg zu rufen (Beispiel: ein Tschü erstellen), darf er mit dem Ruf „Beraubung des Kang und Mah-Jongg“ diesen Stein an sich nehmen, seine Figur auslegen (der Spieler der den Stein verliert hat nur einen offenen Pong) und das Spiel somit beenden

5 Spielende und Abrechnung

- das Spiel ist zu Ende sobald ein Spieler Mah-Jongg ruft oder wenn die lebende Mauer komplett abgebaut wurde (der Spieler der den letzten Stein von der Mauer zieht, darf noch einen abwerfen, wird dieser nicht genutzt um ein Mah-Jongg zu vervollständigen, ist das Spiel vorbei)

- wird das Spiel nicht durch einen Mah-Jongg-Ruf beendet, gilt das Spiel als unentschieden und wird „wiederholt“
- nach dem Mah-Jonggruf wird abgerechnet (der Mah-Jonggrufer gilt als Sieger, egal wieviele Punkte er im Endeffekt bekommt):
 - den Wert des Spielbilds bestimmen (mit allen Verdopplungen)
 - kommt das Spiel über das vereinbarte Limit, wird für das Spielbild das Limit aufgeschrieben
 - wurde eine Limithand gespielt, wird sofort das Limit als Wert für das Spielbild notiert und es gibt keine Verdopplung mehr laut Wertetabelle (Limithände sind im zweiten Teil der Wertetabelle notiert)
 - alle Spieler zahlen den Mah-Jongg-Rufer aus, dieser zählt als Gewinner und zahlt in diesem Spiel nichts
 - der Ostwind zahlt und bekommt alles doppelt (z.B. ruft der Ostwind Mah-Jongg und hat eine Limithand (mit Limit=500) gespielt bekommt er von jedem Spieler 1000 Punkte, ruft einer der anderen Winde Mah-Jongg bekommt dieser von jedem Spieler den Wert seines Spielbildes und vom Ostwind den doppelten Wert (s. Abrechnungsbeispiel))
 - dann Verrechnung der anderen Spieler untereinander
 - es wird die Differenz der Werte jeweils zweier Spieler berechnet und der Spieler mit dem geringeren Wert zahlt diese Differenz an den Spieler mit dem höheren Wert (auch hier zahlt und bekommt der Ostwind jeweils die doppelte Differenz)

6 Winde

- eine Partie besteht aus vier Runden (der Ostwindrunde, der Südwindrunde, der Westwindrunde und der Nordwindrunde, der Wind der Runde wird auch vorherrschender Wind genannt)
- eine Runde besteht aus vier bis sechzehn Spielen (bis jeder Spieler einmal als Ostwind verloren oder maximal vier Spiele hintereinander gewonnen hat)
- zu Beginn der Partie wird verdeckt gezogen welcher Spieler welcher Wind ist, der Ostwind platziert sich danach zu erst an dem Tisch, rechts von ihm sitzt der Südwind, gegenüber der Westwind und links der Nordwind
- das ganze Spiel läuft gegen den Uhrzeigersinn ab und die Winde Ost und West sind im Vergleich zu unserem Kompass vertauscht (Blick auf die Erde = Europäer, Blick auf den Himmel = Chinesen)

	N	
O		W
	S	

- hat der Ostwind verloren oder viermal hintereinander gewonnen, wird der bisherige Südwindspieler neuer Ostwind, die anderen Winde ziehen nach

$$S \rightarrow O, W \rightarrow S, N \rightarrow W, O \rightarrow N$$

- der Wind des Spielers wird auch Platzwind genannt

7 Blumen und Jahreszeiten

- diese Steine sind reine Glücksbringer, sie bringen zusätzliche Punkte und Verdopplungen in der Endabrechnung
- werden nicht zur Spielhand gezählt
- zieht ein Spieler einen Blumen- oder Jahreszeitenziegel wird dieser offen ausgelegt und durch einen Ziegel aus der toten Mauer ersetzt (zu erst die losen Ziegel und danach von links nach rechts abbauend)
- jedem Wind ist je ein Blumen- und Jahreszeitenziegel zu geordnet:
1 = Osten, 2 = Süden, 3 = Westen, 4 = Norden
- um das Spiel zu vereinfachen, weniger Glücksabhängig zu machen, können die Steine rausgenommen werden, dann ist die Mauer auf jeder Seite 17 Doppelziegel lang, sonst 18 Doppelziegel

8 Wertungstabellen

Punkte für Spielfiguren:

Tschi (offen oder verdeckt)	0
Pong aus Farbziegeln 2 bis 8, offen	2
verdeckt	4
Pong aus Farbziegeln 1 und 9, offen	4
verdeckt	8
Pong aus Drachen oder Winden, offen	4
verdeckt	8
Kang aus Farbziegeln 2 bis 8, offen	8
verdeckt	16
Kang aus Farbziegeln 1 und 9, offen	16
verdeckt	32
Kang aus Drachen oder Winden, offen	16
verdeckt	32
Paar aus Drachen	2
Paar des eigenen Windes	2
Paar des Rundenwindes	2
Blumen- oder Jahreszeiten	4

Punkte für Mah-Jongg-Ruf

Mah-Jongg-Ruf	20
Schlussziegel von der Mauer	2
Schlussziegel ist einzig möglicher Ziegel	2
Schlussziegel komplettiert Paar aus 2 bis 8	2
Schlussziegel komplettiert Paar aus 1 oder 9	4
Schlussziegel komplettiert Paar aus Drachen	4
Winden	4

Verdopplungen für alle Hände

beide Bonusziegel des eigenen Windes	1x
alle Blumenziegel	1x
alle Jahreszeitenziegel	1x
Pong oder Kang aus Drachen	1x
Pong oder Kang des eigenen Windes	1x
Pong oder Kang des Rundenwindes	1x
Drei verdeckte Pong	1x
Kleine Drei Drachen (2x Pong/Kang, 1 Paar)	1x
Große Drei Drachen (3x Pong/Kang)	2x
Kleine Vier Freuden (Winde: 3x Pong/Kang, 1 Paar)	1x
Große Vier Freuden (Winde: 4x Pong/Kang)	2x

Verdopplungen für Mah-Jongg-Hand

Null-Punkte-Hand	1x
Kein Chi	1x
Alle Figuren verdeckt	1x
Nur Ziegel einer Farbe und Bildziegel	1x
Nur Ziegel einer Farbe	3x
Nur Hauptziegel	1x
Nur Bildziegel (falls nicht als Limithand gewertet)	2x
Schlussziegel von der toten Mauer	1x
mit dem letzten Ziegel der Mauer gewonnenes Spiel	1x
Schlussziegel ist letzter abgelegter Ziegel	1x
Beraubung des Kang	1x
Mah-Jongg nach »Ruf zu Beginn«	1x

Reine Bildziegel-Hand

Die Mah-Jongg-Hand besteht nur aus Drachen- und Windziegeln

Köpfe und Schwänze

Mah-Jongg-Hand nur aus Einsen und Neunen der Grundfarben

Die 13 einzigartigen Wunder / Die 13 Waisen

Je ein Exemplar aller Einsen und Neunen, je ein Exemplar der Winde und Drachen sowie ein 14. Ziegel, der mit einem der anderen ein Paar bildet

Paariges Spiel

Der Spieler hat genau sieben Paare auf der Hand (Für diese Hand nur das halbe Limit, da sie nicht so selten ist)

Verdecktes reines Farbspiel

Alle Figuren sind von einer Farbe und verdeckt

Die sich windende Schlange

Alle Ziegel müssen von einer Farbe sein; Pong oder Kang aus 1 und 9, ein Paar aus 2, 5 oder 8 und zwei Chi aus den noch fehlenden Ziegeln

Vierfacher Reichtum

Ein Mah-Jongg mit vier Kang

Die drei großen Gelehrten

Drei Pong oder Kang aus Drachen, ein beliebiger weiterer Pong oder Kang und ein beliebiges Paar

Vier Segen über der Tür / Vier Freuden in Fülle

Vier Pong oder Kang aus Winden und ein beliebiges Paar

Die kaiserliche grüne Hand

Mah-Jongg-Hand nur aus »grünen Ziegeln« (im Originalspiel): Bambus-2, Bambus-3, Bambus-4, Bambus-6, Bambus-8, Grüner Drachen

Neun Laternen / Neun vereinte Söhne

Verdeckte Hand einer Farbe, die aus 1-1-1-2-3-4-5-6-7-8-9-9 und durch einen beliebigen Ziegel derselben Farbe zu einem kompletten Spielbild vervollständigt wird

Verborgener Schatz

Ein Mah-Jongg mit vier verdeckten Pong oder Kang und der Schlussziegel aus der Mauer

Segen des Himmels

Mah-Jongg-Ruf des Ostwindes direkt nach der Verteilung der Ziegel

Segen der Erde

Mah-Jongg des Süd-, West- oder Nordwindes nach dem ersten abgelegten Ziegel des Ostwindes

Doppeltes Glück / Kang auf Kang

Mah-Jongg-Ruf nach der Vervollständigung von zwei Kang in einem Spielzug (Mah-Jongg-Ruf muss gleichzeitig erfolgen)

Die Pflaumenblüte vom Dach pflücken

Mah-Jongg-Ruf, nachdem die Kreis-5 von der toten Mauer aufgenommen wurde

Den Mond vom Meeresgrund holen

Mah-Jongg-Ruf mit dem letzten Ziegel der lebenden Mauer, wenn der eine Kreis-1 ist

Einen tragenden Pfosten beanspruchen

Beraubung des Kang aus Bambus-2

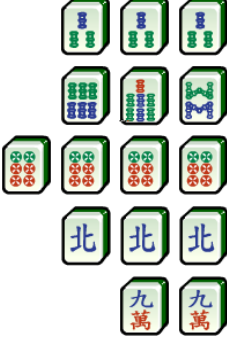



Neunmal Mah-Jongg

Der neunte Mah-Jongg-Ruf des Ostwindes in Folge; damit wechselt der Platzwind

9 Bildbeispiele Limithände

10 Abrechnungsbeispiel

Hier sind jetzt mal alle Figuren offen, für verdeckte gibt es mehr Punkte, ob es durch die Herkunft des Schlussziegels oder ähnliches zu mehr Punkten kommt, wird hier ausser acht gelassen. Der Wind der Runde ist der Ostwind.

	Spielbild	Punkte und Verdopplungen																															
Ostwind		<ul style="list-style-type: none"> 2 offener Pong 3 0 offener Tschang 8 offener Kang 6 8 offener Pong Wind 0 Paar Grundfarbe 20 Mah-Jongg-Ruf <hr/> 38 Gesamt 1 Pong aus Drachen <hr/> 76 Gesamt 																															
Südwind		<ul style="list-style-type: none"> 0 offener Tschang 4 offener Pong Wind 0 offener Tschang 0 keine Figur 2 Paar Drachen <hr/> 6 Gesamt 1 Pong eigener Wind <hr/> 12 Gesamt 																															
Westwind		<ul style="list-style-type: none"> 2 offener Pong 4 0 keine Figur 16 offener Kang 1 2 Paar Drachen 2 Paar eigene Winde <hr/> 22 Gesamt 0 keine Verdopplung <hr/> 22 Gesamt 																															
Nordwind		<ul style="list-style-type: none"> 4 offener Pong Wind 4 offener Pong Drachen 0 offener Tschang 0 keine Figur 0 Paar Grundfarbe <hr/> 8 Gesamt 1 Pong Rundenwind 1 Pong Drachen <hr/> 32 Gesamt 	<table border="1" style="float: right;"> <thead> <tr> <th></th> <th>Ost</th> <th>Süd</th> <th>West</th> <th>Nord</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ost</td> <td>/</td> <td>-152</td> <td>-152</td> <td>-152</td> </tr> <tr> <td>Süd</td> <td>+152</td> <td>/</td> <td>+10</td> <td>+20</td> </tr> <tr> <td>West</td> <td>+152</td> <td>-10</td> <td>/</td> <td>+10</td> </tr> <tr> <td>Nord</td> <td>+152</td> <td>-20</td> <td>-10</td> <td>/</td> </tr> <tr> <td>Gesamt</td> <td>+456</td> <td>-182</td> <td>-152</td> <td>-122</td> </tr> </tbody> </table>		Ost	Süd	West	Nord	Ost	/	-152	-152	-152	Süd	+152	/	+10	+20	West	+152	-10	/	+10	Nord	+152	-20	-10	/	Gesamt	+456	-182	-152	-122
	Ost	Süd	West	Nord																													
Ost	/	-152	-152	-152																													
Süd	+152	/	+10	+20																													
West	+152	-10	/	+10																													
Nord	+152	-20	-10	/																													
Gesamt	+456	-182	-152	-122																													

	Spielbild	Punkte und Verdopplungen
Ostwind		0 keine Figur 4 offener Pong Wind 0 keine Figur 0 keine Figur 0 Paar Grundfarbe <hr/> 4 Gesamt <hr/> 1 Pong Rundenwind 1 Pong eigener Wind <hr/> 16 Gesamt
Südwind		16 offener Kang Drache 4 offener Pong Wind 4 offener Pong Drache 4 offener Pong Drache 0 keine Figur <hr/> 28 Gesamt <hr/> 1 Kang Drachen 1 Pong eigener Wind 1 Pong Drachen 1 Pong Drachen 2 Große Drei Drachen <hr/> 1792 Gesamt <hr/> 500 Limit=500
Westwind		2 offener Pong 1 0 offener Tschi 0 offener Tschi 0 offener Tschi 2 Paar eigene Winde 20 Mah-Jongg-Ruf <hr/> 24 Gesamt <hr/> 1 unreines Farbspiel <hr/> 48 Gesamt
Nordwind		2 offener Pong 3 0 Paar Grundfarbe 0 Paar Grundfarbe 0 keine Figur 0 Paar Grundfarbe <hr/> 2 Gesamt <hr/> 0 keine Verdopplung <hr/> 2 Gesamt

	Ost	Süd	West	Nord
Ost	/	+968	+96	-28
Süd	-968	/	+48	-498
West	-96	-48	/	-48
Nord	+28	+498	+48	/
Gesamt	-1036	+1418	+192	-574

11 Verdopplungstabelle

	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24
1	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48
2	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96
3	32	48	64	80	96	112	128	144	160	176	192
4	64	96	128	160	192	224	256	288	320	352	384
5	128	192	256	320	384	448	512	576	640	704	768
6	256	384	512	640	768	896	1024	1152	1280	1408	1536
	26	28	30	32	34	36	38	40	42	44	46
1	52	56	60	64	68	72	76	80	84	88	92
2	104	112	120	128	136	144	152	160	168	176	184
3	208	224	240	256	272	288	304	320	336	352	368
4	416	448	480	512	544	576	608	640	672	704	736
5	832	896	960	1024	1088	1152	1216	1280	1344	1408	1472
6	1664	1792	1920	2048	2176	2304	2432	2560	2688	2816	2944
	48	50	52	54	56	58	60	62	64	66	68
1	96	100	104	108	112	116	120	124	128	132	136
2	192	200	208	216	224	232	240	248	256	264	272
3	384	400	416	432	448	464	480	496	512	528	544
4	768	800	832	864	896	928	960	992	1024	1056	1088
5	1536	1600	1664	1728	1792	1856	1920	1984	2048	2112	2176
6	3072	3200	3328	3456	3584	3712	3840	3968	4096	4224	4352
	70	72	74	76	78	80	82	84	86	88	90
1	140	144	148	152	156	160	164	168	172	176	180
2	280	288	296	304	312	320	328	336	344	352	360
3	560	576	592	608	624	640	656	672	688	704	720
4	1120	1152	1184	1216	1248	1280	1312	1344	1376	1408	1440
5	2240	2304	2368	2432	2496	2560	2624	2688	2752	2816	2880
6	4480	4608	4736	4864	4992	5120	5248	5376	5504	5632	5760

12 Quellen

- Eschenbach, Ursula: Mah-Jongg. Das chinesische Glücks-, Kombinations- und Gesellschaftsspiel. 1. Auflage. Niedernhausen: Falken-Verlag, 1982
- Tabellen und Kurzanleitung von Uwe Martens unter http://mah-jongg.de/index_2.html
- verschiedene Threads unter <http://www.mah-jongg-forum.de/>
- die Bilder sind von <http://de.wikipedia.org/wiki/Mahjongg> (leider sind die Färbungen nicht nach den Originalsteinen)