

Mah-Jongg-Grundregeln

Mah-Jongg ist ein chinesisches Gesellschaftsspiel, das normalerweise mit vier Personen gespielt wird. Es gibt dabei nicht „die eine“ verbindliche Regel, sondern eine Reihe von „Gattungen“, die meist einer Region und ggf. Ära zugeschrieben sind (z. B. „klassisch chinesische“ oder „moderne japanische“ Regeln). Auch innerhalb dieser Gruppen gibt es jedoch wieder eine unübersichtliche Anzahl von Varianten; dennoch sind fast allen Varianten die folgenden Grundregeln gemein. Neben den deutschen sind im Folgenden meist auch englische Begriffe und teils chinesische Transskriptionen aufgeführt – die Aussprache der chinesischen Wörter variiert in der Praxis erheblich.

Spielmaterial

Ein Mah-Jongg-Set besteht aus 144 Spielsteinen („Ziegeln“), nämlich:

- 108 Farbziegel, und zwar jeweils vier identische, von 1 bis 9 nummerierte Ziegel, also 36 Ziegel in jeder der drei „Farben“ (Suits):
 - Bambus (Bamboos/„Bams“, Tiao) – Achtung: die „Bambus-1“ zeigt meist abweichend vom üblichen Bambus-Bild einen Vogel,
 - Zahl-/Schrift[zeichen] (Characters/„Cracks“, Wan) und
 - Kreise (Dots, Tong, selten: Lotus, Disks, Spots),
- 28 Bildziegel (Honours), das sind die vier Winde (Ost, Süd, West, Nord – East, South, West, North) und drei Drachen (rot, grün und weiß) – auch hiervon ist jeder Ziegel vierfach vorhanden,
- 8 Bonusziegel in zwei unterscheidbaren Vierer-Gruppen, oft als je vier Blumen- und Jahreszeiten – diese Ziegel sind jeweils nur einmal vorhanden, je ein Ziegel jeder dieser beiden Gruppen ist jeweils einem Wind zugeordnet (Ost=1/Spring/Plum/Fisherman, Süd=2/Summer/Orchid/Lily/Woodcutter, West=3/Autumn/Chrysanthemum/Farmer, Nord=4/Winter/Bamboo/Scholar).

Die 1er und 9er aus den drei Farben heißen zusammengefasst auch „Randziegel“ (Ecksteine, Terminals), die 2–8er „Grundziegel“ (Simples); 1er, 9er, Drachen und Winde, also Randziegel und Bildziegel bilden zusammen die Gruppe der „Hauptziegel“ (Terminals and Honours).

Zum Spielset gehören noch 2–3 Würfel und eventuell Zählstäbchen/-chips, Windscheiben, Rundenzähler (ein Würfel mit Windzeichen nebst „Gehäuse“), Blankosteine als Ersatz (teils sind aber auch die weißen Drachen völlig unbedruckt) sowie evtl. Spielbänke zum Aufstellen der Ziegel oder Lineale (Pusher) zum Bewegen der Mauern. Sets für bestimmte Regelvarianten haben besondere Steine als Joker, „rote Fünfen“ oder sogar transparente Ziegel, die man auch von der Rückseiten her erkennen kann.

Spielfiguren und -ziel

Jeder Spieler hat zunächst 13 Ziegel „auf der Hand“, zieht jeweils einen weiteren und wirft, sofern er damit nicht „fertig“ ist, wieder einen Ziegel ab. Das Ziel ist es, aus 14 Ziegeln ein komplettes Schlussbild zu erstellen: Eine reguläre Schlusshand („Mah-Jongg-Hand“) besteht aus vier Dreiergruppen (Drilling/Pong oder Folge/Tschau) und einem Paar – ein Vierling (Kong)

kann jeweils einen Drilling (Pong) ersetzen, wobei man einen Ersatzziegel erhält, sodass die Gesamtzahl der Schlusshand sich für jeden Kong um eins erhöht. Die meisten Spielvarianten kennen darüber hinaus auch „irreguläre“ Schluss Hände, die anders strukturiert sind.

Die folgenden Spielfiguren können „verdeckt“ (concealed) auf der Hand gesammelt oder „offen“ (melded) gespielt werden:

- ein Tschau (Chow, Chi) ist eine Sequenz von genau drei numerisch aufeinander folgenden Ziegeln derselben Farbe (Bambus, Zahl oder Kreis – aus Winden und Drachen können keine Tschaus gebildet werden),
- ein Pong (Pung) sind drei identische Ziegel,
- ein Kong (Kang, Gong) sind vier identische Ziegel.

Das zum Abschluss benötigte Paar aus zwei identischen Ziegeln, kann nicht vor dem Ausmachen (Mah-Jongg-/Hu-Ruf) ausgelegt werden – entweder vervollständigt der letzte benötigte Ziegel das Paar oder man hat es bereits zuvor auf der Hand.

Vorbereitung

Die Partie startet in der „Ostwindrunde“ und jedem Spieler wird ein „Platzwind“ zugeordnet. Vor Beginn ermittelt man für jeden Spieler seinen Startwind, am einfachsten durch Auslosen mit vier verdeckten Windziegeln. Die Spieler nehmen entsprechend ihrem zugelosten Wind an einem idealerweise quadratischen Tisch Platz. Die Abfolge entspricht dabei nicht der gewohnten Windrose, sondern beginnt beim Osten und läuft *entgegen* dem Uhrzeigersinn über Süd und West nach Nord. Der Ostwind übernimmt die Funktion des Spielführers (Dealer).

Bau und Durchbruch der Mauer

Alle für die jeweilige Spielvariante benötigten Ziegel werden verdeckt gemischt. Sind Bonussteine im Spiel, baut jeder Spieler vor sich eine 18 Ziegel breite Mauer und anschließend eine „zweite Etage“ – ohne Bonussteine ist die Mauer nur 17 Ziegel breit. Die vier Mauern werden dann zu einem Quadrat zusammengeschoben.

Um sicherzustellen, dass niemand beim Aufbau schummeln und sich genehme Ziegel zuschustern kann, wird zufällig ermittelt, ab welcher Stelle die Spielsteine ausgeteilt werden. Für den „Durchbruch“ der Mauer sind verschiedenste Varianten bekannt, am einfachsten wirft der Ostwind zwei Würfel und zählt, mit sich selbst beginnend, gegen den Uhrzeigersinn ab. Der so ermittelte Spieler zählt an seiner Mauer von rechts die gewürfelte Zahl an Ziegelpaaren ab und teilt dahinter die Mauer.

Links vom Durchbruch wird mit dem Aufnehmen begonnen, die Mauer wird also im Uhrzeigersinn abgetragen (das Spiel selbst läuft aber gegen den Uhrzeigersinn!). Rechts vom Durchbruch ist das „Ende“ der Mauer, das häufig durch ein um 90° gedrehtes Ziegelpaar markiert wird; unmittelbar von dort werden nur Ersatzsteine gezogen oder/und (je nach Regelvariante) eine „tote Mauer“ aus Ziegeln gebildet, die auch am Schluss des Spiels nicht gezogen werden, wenn die restliche, „lebende“ Mauer bereits vollständig abgetragen ist.

Verteilung der Ziegel

Sofern die konkrete Regelvariante nichts anderes vorsieht, nimmt sich jeder Spieler, beginnend beim Ostwind, der Reihe nach (gegen den Uhrzeigersinn!) drei mal vier Ziegel. Dann nimmt sich der Ostwind die oberen Ziegel des ersten und dritten Ziegelpaares (also zwei Ziegel) und jeder andere Spieler noch einen weiteren (vgl. Skizze).

```
xxxxxExE      xxxxx W  
xxxxxxxxx  -> xxxxxxNS
```

Jeder Spieler stellt nun seine Ziegel verdeckt in einer Reihe („Hand“) vor sich auf, sodass die übrigen Spieler die Spielsteine nicht einsehen können.

Sofern mit Bonusziegeln gespielt wird, legt jeder Spieler, beginnend beim Ostwind, vor dem eigentlichen Spielbeginn die in seiner Hand enthaltenen Blumen und Jahreszeiten offen vor sich aus und nimmt sich jeweils einen Ersatzziegel vom Ende der Mauer. Aus den Bonusziegeln kann man keine Spielfiguren bilden – sie bringen lediglich zusätzliche (Bonus-)Punkte und werden daher auch während des Spiels in der Regel sofort aufgedeckt und sogleich ersetzt.

Spielverlauf

Der Ostwind beginnt das Spiel mit dem offenen Ablegen eines unbenötigten Ziegels in den Freiraum zwischen den Mauern (er hat ja einen mehr als die anderen aufgenommen). Je nach Regelvariante legt entweder jeder Spieler seine Abwürfe in geordneten Reihen separat ab oder alle legen ihre Abwürfe dort „wild durcheinander“ ab. Sofern kein Spieler den abgeworfenen Ziegel ruft (s.u.), zieht der nachfolgende Spieler (nach dem ersten Abwurf also der Südwindspieler) einen Stein aus der Mauer, wirft seinerseits ab und so geht es *gegen* den Uhrzeigersinn weiter.

Rufe

Ein anderer Spieler kann einen gerade abgeworfenen Ziegel beanspruchen (rufen), wenn er damit eine Spielfigur vervollständigen kann. Dazu ruft der Spieler den Namen der jeweiligen Figur (Tschau, Pong, Kong bzw. Mah-Jongg/Majiang oder Hu für das vollendete Schlussbild), zeigt die zugehörigen Ziegel von seiner Hand und legt die mit dem gerufenen Stein gebildete Figur offen (melded) vor sich aus. Ein Ruf durchbricht die normale Reihenfolge: Der Rufer wirft nun seinerseits einen Ziegel ab und es geht von ihm aus entgegen dem Uhrzeigersinn weiter.

Ein abgelegter Ziegel, der zur Vervollständigung eines Pong oder Kong benötigt wird, kann von jedem beliebigen Spieler beansprucht werden, einen Tschau darf man jedoch nur vom Spieler zur Linken (also in Zugreihenfolge) rufen. Beendet man allerdings mit einem Stein, der in einem Tschau fehlt, sein Schlussbild, dann ruft man keinen Tschau, sondern „Mah-Jongg“ (Majiang) oder „Hu“ – und das darf man wiederum von überall. Ein Mah-Jongg-Ruf ist auch für jeden Abwurf möglich, wenn der geworfene Stein das Paar komplettiert – vor dem Schlussruf kann man jedoch kein Paar beanspruchen oder auslegen, weswegen diese beiden Ziegel auch Schlusspaar genannt werden.

Rufen zwei oder mehr Spieler einen abgelegten Ziegel, so hat in den meisten Regelvarianten der Spieler mit der höherwertigen Figur Vorrang: Mah-Jongg hat höchste Priorität und Pong bzw. Kong übertrumpfen einen Ruf zum Tschau. Sollten zwei Spieler gleichzeitig Mah-Jongg rufen, so gewinnt zumeist nur derjenige, der als nächster an der Reihe gewesen wäre.

Verdeckte Figuren und Kongs

Spielfiguren, die ein Spieler ausschließlich durch selbst aus der Mauer gezogene Ziegel bildet, sind „verdeckt“ (concealed). Sie bleiben normalerweise bis zum Schluss verdeckt in der Hand und ergeben oft in der Wertung eine höhere Punktzahl als offene Gruppen. Einen auf der Hand gesammelten Kong muss man hingegen auslegen, damit man einen Ersatzziegel aufnehmen kann: Je nach Regelvariante werden dabei alle oder nur zwei Ziegel verdeckt ausgelegt – generell gilt ein derart ausgelegter Kong aber als verdeckte Figur und auch die gesamte Hand weiterhin als verdeckt, sofern der Spieler nicht bereits andere Spielfiguren offen ausgelegt hat.

Hat man von einem Ziegel bereits einen offenen Pong und zieht dann den vierten solchen Spielstein aus der Mauer, darf man die ausliegende Gruppe um den selbst gezogenen Ziegel zum offenen Kong ergänzen (und einen Ersatzziegel vom Ende der Mauer ziehen). Just in diesem Moment darf ein Mitspieler allerdings den „Kong berauben“ (Robbing the Kong), sofern er mit dem ergänzten Ziegel sein Schlussbild vervollständigt, also damit „Mah-Jongg machen“ kann.

Spielende

Ein Spieler, der ein komplettes Spielbild zusammengestellt hat, beendet das Spiel durch den Mah-Jongg-Ruf und ermittelt anhand der konkreten Regeln bzw. Wertungstabellen die erreichte Punktzahl. Ob nur der Gewinner „bezahlt“ wird oder auch die anderen drei Spieler untereinander abrechnen, hängt von der konkreten Regelvariante ab. Die jeweiligen Punkte werden entweder auf einem Spielblatt erfasst oder mithilfe von Zählstäbchen oder Chips abgerechnet.

Nach jedem Spiel wechselt der Platzwind (sofern die Regelvariante keine Wiederholungsspiele vorsieht), nach dem ersten Spiel wird der vormalige Südwind zum Osten, der Westen zum Süden usw. Sobald der ursprüngliche Osten wieder zum Ostwind wird, wechselt der „Rundenwind“. Eine vollständige Partie (Session/Game, Ju) besteht aus 16 Spielen (Hands, Pan – ggf. zzgl. Wiederholungsspiele), die in vier (Wind-)Runden (Rounds, Quan – Ost, Süd, West- und Nordwindrunde) unterteilt sind.



Deutsche Mah-Jongg Liga e.V. – Grundregeln, Version 1.00,
Bearbeiter: noluck, 2011-04-19 (<http://dmjl.de>)

tag:dmjl.de,2011:rules:BasicRules:001.00