

# Spielablauf

Ein Mah-Jong-Spiel besteht aus 144 Steinen.

Ein Spiel hat 3 Motive: Bambus, Zeichen und Kreis.

Beim Bambus gibt es grüne und rote Steine, grüne Steine haben die Nr. 2, 3, 4, 6, 8 / rote Steine die Nr. 1, 5, 7, 9.

Bei jedem dieser 3 Motive sind die Steine von 1 bis 9 nummeriert.

Weitere Spielsteine sind die 4 Winde: Ost, Süd, West, Nord und 3 Drachen: Rot, grün, weiss.

Jeden dieser Spielsteine gibt es 4x.

Die Steine 1er, 9er, Winde und Drachen sind sogenannte Honorsteine und zählen in der Endabrechnung mehr Punkte.

Die besonderen Steine wie die 4 Jahreszeiten und die 4 Blumen spielen in der Verdoppelung der Punkte eine Rolle, nicht aber bei einem Limit.

## Spielverlauf bei 4 Spielern

1. Die Steine werden verdeckt gemischt.
2. Jeder Spieler baut vor sich 18 Doppelsteine auf, welche mit den Leisten zu einer chinesischen Mauer zusammen geschoben werden, immer auf der linken Seite innen und rechts aussen.
3. Durch würfeln der höchsten Punktezahl (mit 2 Würfeln) wird der Spieler "Osten" erkoren. Die weiteren Spieler werden im **Gegenuhrzeigersinn** zu Süden, Westen und Norden.
4. Der Osten bestimmt durch Würfeln, welche Mauer geöffnet wird. Derjenige Spieler, welchem die ausgewürfelte Mauerseite zukommt, würfelt nochmals. Die Würfelzahl und die vorherige Zahl werden zusammen gezählt. Diese Zahl wird von **rechts nach links** abgezählt (beginnend am rechten Mauerende des 2. Würflers). Das **betreffende** Steinpaar wird nach **rechts** auf die Mauer gelegt und wird zur **Blumenmauer** (tote Mauer).

5. Es arbeitet beim Verteilen der Steine immer derjenige, welcher das Mauerende vor sich hat.

Nun werden die Steine von der lebenden Mauer verteilt, je 4 Steine bei Osten beginnend, im Gegenuhrzeigersinn. Dreimal im Kreis herum, bis jeder sechs Doppelsteine (12 Steine) besitzt. Dann noch 1mal je 1 Stein und Osten noch einen dazu. Somit hat jeder Spieler 13 Steine und Osten 14 Steine. **Die restlichen Steine bleiben auf dem Tisch liegen.**

6. Alle Steine werden auf die Leiste gestellt und geordnet. Blumen- und Jahreszeitensteine werden offen auf die Leiste herausgelegt. Die Blumen- und Jahreszeitensteine werden von der Blumenmauer ergänzt, beginnend bei Osten.

7. Der Osten mit 14 Steinen legt einen für ihn unbrauchbaren Stein offen in die Mauermittel. **Der Stein wird laut mit Motiv und Zahl angekündigt.**

8. Der nächste Spieler rechts nimmt einen Stein vom Mauerende auf und legt einen nicht brauchbaren Stein wieder weg. So geht das im Gegenuhrzeigersinn weiter.

9. Hat sich ein Spieler für ein offenes Motiv entschieden (gemäss den Mah-Jong-Bildern), so kann man den ausgelegten Stein für ein Pung oder Kong beanspruchen und legt ihn offen auf die Leiste. Bei einem Kong muss zusätzlich 1 Stein von der Blumenmauer genommen werden.

10. Bei Mah-Jong errechnet derjenige, der Mah-Jong oder Fishing ist, die Punkte. Wenn Osten Mah-Jong ist, erhält er die doppelte Punktezahl. Wenn ein anderer Mah-Jong macht, zahlt Osten die doppelte Punktezahl. Bei Fishing gilt die gleiche Regel, nur derjenige, der Mah-Jong ist, zahlt nichts.

11. Nach jedem Mah-Jong rücken die Windkarten eine Position nach **rechts** weiter.

12. Ein neues Spiel beginnt.

13. Wenn es **kein Mah-Jong** gab, wird ein **Gulasch** gespielt.

**Das Gulasch** gilt bei 4 oder 3 Spielern.

- Der Osten ist immer bestimmend.
- Nun werden **die ersten 14 Steine der Blumenmauer** abgesondert. Diese dürfen nicht getauscht werden.
- **1. Runde:** Der Osten tauscht mit jedem Mitspieler 3 Steine, angefangen wird mit dem Gegenüber.
- **Der Osten kann entscheiden, ob weitergetauscht wird.**
- **2. Runde:** 1, 2, oder 3 Steine werden verdeckt in die Mitte der Mauer gelegt und gleichviele Steine aus der Mauer genommen.  
**Wichtig:** Aus der eigenen Mauer dürfen keine Steine entnommen werden. Wenn möglich werden aus der gegenüberliegenden Mauer die Steine entnommen.
- Man kann **maximal 3x** aus der Mauer **tauschen**.
- Das Spiel wird ab der Blumenmauer (14 Steine) wieder aufgebaut.

### **Spielverlauf mit 3 Spielern**

- Der Spielablauf ist im Allgemeinen gleich wie bei 4 Spielern.
- Bevor die Mauer gebaut wird, **nimmt jeder Spieler 12 Steine zu sich**. Der 13. und 14. Stein wird von der Mauer verteilt.
- Die Verteilung der Winde: Osten bleibt immer im Spiel. Vis-à-vis von Osten ist immer Westen. **Die Sitzordnung ist entscheidend.**
- Das Gulasch geht gleich wie beim 4er Spiel, ausser dass man mit der Mauer auswechselt. **Wichtig:** Aus der eigenen Mauer dürfen keine Steine entnommen werden. Wenn möglich werden aus der gegenüberliegenden Mauer die Steine entnommen.

# Spielregeln

1. **Concealed / Exposed**

Sobald Steine durch Pung oder Kong aufgedeckt wurden, kann **kein** verdecktes (concealed) Spiel mehr daraus gemacht werden.

2. **Kong**

Ein Kong kann **nicht** als 2 Paare gezählt werden.

3. Man kann einen Stein rufen, bis der nächste Spieler seinen Stein **abgelegt** hat.

4. **Chow**

Für ein Chow darf man nur den abgelegten Stein des **Vorgängers** aufnehmen, ausser bei Mah-Jong.

Bei auszuzählenden Bildern ist max. nur 1 Chow erlaubt.

5. **Club-Hand**

Ist eine reine Hand, Gründungsdatum des Mah-Jong-Clubs Rumisberg **26.5.97** und **gibt 3000 Punkte**. Für Ost das Doppelte. Diese Hand wird exposed (offen) gespielt und nicht ausgezählt.

6. Wenn jemand zuviel oder zuwenig Steine hat, wird das Spiel weiter gespielt, derjenige darf jedoch **nicht mehr Fishing und Mah-Jong machen** und spielt mit seinen vorhandenen Steinen weiter.

7. **Blumenbouquet**

Wenn ein Spieler während des Spiels ein Jahreszeit- resp. Blumenbouquet hat, erhält er **von jedem Mitspieler 1000 Punkte**. Das Jahreszeit- resp. Blumenbouquet wird bei Mah-Jong nicht mehr gezählt (gilt auch für Ost).

8. **Gleichzeitiges Rufen eines Steins**  
Wenn mehrere Spieler denselben Stein rufen, hat Mah-Jong Vorrang vor Pung, und Pung vor Chow, egal wer an der Reihe ist. Wenn 2 Spieler Mah-Jong rufen, bekommt der, der **als Nächster** dran ist, den Stein.
9. **Unsaubere Paare (Bild Nr. 41)**  
Dieses Bild darf beim **Cup** und am "**Chlousehöck**" **nicht gespielt** werden.
10. **Honor - Hand (Bild Nr. 6)**  
In der Honor - Hand muss **jedes Motiv mindestens einmal** vorhanden sein (auch als Paar).
11. **Fishing**  
Die Ansage von Fishing kann nicht mehr rückgängig gemacht werden. Es dürfen aber Steine ausgewechselt werden, solange man Fishing bleibt.
12. **Mah-Jong mit dem einzig möglichen Stein**  
Wenn man **nur 1 Möglichkeit** hat, um Mah-Jong zu machen, z.B zweiter Stein für ein Paar, mittlerer Stein für ein Chow. Schon ausgespielte Steine werden nicht berücksichtigt.
13. **Beraubung des Kongs**  
Betrifft **nur** folgende Situation: Im Moment, wo **ein Stein zu einem bereits aufgedeckten Pung ergänzt wird**, kann dieser für Mah-Jong geraubt werden.
14. **Verdecktes Mah-Jong (Bild Nr.4)**  
Die zusätzlichen 2 Verdopplungen auf der Auszählliste dürfen bei Fishing nicht gezählt werden.
15. **Gerufener Pung für Mah-Jong**  
Auch der gerufene Pung (durch abgelegten Stein eines Mitspielers) für Mah-Jong ist **offen** zu zählen.
16. **Auszuzählende Bilder**

Ein Bild ist nur zählbar, wenn dieses mindestens 1 Pung mit einem Motiv enthält. Somit können z.B. Bild Nr. 69 und 70 auch ausgezählt werden. Der Spieler kann dies selbst entscheiden. Bilder 27, 29 und 51 können somit nicht ausgezählt werden.

17. **Limit**

Bei der Auszählung eines Mah-Jongs ist das **oberste Limit 10'000 Punkte**. Gilt auch für Ost.

18. **Auf- oder Abrunden**

Für Osten wird die Zahl zuerst verdoppelt und **danach** auf- oder abgerundet. Bei 49 wird abgerundet und bei 50 aufgerundet.

19. **Gulasch**

Bei Gulasch werden von **jedem Spieler 500 Punkte** Einsatz beiseitegelegt und der Gewinner erhält diesen Einsatz zusätzlich.

20. **Pot heisst (Bild Nr. 30)**

Osten erhält von jedem Mitspieler seine Punkte (Pech, wenn ein Spieler fast keine Punkte hat).

21. Nach **jedem** ausgezählten Spiel rückt der **Osten** nach rechts weiter.

22. Hat ein Spieler während des Abends keine Punkte mehr, kann er für **Fr. 2.- neue 5'000 Punkte** bei der Bank beziehen.

23. Hat ein Spieler nach der Endabrechnung eines Spielabends **weniger als 9'000 Punkte**, zahlt er **Fr. 2.-** in die Spielkasse.