

| Info Box            |
|---------------------|
| Anzahl der Spieler  |
| 4                   |
| Geeignet ab         |
| 8                   |
| Spieldauer          |
| ca. 60 Min.         |
| Genre               |
| Gesellschaftsspiele |

Art.-Nr. 6313



## Mah Jongg

Mah Jongg ist ein sehr altes chinesisches Gesellschaftsspiel für 4 Personen. Angeblich wurde Mah Jongg bereits vor ca. 4000 Jahren gespielt, jedoch nur von Königen und hohen chinesischen Kasten. Durch zahlreiche politische Umwälzungen gelangte dieses Glücksspiel im Laufe der Jahre dann auch unter das Volk. In den Zwanziger Jahren war Mah Jongg das Modespield Nummer eins. Ob in Europa oder Amerika, es gab einen richtigen Mah Jongg Boom.

Und genauso schnell, wie es kam, verschwand es um 1930 wieder. Seitdem wird es bei uns lediglich von einer überschaubaren Zahl von Liebhabern gespielt. Vom Spielprinzip her ist Mah Jongg dem Charakter von Rommé und Canasta ähnlich. Nach einem sehr ausführlichen Aufbaututorial sammelt jeder Spieler vorgeschriebene Spielfiguren, Sequenzen einer Farbe oder Reihen gleicher Werte, bis er ein vorgeschriebenes Soll erfüllt hat und das Spiel beenden kann. Dabei versucht er natürlich, sich so wenig wie möglich „in die Karten“ schauen zu lassen und mit etwas Glück und Geschick das Spiel als erster zu beenden. Nicht immer hat der Spieler gewonnen, der als erster „Mah Jongg“ gemacht hat, das Spiel also beendet hat. Durch taktisches Einfühlungsvermögen und schnelles Kombinieren ist Mah Jongg nicht allein vom Glück abhängig. Die Spieler bewegen sich während einer Partie innerhalb eines sehr präzisen Spielablaufs mit vielen kleinen Details, die den besonderen Reiz dieses asiatischen Spiels ausmachen. Schon der exakt vorgeschriebene Ablauf der Spielvorbereitung hat fast etwas kulturfremdes an sich, was uns bei europäischen Spielen fast unbekannt ist. Die Spielregeln sind von Land zu Land verschieden, selbst in China wird in jeder Provinz nach anderen Regeln gespielt. Dieser Spielanleitung liegt eine gekürzte Fassung der Regeln des japanischen Mah Jongg -Bundes zugrunde.

Die Regeln scheinen auf den ersten Blick recht kompliziert und wirken vielleicht etwas entmutigend. Wir haben deshalb versucht, die Regeln so transparent zu machen, dass Sie parallel zum Regelstudium eine erste Übungspartie spielen können. Denn das sofortige Umsetzen des Gelesenen macht dieses Spiel sehr anschaulich und leicht erlernbar.

Dazu beachten Sie bitte die Hinweise in diesen Kästchen. Sie beziehen sich immer speziell auf Ihre erste Übungspartie

### Inhalt

1. Das Spielmaterial
2. Vorbereitung einer Mah Jongg Partie
3. Der Spielverlauf
4. Das Spielende
5. Die Dauer einer Mah Jongg Partie
6. Die Abrechnung
7. Spielvarianten

Setzen Sie sich möglichst an einen quadratischen Spieltisch. Jeder Spieler sollte an einer Seite sitzen. Legen Sie den gesamten Inhalt Ihres Mah Jongg-Spiels so auf den Tisch, dass Sie alles überblicken können. Die Ziegel sollten so liegen, dass Sie den Aufdruck der Ziegel sehen können.

### 1. Das Spielmaterial

Mah Jongg-Spiele haben je nach Herkunft unterschiedliche Spielkomponenten. Alle jedoch haben 144 einseitig bedruckte Ziegel und mindestens 2 Würfel. In einigen Spielen gibt es Zusatzmaterial, welches aber nicht unbedingt notwendig ist.

#### Die Ziegel

Es gibt 3 Gruppen von Ziegeln. Die Grundfarben umfassen 108 Ziegel, die Trumpffarben bestehen aus 28 Ziegeln und 8 Ziegel bilden die Hauptfarbe.

#### Die 3 Grundfarben



36 Ziegel der Zahlengruppe:

Auf diesen Ziegeln ist das chinesische Schriftzeichen für 10.000 („won“) und eine arabische Zahl von 1 bis 9 abgebildet. Von jedem dieser Ziegel gibt es 4 Stück.



36 Ziegel der Bambusgruppe:

Jeweils 4 Ziegel zeigen 2 bis 9 Bambusstäbe. Die ebenfalls viermal vorhandene Bambus-1 zeigt einen Hanfsperling (chin.: „Mah Jongg“).



36 Ziegel der Kreisgruppe:

Jeweils 4 Ziegel sind mit 1 bis 9 Kreisen bedruckt.

#### Die Trumpffarben

Es gibt beim Mah Jongg keine Trümpfe wie bei Kartenspielen, also haben diese Ziegel auch keine Sonderrechte:



12 Ziegel der Drachengruppe:

Die 4 roten Drachenziegel tragen rote Schriftzeichen und evtl. den Buchstaben C. Die 4 grünen Drachenziegel tragen grüne Schriftzeichen und evtl. den Buchstaben F. Die 4 weißen Drachenziegel sind ohne Schriftzeichen und tragen evtl. den Buchstaben P.



16 Ziegel der Windgruppe

Je 4 Ziegel stehen für den Nordwind, den Südwind, den Westwind und Ostwind. Alle haben chinesische Schriftzeichen. Für den Nordwind steht ein N, für den Südwind ein S, für den Westwind ein W und für den Ostwind ein E.

#### Die Hauptfarbe



4 Ziegel der Blumengruppe

Die Blumenziegel, seltener mit Darstellung von Laute, Schachspiel, Buch und Schriftrolle tragen häufig die Ziffer 1 bis 4.



4 Ziegel der Jahreszeitengruppe

Der Ziegel mit der 1 stellt den Frühling dar, der Ziegel mit der 2 den Sommer, der Ziegel mit der 3 den Herbst und der Ziegel mit der 4 den Winter.

Sortieren Sie bitte die 8 Ziegel der Hauptfarbe aus, da wir sie für die Standard-Variante nicht benötigen.

### Die Würfel

Die Würfel werden nur für vorbereitende Handlungen gebraucht, jedoch nicht für das Spiel selbst. Die 4 ist deshalb rot, weil ein alter chinesischer Kaiser nach einer nicht enden wollenden Pechsträhne mit 2 Vieren in einem Wurf endlich wieder einen Sieg errang. Er befahl daraufhin, die Vieren rot zu färben. Die 1 ist der rote, ausgehöhlte Punkt. Auch sie beruht auf alter Tradition.

### Die Platzsteine

Die Platzsteine werden ebenso wie die Würfel lediglich in der Vorbereitungsphase benötigt. Mit ihnen und den Würfeln wird die Sitzordnung der Spieler ermittelt und der Spielleiter bestimmt.

Wenn Ihr Spiel keine Platzsteine enthält, nehmen Sie stattdessen einfach 4 Windsteine und zwar von jeder Windrichtung einen.

### Die Spielmarken und Zählstäbchen

Ihr Mah Jongg enthält entweder flache, runde Spielmarken in 4 verschiedenen Farben oder Zählstäbchen mit Punkten. Diese „Zahlungsmittel“ dienen zur Abrechnung der Spieler untereinander nach dem Spiel.

#### Die Spielmarken und ihre Werte

|                    |            |
|--------------------|------------|
| 1 gelbe Spielmarke | 2 Punkte   |
| 1 rote Spielmarke  | 10 Punkte  |
| 1 grüne Spielmarke | 50 Punkte  |
| 1 weiße Spielmarke | 100 Punkte |

#### Die Zählstäbchen und ihre Werte

|                          |            |
|--------------------------|------------|
| 1 Stäbchen mit 5 Punkten | 10 Punkte  |
| 1 Stäbchen mit 8 Punkten | 50 Punkte  |
| 1 Stäbchen mit 9 Punkten | 100 Punkte |
| 1 Stäbchen mit 1 Punkt   | 500 Punkte |

**Wichtig:** Sollte Ihr Spiel keine Marken und keine oder andere Stäbchen beinhalten, benutzen Sie bitte Papier und Bleistift, um nach jedem Spiel die Punkte abzurechnen.

## 2. Vorbereitung einer Mah Jongg-Partie

Der „Kult“, der um die Vorbereitung einer Mah Jongg-Partie betrieben wird, scheint auf dem ersten Blick vielleicht etwas merkwürdig. Auf den zweiten Blick jedoch merkt man, dass dieses Ritual eine eigene Ästhetik hat, die an jeder Stelle des Spiels wieder auftaucht. Abergläubische Spieler argwöhnen, dass ein zufällig gewählter Platz Unglück bringen kann. Deshalb überlässt das Ritual nichts dem Zufall.

Vereinfachen Sie sich die Spielvorbereitung, indem Sie die Absatz für Absatz beschriebenen Vorgänge sofort umsetzen. Dadurch wird vieles klarer und einleuchtender.

### 2.1. Die Platzwahl

Der älteste Spieler mischt die 4 flachen, runden Platzscheiben mit den Windbezeichnungen. Der Aufdruck zeigt dabei nach unten und ist nicht zu sehen. Anschließend ordnet er sie zu einer geraden Viererreihe.

Wenn Ihr Spiel keine Platzsteine enthält, nehmen Sie statt dessen einfach 4 Windsteine und zwar von jeder Windrichtung einen.

Der rechte Nachbar des mischenden Spielers bestimmt, welches Ende der Viererreihe der Anfang ist. Entweder das linke oder das rechte Ende. Dessen rechter Nachbar würfelt nun mit 2 Würfeln. Er zählt entsprechend der gewürfelten Augenzahl die Spieler ab. Dabei fängt er mit sich selbst an. Dieser Vorgang heißt „Abzählen“. Es wird immer gegen den Uhrzeigersinn abgezählt.

Der durch das Abzählen bestimmte Spieler ist der „vorläufige“ Ostwind. Der „vorläufige“ Ostwind würfelt nun mit 2 Würfeln und zählt wieder ab. Der so ausgewählte Spieler nimmt sich vom Anfang der Viererreihe 1 Scheibe. Danach nimmt sich dessen rechter Nachbar die nächste Scheibe usw. bis jeder Spieler eine Scheibe hat.

Der Aufdruck der Platzscheibe bestimmt, als welcher Wind jeder Spieler zu spielen hat. Der zum Ostwind bestimmte Spieler setzt sich auf den Platz des „vorläufigen“ Ostwindes. Die anderen Spieler nehmen ihre Plätze so ein, wie abgebildet.

Man beachte, dass Westen und Osten vertauscht sind. Der Chinese bestimmt die Himmelsrichtung nicht wie wir, indem er von oben auf die Erde schaut, sondern von unten gegen den Himmel.

W  
N   S  
E

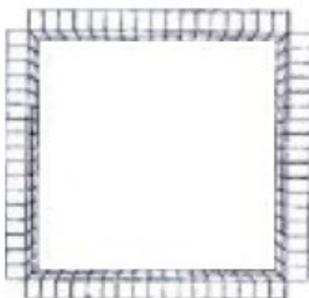
Bitte nehmen Sie Ihre neuen Plätze ein.

Der Ostwind ist jetzt der Spielleiter für 4 Spiele, das ist eine Runde. Es sei denn, Ostwind macht vorher ein Spiel Mah Jongg, beendet es also als Erster. Dann wird die Runde nach dem ersten Spiel beendet, in dem Ostwind nicht mehr Mah Jongg macht. Nach dem Ende einer Spielrunde wechseln die Winde im Uhrzeigersinn. Südwind wird dann neuer Ostwind, Ostwind wird neuer Nordwind usw. Eine Mah Jongg-Partie besteht aus 4 Runden, jeder Spieler ist einmal Spielleiter. Die erste Runde heißt „Ostwindrunde“, die zweite „Südwindrunde“, die dritte „Westwindrunde“ und die vierte „Nordwindrunde“.

### 2.2. Der Aufbau der Mauer

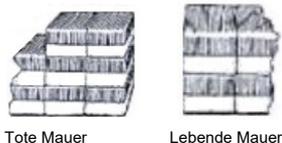
Die 136 Ziegel, die für diese Mah Jongg-Variante gebraucht werden, müssen nun mit dem Aufdruck nach unten gemischt werden.

Haben Sie schon die 8 Ziegel der Hauptfarbe aussortiert? Wenn Sie für die Platzwahl 4 Windsteine benutzt haben, dann legen Sie diese zu den anderen zurück, damit es 136 Ziegel sind.



Jeder Spieler nimmt sich nun genau 34 Ziegel, ohne sie sich anzusehen und baut eine Mauer parallel zu seiner Tischkante. Er legt dabei 17 Ziegel, die sich mit den Längsseiten berühren, nebeneinander. Auf diese Reihe legt er eine zweite Reihe aus verbleibenden 17 Ziegeln. Es sind nun 4 Mauern entstanden, jeweils 17 Ziegel lang und 2 Ziegel hoch. Die Mauern werden nun so zusammengeschoben, dass ein Quadrat aus vier Mauern entsteht. Die Mauern müssen sich an den Kanten berühren, da die Chinesen versichern, dass ein fest geschlossener Mauerring den bösen Geistern, die das Spiel negativ beeinflussen können, nun jeglicher Zutritt verwehrt ist.

### 2.3. Der Mauerdurchbruch



Tote Mauer

Lebende Mauer

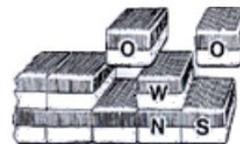
Auch der Mauerdurchbruch wird nicht dem Zufall überlassen. Der Ostwind würfelt nun mit 2 Würfeln und zählt die Spieler ab. Nun würfelt der so bestimmte Spieler. Die Augenzahlen beider soeben erfolgten Würfe werden addiert. Vom rechten Ende der Mauer des zuletzt würfelnden Spielers werden jetzt so viele Ziegelpärchen abgezählt, wie sich als Summe der beiden Würfe ergab. Die Summe sei z.B. 15. Zählen Sie nicht 15 Ziegel, sondern 15 Pärchen ab. Das 15. Pärchen wird aus der Mauer genommen und auf Pärchen 14 und 13 verteilt. Pärchen 14 und 13 bestehen daraufhin aus je 3 Ziegeln. Falls eine Mauer bei diesem Vorgang abgezählt wird, muss die Mauer des linken Nachbarn angebrochen werden.

Der Abschnitt der Mauer, auf dem die beiden „losen Ziegel“ liegen, nennt man „tote Mauer“. Den Rest der Mauer, der der weitaus größere Teil ist, nennt man „lebende Mauer.“

### 2.4. Das Verteilen der Ziegel

Ostwind verteilt als Spielleiter die Ziegel. Zuerst gibt er sich selbst 2 Ziegelpärchen, also 4 Ziegel von der „lebenden Mauer“. Danach verteilt er entgegen dem Uhrzeigersinn jedem Spieler 2 Ziegelpärchen, erst dem Südwind, dann dem Westwind und zuletzt dem Nordwind. Nach 3 Verteilungsrunden hat jeder Spieler 12 Ziegel. Es folgt nun die letzte Verteilungsrunde.

Ostwind gibt sich zum Abschluss den ersten und dritten Ziegel der oberen Reihe. Danach erhält Südwind den ersten Ziegel der unteren Reihe, Westwind den nächsten der oberen Reihe und Nordwind den darunter liegenden, den nächsten der unteren Reihe.



Alle Spieler haben jetzt 13 Ziegel, nur der Ostwind hat 14 Ziegel. Kein Spieler darf sich seine Ziegel anschauen, bevor die Zeremonie des Verteilens beendet ist.

### 2.5. Das Verteilen der Spielmarken oder Zählstäbchen

Alle Spielmarken oder Zählstäbchen werden jetzt gleichmäßig unter den Spielern aufgeteilt. Nach jedem Spiel wird mit diesem Zahlungsmittel unter den Spielern abgerechnet.

**Wichtig:** Sollte Ihr Spiel keine Marken und keine oder andere Stäbchen beinhalten, dann benutzen Sie bitte Papier und Bleistift. Jeder Spieler beginnt bei Null.

### 3. Der Spielverlauf

Jeder Spieler baut seine Ziegel so vor sich auf, dass er die bedruckten Seiten sehen kann, jedoch nicht seine Mitspieler.

Hier endet zunächst der Teil der Anleitung, den Sie durch direktes Umsetzen begleiten konnten. Es ist ratsam, wenn Sie für die folgende Anleitung alle Ziegel so legen, dass alle Spieler alle Ziegel sehen können. Die erste Partie ist eine reine Übungspartie und sollte offen gespielt werden. Bitte lesen Sie bis zum nächsten Hinweis.

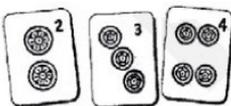
Beim Mah Jongg geht es darum, durch das Sammeln bestimmter Spielziegelkombinationen möglichst viele Punkte zu erzielen. Es gibt im Allgemeinen 3 Kombinationen, das Chi, den Pon und den Kan. Das Chi sind 3 Ziegel der gleichen Farbe mit aufeinanderfolgenden Werten, z. B. Kreis-2, Kreis-3 und Kreis-4. Für ein Chi gibt es keine Punkte. Das Chi ist lediglich eine Hilfe, schneller das Spiel beenden zu können, schneller Mah Jongg zu machen.

Der Pon besteht aus 3 gleichen Ziegeln, z. B. 3x Bambus-2 oder 3 rote Drachen. Für einen Pon erhält man zwar Punkte, jedoch weit weniger als für einen Kan. Der Kan besteht aus 4 gleichen Ziegeln, z. B. 4x Bambus-2 oder 4 rote Drachen. Der Ostwind beginnt das Spiel. Er legt einen Ziegel ab, den er nicht gebrauchen kann. Abgelegte Ziegel werden mit der bedruckten Seite nach oben in die Mitte des Mauerrings gelegt.

Die Mauer wird im Uhrzeigersinn abgetragen, die Spieler jedoch sind gegen den Uhrzeigersinn an der Reihe. Als nächster Spieler ist der Südwind an der Reihe. Ab nun müssen alle Spieler immer einen Ziegel nehmen und einen Ziegel ablegen. Nur der beginnende Spieler musste keinen Stein nehmen, da er von Beginn an einen Ziegel mehr hatte. Der Südwind nimmt den Ziegel aus dem Mauerende, vor dem das Verteilen der Ziegel beendet wurde. Danach wird von den Spielern immer erst der obere Stein eines Pärchens genommen, dann erst der untere Stein. Wenn ein Spieler einen Ziegel ablegt, muss er den Wert des Ziegels laut ausrufen, wie z. B. „Bambus-6“ oder „roter Drache“. Denn der nachfolgende Spieler kann unter bestimmten Umständen auch den abgelegten Ziegel seines linken Nachbarn aufnehmen, statt einen Ziegel aus der Mauer zu nehmen. Dazu später mehr. Hat keiner der Spieler Mah Jongg gemacht, wenn in der „lebenden Mauer“ noch 7 Ziegelpärchen sind, ist das Spiel ohne Ergebnis zu Ende.

### 3.1. Die Spielfiguren

#### 3.1.1 Das Chi



Ein Chi besteht aus 3 Ziegeln der gleichen Farbe mit aufeinanderfolgenden Werten (z.B. Kreis-2, Kreis-3 und Kreis-4).

**Verdeckte Chis** sind solche, die man bis zum Schluss in der Hand behält. Man hat für sie nur Ziegel benutzt, die man von der Mauer zog oder vorher ausgeteilt bekam. Wenn ein verdeckter Chi entsteht, merkt das kein Mitspieler.

**Offene Chis** entstehen, wenn man 2 Ziegel auf der Hand hat und der linke Nachbar einen passenden Ziegel abwirft. Man kann dann mit dem Ausruf „Chi“ diesen Ziegel nehmen, statt einen Ziegel aus der Mauer zu nehmen. Offene Chis muss man sofort vor sich aufgedeckt auslegen. Dort bleiben sie bis zum Spielende liegen. Der nächste Spieler ist an der Reihe, wenn man als letzte Handlung einen Ziegel abgelegt hat. Da Chis keine Punkte zählen, ist es kein Verlust, sie offen auszulegen. Allerdings gibt man dem Gegner damit mehr Informationen, als vielleicht notwendig wäre.

Untersuchen Sie gemeinsam die Ziegel aller Spieler. Wer hat ein Chi, wer könnte ein Chi bekommen?

#### 3.1.2. Das Paar



Ein Paar besteht aus 2 gleichen Ziegeln (z. B. 2x Zahl-8). Paare werden während des Spiels meist zu Pons oder Kans, sie bekommen erst gegen Spielende einen entscheidenden Sinn, da man zum Beenden des Spiels ein Paar benötigt.

### 3.1.3. Der Pon



Ein Pon besteht aus 3 gleichen Ziegeln (z.B. 3x Bambus-2 oder 3 rote Drachen).

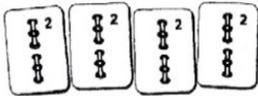
Untersuchen Sie gemeinsam die Ziegel aller Spieler. Wer hat einen Pon, wer könnte einen Pon bekommen?

**Verdeckte Pons** behält man, wie verdeckte Chis, bis zum Schluss auf der Hand. Sie bestehen ebenfalls nur aus Ziegeln aus der Mauer oder aus der Hand. Das Entstehen eines verdeckten Pons kann kein Mitspieler bemerken.

**Offene Pons** kann man bilden, wenn man ein Paar in der Hand hat und irgendein Spieler den passenden dritten Ziegel abwirft. Mit de Ausruf „Pon“ nimmt man den Stein an sich und legt den Pon offen aus. Anschließend legt man einen Ziegel ab, der rechte Nachbar des „Pon-Rufers“ setzt das Spiel fort. Es können also Spieler durch einen „Pon-Ruf“ durchaus übersprungen werden.

Verdeckte Pons zählen doppelt so viel wie offene Pons. Verdeckte Pons vor Spielende aufzudecken ist grundsätzlich möglich, aber nicht sehr ratsam.

### 3.1.4. Der Kan

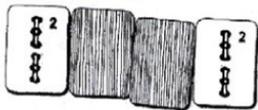


Ein Kan besteht 4 gleichen Ziegeln (z.B. 4x Bambus-2 oder 4 rote Drachen).

Untersuchen Sie gemeinsam die Ziegel aller Spieler. Wer hat einen Kan, wer könnte einen Kan bekommen?

**Verdeckte Kans** sind mit verdeckten Pons gleichzusetzen. Sie haben in der Abrechnung den gleichen Wert wie diese.

**Offene Kans** erhält man, wenn man einen verdeckten Pon in der Hand hat. Legt irgendein Spieler den passenden vierten Ziegel ab, ruft man „Kan“ und legt den Kann anschließend aus. Nach dem Auflegen des Kans nimmt man sich einen Extraziegel vom linken Ende der „toten Mauer“ und legt erst danach einen Ziegel ab.



Der wertvollste Kan ist der halb verdeckte 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. Um halb verdeckte Kans von offenen zu unterscheiden, dreht man die mittleren beiden Ziegel um, sodass die bedruckten Seiten nach unten zeigen. Nach dem Auflegen des Kans nimmt man sich wieder einen Extraziegel vom linken Ende der „toten Mauer“, ehe man einen Ziegel abwirft.

### 3.1.5. Ein Pon wird zum Kan

Wenn man einen Ziegel von der Mauer zieht, der einen aufliegenden Pon zu einem Kann machen würde, darf man ihn an den Pon anlegen und einen zweiten Ziegel nehmen. Das ist der einzige Fall, in dem aufliegende Figuren verändert werden können.

### 3.1.6. Das Kaufen der abgelegten Ziegel

Falls mehrere Spieler einen abgelegten Ziegel haben wollen, hat der Ausruf „Kan“ Vorrang vor „Pon“ und „Pon“ Vorrang vor „Chi“. Rufen mehrere Spieler z. B. „Chi“, dann bekommt der Spieler den Ziegel, der zuerst an der Reihe wäre. Ruft ein Spieler „Kan“, so kann er nur von einem Spieler übertroffen werden, der den Ziegel benötigt, um das Spiel zu beenden, der dann „Mah Jongg“ ruft. Rufen 2 Spieler gleichzeitig „Mah Jongg“, dann bekommt der Spieler den Ziegel, der als nächster an der Reihe wäre.

### 3.2. Das Mah Jongg

Ein Mah Jongg ist das Schlussbild, das ein Spieler braucht, um das Spiel zu beenden. Es besteht aus Chis, Pons und/oder Kans und einem Schlusspaar. Dabei ist es für das Mah Jongg gleichgültig, ob der Spieler 1 Chi, 2 Pons und 1 Kan oder 3 Chis und einen Kan hat. Das spielt lediglich für die Abrechnung eine Rolle. Auch ist es nicht wichtig, ob die Figuren offen oder verdeckt sind. Wichtig ist, dass er 4 Figuren und 1 Schlusspaar hat.

### 4. Das Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler Mah Jongg gemacht hat. Er hat 4 Figuren und 1 Schlusspaar, also 14 Ziegel. Man braucht neben den 13 Ziegeln auf der Hand noch einen Ziegel aus der Mauer oder einen abgelegten Ziegel, um Mah Jongg zu machen.

Offene Kans zählt man als 3 Ziegel, damit am Ende immer 14 Ziegel die Schlussfigur bestimmen. Nach dem Ruf „Mah Jongg“ darf kein Spieler mehr eine Handlung vollziehen, weder Ziegel nehmen, noch auslegen. Wann ein Spieler das Spiel beendet, hängt von der Spielsituation ab. Manchmal ist es ratsam, das Spielende hinauszuzögern, um vielleicht mehr Kans zu sammeln. Hat keiner der Spieler Mah Jongg gemacht, wenn in der „lebenden Mauer“ noch 7 Ziegelpärchen sind, ist das Spiel ohne Ergebnis zu Ende. Wenn der 15. Ziegel, der letzte Ziegel vor den letzten 7 Ziegelpärchen, von einem Spieler aufgenommen wurde, beginnt die Schlussphase. Legt der Spieler einen Ziegel in der Mitte ab, den kein anderer Spieler kaufen möchte, ist das Spiel beendet. Das Spiel geht aber so lange weiter, wie die nun jeweils in der Mitte abgelegten Ziegel gekauft werden. Erst wenn das nicht mehr der Fall ist und die letzten 7 Pärchen angebrochen werden müssten, ist das Spiel unentschieden ausgegangen.

Beginnen Sie jetzt das Spiel, Ostwind fängt an usw. Helfen Sie sich gegenseitig. Schauen Sie sofort in der Anleitung nach, wenn Sie Fragen haben. Wenn Sie es geschafft haben, das Spiel mit einem Mah Jongg für einen beliebigen Spieler zu beenden, haben Sie ein komplettes Spiel absolviert.

### 5. Die Dauer einer Mah Jongg-Partie

Eine Mah Jongg Partie besteht aus 4 Runden. In jeder Runde ist ein anderer Spieler der Ostwind. Eine Runde besteht aus 4 Spielen. Es sei denn, Ostwind macht vor dem 4. Spiel Mah Jongg, dann wird die Runde nach dem ersten Spiel beendet, indem Ostwind nicht mehr Mah Jongg macht. Die erste Runde heißt „Ostwindrunde“, die zweite „Südwindrunde“, die dritte „Westwindrunde“ und die Letzte „Nordwindrunde“. 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 (Rundenwind) als auch Südwindziegel (Platzwind) zu sammeln.

## 6. Die Abrechnung

Die Abrechnung ist für den Anfänger bisweilen recht mühevoll. Führen Sie die Abrechnung ebenfalls gemeinsam durch.

Nach Beendigung eines Spiels werden alle noch auf der Hand befindlichen Ziegel ausgelegt, indem jeweils ein Ziegel einer Figur quergelegt wird, um offene Figuren von verdeckten Figuren zu unterscheiden. Es gelten für die Abrechnung folgende Grundregeln:

1. Der Spieler, der das Spiel durch Mah Jongg beendet hat, rechnet seine Punkte zuerst aus. Er ist der Gewinner und erhält von jedem Mitspieler seine Punktzahl erstattet. Er zahlt nie an andere Spieler.
2. Der Spieler, der in diesem Spiel Ostwind war, zahlt an den Sieger das Doppelte. Dafür würde der Ostwind, wenn er das Spiel als Sieger beendet hätte, auch von jedem Mitspieler das Doppelte seiner Punktzahl erhalten. Durch diese Regel wird die Funktion des Ostwinds aufgewertet.
3. Die 3 übrigen Spieler rechnen danach ihre eigenen Punkte aus. Diese werden miteinander verrechnet.



Benutzen Sie hierfür Ihre Spielmarken, Zählstäbchen oder Papier und Bleistift.

### 6.1. Die Punkte für die Spielfiguren

|                         |                                 |                  |
|-------------------------|---------------------------------|------------------|
| Chi offen oder verdeckt |                                 | 0 Punkte         |
| Pon offen               | Ziegel 2 bis 8 der Grundfarben  | 2 Punkte         |
| Pon verdeckt            | Ziegel 2 bis 8 der Grundfarben  | 4 Punkte         |
| Pon offen               | Ziegel 1 oder 9 der Grundfarben | 4 Punkte         |
| Pon verdeckt            | Ziegel 1 oder 9 der Grundfarben | 8 Punkte         |
| Pon offen               | Drachen oder Winde              | 4 Punkte         |
| Pon verdeckt            | Drachen oder Winde              | 8 Punkte         |
| Kan offen               | Ziegel 2 bis 8 der Grundfarben  | 8 Punkte         |
| Kan halbverdeckt        | Ziegel 2 bis 8 der Grundfarben  | 16 Punkte        |
| Kan offen               | Ziegel 1 oder 9 der Grundfarben | 16 Punkte        |
| Kan halbverdeckt        | Ziegel 1 oder 9 der Grundfarben | 32 Punkte        |
| Kan offen               | Drachen oder Winde              | 16 Punkte        |
| Kan halbverdeckt        | Drachen oder Winde              | 32 Punkte        |
| Kan verdeckt            |                                 | wie Pon verdeckt |
| Paar                    | Drachen                         | 2 Punkte         |
| Paar                    | Platzwinde                      | 2 Punkte         |
| Paar                    | Rundenwinde                     | 2 Punkte         |

### 6.2. Die Prämienpunkte für Mah Jongg

|   |  |           |
|---|--|-----------|
| Mah-Jongg-Ruf Basisprämie                 |  | 20 Punkte |
| Aus der Hand ohne offene Figur            |  | 20 Punkte |
| Nur Chis + Schlusspärchen aus Grundfarben |  | 20 Punkte |
| Nur Grundfarben aber keine 1 + 9          |  | 20 Punkte |
| Nur Pons + Schlusspärchen                 |  | 2 Punkte  |
| Schlussziegel                             | von der lebenden Mauer                       | 2 Punkte  |
| Schlussziegel                             | ist der letzte Ziegel aus der lebenden Mauer | 4 Punkte  |
| Schlussziegel                             | von der toten Mauer                          | 4 Punkte  |
| Schlussziegel                             | vervollständigt das Schlusspärchen           | 2 Punkte  |
| Schlussziegel                             | vervollständigt Chi als mittlerer Ziegel     | 2 Punkte  |
| Schlusspärchen                            | aus Winden + Drachen                         | 2 Punkte  |
| Schlusspärchen                            | aus Platzwinden                              | 4 Punkte  |
| Schlusspärchen                            | aus Rundenwinden                             | 4 Punkte  |

### 6.3. Verdoppelungen

|           |   |                |
|-----------|---|----------------|
| Pon       | aus Drachen                                     | 1 x verdoppeln |
| Pon       | aus Winden                                      | 1 x verdoppeln |
| Pon       | aus Rundenwinden                                | 2 x verdoppeln |
| Pon       | aus Platzwinden                                 | 2 x verdoppeln |
| Pon       | gleichzeitig Runden- + Platzwinden              | 3 x verdoppeln |
| Kan       | jeder   | 1 x verdoppeln |
| Kan       | aus Winden                                      | 2 x verdoppeln |
| Kan       | aus Drachen                                     | 2 x verdoppeln |
| Kan       | aus Rundenwinden                                | 3 x verdoppeln |
| Kan       | aus Platzwinden                                 | 3 x verdoppeln |
| Kan       | gleichzeitig Runden- + Platzwinden              | 4 x verdoppeln |
| Mah Jongg | nur aus Ziegeln 1 Grundfarbe + Drachen + Winden | 2 x verdoppeln |
| Mah Jongg | nur aus Ziegeln 1 Grundfarbe                    | 3 x verdoppeln |
| Mah Jongg | nur aus Drachen                                 | 4 x verdoppeln |
| Mah Jongg | nur aus Winden                                  | 4 x verdoppeln |
| Mah Jongg | nur aus Ziegeln-1                               | 4 x verdoppeln |
| Mah Jongg | nur aus Ziegeln-9                               | 4 x verdoppeln |

Es werden grundsätzlich erst die Punkte zusammengezählt, dann wird verdoppelt.

Verdoppeln heißt:

|                |                       |
|----------------|-----------------------|
| 1 x verdoppeln | mit 2 multiplizieren  |
| 2 x verdoppeln | mit 4 multiplizieren  |
| 3 x verdoppeln | mit 8 multiplizieren  |
| 4 x verdoppeln | mit 16 multiplizieren |
| 5 x verdoppeln | mit 32 multiplizieren |

Zählen Sie gemeinsam die Punkte der einzelnen Mitspieler aus. Das folgende Beispiel wird alles verdeutlichen.

#### 6.4 Ein Beispiel

Ein Spieler ist Südwind in der Nordwindrunde, hat das Spiel nicht gewonnen aber folgende Figuren und Ziegel:

|                     |             |          |        |       |
|---------------------|-------------|----------|--------|-------|
| <b>Offen</b>        |             |          |        |       |
| Kreis-4             | Kreis-4     | Kreis-4  |        | (Pon) |
| <b>Halbverdeckt</b> |             |          |        |       |
| Zahl-2              | Zahl-2      | Zahl-2   | Zahl-2 | (Kan) |
| <b>Verdeckt</b>     |             |          |        |       |
| Nordwind            | Nordwind    | Nordwind |        | (Pon) |
| Bambus-9            | Bambus-9    |          |        |       |
| Drach rote          | Drache grün |          |        |       |



Südwind rechnet jetzt folgendermaßen ab:

|  |                           |
|--|---------------------------|
| Der offene Pon (Kreis-4)   | 2 Punkte                  |
| Der halbverdeckte Kan (Zahl-2)   | 16 Punkte                 |
| Der verdeckte Pon (Nordwind)   | 8 Punkte                  |
|  | <hr/>                     |
|  | 26 Punkte (Zwischensumme) |
| Der verdeckte Pon (Nordwind) besteht aus<br>Rundenwinden (Zwischensumme) | 26 Punkte                 |
| 2 x verdoppeln   | x4                        |
|  | <hr/>                     |
|  | 104 Punkte (Summe)        |

Wäre bei diesem Beispiel noch eine Figur dabei gewesen, die noch eine einmalige Verdoppelung gerechtfertigt hätte, dann wäre die Zwischensumme 3 x zu verdoppeln, also mit 8 zu multiplizieren.

Es ist sinnvoll, sich für ein Limit zu entscheiden, Meistens werden für 1 Spiel und 1 Spieler 3000 Punkte als Limit festgemacht. Hat also ein Spieler 3250 Punkte, bekommt er lediglich 3000 Punkte angerechnet.

Wenn Sie es bis hierher geschafft haben, können Sie schon das nächste Spiel vorbereiten.  
Viel Spaß!

#### 7. Spielvarianten

##### Blumen- und Jahreszeitenziegel

Wenn man mit allen 144 Ziegeln spielt, müssen die Mauern nicht aus 17 Pärchen bestehen, sondern aus 18 Pärchen. Diese 8 Ziegel greifen nicht in das Spielgeschehen ein, sondern müssen sofort, wenn sie aus der Mauer gezogen wurden, aufgelegt werden. Danach zieht man einen weiteren Ziegel aus der Mauer, diesmal aber von der „toten Mauer“. Sollte das wieder ein Blumen- oder Jahreszeitenziegel sein, zieht man wieder einen Ziegel aus der „toten Mauer“ usw. Die Blumen- und Jahreszeitenziegel werden den Winden zugeordnet:

Ziegel 1 ist der Ostwind  
Ziegel 2 ist der Südwind  
Ziegel 3 ist der Westwind  
Ziegel 4 ist der Nordwind

##### Die Punkte für Blumen- und Jahreszeitenziegel

|                                       |                |
|---------------------------------------|----------------|
| Zeder Blumenziegel                    | 4 Punkte       |
| Jeder Jahreszeitenziegel              | 4 Punkte       |
| Blumenziegel des eigenen Windes       | 1 x verdoppeln |
| Jahreszeitenziegel des eigenen Windes | 1 x verdoppeln |
| Alle Blumenziegel                     | 2 x verdoppeln |
| Alle Jahreszeitenziegel               | 2 x verdoppeln |
| Alle Blumen- und Jahreszeitenziegel   | 5 x verdoppeln |

##### Die „Himmlichen Zwillinge“

Bei dieser Spielvariante kann man Mah Jongg machen, wenn man lediglich 7 Pärchen auf der Hand hat. Dafür erhält man die Höchstpunktzahl von 3000 Punkten.