

Mah-Jongg

má

麻

Leinen, Hanf

jiàng

将

Feldherr

Mah-Jongg

má

麻

Leinen, Hanf

jiàng

将

Feldherr

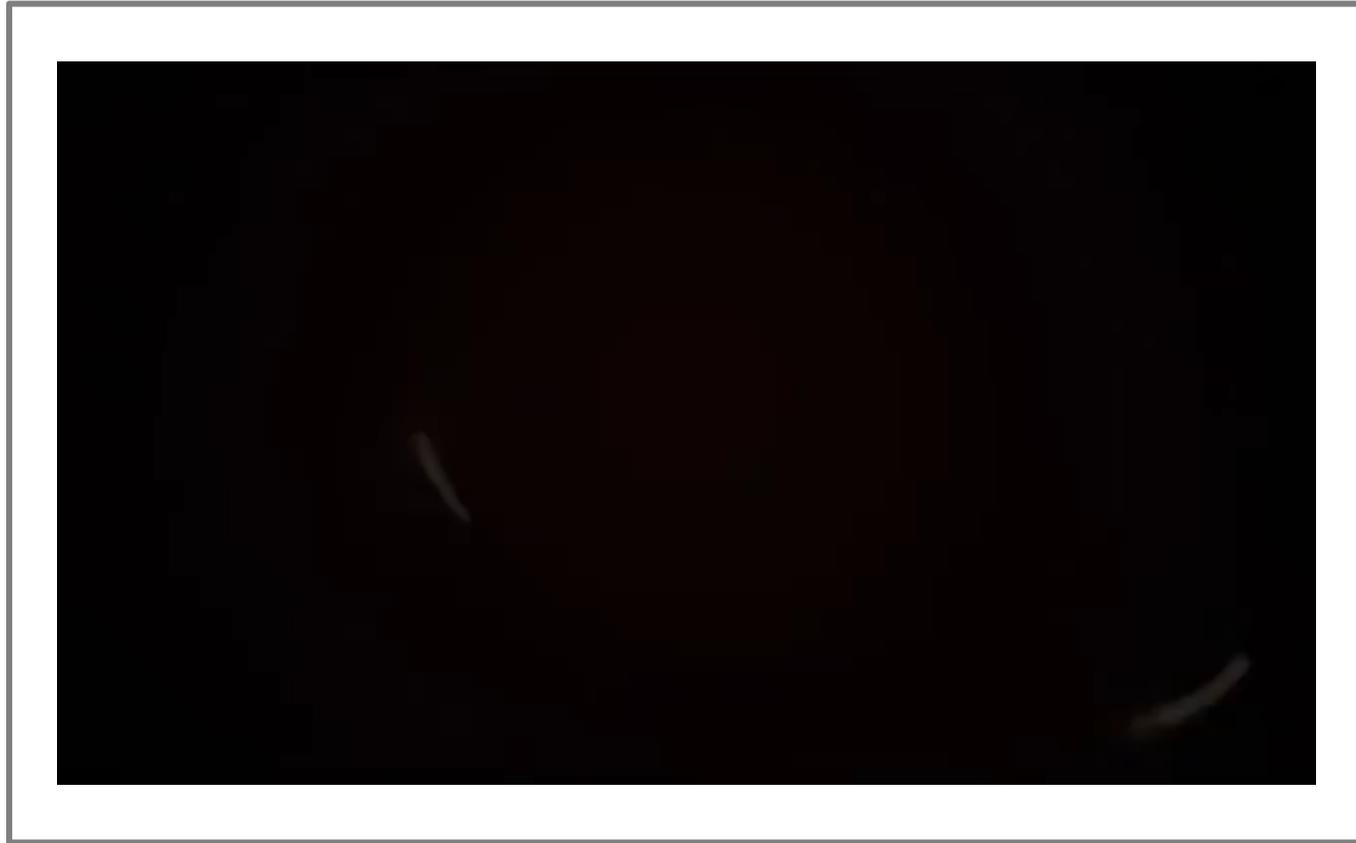
má què

Ursprünglich hieß Mah-Jongg:

麻雀

Hanfsperling

Ein Gefühl für Mah-Jongg



<https://www.youtube.com/watch?v=KETlrYj9UDo>

Vorab ganz wichtig...

Mah-Jongg ist kein Glücksspiel.

Sondern Geschicklichkeitsspiel.

„Das Spiel erfordert und fördert taktisches Geschick, Konzentration, Geduld und Auffassungsgabe in geselliger Runde.“

— Deutsche Mah-Jongg Liga e.V., Regionalgruppe Frankfurt

Kurz über die Geschichte von Mah-Jongg

Mah-Jongg, wie man es heute kennt, entstand in China um ~1870.

Danach rasch in China, Japan, andere Länder in Ostasien und Südostasien,
später auch in den USA populär geworden.

Heute ist Mah-Jongg in China und Japan immer noch populär.
In anderen Länder weniger so.

Der Kern von Mah-Jongg

„Jeder der vier Spieler versucht, durch Ziehen und Abwerfen von Steinen seine ursprüngliche Hand zu verbessern und ein vollständiges Spielbild aus möglichst wertvollen Figuren zu formen.“

Der Kern von Mah-Jongg

„Jeder der vier Spieler versucht, durch Ziehen und Abwerfen von Steinen seine ursprüngliche Hand zu verbessern und ein vollständiges Spielbild aus möglichst wertvollen Figuren zu formen.“

Chinesische Schriftzeichen auf den Spielsteinen

yī

一

eins

èr

二

zwei

sān

三

drei

sì

四

vier

wǔ

五

fünf

liù

六

sechs

qī

七

sieben

bā

八

acht

jiǔ

九

neun

wàn

萬

zehntausend

dōng

東

Osten

nán

南

Süden

xī

西

Westen

běi

北

Norden

zhōng

中

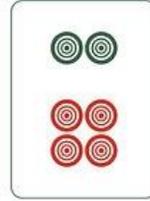
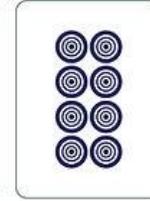
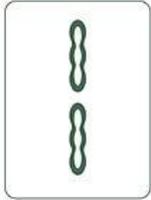
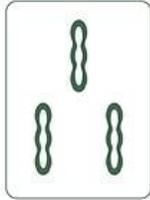
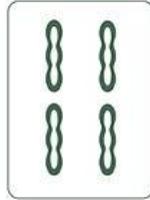
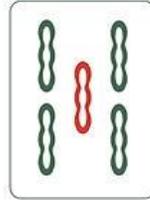
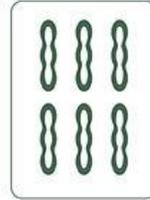
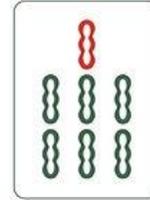
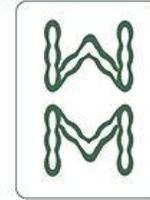
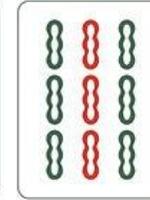
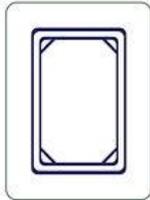
Mitte

fā

發

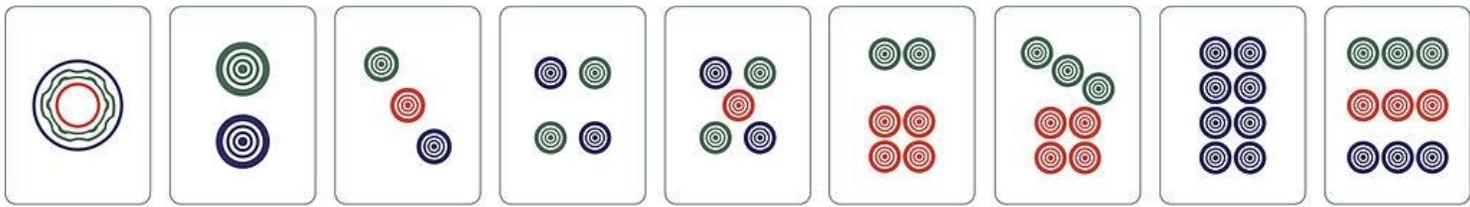
Reichtum

Die 144 Spielsteine kennenlernen

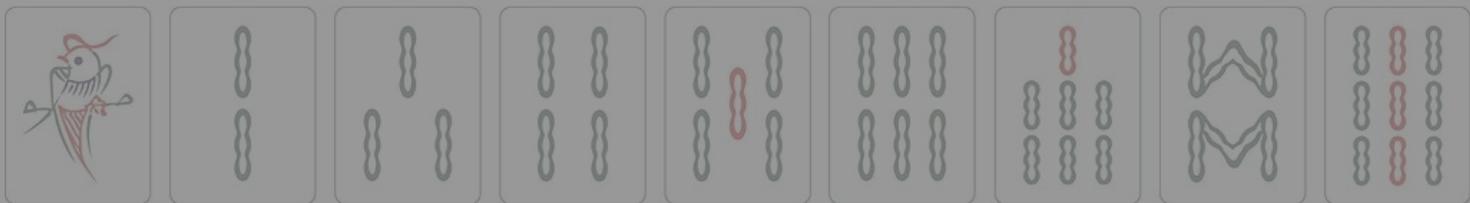
4 x	Kreis/Münze										= 36
4 x	Zahl										= 36
4 x	Bambus										= 36
1 x	Blumen Jahreszeiten „Glücksziegel“										= 8
4 x											= 28
		Drachen			Wind						

Σ 144

Die 144 Spielsteine kennenlernen

4 x Kreis/Münze  = 36

4 x Zahl  = 36

4 x Bambus  = 36

1 x Blumen
Jahreszeiten
„Glücksziegel“  = 8

4 x  = 28

Drachen

Wind

Σ 144

Die 144 Spielsteine kennenlernen

4 x Kreis/Münze = 36

4 x Zahl = 36

4 x Bambus = 36

1 x Blumen Jahreszeiten „Glücksziegel“ = 8

4 x Drachen Wind = 28

Σ 144

Die 144 Spielsteine kennenlernen

4 x Kreis/Münze = 36

4 x Zahl = 36

4 x Bambus = 36

1 x Blumen Jahreszeiten „Glücksziegel“ = 8

4 x = 28

Drachen

Wind

Σ 144

Die 144 Spielsteine kennenlernen

4 x Kreis/Münze = 36

4 x Zahl = 36

4 x Bambus = 36

1 x Blumen Jahreszeiten „Glücksziegel“ = 8

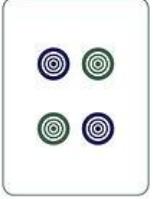
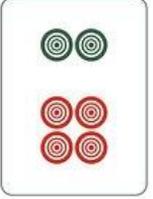
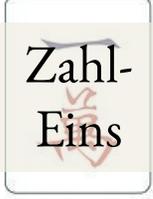
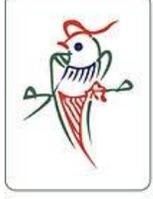
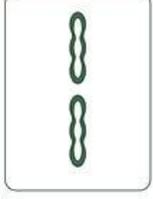
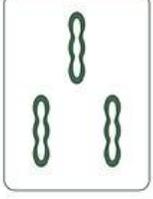
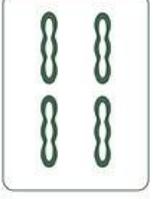
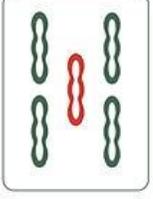
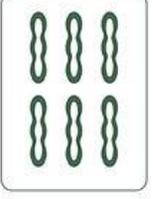
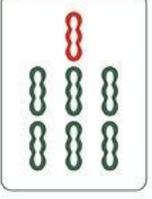
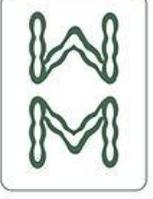
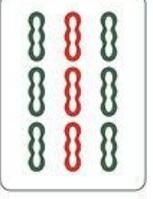
4 x = 28

Drachen

Wind

Σ 144

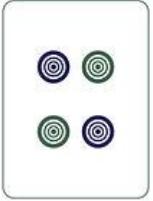
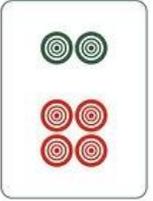
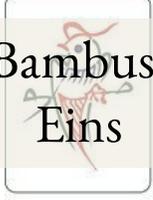
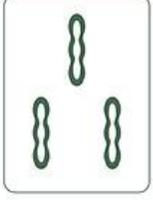
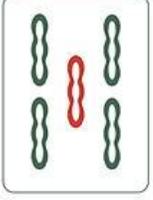
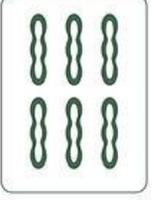
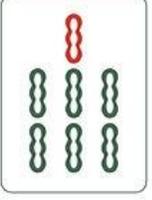
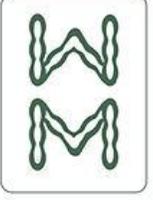
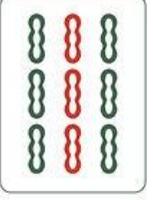
Die 144 Spielsteine kennenlernen

4 x	Kreis/Münze										= 36
4 x	Zahl										= 36
4 x	Bambus										= 36
1 x	Blumen Jahreszeiten „Glücksziegel“										= 8
4 x											= 28
		Drachen			Wind						Σ 144

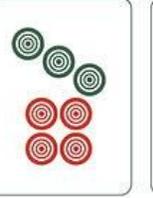
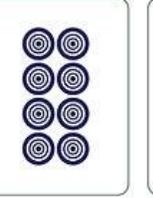
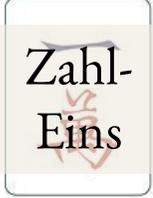
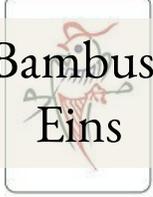
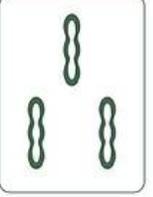
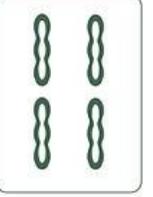
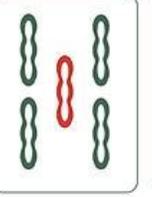
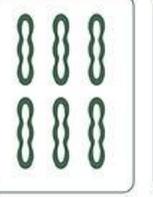
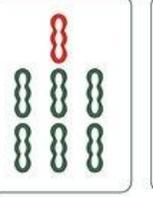
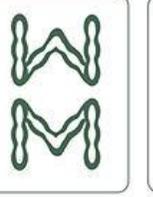
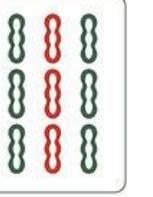
Die 144 Spielsteine kennenlernen

4 x	Kreis/Münze										= 36	
4 x	Zahl										= 36	
4 x	Bambus										= 36	
1 x	Blumen Jahreszeiten „Glücksziegel“										= 8	
4 x											= 28	
		Drachen			Wind							
												Σ 144

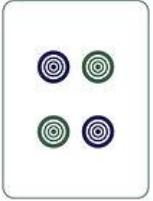
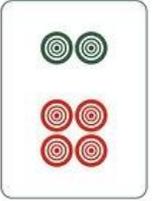
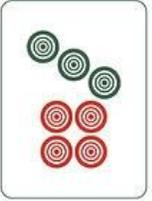
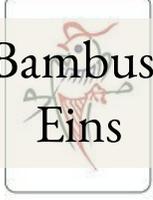
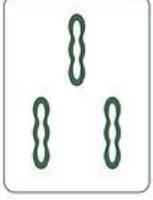
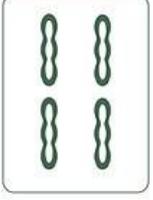
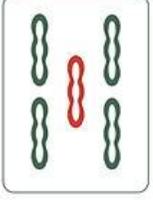
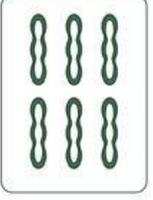
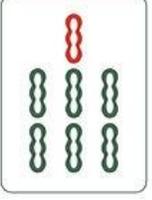
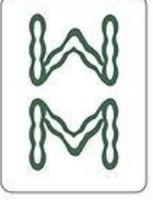
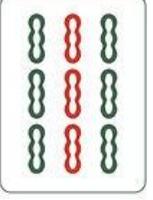
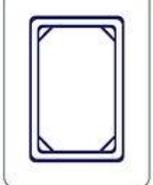
Die 144 Spielsteine kennenlernen

4 x	Kreis/Münze										= 36
4 x	Zahl										= 36
4 x	Bambus										= 36
1 x	Blumen Jahreszeiten „Glücksziegel“										= 8
4 x											= 28
		Drachen			Wind						Σ 144

Die 144 Spielsteine kennenlernen

4 x	Kreis/Münze										= 36
4 x	Zahl										= 36
4 x	Bambus										= 36
1 x	Blumen Jahreszeiten „Glücksziegel“										= 8
4 x											= 28
		Drachen			Wind						Σ 144

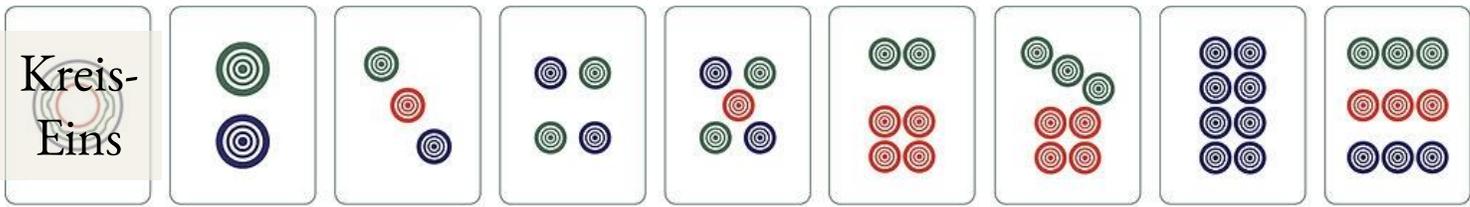
Die 144 Spielsteine kennenlernen

4 x	Kreis/Münze										= 36
4 x	Zahl										= 36
4 x	Bambus										= 36
1 x	Blumen Jahreszeiten „Glücksziegel“										= 8
4 x											= 28

Σ 144

Die 144 Spielsteine kennenlernen

4 x Kreis/Münze = 36



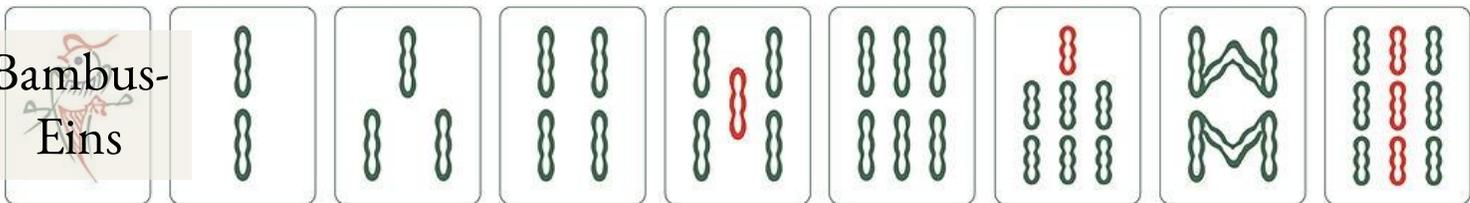
The image shows nine Mahjong tiles from the Circle suit, labeled 'Kreis-Eins'. The tiles are arranged in a row and represent the numbers 1 through 9. The first tile is a single circle. The second is two circles. The third is three circles. The fourth is four circles. The fifth is five circles. The sixth is six circles. The seventh is seven circles. The eighth is eight circles. The ninth is nine circles.

4 x Zahl = 36



The image shows nine Mahjong tiles from the Character suit, labeled 'Zahl-Eins'. The tiles are arranged in a row and represent the numbers 1 through 9. The first tile is a single character '一'. The second is two characters '二'. The third is three characters '三'. The fourth is four characters '四'. The fifth is five characters '伍'. The sixth is six characters '六'. The seventh is seven characters '七'. The eighth is eight characters '八'. The ninth is nine characters '九'.

4 x Bambus = 36



The image shows nine Mahjong tiles from the Bamboo suit, labeled 'Bambus-Eins'. The tiles are arranged in a row and represent the numbers 1 through 9. The first tile is a single bamboo stalk. The second is two bamboo stalks. The third is three bamboo stalks. The fourth is four bamboo stalks. The fifth is five bamboo stalks. The sixth is six bamboo stalks. The seventh is seven bamboo stalks. The eighth is eight bamboo stalks. The ninth is nine bamboo stalks.

1 x Blumen Jahreszeiten „Glücksziegel“ = 8



The image shows eight Mahjong tiles from the Flower/Seasons suit, labeled 'Blumen Jahreszeiten „Glücksziegel“'. The tiles are arranged in a row and represent the numbers 1 through 4. The first tile is a plum blossom. The second is a peony. The third is a chrysanthemum. The fourth is a lotus. The fifth is a star. The sixth is a bamboo stalk. The seventh is a bamboo stalk. The eighth is a bamboo stalk.

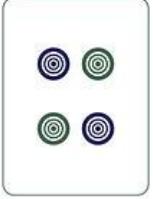
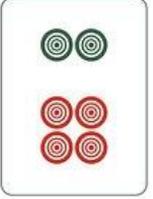
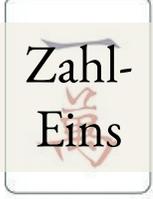
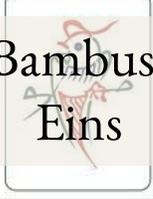
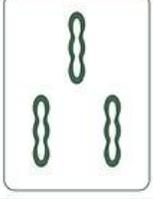
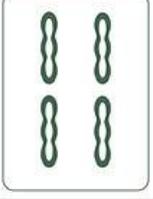
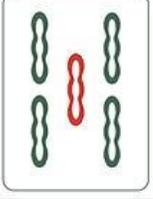
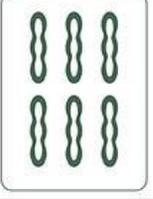
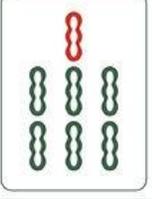
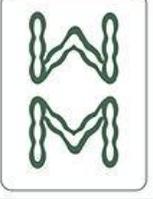
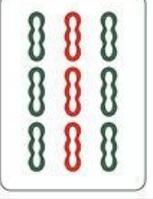
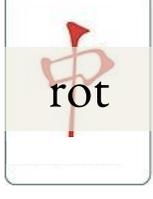
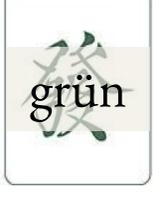
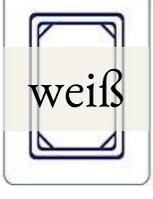
4 x Drachen = 28



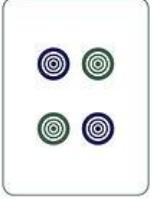
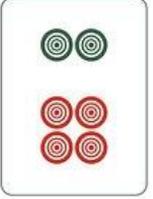
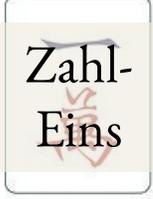
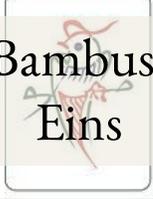
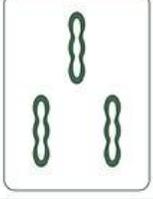
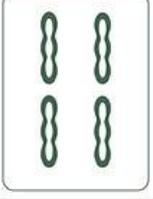
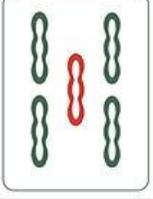
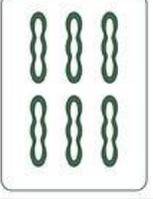
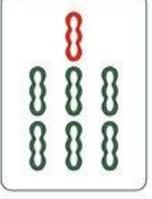
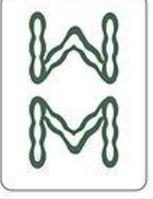
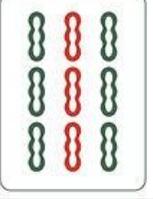
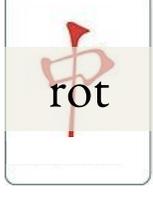
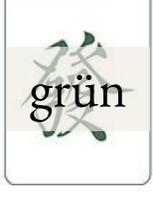
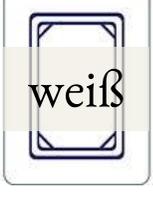
The image shows seven Mahjong tiles from the Dragon suit, labeled 'Drachen'. The tiles are arranged in a row and represent the numbers 1 through 7. The first tile is a red dragon. The second is a green dragon. The third is a white dragon. The fourth is a red dragon. The fifth is a green dragon. The sixth is a white dragon. The seventh is a red dragon.

Σ 144

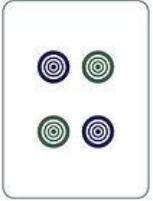
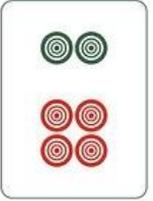
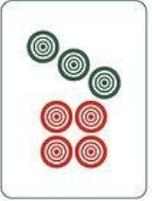
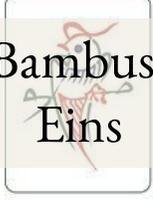
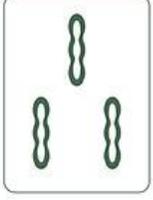
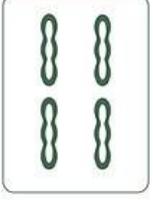
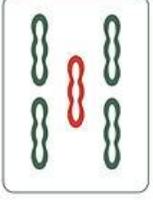
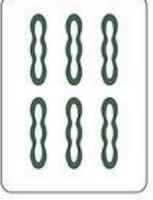
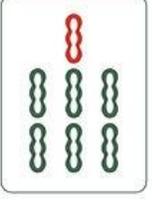
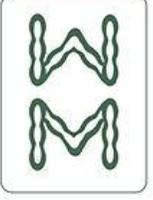
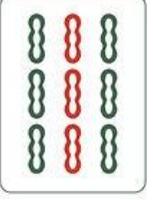
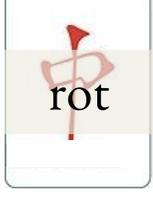
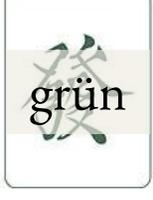
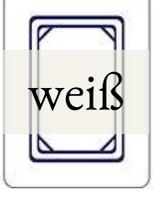
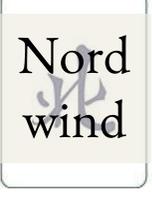
Die 144 Spielsteine kennenlernen

4 x	Kreis/Münze										= 36
4 x	Zahl										= 36
4 x	Bambus										= 36
1 x	Blumen Jahreszeiten „Glücksziegel“										= 8
4 x											= 28
	Drachen										
											Σ 144

Die 144 Spielsteine kennenlernen

4 x	Kreis/Münze										= 36
4 x	Zahl										= 36
4 x	Bambus										= 36
1 x	Blumen Jahreszeiten „Glücksziegel“										= 8
4 x											= 28
		Drachen			Wind						Σ 144

Die 144 Spielsteine kennenlernen

4 x	Kreis/Münze										= 36
4 x	Zahl										= 36
4 x	Bambus										= 36
1 x	Blumen Jahreszeiten „Glücksziegel“										= 8
4 x											= 28
		Drachen			Wind						
											Σ 144

Verschiedene internationale/regionale Organisationen, verschiedene Spielregeln

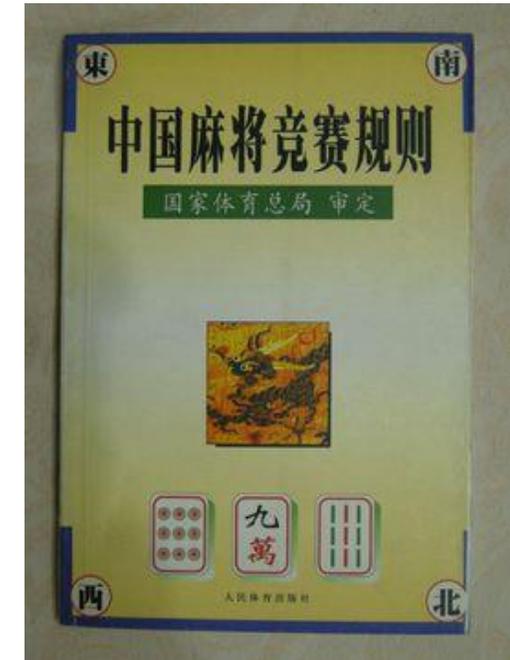
- Mahjong International League (MIL)
- World Mahjong Ltd.
- World Mahjong Organization (WMO)
- World Riichi Championship
- European Mahjong Association (EMA)
- Deutsche Mah-Jongg Liga (DMJL) e.V.
- ...

Verschiedene internationale/regionale Organisationen, verschiedene Spielregeln

- Mahjong International League (MIL)
- World Mahjong Ltd.
- World Mahjong Organization (WMO)
- World Riichi Championship
- European Mahjong Association (EMA)
- Deutsche Mah-Jongg Liga (DMJL) e.V.
- ...

Verschiedene internationale/regionale Organisationen, verschiedene Spielregeln

- Mahjong International League (MIL)
- World Mahjong Ltd.
- World Mahjong Organization (WMO)
- World Riichi Championship
- European Mahjong Association (EMA)
- Deutsche Mah-Jongg Liga (DMJL) e.V.
- ...



„Mahjong Competition Rules“
offiziell; klassisches chinesisches Mah-Jongg

Chinesische Version (original): <https://baike.baidu.com/item/中国麻将竞赛规则>

Deutsche Version: http://www.gruener-drache.at/fileadmin/user_upload/Internationale-Mahjong-Regeln.pdf

Englische Version: http://mahjong-europe.org/portal/images/docs/mcr_EN.pdf

Mah-Jongg spielen Schritt für Schritt

Fast immer gegen den Uhrzeigersinn

Außer Ziegeln zählen/nehmen

Tisch als Himmelskarte interpretiert

Vorbereitung

Sitzordnung bestimmen: wirft; Ostwind bleibt sitzen, dann Ost → Süd → West → Nord

Die chinesische Mauer bauen: verdeckt gemischt; 2 Steine x 17 (oder 18) Stapel x 4 Seiten

Ostwind wirft → ein anderer Spieler wirft → Ostwind zählt (vom rechten Ende beginnend) → Mauerdurchbruch → links anfangen; 4 Steine x 3 Runde + 1 Stein

Ziehen und Abwerfen

Steine werden von der Mauer gezogen oder nach Abwurf eines anderen Spielers aufgenommen (siehe unten); Beim Abwerfen immer den Namen des Steins nennen; Abgelegte Steine liegen offen; Ruft ein Spieler Pung/Kong/Chow auf, wird das Spiel mit ihm fortgesetzt. Rangordnung: Mah-Jongg-Ruf > Pung/Kong-Ruf > Chow-Ruf.

Ein Pung/Kong/Chow ist nämlich „tot“ und muss offen liegen und darf nicht mehr zurück in die Hand genommen werden.

Figuren

Paare ziehen (verdeckt)

Drillinge ziehen (verdeckt) oder „Pung!“ (offen)

Vierlinge ziehen (verdeckt) oder „Kong!“ (offen) Ersatzziegel vom toten Ende der Mauer ziehen.

Man darf nicht mit einem offenen Pung nochmal „Kong“ aufrufen, aber das ist erlaubt: man hat schon einen offenen Pung und hat selbst den vierten Stein von der Mauer gezogen, dann ist es ein offener Kong

Folgen ziehen (verdeckt) oder „Chow!“ (offen) Nur: unmittelbar zur Rechten oder gleichzeitig gewinnen kann.

Spielbilder

1 x Paar + 4 x Drillinge / Vierlinge / Folgen / gemischt (plus ein paar spezielle Spielbilder)
(Punkte siehe nächste Seite)

Ende

Wer zuerst ein vollständiges Spielbild gebildet hat, darf „Mah-Jongg“ rufen und seine Hand offen legen.
Oder die Mauer ist bis auf 14 Ziegel (7 Stapel) abgebaut.

Abrechnung

Ziemlich kompliziert... (siehe nächste Seite)

Weiter geht's

Spiel → Windrunde → Mah-Jongg-Runde Ostwind ist immer der Spielleiter.

Bewertung der Spielbilder

Standard

- 11, 123, 123, 123, 123
- 11, 123, 123, 123, 111 (oder 1111)
- 11, 123, 123, 111, 111 (oder 1111)
- 11, 123, 111, 111, 111 (oder 1111)
- 11, 111, 111, 111, 111 (oder 1111)

Speziell

- Sieben Paare: 11, 11, 11, 11, 11, 11, 11
- 13 Wunder: 4 x vd. Winde + 3 vd. Drachen + 1 und 9 jede Farbe + beliebiger Eckstein
- Flush: 123, 456, 789 einer Farbe + Drilling der selben Farbe + beliebiges Paar
- ... (siehe http://www.gruener-drache.at/fileadmin/user_upload/Internationale-Mahjong-Regeln.pdf)

Figurenpunkte		
Figur	offen	verdeckt
Chow	0	0
einfacher Pung	2	4
Randpung, Trumpfpung	4	8
einfacher Kong	8	16
Randkong, Trumpfkong	16	32
Blumen, Jahreszeiten		4
ein Paar Drachen		2
eigenes Windpaar		2
vorherrschendes Windpaar		2

Prämien für den Gewinner	
prämierte Kriterien	Punkte
Mah Jongg	20
Handspiel (keine Rufe)	10
Chowspiel	2
Pungspiel	10
Kongspiel	40
Mah Jongg mit dem letzten abgelegten Stein	10
Mah Jongg mit dem letzten Stein der Mauer	10
Mah Jongg mit dem einzig möglichen Stein	10
Beraubung des Kong	10

1 Verdopplung (x 2)

- ~~eigene Blume oder Jahreszeit~~
- Drachenpung, Farbkong
- fremder, nicht vorherrschender Windpung
- Mah Jongg mit
 - dem letzten Stein der Mauer
 - dem letzten abgelegten Stein
 - Ruf nur zum 14. Stein
- Beraubung des Kong
- Farbspiel: 2 Farb- und 2 Trumpffiguren, Trumpf- oder Farbpaar

2 Verdopplungen (x 4)

- Drachenkong
- fremder, nicht vorherrschender Windkong
- eigener Windpung
- vorherrschender Windpung
- Farbspiel: 3 Farb-, 1 Trumpffigur, Trumpf- oder Farbpaar

3 Verdopplungen (x 8)

- ~~Strauß der Blumen oder Jahreszeiten~~
- eigener Windkong
- vorherrschender Windkong
- eigener und zugleich vorherrschender Windpung
- Mah Jongg ohne Rufe
- Farbspiel: 4 Farbfiguren, Trumpfpaar

4 Verdopplungen (x 16)

- eigener und zugleich vorherrschender Windkong
- reines Farbspiel

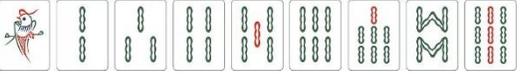
Randpung/kong: Pung/Kong von Ecksteinen 1 und 9
Chow/Pung/Kongspiel: nur Chows/Pungs/Kongs

Trumpf: Drachen, Wind, Blumen, Jahreszeiten
Farbe: Kreis/Münze, Zahl, Bambus

Oder: eine stark vereinfachte Bewertung, die meine Oma immer verwendet hat (alias „Tianjin Mah-Jongg“)

Nur für Gewinner

16 Punkte

- sofort gewinnen – nach der Vorbereitung (alle Spieler haben 13 Steine vor sich) mit dem ersten von der Mauer gezogenen Stein schon „Mah-Jongg“ rufen kann
- „ein Drachen“ –  oder  oder 
hat nichts mit den Drachen Steinen rot/grün/weiß zu tun so ein „Drachen“ ist nämlich 3 x Folge, dazu braucht man noch 1 x Drilling/Folge/Vierling und 1 x Paar

8 Punkte

- „Zahl-Fünf fangen“ – der Spieler hat schon Zahl-Vier und Zahl-Sechs und es fehlt nur Zahl-Fünf um zu gewinnen; der Zahl-Fünf darf der Spieler durch Selber-Ziehen oder Pung oder Chow bekommen

4 Punkte

- gewinnen mit Kong – der Spieler macht ein Kong (egal ob verdeckt oder offen) und zieht einen Stein vom toten Ende der Mauer und kann mit diesem Stein „Mah-Jongg“ rufen

2 Punkte

- ein ganz normales Spielbild: 4 x Drilling/Folge/Vierling und 1 x Paar

Bonus Punkte für Kong: offen 1 Punkte, verdeckt 2 Punkte (egal, ob man gewinnt oder nicht)

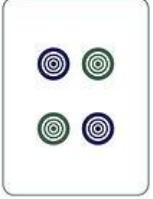
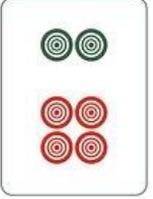
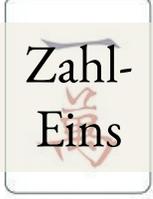
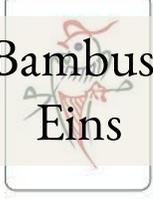
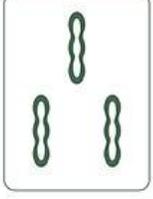
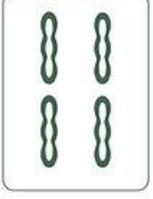
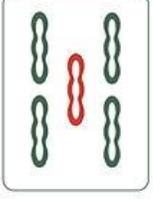
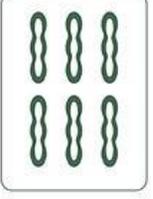
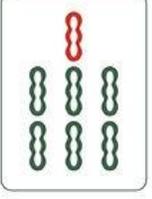
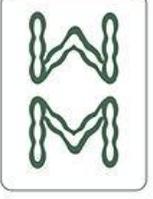
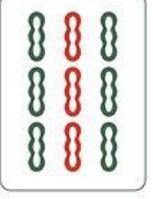
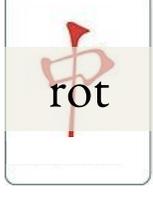
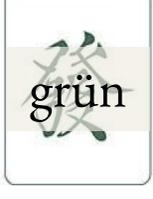
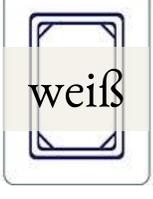
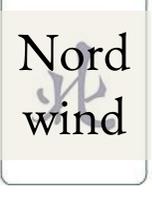
1 Punkt ist nur eine Einheit und darf alles sein: 1 Cent oder 100 Euro oder 1 Push-up oder einmal Zimmer zu putzen

fulu

Vielfalt, Verständnis, Toleranz

fulu-culture.org

Die 144 Spielsteine kennenlernen

4 x	Kreis/Münze										= 36
4 x	Zahl										= 36
4 x	Bambus										= 36
1 x	Blumen Jahreszeiten „Glücksziegel“										= 8
4 x											= 28
		Drachen			Wind						
											Σ 144