

Hongkong „Easy“ (HKE)

Diese Kurzregel benennt im Wesentlichen nur Abweichungen von den allgemeinen DMJL-Mah-Jongg-Regeln – wo hier nichts anderes angegeben ist, gelten die Aussagen der Grundregel.

- Eine vollständige Partie besteht aus mindestens 16 Spielen (zzgl. Wiederholungsspielen), die in vier (Wind-)Runden ablaufen.
 - Ist vorab eine maximale Spieldauer verabredet worden, wird mit deren Erreichen sofort abgebrochen.
 - Werden vor Spielbeginn Zählstäbchen, Chips oder Ähnliches zum Bezahlen verteilt, endet eine Partie vorzeitig mit dem Spiel, in dem ein Mitspieler „pleite“ geht.
- Sitzverteilung (wie Grundregel): wird durch Ziehen verdeckter ESWN-Ziegel ausgelost.
- Bonusziegel: Gespielt wird mit acht Bonusziegeln in zwei unterscheidbaren Gruppen („Blumen“ und „Jahreszeiten“) – ein Abwurf von Bonusziegeln ist verboten.
- Mauerdurchbruch (wie Grundregel): Ost wirft zwei Würfel und zählt die Spieler ab – der ermittelte Spieler zählt an seiner Seite bzw. Mauer dieselbe Zahl von rechts ab.
- Tote Mauer: besteht immer aus 14 Ziegeln, entnommene Ersatzsteine werden vom Ende der lebenden Mauer aufgefüllt.
- Ausgeteilte verdeckte Kong können während des Blumen-Ersetzens vor Spielbeginn ausgelegt werden (bei verdeckten Kong werden nur zwei Ziegel zur Markierung umgedreht, sie liegen quasi „halboffen“, die Mitspieler sehen also, um welche Ziegel es sich handelt).
- Abwurf: erfolgt ohne Ansagen der Ziegel geordnet pro Spieler (um eine klare Dokumentation zu gewähren und so evtl. Streitigkeiten über den letzten Abwurf zu vermeiden – gleichzeitig wird hierdurch eine Defensive gegen teure Spiele vereinfacht).
- Rufvorrang (wie Grundregel): Mah-Jongg/Hu, Kong/Pong, Tschau – bei mehrfachem Mah-Jongg-Ruf gewinnt nur der nächste Spieler in Zugreihenfolge.
- Letzter Stein: Der Abwurf des letzten aus der Mauer gezogenen Steins kann nur zum Mah-Jongg gerufen werden, nicht für Tschau, Pong oder Kong – wird ein Ersatzstein gezogen und der letzte Stein der lebenden Mauer zum Auffüllen der toten Mauer verwendet, war der gezogene Ersatzstein der letzte Stein des Spiels.
- Wertung: mittels „Fan/Laak“-Tabelle (s.u.) – alle Fan sind kumulativ angegeben, Limithände können, soweit nicht anders angegeben, auch offen gespielt werden.
- Auszahlung: Nur der Sieger erhält Punkte; wer den Schlussstein abwirft (Discarder) zahlt doppelt, die beiden anderen Mitspieler einfach – bei selbst-gezogenem Schlussstein (Self-Draw) zahlen alle doppelt (Ostwind hat keinen Vorteil).
- Wiederholungsspiele: Solange der Ostwindspieler gewinnt, bleibt er Ostwind (nach Unentschieden wechselt der Wind).

- Strafen:
 - falscher Mah-Jongg-Ruf mit Aufdecken der Handsteine (falsche Gruppe, unter vereinbartem Punkte-Minimum, Ruf mit toter Hand): 16 Punkte Strafzahlung an jeden Mitspieler, das aktuelle Spiel endet, der Wind wechselt
 - zu viele / zu wenige Steine: tote Hand („Mah-Jongg-Verbot“ im aktuellen Spiel)
 - selbst oder nach Hinweis bemerkter falscher oder ungültiger Ruf, Abwurf einer Blume/Jahreszeit oder Auslegen+Ersetzen eines regulären Steins als Blume/Jahreszeit:
 - vor Abwurf: korrigieren, keine Strafe
 - nach Abwurf: tote Hand
 - schwere Behinderung des Spielablaufs (z. B. fortwährende Verzögerung [vor allem durch den Führenden], unerlaubtes Verlassen des Tisches, verspätetes Erscheinen, mutwilliges Zerstören der Mauer etc.): 16 Punkte Strafzahlung an jeden Mitspieler
 - Betrugsversuche/Betrug: Disqualifikation
 - andere Fehler:
 - falls selbst oder durch andere bemerkt, korrigieren
 - sonst ohne Konsequenzen fortfahren

Fan	Name	Erläuterung
1	No Flowers nor Seasons	keinerlei Bonussteine
1	Seat Flower	eigene Blume
1	Seat Season	eigene Jahreszeit
1	All Flowers	alle Blumen (zus. mit eig. Blume = 2 Fan)
1	All Seasons	alle Jahreszeiten (zus. mit eig. Jahreszeit = 2 Fan)
1	All Chows	vier Tschau und ein Schlusspaar aus Farbziegeln
1	Pung (Kong) of Dragons	Drachenpong (oder -kong – zählt jedoch auch nur 1 Fan)
1	Pung (Kong) of Seat Wind	Pong oder Kong von Platz- bzw. Rundenwind (ist derselbe Wind Platz- und Rundenwind, erhält man 2 Fan – für einen Kong gibt es nicht mehr als für einen Pong)
1	Pung (Kong) of Prevalent Wind	
1	Self-Draw	Schlussstein selbst aus der Mauer gezogen
1	Last Tile Draw	mit dem letzten Stein aus der lebenden Mauer oder dem letzten ersetzbaren Stein der toten Mauer gewonnen (zus. mit Self-Draw 2 Fan)
1	Last Tile Claim	mit dem Ruf des letzten abgeworfenen Steins gewonnen
1	Out with Replacement Tile	Mah-Jongg-Ruf mit dem Ersatzstein für einen Kong (nicht bei Ersatz für eine Blume/Jahreszeit – zus. mit Self-Draw = 2 Fan)
1	Robbing the Kong	Mah-Jongg-Ruf mit dem Stein, mit dem ein anderer Spieler gerade einen ausliegenden Pong zu einem Kong ergänzt
3	All Pungs	vier Pongs und ein (beliebiges) Paar
3	Half Flush	nur eine Farbe und Bildziegel (Drachen/Winde) in der Schlusshand
4	Seven Pairs	sieben Paare (letzter Stein darf gerufen werden, vier identische Steine auf der Hand zählen als zwei Paare)
4	Little Three Dragons	zwei Drachen als Pong/Kong, der dritte als Paar (zus. mit 2x Dragon Pungs = 6 Fan)
6	Full Flush	ausschließlich Farbziegel einer Farbe

Limithände	Erläuterung
Fully Concealed Four Concealed Pungs	vier verdeckte Pongs (verdeckte Kongs sind möglich) und ein Paar, selbst-gezogen
Big Three Dragons	alle drei Drachen als Pong/Kong
Little Four Winds	drei Winde als Pong/Kong, der vierte als Schlusspaar
Big Four Winds	alle vier Winde als Pong/Kong
All Honours	nur Bildziegel (Winde und Drachen)
All Terminals	nur Randziegel (1er und 9er)
Nine Gates	111-2345678-999 von einer Farbe verdeckt auf der Hand, Schlussruf mit beliebigem gerufenem oder selbst-gezogenem weiteren Stein dieser Farbe
Thirteen Orphans	jeder Hauptziegel (Drachen, Winde, 1er und 9er) einmal, einer doppelt (Schlussruf mit einem beliebigen dieser 14 Ziegel)
All Kongs	vier (offene oder verdeckte) Kongs und ein Paar
Jade Dragon	Pong aus grünen Drachen, drei Pongs und ein Paar aus Bambus-Ziegeln (Kongs statt Pongs möglich)
Ruby Dragon	Pong aus roten Drachen, drei Pongs und ein Paar aus Schrift-Ziegeln (Kongs statt Pongs möglich)
Pearl Dragon	Pong aus weißen Drachen, drei Pongs und ein Paar aus Kreis-Ziegeln (Kongs statt Pongs möglich)
Blessing of Heaven	Mah-Jongg-Hand des Ostwindspielers mit den aufgenommenen 14 Steinen (nach Ersatz von Blumen und ggf. verdeckten Kongs)
Blessing of Earth	Mah-Jongg-Ruf mit dem ersten Abwurf des Ostwindspielers

Alle Limithände erfordern ein vollständiges gültiges Schlussbild.

Fan	Punkte
0	1
1	2
2	4
3	8
4–6	16
7–9	32
10+ / Limithände	64

Wer den Stein zum Mah-Jongg abgeworfen hat, zahlt die doppelte Punktzahl, bei selbst-gezogenem Mah-Jongg erhält der Gewinner von jedem Mitspieler die doppelte Punktzahl.

Nur der Gewinner erhält Punkte.

Optionale Regeln (müssen vor Spielbeginn explizit vereinbart werden):

- Umsetzen: Um eine wechselnde Sitzreihenfolge zu haben, damit man nicht immer Tschau nur von demselben Mitspieler rufen kann, wechseln die Spieler nach jeder Windrunde die Plätze. Nach der Ostwindrunde tauschen Ost- und Südwindspieler sowie West- und Nordwindspieler. Nach der Südwindrunde wechseln Ost- und Südwindspieler über die Mitte, der Westwindspieler rückt gegen, der Nordwindspieler mit dem Uhrzeigersinn auf. Nach der Westwindrunde wird noch einmal so gewechselt wie nach der Ostwindrunde.
- Punkte-Minimum: Wenn man „billige“ Spiele ausschließen möchte, kann vorab für die gesamte Partie ein Fan-Minimum verabredet werden. Mit weniger als den verabredeten Fan darf man dann nicht Mah-Jongg rufen.
- Gefährliches Spiel: Wirft ein Spieler einen Ziegel ab, der offensichtlich einem Mitspieler zum Mah-Jongg für bestimmte teure Spiele fehlen könnte, dann muss er für die anderen mitbezahlen, falls der Abwurf tatsächlich zu dem befürchteten Mah-Jongg führt (er bezahlt also den vierfachen Punktwert an den Sieger, die beiden anderen bezahlen nichts).

Dies gilt jedoch nur, sofern ein Spieler:

- zwei Drachenpong/-kong ausliegen hat und man den fehlenden Drachen zu Little Three Dragons oder Big Three Dragons abwirft,
- drei Windpong/-kong ausliegen hat und man den fehlenden Wind zu Little Four Winds oder Big Four Winds abwirft,
- drei Pong/Kong von einer Farbe ausliegen hat und man einen passenden Farbziegel zu einem Full Flush abwirft,
- drei Bildziegel-Pong/Kong (Drachen/Winde) ausliegen hat und man einen weiteren Bildziegel zu All Honours abwirft,
- drei Randziegel-Pong/Kong (1er/9er) ausliegen hat und man einen weiteren Randziegel zu All Terminals abwirft.

Führt ein gefährlicher Abwurf zwar zu einem Mah-Jongg-Ruf des Spielers mit den „verdächtigen“ ausliegenden Figures, aber nicht zu den genannten Wertungen (sondern z. B. nur zu einem Half Flush), dann wird normal abgerechnet (alle zahlen ihren gewöhnlichen Anteil); das Gleiche gilt, wenn ein dritter Spieler mit dem gefährlichen Abwurf gewinnt.

Liefert ein Spieler in einer der genannten Situationen zwar nicht den Schlussstein, wohl aber für Big Three Dragons den dritten Drachenpong beziehungsweise bei Big Four Winds, Full Flush, All Honours oder All Terminals den vierten jeweils hierzu benötigten Pong, dann

- muss er bei nachfolgendem Self-Draw des Mitspielers zur genannten Hand (sechsfacher Punktwert) oder bei nachfolgendem eigenem Abwurf des Schlusssteins (vierfacher Punktwert) ebenfalls für alle bezahlen,
- bei nachfolgendem Gewinn der genannten Hand aufgrund eines Abwurfs durch einen anderen Spieler die Kosten des „unbeteiligten“ Vierten übernehmen (er und der abwerfende Spieler zahlen also jeweils den doppelten Handwert).

Hatte ein Spieler „keine Wahl“, weil er ausschließlich „gefährliche“ Steine auf der Hand hat, so kann er dies nach erfolgtem Mah-Jongg-Ruf (bzw. Pong-Ruf) durch (vorübergehendes) Aufdecken seiner Hand beweisen und wird dann nicht nach dieser Optionsregel bestraft – in diesem Fall wird also normal abgerechnet.

Anmerkung:

Diese „Easy“-Regeln stimmen in weiten Teilen (zumindest sinngemäß) mit einer gängigen „Hongkong Old Style“-Variante überein, wie sie auch auf einer bekannten Internetspiellplattform zum Einsatz kommt.

Die vorliegende Fassung verzichtet jedoch auf einige Ausnahmen (Sonderregeln für den Abschluss von 13 Orphans und Ausschluss des Mah-Jongg-Rufs mit dem zweiten identischen Stein innerhalb eines Umlaufs) und sieht aus Konsistenzgründen auch nach einem Unentschieden den Wechsel des Winds vor. Zudem weichen Strafzahlungen und -regeln ab.

Quellen:

- <http://mahjong.wikidot.com/rules:hong-kong-old-style-overview>
- <http://mahjongtime.com/hong-kong-mahjong-rules.html>
- <http://www.4windsmj.com/kb/>



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

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

Dieses Werk steht unter einer Creative-Commons-Lizenz
„Namensnennung-Nicht-kommerziell-Weitergabe unter gleichen Bedingungen
3.0 Deutschland“– siehe <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/>.