

VORWORT

Zunächst möchte ich Arto Tenkanen danken. Die Ziegelbilder stammen von seiner Software Four-Winds-Mahjong (<http://www.4windsmj.com>). Mit dem Dank soll auch gleich berechnete Werbung verbunden sein. Ich habe das Spiel mit dieser Software gelernt und war immerhin nach einem Jahr schon die Nummer 3 in der europäischen Rangliste.

"Offizielle Internationale Regeln" für Mahjong Turniere.....

..... aufgestellt von der staatlichen Sportkommission Chinas
(freie Übersetzung, leider nur aus dem Englischen)

Im Januar 1998 hat die staatliche Sportkommission Chinas Mahjong offiziell als 255. Sportart anerkannt. Die offiziellen internationalen Regeln dieses neuen Sportes wurden im September des gleichen Jahres festgelegt und bilden Thema dieses Buches.

Ursprünglich, teilweise auch bedingt durch die Größe des Landes, hat es eine Vielzahl von Spielregeln für Mahjong gegeben. Beijing, Tianjin, Qingdao, Shanghai, Ningbo and Guangzhou sind eben sehr unterschiedliche Gegenden, und ebenso unterschiedlich sind auch die Spielregeln. Wie dem auch sei: nachdem Mahjong als offizieller Sport anerkannt war, entstand auch die Notwendigkeit offizielle Turnierregeln für Bewerbe in China festzulegen. Diese wurden nun auch bereits bei internationalen Turnieren, z.B. Oktober 2002 in Japan, verwendet.

Zu diesem Zwecke versammelten sich Mahjongspezialisten aus ganz China und erarbeiteten in zwei neuer Gruppen die Offiziellen Internationalen Regeln. Die hier präsentierten Spielregeln sind das Ergebnis harter Arbeit zweier Jahre. Es braucht wohl nicht besonders erwähnt zu werden, daß dies ein schwieriges Unterfangen war, denn immerhin mußten 440 "Hände" aus ganz China auf eine überschaubare Anzahl verringert werden. Zuerst wurden sie auf 200, später auf eine überschaubare Anzahl von 81 reduziert.

Einige der Hände dieser Spielregeln mögen dem Spieler eigenartig erscheinen, aber wir können versichern, dass keine Hand aus Laune aufgenommen wurde - im Gegenteil, jede Hand wurde sorgfältig überprüft bevor es für Wert befunden wurde sie in die Spielregeln aufzunehmen.

Die Regeln

Um einen sicheren Umgang mit den offiziellen internationalen Regeln zu erlangen ist es unbedingt notwendig, dass man zuerst alle Gewohnheiten bisheriger Spielversionen ablegt. Wenn Sie sich einmal für eine neue Spielweise geöffnet haben lesen Sie weiter und erforschen den faszinierenden neuen Mahjongstandard.

Es gibt 81 Hände: Jede Hand, abhängig von ihrem Schwierigkeitsgrad, ist zwischen 1 und 88 Punkte wert. Es gibt keine Verdoppelungen, denn die Punkte der einzelnen Hände werden einfach zusammengezählt. Bei den Offiziellen Internationalen Regeln ist ein Minimum von 8 Punkten notwendig um das Spiel zu beenden. Zum Beispiel: 2 Punkte für " nur Chows ", 2 Punkte für " nur einfache Ziegel ", usw. bis man mindestens 8 Punkte hat.

Ein Spiel besteht aus vier Runden (Ost, Süd, West, Nord) zu je vier Spielen. Die acht Ziegel der Blumen und Jahreszeiten zählen zwar jeweils einen Punkt, werden aber beim erst nach Erreichen des Minimums berücksichtigt. Sie wirken sich aber umgekehrt auch nicht zum

Nachteil bei einer " Chicken Hand " (eine Hand die wegen eigentlich völliger Wertlosigkeit mit 8 Punkten prämiert wird) aus. Blumen und Jahreszeiten werden am Schluß einfach den Gesamtpunkten hinzugezählt. Am Ende des Spieles erhält der Sieger von jedem Spieler zuerst einmal 8 Punkte. Vom Spieler der den Ziegel abgeworfen hat, der den Sieg gebracht hat, erhält der Gewinner zusätzlich den Wert seiner Hand. Hat er den letzten Ziegel selbst gezogen erhält er den Wert seiner Hand von allen drei Mitspielern zusätzlich.

Zusammenfassung der Regeln:

1. Es gibt einundachtzig verschiedene Hände. Wert: zwischen 1-88 Punkten.
2. Um das Spiel zu beenden ist notwendig, dass das Spielbild mindestens 8 Punkte zählt.
3. Ein Spiel besteht aus vier Runden (16 Hände).
4. Die einzelnen Kombinationen werden einfach addiert.
5. Die japanischen " Richii " Regel wird nicht angewendet.
6. Der Ostwind gewinnt und verliert nicht doppelt. Bei jedem Teilen wechseln die Winde.
7. Ein Spieler kann das Spiel auch mit einem Ziegel beenden der in seiner Benennung einem vorher abgeworfenen Ziegel entspricht. Die "Sacred Discard" Regel wird nicht angewendet. Das bedeutet also, dass ein Spieler das Spiel auch mit dem Ruf eines Ziegels beenden kann, den er vorher schon einmal abgeworfen hat und auch einen, mit dem zuletzt gerufenen Ziegel identischen, Ziegel gleich wieder ablegen darf.
8. Es gibt keine restriktive Vorschrift wie das Spiel mit "Chow – Händen" beendet werden muss.
9. Der Gewinner beendet das Spiel mit dem Ausruf "hu (Mandarin, 2-ter Ton)" und deckt seine Ziegel auf.
10. Es gibt kein totes Ende der Mauer. Auch der letzte Ziegel der Mauer kann gezogen werden.

Spielmaterial:

144 Ziegel, 2 Würfel

..... und wohl oder übel einTisch.

Es gibt drei sogenannte Farben (Bambus, Lotus und Schrift, jeweils von 1-9), vier Winde (Ost, Süd, West, Nord), drei Drachen (Weiss, Grün, Rot). Jeder dieser Ziegel kommt viermal vor.

Zusätzlich gibt es noch vier Blumen und vier Jahreszeiten. Sie sind für den Spielausgang eigentlich unwesentlich, da sie je nur einen Zusatzpunkt bringen. Man betrachte sie einfach also nette Überraschung für sein Punktedepot.

Farbziegel: Bambus, Lotus, Schrift.

Randziegel: Einser und Neuner (natürlich nur bei Farben möglich).

Bildziegel: Blumen, Jahreszeiten, Winde und Drachen.

Trümpfe: Winde und Drachen.

Einfache Ziegel: die restlichen Ziegel (also 2-8 der Farbziegel)

Ziel des Spieles:

Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spieles 13 Ziegel und versucht mit diesen und einem vierzehnten, den er von der Mauer selbst zieht, oder von einem Mitspieler ruft, der ihn gerade abwirft sein Spiel zu vervollständigen.

Das Spiel ist vollständig, wenn das Spielbild vier Gruppen (Hände) zu drei Ziegeln und ein Paar identischer Ziegel aufweist.

Chow: Eine Gruppe aus drei unmittelbar aufeinander aufsteigenden Ziegel gleicher Farbe, z.B: Bambus 2,3,4).

Pung: Drei gleiche Ziegel einer Farbe, z.B: drei mal Lotus 3, oder drei grüne Drachen. Statt einem Pung kann man auch einen Kong (vier gleiche Ziegel) rufen oder selbst ziehen. Dann erhält man einen Ersatzziegel, da sonst ein Ziegel zur Vervollständigung des Spielbildes fehlen würde. Einen gerufenen Pung kann man mit einem später gezogenen Stein vervollständigen und erhält dann wiederum einen Ersatzziegel.

Wichtig: Der Spieler möge nicht versuchen gleich alle 81 verschiedenen "Hände" zu erlernen, weil dies sicher am Anfang zu anstrengend ist. Es ist durchaus ausreichend die Hände die einen, zwei und acht Punkte wert sind zu studieren, und auch am Anfang das untere Limit zum Beenden des Spieles (8 Punkte) wegzulassen, sonst vergeht, vor allem Kindern, unnötiger Weise die Freude am Spiel.

Grundsätzliches

1. Farbziegel (Suite):

Es gibt drei Farben, jeweils durchnummeriert von 1-9:



2. Trümpfe (Honors):

Es gibt vier Winde

und drei Drachen



3. Blumen und Jahreszeiten (Flowers), welche für das Spiel eigentlich bedeutungslos sind. Sie können herausgelegt werden und bringen am Schluß einen Zusatzpunkt. Der Spieler kann allerdings beschließen diesen Stein auch abzuwerfen. Dies empfiehlt sich in riskanten Situationen.



4. Jeden Ziegel gibt es **vier Mal**. Also niemals verzweifeln!

5. **Randziegel** (Terminals) sind die Einser und Neuner der Farbziegel. Dem entsprechend kommt in einem Randziegelchow ein Ziegel mit der Nummer 1 oder 9 vor beziehungsweise besteht ein Randpung aus drei dieser Ziegel.



und Randziegelpung



6. **Hand**: Ist eine Kombination von Ziegeln gemäß der obigen Wertungstabelle. Es gibt 81 verschiedene Hände. Eine Hand kann aus 3, aber auch bis zu 14 Ziegeln bestehen.

7. **Chow**: Drei aufeinanderfolgende Ziegel gleicher Farbe



8. **Pung**: Drei identische Ziegel



9. **Kong**: Vier identische Ziegel



10. **Spielziel**: Durch Rufen oder Ziehen ein **Spielbild** (grundsätzlich 4 Dreiergruppen und ein Schlußpaar; es gibt allerdings auch Spezialhände, wo dies nicht zutrifft, welche der Anfänger aber eine Zeitlang außer Acht lassen sollte) zu erlangen, dass die Mindestpunktzahl von 8 ergibt.

11. **Ersatzziegel**: Diese holt man sich vom hinteren Ende der Mauer für einen Kong oder für Blumen und Jahreszeiten, da man sonst einen Ziegel zu wenig hätte.

12. Eine **tote Hand** hat man, wenn man aus irgendeinem Grund einen Ziegel zuwenig hat. Der Spieler kann sein Spiel niemals beenden.

13. Mit dem Ruf "**HU**" oder "Mahjong" verkündet der Spieler, dass er sein Spielbild vervollständigt hat, legt seine Ziegel offen auf und berechnet selbst den Wert des Spielbildes.

14. **Strafpunkte**, und zwar 30, erhält ein Spieler, wenn er doch zu wenige Punkte hat. Die offen abgelegten Ziegel muß der Spieler sichtbar liegen lassen und immer wenn er an der Reihe ist und einen neuen gezogen hat einen der Sichtbaren abwerfen. Erst wenn es von denen keinen mehr gibt, kann er die verdeckten abwerfen. Das Spiel darf man auch nicht mehr beenden.

15. **Rufen** einen Chow darf man grundsätzlich nur vom Spieler rufen, der in der Reihenfolge unmittelbar vor einem selbst sitzt. Einen Pung/Kong darf man von jedem Rufen und hat das höhere Recht als der Ruf zum Chow. Zum Beenden des Spieles darf man alles von jedem Rufen. Wollen zwei Spieler zugleich das Spiel beenden, so genießt derjenige das Vorrecht, der in der Reihenfolge früher drankäme.

16. Die Mauer wird als Quadrat gebaut. Jede der Seiten besteht aus 36 Ziegeln in zwei Lagen. Sie wird im Uhrzeigersinn abgebaut. Die **Spielrichtung** geht entgegen dem Uhrzeigersinn (Ost-Süd- West –Nord). Wenn man am Anfang damit etwas durcheinanderkommt ist dies für das Spiel aber unwesentlich.

17. **Durchbrechen der Mauer**: Damit beginnt das Spiel. Zuerst wird nach Belieben ermittelt wer welchen Wind repräsentiert. Der Ostwind würfelt dann mit zwei Würfeln und zählt bei sich beginnend gegen den Uhrzeigersinn die Augenzahl ab. Der ermittelte Spieler würfelt abermals mit zwei Würfeln. Von seiner rechten Seite der Mauer wird die Summe der vier Würfel nach links abgezählt. Somit wurde ermittelt, wo die Mauer durchbrochen wird. (Durch diese Prozedur soll ein Schwindeln beim Bau der Mauer sinnlos werden).

18. **Austeilen**: Beim Ostwind beginnend nimmt sich jeder Spieler abwechselnd vier Ziegel bis alle 12 Ziegel haben. Dann nimmt sich jeder noch einen Ziegel. Der Ostwind bekommt noch einen zusätzlichen, da er das Spiel beginnt. Ostwind beginnt das Spiel somit mit dem Abwerfen

eines Ziegels. Erst wenn alle Spieler die vollständige Anzahl an Ziegeln haben dürfen sie umgedreht und angesehen werden.

19. **Verlauf:** Der Ostwind wirft nun **innerhalb von 30 Sekunden** einen Ziegel ab, die andern Spieler kontrollieren ob Sie diesen benötigen. Wer ihn benötigt ruft diesen Ziegel zum Chow oder Pung (ev. Kong). Zum Pung muß man **innerhalb von 3 Sekunden rufen!**

Die Ziegel werden innerhalb der Mauer in 6-Reihen vor dem jeweiligen Spieler abgelegt.

Der nächste Spieler hat **15 Sekunden** nach dem Abwurf des "Vorspielers" Zeit seinerseits einen Ziegel **zu ziehen/zu rufen und abzuwerfen.**

Um nach dem Rufen zu zeigen, dass dies zu Recht erfolgte, legt er seine zwei schon vorher vorhandenen Ziegel sichtbar auf und vervollständigt diese mit dem gerufenen Ziegel zur angekündigten Hand. Diese Gruppe bleibt nun unverändert bis zum Ende des Spieles für alle sichtbar liegen. Sichtbare Gruppen haben natürlich den Nachteil, dass die Spieltaktik von den Mitspielern leichter erkannt werden kann.

Wird der abgeworfene Ziegel nicht gebraucht zieht der nächste Spieler gegen den Uhrzeigersinn einen, natürlich noch unbekanntes, von der Mauer.

Nach dem Rufen oder Ziehen wirft man selbst wieder einen Ziegel ab (außer natürlich man hat mit dem 14 Ziegel sein Spielbild vervollständigt).

Wird ein Ziegel von jemandem gerufen wird das Spiel bei diesem Spieler fortgesetzt. Die dazwischen Sitzenden werden also "ausgelassen".

Kong: Ein Kong kann gerufen (a), verdeckt erlangt (b) oder vervollständigt (c) werden. Immer bekommt hienach einen Ersatzziegel dafür.

- a) Man hat drei gleiche Ziegel und ruft den vierten zum Kong.
- b) Hat man vier gleiche Ziegel selbst gezogen oder schon von Anfang an, kann man diese, außer man hat vor sie für Chows zu verwenden, mit der Rückseite nach oben herauslegen. Man erhält einen Ersatzziegel. Die Mitspieler wissen also nicht welche Ziegel dort liegen!
- c) Man hat schon einen Pung offen vor sich liegen und man zieht noch den vierten Ziegel. Nur diesem Fall darf eine offen liegende Hand noch verändert werden.

Blumen und Jahreszeiten: Erhält man solche legt man sie offen heraus und man erhält einen Ersatzziegel. Sie zählen einen Punkt, welche(r) aber beim Erreichen des unteren Limites nicht berücksichtigt wird.

Für Profis: Man kann diese Ziegel auch vorerst verborgen behalten und später sogar abwerfen. Was aber zwar für das eigene Spiel schädlich sein kann, aber gegen Ende des Spieles einem das Leben retten kann, denn abgeworfene Blumen und Jahreszeiten kann niemand rufen, braucht er auch nicht, denn für eine Hand sind sie unbrauchbar. Wer also sieht, dass er sein Spiel nicht beenden können wird und das Glück und den Verstand hat zu erkennen, welche Steine er sicher nicht ablegen darf um einem Anderen zum Sieg zu verhelfen, kann sich durch das Abwerfen von Blumen und Jahreszeiten retten.

Ersatzziegel für Blumen, Jahreszeiten und Kongs werden vom hinteren Ende der Mauer genommen.

Chow: Einen abgeworfenen Ziegel kann man nur von einem Spieler rufen der unmittelbar links vor dem Rufenden sitzt, außer es handelt sich um den letzten Ziegel der das Spielbild vervollständigt.

Das Abschlusspaar kann man natürlich, wenn man es nicht schon selbst hat, nur als letzte Figur rufen, da man ja offensichtlich keine Dreiergruppe damit vervollständigt.

Wer sein Spielbild vollständig hat ruft "Hu" (auch "Mahjong" wird toleriert) und legt seine Gruppen (Hände) für alle sichtbar auf, soweit diese nicht schon offenliegen.

20. Die Punktevergabe:

- a) Der Sieger bekommt von jedem Spieler vorab 8 Punkte.
- b) Der Sieger erhält von dem Spieler der den entscheidenden Ziegel abgeworfen hat noch zusätzlich den Wert seines Spielbildes
- c) Hat der Sieger den entscheidenden Ziegel selbst gezogen, so erhält er von jedem Spieler zusätzlich den Wert seines Spielbildes.
- d) Beim Abrechnungsblatt ist darauf zu achten, dass die Quersummen immer Null ergeben.

21. Das Ändern der Sitzordnung:

Damit man nicht immer vor oder hinter dem gleichen Spieler sitzt und von deren Eigenarten abhängt werden nach jeder Windrunde, also nach vier Spielen, die Sitzplätze getauscht.

- a) Nach der Ostwindrunde: Ost und Süd, West und Nord tauschen die Plätze.
- b) Nach der Südwindrunde: Ost nimmt den Platz von West ein
Süd nimmt den Platz von Nord ein
West nimmt den Platz von Süd ein
Nord nimmt den Platz von Ost ein.
- c) Nach der Westwindrunde: Ost und Süd, West und Nord tauschen die Plätze.

DIE ABRECHNUNG

A: Hände die 1 Punkt wert sind

1. Reiner Doppel-Chow (Pure Double Chow):

Zwei Chows der gleichen Farbe und mit der gleichen Nummernfolge.



2. Gemischter Doppel-Chow (Mixed Double Chow):

Zwei Chows verschiedener Farbe und der gleichen Nummernfolge.



3. Kurze Straße (Short Straight):

Zwei Chows gleicher Farbe in durchgehender Nummerierung.



4. Zwei Randzahlen-Chows (Two Terminal Chows):

Je ein Chow der Zahlen 1-2-3 und 7-8-9 gleicher Farbe.



5. Pung aus Randziegeln oder Trümpfen (Pung of Terminal or Honors):



(nicht aber Drachen und eigener oder Rundenwind, → siehe Nr. 14, 15 und 16)

6. Gerufener Kong (Melded Kong):

Ein Kong der durch Rufen oder durch späteres Ergänzen (der vierte Ziegel wird nachträglich selbst gezogen) entsteht.



7. Eine Fehlfarbe (One Voided Suit):

Beim Spielbild fehlt entweder die Farbe Lotus, Bambus oder Schrift.



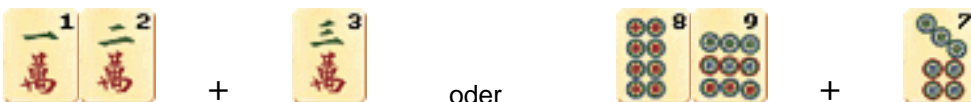
8. Keine Trümpfe (No Honors):

Das Spielbild weist keine Trümpfe auf.



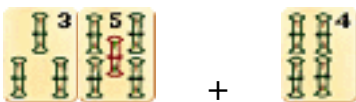
9. Warten auf 3 oder 7 (Edge Wait):

Diesen Punkt erhält man nur, wenn ein Dreier oder Siebener für einen Randzahlen-Chow benötigt wird, um das Spiel zu beenden.



10. Warten auf einen mittleren Ziegel (Closed Wait):

Nur mit einem mittleren Ziegel eines Chows erhält man ein vollständiges Spielbild. Wenn man in der Hand zum Beispiel schon Schrift 2,4,4,4 hält, kann dieser Punkt nicht beansprucht werden, da nicht nur mit einem Dreier sondern auch mit einem zweiten Zweier das Spiel beendet werden könnte. Dies gilt auch, obwohl mit einem 2-er gar nicht die Mindestpunkteanzahl erreicht werden würde, dass Spiel also gar nicht wirklich beendet werden kann.



11. Warten auf ein Schlußpaar (Single Wait):

Der Ziegel auf den man zum Beenden des Spieles wartet ist nur für ein Schlußpaar verwertbar.



12. Selbst gezogener Ziegel (Self-drawn):

Der Ziegel den man zur Beendigung des Spieles benötigt wird selbst von der Mauer gezogen.
(Das ist natürlich noch viel mehr wert, da man von allen Spielern noch den Wert seines Spielbildes extra erhält).
Zwar immer erfreulich, aber Vorsicht, beim wertlosen Spiel wäre dieser eine Punkt schon zuviel!

13. Blumen und Jahreszeiten (beim Turnier allgemein "Flowers")

Zu beachten ist, dass diese nur Zusatzpunkte bringen. Bei der Berechnung des unteren Limites von 8 Punkten werden sie nicht berücksichtigt.



B: Hände die 2 Punkte wert sind

14. Drachenpung (Dragon Pung):

Verdeckte und offene zählen gleich viel.



15. Pung des vorherrschenden Windes (Prevalent Wind).

In der Westwindrunde dieser Pung.



16. Eigener Windpung (Seat Wind).

Man ist selbst der Südwind, und hat



17. Verdecktes Spiel (Concealed Hand):

Lediglich der letzte Ziegel wird gerufen.



18. Chowspiel (All Chows):

Ein Spiel besteht nur aus Chows. Das Schlusspaar muss auch aus Farbziegeln bestehen.



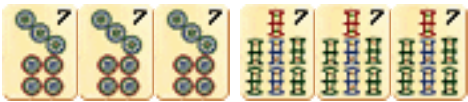
19. Vier gleiche Ziegel (Tile Hog):

Der Spieler hat vier identische Ziegel, verwendet diese aber nicht für einen Kong.



20. Gleiche Pungs (Double Pung):

Pungs gleicher Zahl aber verschiedener Farbe.



21. Zwei verdeckte Pungs (Two Concealed Pungs):

Zwei Pungs ohne Rufe.



22. Verdeckter Kong (Concealed Kong):

Vier gleiche Ziegel die ohne Rufe gesammelt wurden. Diese werden bis zum Ende des Spieles verdeckt ausgelegt und man erhält einen Ersatzziegel. Manchmal empfiehlt es sich jedoch drei Ziegel für einen Pung und den vierten für einen Chow zu verwenden (Tile Hog). Bringt sowieso gleich viele Punkte.



23. Nur einfache Ziegel (All Simple):

Das Spielbild enthält keine Randziegel und keine Trümpfe.



C: Hände, die 4 Punkte wert sind:

24. Trumpf und Randziegelspiel (Outside Hand):

Jede Gruppe und das Schlußpaar enthalten mindestens einen Randziegel oder Trumpf.



25. Vollkommen verdeckte Hand (Fully Concealed Hand):

Alle Ziegel wurden ohne Rufe gesammelt.



26. Zwei gerufene Kongs (Two Melded Kongs):

Das Spielbild enthält zwei gerufene Kongs. Gemäß Nummer 6. gehört auch ein ergänzter Pung dazu.



27. Vierter Ziegel (Last Tile):

Das Spiel wird mit dem vierten Ziegel beendet. Die anderen identischen drei Ziegel sind schon sichtbar nicht mehr im Spiel. Wird im Falle der Beraubung des Kongs aber nicht noch einmal mit vier Punkten belohnt.



In diesem Fall wurde schon ein Lotus 6-er Pung gerufen. Der Spieler zieht/ruft den letzten Sechser und vervollständigt damit einen Chow zum Herausgehen.

D – Hände, die 6 Punkte wert sind

28. Pungspiel (All Pungs): Nur Pungs. Kongs dürfen auch enthalten sein.



29. Farbspiel mit Trümpfen (Half Flush):

Eine Farbe und sonst Trümpfe.



30. Gemischte aufsteigende Chows (Mixed Shifted Chows)

Drei aufsteigende Chows in drei Farben, wobei der jeweils nächste Chow beim Mittelziegel des letzten Chows beginnt.



31. Von Allem etwas (All Types):

Bambus, Lotus, Schrift, Drachen und Winde kommen im Spielbild vor.



32. Alles gerufen (Melded Hand):

Alle Hände inklusive Schlußpaar wurden gerufen.

33. Zwei verdeckte Kongs (Two Concealed Kongs)



34. Zwei Drachen (Two Dragons):

Zwei Drachenpungs oder Kongs. Zu bemerken ist, dass Punkte für Kongs oder verdeckte Figuren soweit oben erwähnt noch extra vergeben werden können.



E – Hände, die 8 Punkte wert sind

35. Gemischte Straße (Mixed Straight):

Straße von 1-9 wobei jeder Chow aus einer anderen Farbe gebildet wird.



36. Drehbare Ziegel (Reversible Tiles):

Alle Hände bestehen aus drehbaren Ziegeln. Das sind: Bambus – 2,4,5,6,8,9; Lotus -1,2,3,4,5,8,9; sowie der weiße Drachen.



37. Gemischter Dreifach Chow (Mixed Triple Chow):

Drei gleiche Chows aller drei Farben.



38. Gemischte aufsteigende Pungs (Mixed Shifted Pungs):

Drei aufsteigende Pungs verschiedener Farben. Sollte nochmals von der ersten oder letzten Farbe ein vierter aufsteigender Pung vorhanden sein, wird nicht nochmals diese Hand verwirklicht. Immerhin hat man dann aber noch die Punkte für ein Pungspiel extra.



39. Wertloses Spiel (Chicken Hand):

Ein Spiel, das an und für sich Null Punkte enthält. Eine sehr schwierige Hand, die leider unterbewertet ist. Ich würde sie mit 16 Punkten bewerten. Man bedenke all die ein und zwei Punkte Hände die nicht enthalten sein dürfen. Vorsicht: Wenn man aus Versehen mit dem vierten Ziegel (Tile Hog) beendet. P.S: Ein paar Wochen nachdem ich diese Anmerkung geschrieben habe ist mir das gleich selbst passiert.



Hier muß man beachten: Es darf sich auch nicht um ein verdecktes Spiel handeln! Am Schluß wurde gerufen Bambus 1, Lotus 2, Schrift 3, 5 oder 9.

40. Letzter Ziegel der Mauer (Last Tile):

Mit dem letzten Ziegel der Mauer wird das Spiel beendet.

41. Letzter abgeworfener Ziegel (Last Tile Claim):

Mit dem allerletzten abgeworfenen Ziegel des Spieles wird das Spiel beendet.

42. Ersatzziegelgewinn (Out with Replacement Tile):

Beenden des Spieles mit einem Ersatzziegel für einen Kong. Vorsicht: Wenn ein gerufener Pung später zu einem Kong ergänzt wird, kann der Kong zum Beenden des Spieles geraubt werden und der Sieg mit dem Ersatzziegel ist leider nicht mehr möglich. So knapp kann es, natürlich sehr selten, zugehen.

43. Beraubung des Kong (Robbing the Kong):

Ein gerufener Pung wird zu einem Kong vervollständigt. In diesem Augenblick, und nicht später, kann der vierte Ziegel des Kongs, der einem anderen Spieler zum Beenden seines Spieles fehlt, geraubt werden. Die Mindestpunktezahl von 8 erreicht der Mitspieler mit der Beraubung auf jeden Fall.

F – Hände, die 12 Punkte wert sind

44. Verknüpfte Ziegel und viele Trümpfe (Lesser Honors and Knitted Tiles):

Eine etwas ungewöhnlich Hand. Man braucht 5 oder 6 verschiedene Trümpfe und Chows die nach dem Muster z. B. B 1-4-7; L 2-5-8; und S 3-6-9 gestrickt sind. Je nach Anzahl der Trümpfe kann je ein Ziegel der "Chows" fehlen! Man kann also überhaupt nur den letzten Ziegel rufen. Es gibt kein Schlußpaar. Punkte für ein vollkommen verdecktes Spiel gibt es nicht, wohl aber für "Self Drawn".



(hier gibt es noch Punkte 12 für Nummer 45!)

oder



45. Verknüpfte Straße (Knitted Straight):

Wie oben nur sind die "Chows" vollständig. Der Rest kann aus Chows, Pungs und Kongs gebildet werden. Das Schlußpaar nicht vergessen! Punkte für ein vollkommen verdecktes Spiel gibt es nicht, wohl aber für "Self Drawn". Es kann aber zugleich auch die Nummer 44 verwirklicht werden! Die 12 Punkte gibt es nämlich schon für die bloße Verknüpfte Straße (also 9 Ziegel).



46. Hohe Vier (Upper Four):

Die Hände bestehen nur aus 6,7,8 und 9-ern.



47. Untere Vier (Lower Four):

So wie Hohe Vier nur diesmal eben 1,2,3 und 4-ern.



48. Drei große Winde (Big Three Winds):

Drei Windpungs/kongs verdeckt oder offen.



G – Hände, die 16 Punkte wert sind

49. Reine Straße (Pure Straight):

Von 1-9 durchgehende Chows einer Farbe.



50. Vier Randchows, drei Farben (Three- suited Terminal Chows):

Zwei Randzahlen-Chows (wie Nummer 4) zweier Farben, und ein Fünferpaar der dritten Farbe. Die beiden Randzahlenchows werden natürlich nicht nochmals extra belohnt.



51. Reine aufsteigende Chows (Pure Shifted Chows):

Drei aufsteigende Chows einer Farbe wobei der jeweils nächste Chow mit der zweiten oder dritten Zahl des vorhergehenden Chows beginnt. Z.B. B 1,2,3; 2,3,4 und 3,4,5; oder B 1,2,3; 3,4,5; und 5,6,7.



oder



52. Alles mit Fünfern (All Fives):

Jedes Bild enthält einen Fünfer. Pung und Chows können gemischt werden.



53. Dreifacher Pung (Triple Pung):

Drei gleiche Pungs verschiedener Farben.



54. Drei verdeckte Pungs (Three Concealed Pungs):

Drei Pungs ohne Rufe. Gerufene Kongs zählen nicht und zerstören diese Hand!



H – Hände, die 24 Punkte wert sind

55. Sieben Paare (Seven Pairs):

Eine Hand die aus sieben Paaren besteht. Gerufen kann nur der letzte Ziegel werden. Warten auf ein Schlußpaar wird natürlich nicht extra belohnt. Nicht aber eine vollkommen verdeckte Hand wohl aber "Self drawn". Nicht kombinierbar mit "All Types".



56. Verknüpfte Ziegel und alle Trümpfe (Greater Honors and Knitted Tiles):

Wie Nummer 44, nur dass diesmal 7 verschiedene Trümpfe vorkommen und zwei Ziegel der Chows fehlen dürfen. Punkte für ein vollkommen verdecktes Spiel gibt es nicht, wohl aber für "Self Drawn".



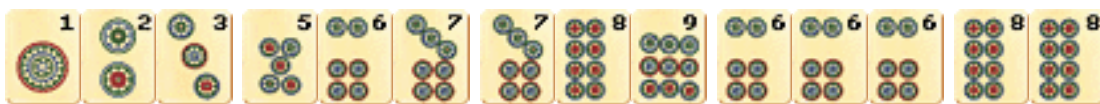
57. Alles gerade Zahlen (All Even):

Nur Pungs möglich. Auch das Schlußpaar besteht aus geraden Zahlen.



58. Reines Farbspiel (Full Flush):

Nur Ziegel einer Farbe.



59. Reiner dreifach Chow (Pure Triple Chow):

Drei identische Chows einer Farbe.



60. Drei reine aufsteigende Pungs (Pure Shifted Pungs):

Drei aufsteigende Pungs gleicher Farbe.



61. Obere Ziegel (Upper Tiles):

Nur Siebener, Achter und Neuner dürfen vorkommen.



62. Mittlere Ziegel (Middle Tiles):

Nur Vierer, Fünfer und Sechser dürfen vorkommen.



63. Untere Ziegel (Lower Tiles):

Nur Einer, Zweier und Dreier dürfen vorkommen



I – Hände, die 32 Punkte wert sind

64. Vier aufsteigende Chows (Four Shifted Chows):

Vier aufeinanderfolgende Chows einer Farbe wobei der jeweils nächste Chow mit der zweiten oder dritten Zahl des vorhergehenden Chows beginnt. Z.B. B 1,2,3; 2,3,4 ; 3,4,5 und 4,5,6 oder B 1,2,3; 3,4,5; 5,6,7 und 7,8,9.



oder



65. Drei Kongs (Three Kongs):

Drei Kongs unabhängig davon ob gerufen, verdeckt oder ergänzt.



66. Nur Randzahlen und Trümpfe (All Terminals and Honors):

Nur Pungs und/oder Kongs aus 1,9, Winden und/oder Drachen. Punkte für ein Pungspiel sind schon inkludiert.



J – Hände, die 48 Punkte wert sind:

67. Vierfach Chow (Quadruple Chow):

Vier gleiche Chows einer Farbe.



68. Vier reine aufsteigende Pungs (Four Pure Shifted Pungs):

Vier aufsteigende Pungs gleicher Farbe.



K – Hände, die 64 Punkte wert sind

69. Randzahlenspiel (All Terminals):

Nur Pungs/Kongs und Schlußpaar aus den Zahlen 1 und 9.



70. Vier Kleine Winde (Little Four Winds):

Drei Windpungs/kongs und ein Paar vom vierten Wind.



71. Drei Kleine Drachen (Little Three Dragons):

Zwei Drachenpungs/kongs und vom dritten Drachen ein Paar.



72. Nur Trümpfe (All Honors):

Nur Pungs/Kongs und Schlusspaar aus Trümpfen.



73. Vier verdeckte Pungs (Four Concealed Pungs):

Nur das Schlußpaar kann gerufen werden. Auch verdeckte Kongs erlaubt. Punkte für ein vollkommen verdecktes Spiel gibt es nicht, wohl aber für "Self Drawn".



74. Reine Randchows (Pure Terminal Chows):

Reines Farbspiel, wobei je zwei Chows aus 1-2-3 und aus 7-8-9 vorhanden sind und das Schlußpaar aus zwei Fünfern besteht. Für das reine Farbspiel gibt es natürlich keine Extrapunkte.



L – Hände, die 88 Punkte wert sind

75. Vier Große Winde (Big Four Winds):

Vier Windpungs/kongs.



76. Drei Große Drachen (Big Three Dragons):

Drei Drachenpungs/kongs



77. Grüne Hand (All Green):

Die Hand besteht nur aus Bambus 2,3,4,6,8 und grünem Drachen. Wenn nur Bambus vorhanden sind gibt es auch noch die Punkte für ein Farbspiel.



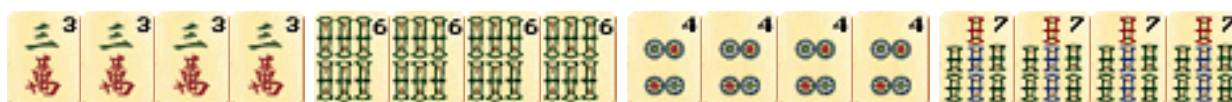
78. Neun Laternen (Nine Gates):

Drei Einser, 2-3-4-5-6-7-8 und drei Neuner einer Farbe in der Hand haben, und auf einen beliebigen Ziegel derselben Farbe zum Fertigmachen warten. Vorsicht ist angebracht. Stellt man den letzten Ziegel voreilig unter die eigenen Ziegel, kann es Probleme mit dem Nachweis geben, dass man die oben beschriebene Ziegelkombination schon in der Hand gehabt hat und es gibt nur die Punkte für ein Farbspiel. Punkte für ein vollkommen verdecktes Spiel gibt es nicht, wohl aber für "Self Drawn".



79. Vier Kongs (Four Kongs):

Vier Kongs gerufen oder verdeckt.



80. Sieben aufsteigende Paare (Seven Shifted Pairs):

Sieben aufsteigende Paare einer Farbe (die einzige Hand, die ich noch nie hatte). Punkte für ein vollkommen verdecktes Spiel gibt es nicht, wohl aber für "Self Drawn".



81. Dreizehn Waise (Thirteen Orphans):

Keine Pungs oder Chows. Von jedem Einser, Neuner, Wind und Drachen muss einer vorhanden sein. Das Schlusspaar wird ebenfalls aus diesen Ziegeln gebildet. Es kann also nur der Schlußziegel gerufen werden! Punkte für ein vollkommen verdecktes Spiel gibt es nicht, wohl aber für "Self Drawn".



TIPP: Es empfiehlt sich die englische Bezeichnung der Hände zu erlernen. Einerseits ist es nicht besonders schwierig, andererseits ist sie kürzer und bei den Turnieren (wo ja oft Spieler aus mehrerer Herren Ländern sind) geläufig, erleichtert somit die Verständigung.

Grundprinzipien der Abrechnung

a) Eine Hand (Pung, Chow) kann nicht für zwei identische Bewertungen herangezogen werden.

1. Fall:



Bewertung:

- aa)** Reiner Doppel Chow (Nr. 1)1 Punkt
- ab)** Gemischter Doppel Chow (Nr. 2)1 Punkt
- ac)** Da der Chow Bambus 2-3-4 schon einmal in der Kombination mit Schrift 2-3-4 zur Bewertung als Gemischter Doppel Chow verwendet wurde, darf er für eine weitere identische Bewertung, nämlich in Kombination mit dem zweiten Chow Schrift 2-3-4 nicht noch einmal herangezogen werden. Daher kein weiterer Punkt mehr.

2. Fall:



Bewertung:

- az)** Gemischter Dreifach Chow (Nr. 37)8 Punkte
 - ay)** Reiner Doppel Chow (Nr. 1)1 Punkt
 - ax)** Schrift 2-3-4 kann nicht noch ein zweites Mal für einen weitem Gemischten Dreifach Chow herangezogen werden!
 - aw)** Fraglich ist ob Schrift 2-3-4, da zweimal vorhanden, nochmals für je einen Gemischten Doppel Chow in Kombination mit Lotus 2-3-4 bzw. Bambus 2-3-4 verwenden werden kann. Ich würde sagen, dass dies nicht möglich ist, da die abstrakte Kombination Schrift 2-3-4 in der Kombination des Gemischten Dreifach Chows mit den anderen Chows bereits gewertet wurde.
 - av)** Ob es weitere Punkte gibt für ein Chowspiel (Schlusspaar aus Farbziegeln, dann noch 2 Punkte), sowie für Untere Vier (Schlusspaar aus Farbziegeln 1, 2, 3 oder 4, dann weitere 12 Punkte), oder gar keine Punkte (bei einem Trumpfpaar), kann aus obiger Konstellation noch nicht berechnet werden
- b) Was notwendiger Bestandteil einer höher bewerteten Hand ist, kann nicht nochmals in seinen Bestandteilen selbst abgerechnet werden.

Reine Straße (16 Punkte)



Hier können nicht nochmals Punkte für Kurze Straßen 1-2-3 und 4-5-6 bzw. 4-5-6- und 7-8-9 sowie den Randzahlen Chow 1-2-3 und 7-8-9 beansprucht werden.

- c) Hände können in Kombinationen für mehrere Bewertungen herangezogen werden, soweit sie sich nicht ausschließen. Der Umstand, dass es teilweise noch uneinheitliche Auffassungen von dem gibt was sich eigentlich ausschließt, soll nicht entmutigen. Zumeist betrifft dies Situationen, die in der Praxis kaum vorkommen.

Feinheiten der Abrechnung

Zuerst möchte ich darauf aufmerksam machen, dass sich mit diesen Ausführungen nur derjenige beschäftigen sollte, der schon einigermaßen gefestigte Kenntnisse der Hände erworben hat. Für die Urnivorbereitung sind sie allerdings unverzichtbar.

Manche Ausschließungen sind logisch manche von den Schöpfern einfach so gewollt.

Es ist durchaus nicht notwendig diese Liste auswendig zu lernen, wohl aber sollte man sie manchmal durchdenken. Ich nehme sie mir zu Turnieren sicher mit.

Nicht kombinierbar (-)

Kombinierbar (+)

(75) Vier Große Winde (Four Winds):

-) Prevalent Wind, Seat Wind, Big Three Winds, All Pungs, Pung of Terminal or Honors.
- +) Four Kongs, Four Concealed Pungs/Fully Concealed Hand, Self Drawn, Concealed Hand, Half Flush (sowohl mit Drachenpaar und Farbiegelpaar!!!!).

(76) Drei Große Drachen (Big Three Dragons):

-) Pung of Dragons
- +) Three and Four Kongs, Four Concealed Pungs, Half Flush, All Terminals and Honors, All Pungs, Self Drawn, Fully/Concealed Hand.

(77) Grüne Hand (All Green):

-) Half Flush.
- +) Three and Four Kongs, Four Concealed Pungs, All Pungs, All Chows, All Types of Identical Chows, Pure Shifted Pungs, Full Flush, Self Drawn, Fully/Concealed Hand.

(78) Neun Laternen (Nine Gates):

-) Full Flush, Pung of Terminals, Fully Concealed Hand, Concealed Hand, Single Wait.
- +) Self Drawn

(79) Vier Kongs (Four Kongs):

-) All Pungs.
- +) Eigentliches alles was möglich ist.

(80) Sieben aufsteigende Paare (Seven Shifted Pairs):

-) Full Flush, Fully Concealed Hand, Concealed Hand, Single Wait, Seven Pairs.
- +) Self Drawn, All Simples.

(81) Dreizehn Waise (Thirteen Orphans):

-) All Types, Fully Concealed Hand, Concealed Hand, Single Wait.
- +) Self Drawn.

(69) Randzahlenspiel (All Terminals):

-) All Pungs, Double Pung, No Honors.
- +) Vor allem Triple Pung und alles was sonst möglich ist.

(70) Vier Kleine Winde (Little Four Winds):

-) Three Winds.
- +) Anscheinend Half Flush, All Honors, Prevalent Wind, Seat Wind, und was sonst noch möglich ist.

(71) Drei Kleine Drachen (Little Three Dragons):

-) Dragon Pung.
- +) Half Flush, All Honors und alles was sonst möglich ist.

(72) Nur Trümpfe (All Honors):

-) All Pungs und Pungs die für sich alleine gezählt einen Punkt wert sind..
- +) Self Drawn, Fully/Concealed Hand und alles was sonst möglich ist.

(73) Vier Verdeckte Pungs (Four Concealed Pungs):

-) Concealed Hand, All Pungs.
- +) Fully Concealed Hand, alle Windpungs, Dragon Pung, Concealed Kongs, (Mixed) Shifted Pungs, Identical Pungs, Upper Four, Lower Four, All Even, Upper/Middle/Lower Tiles, Reversible Tiles, All Green, Little/Big Three Dragons/Four Winds, All Terminals, All Honors, Four Kongs, All Simple, Half/Full Flush, etc.

(74) Reine Randchows (Pure Terminal Chows):

-) All Chows, Full Flush, Seven Pairs, Two Terminal Chows, Identical Cows.
- +) Self Drawn, Fully/Concealed Hand, Edge/Closed/Single Wait.

(67) Vierfach Chow (Quadruple Chow):

-) Pure Triple Chow, Pure Double Chow, Tile Hog.
- +) Chowspiel, Upper/Middle/Lower Tiles, Reversible Tiles, Full Flush, Half Flush, One Voided Suite, Edge/Closed/Single Wait, Fully Concealed Hand, All Simple.

(68) Vier reine aufsteigende Pungs (Four Pure Shifted Pungs):

-) All Pungs, (Three) Pure Shifted Pungs.
- +) Upper Four, Lower Four, Full/Half Flush, One Voided Suite, Self Drawn, Fully/Concealed Hand, Reversible Tiles, All Simple.

(66) Nur Randzahlen und Trümpfe (All Terminals and Honors):

-) Pungsspiel, nicht in Kombination mit Big Four Winds.
- +) Double/Triple Pung, Fully/Concealed Hand, Self Drawn.

(65) Drei Kongs (Three Kongs):

-) verdeckte Kongs

(64) Vier aufsteigende Chows (Four Shifted Chows):

-) Two Terminal Chows

(55) Sieben Paare (Seven Pairs):

-) Fully/Concealed Hand, Single Wait, All Even.
- +) Self Drawn, All Types, Reversible Tiles, Full Flush, Half Flush, One Voided Suite, Tile Hog, All Simple, No Honors, All Honors, All Terminals, All Terminals and Honors.

(56) Verknüpfte Ziegel und alle Trümpfe (Greater Honors and Knitted Tiles):

-) All Types, Fully/Concealed Hand.
- +) Self Drawn, Last Tile.

(57) Alles gerade Zahlen (All Even):

-) All Pungs, All Simple.
- +) Fully/Concealed Hand, Self Drawn, Reversible Tiles, Full Flush, One Voided Suite, Varianten von Kongs/Pungs (Concealed, Double, Triple).

(58) Reines Farbspiel (Full Flash):

-) No Honors.
- +) Alles was möglich ist.

(59) Reiner Dreifach Chow (Pure Triple Chow):

-) Pure Shifted Pungs.
- +) Alles was möglich ist.

(60) Drei reine aufsteigende Pungs (Pure Shifted Pungs):

-) Pure Triple Chow.
- +) Alles was möglich ist.

(61) Obere Ziegel (Upper Tiles):

-) No Honors.
- +) Alles was möglich ist.

(62) Mittlere Ziegel (Middle Tiles):

-) No Terminals and Honors.
- +) Alles was möglich ist, insbesondere All Fives.

(63) Untere Ziegel (Lower Tiles):

-) No Honors.
- +) Alles was möglich ist.

(50) Vier Randchows, drei Farben (Three- suited Terminal Chows):

-) Pure/Mixed Double Chow, Two Terminal Chows, No Honors, AllChows.
- +) Edge/Closed/Single Wait, Fully/Concealed Hand, Self Drawn.

(52) Alles mit Fünfern (All Fives):

-) All Simple, All Chows
- +) Middle Tiles.

(44) Verknüpfte Ziegel und viele Trümpfe (Lesser Honors and Knitted Tiles):

-) All Types, Fully/Concealed Hand, Single Wait.
- +) Last Tile, Self Drawn, Knitted Straight.

(45) Verknüpfte Straße (Knitted Straight):

-) unbekannt.
- +) All Types, All Chows, Pung of Wind/Dragon, Last Tile, Tile Hog, Fully/Concealed Hand, Edge/Closed/Single Wait, Lesser Honors and Knitted Tiles.

(46) Hohe Vier (Upper Four):

-) No Honors.
- +) Alles was möglich ist.

(47) Untere Vier (Lower Four):

-) No Honors.
- +) Alles was möglich ist.

(36) Drehbare Ziegel (Reversible Tiles):

-) One voided Suite.
- +) Besonders No Honors, All Simple, uva.

(40) Letzter Ziegel der Mauer (Last Tile Draw):

-) Self Drawn.
- +) Alles was sonst möglich ist.

(42) Ersatzziegelgewinn (Out with Replacement Tile):

-) Self Drawn
- +) Fully/Concealed Hand.

(43) Beraubung des Kong (Robbing the Kong):

-) Last Tile.
- +) Alle was möglich ist. All Pungs geht sicher nicht.

(31) Nur gerufene Hände (Melded Hand):





-) Single Wait.
- +) Alles was möglich ist.

(27) Vierter Ziegel (Last Tile):

-) Robbing the Kong, All Pungs geht nicht.
- +) Alles was möglich ist.

Österreichischer Mahjong Verband

Abrechnungsblatt

Name:								
Playersnumber:								
	+	-	+	-	+	-	+	-
								
E ↔ S W ↔ N								
								
E → W S → N W → S N → E								
								
E ↔ S W ↔ N								
								
Total score:								
Tablepoints:								
Signature:								
Signature referee:								