



**YELLOW
MOUNTAIN
IMPORTS**

www.ymimports.com

visit us on the web
www.ymimports.com

Copyright 2025 Yellow Mountain Imports Inc.

**WIE MAN
CHINESISCHES
MAHJONG SPIELT**

EINFÜHRUNG

Mahjong mit seinen farbenfrohen Spielsteinen und faszinierenden Ritualen ist unbestreitbar einer der beliebtesten Zeitvertreiber der Chinesen. Es wird oft von Familien und Freunden in Marathonrunden gespielt, die abends beginnen und bis zum Sonnenaufgang des nächsten Tages dauern können, manchmal sogar noch länger. Die chinesische Mahjong-Ausrüstung ist einfacher als die westliche; Gestelle werden selten verwendet und es gibt keine Jokersteine.

Es gibt jedoch viele regionale Varianten mit einzigartigen Regeln und komplexen Bewertungsmethoden. Kantonesisch, Shanghai-, Taiwan- und Fukien-Englisch, Kantonesisch, Shanghaierisch und Fukien sind nur einige der unzähligen Varianten des Grundspiels. In diesem Handbuch werden Sie schnell mit einfachen Mahjong-Regeln auf Grundlage des kantonesischen Spiels (der einfachsten Variante), Begriffen in Englisch und Mandarin-Chinesisch sowie einer Bewertung auf Grundlage der offiziellen chinesischen Regeln vertraut gemacht. Wir bieten Ihnen außerdem eine einfache Anleitung zur Bewertung und verweisen Sie auf Bücher und Websites, die Ihnen dabei helfen, Ihr Spiel anspruchsvoller und mit fortgeschrittener Strategie zu gestalten.

Manche Regeln ändern sich nie. Chinesisches Mahjong wird immer mit vier Spielern gespielt, die um einen Tisch sitzen, wobei ein Spieler für eine bestimmte Runde als Geber fungiert. Die Kacheln werden gemischt, die Würfel geworfen und es beginnen Rituale, bei denen die Kacheln gesetzt, verteilt und ausgetauscht werden. Der erste Spieler, der ein Blatt mit (normalerweise) 13 Kacheln hat und somit „Mahjong“ ruft, beendet das Spiel. Anschließend werden die Kacheln gewertet, ein Gewinner bekannt gegeben und Chips oder Geld ausgetauscht.

Beim Mahjong-Spielen müssen Sie ständig strategische Entscheidungen treffen. Manche Entscheidungen werden Sie vor Freude in die Luft springen lassen, andere werden Sie dazu bringen, den Stein zurückzunehmen. Ist es besser, einen Stein abzulegen und sich einen Vorteil zu verschaffen? Oder wäre es klüger, ein gutes Blatt zu behalten? Sie werden die Freude über den Gewinn eines Blattes spüren, aber auch bedauern, dass Sie nicht mutig genug waren, eine andere Entscheidung zu treffen. Wie beim Poker lernen Sie beim Mahjong viel über Ihre Gegner und können Ihre Strategie entsprechend deren Stärken und Schwächen anpassen.

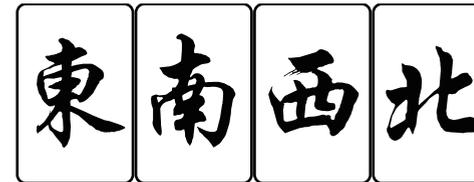
IDENTIFIZIEREN SIE IHRE KACHELN

Ihr chinesisches Mahjong-Set besteht aus 144 Steinen. Es können mehrere leere Kacheln enthalten sein, falls welche verloren gehen, diese werden jedoch beim Spielen nicht verwendet.

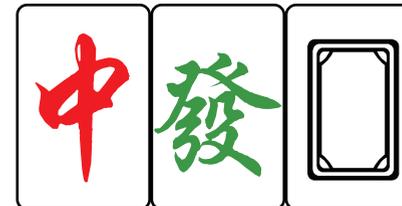
Die 144 Kacheln sind in vier Gruppen mit ihren Untergruppen unterteilt:

1. HONORS (28 Kacheln)

Winde 风牌 fēngpái (16 Kacheln – 4 von jeder Art)

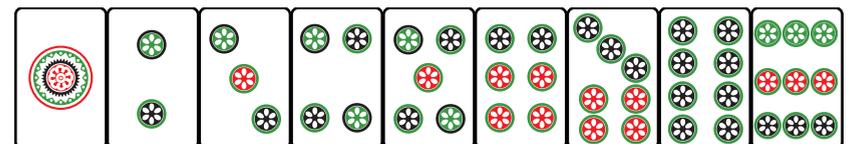


Drachen 三元牌 sānyuánpái (12 Kacheln – jeweils 4)

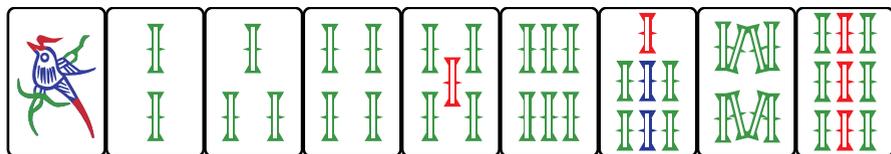


2. Farben (108 Kacheln)

Kreise oder Punkte 筒子牌 tǒngzipái (36 Kacheln – je 4)



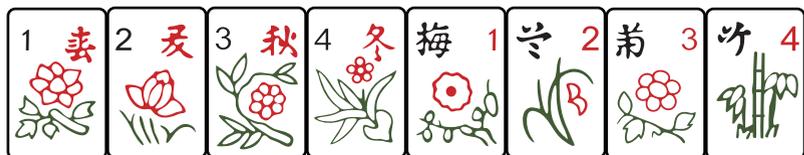
Bambus oder Bams 索子牌 suozipái (36 Kacheln – je 4)



Charaktere oder Craks 万子牌 wanzipái (36 Kacheln – je 4)



3. BLUMEN und JAHRESZEITENSTEINE 花牌 huāpái (8 Kacheln)



Viele chinesische Spieler spielen lieber ohne Blumen- und Jahreszeitensteine. In diesem Fall wird es ein Spiel mit 136 Kacheln. Und wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen, möchten Sie sie vielleicht auch weglassen. Blumen- und Jahreszeitensteine werden wie folgt verwendet:

Zieht ein Spieler ein Blumen- oder Jahreszeitenplättchen, muss er es sofort aufdecken, beiseitelegen und ein weiteres Plättchen ziehen. Der Besitz von Blumen- und Jahreszeitenplättchen bietet zwei Vorteile:

1. Jedes Blumen- oder Jahreszeitenplättchen bringt einen Extrapunkt in der Endwertung.
2. Wenn ein Spieler alle acht Blumen- und Jahreszeitenplättchen gesammelt hat, hat er die Runde direkt gewonnen.

4. LEERE PLÄTTCHEN

Ihr Set kann mehrere leere Plättchen enthalten. Diese sind Ersatzkacheln für

den Fall, dass Sie andere Plättchen in Ihrem Set verlegen. Sie werden beim Spielen nicht benötigt.

IDENTIFIZIEREN SIE ALLE ANDEREN SPIELSTEINE

1. Würfel

Ihr Set enthält zwei oder drei Würfel. Würfel werden zu Beginn des Spiels verwendet, um Sitzordnungen auszuwählen, den Dealer auszuwählen und die Wände zu zerstören.

2. Indikatoren

Indikatoren mit den chinesischen Schriftzeichen „Nord“, „Süd“, „Ost“ und „West“ werden verwendet, um den Spielern bei der Auswahl zu helfen und sie daran zu erinnern, wer wo sitzt. Wie die Racks werden sie von einigen Spielern bevorzugt, sind aber nicht obligatorisch. Indikatoren können von Set zu Set unterschiedlich sein, aber es gibt zwei grundlegende Typen:

A. Münzindikatoren



Nord

Süd

Ost

West

B. Drehindikatoren



BEGINNEN SIE MIT DEM SPIELEN!

Chinesisches Mahjong lässt sich leicht in sieben Stufen unterteilen:

1. Sitzordnung 方位 fāngwèi
2. Wählen Sie den Händler 打庄 dǎzhuāng
3. Mischen und die Mauer bauen (auf Deutsch) 叠牌 diépái
4. Brechen Sie die Mauern 开牌 kāipái
5. Ordnen Sie die Kacheln an 做牌 zuòpái
6. Mahjong anrufen 和牌 húpái
7. Wertung 算牌 suànpái
8. Runden

Die meisten Variationen von Mahjong-Spielen in China umfassen Phase 1 (Sitzordnung) und Phase 7 (Wertung). Es gibt auch Variationen in der Anzahl der Kacheln, die zum Spielen verwendet werden, und Rituale, die den Austausch der Kacheln beinhalten.

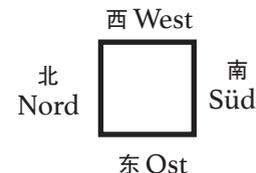
Mahjong ist insofern einzigartig, als dass es keine festen Spielregeln gibt. Wenn Mahjong-Spieler von verschiedenen Orten zusammenkommen, müssen sie sich zunächst auf die Regeln einigen. Manche sagen, dass dies den besonderen Charme von Mahjong ausmacht.

Ein wichtiger Punkt, über den Sie sich einigen müssen, ist die Punktevergabe (mehr dazu später) und ob Sie um Chips oder echtes Geld spielen. In beiden Fällen beginnt jeder mit einem Spielkapital. Wenn Sie mit Chips spielen, weisen Sie jeder Art von Chip einen Punktwert zu und geben Sie jedem Spieler zu Beginn 1000 Punkte. Wenn Sie um Geld spielen, beginnt jeder Spieler mit 1 \$ in Zehn-Cent-Münzen, 10 \$ in Ein-Cent-Münzen oder was auch immer Sie entscheiden.

1. Sitzordnung 方位 fāngwèi

Sitzordnungen sind für chinesische Mahjong-Spieler aus zwei Gründen wichtig. Erstens kann der Sitzplatz gutes oder schlechtes Feng Shui bedeuten (ein System der chinesischen Geomantie, das auf der Himmelsrichtung und der Platzierung von Haushaltsgegenständen basiert). Zweitens wäre es für zwei Spieler allzu leicht, zu betrügen, indem sie sich gegenseitig günstige Karten zuwerfen (mehr dazu später), daher ist es eine gute Idee, um die Sitzplätze zufällig und veränderlich zu gestalten. Anfänger können diesen Schritt überspringen.

So sieht eine Mahjong-Sitzordnung aus:



Beachten Sie, dass die Karte nicht wie eine westliche Karte angeordnet ist. Sie ist im chinesischen Stil nach der Formel „Ost-Süd-West-Nord“ angeordnet, wie sie im Chinesischen lautet.

Wenn Sie Münzwindanzeiger haben, können Sie die Sitzplätze bestimmen, indem Sie jeden Spieler nach dem Zufallsprinzip eine Münze ziehen lassen, um seinen Platz zu bestimmen. Wenn keine Münzanzeiger verfügbar sind, können Sie auch von jedem Windplättchen eins ziehen, sie verdeckt hinlegen, mischen und jeder Spieler zieht ein Plättchen, um seinen Platz zu bestimmen.

2. Wählen Sie den Dealer 打庄 dǎzhuāng

Der Spieler, der im „Ost“ sitzt, beginnt als Dealer. Wenn Sie Schritt 1 übersprungen und sich zufällig um den Tisch herum gesetzt haben, gibt es ein paar einfache Möglichkeiten, den „Ost“-Sitz zu bestimmen.

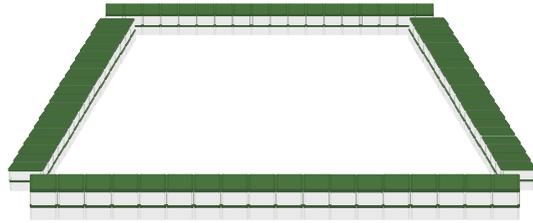
Der einfache Weg besteht darin, dass jeder Spieler nacheinander würfelt. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl wird zum Geber und ist nun „Ost“.

Die zweite und traditionellere chinesische Methode besteht darin, dass ein ausgewählter Spieler (also der Gastgeber/die Gastgeberin) die Würfel wirft und dann im Kreis gegen den Uhrzeigersinn (also gegen die Richtung der Uhrzeiger) bis zur Gesamtzahl auf den Würfeln zählt. Der zuletzt gezählte Spieler wird zum Geber und ist nun „Ost“.

3. Mischen und Mauern bauen 叠牌 diépái

Alle 144 Kacheln werden verdeckt in die Mitte des Tisches geworfen und so laut und energisch wie möglich gemischt.

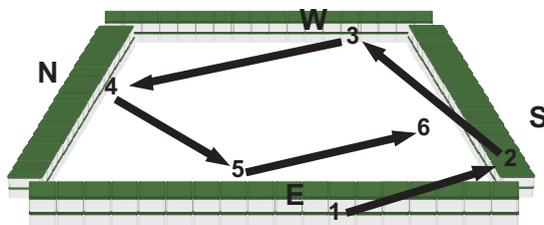
Anschließend baut jeder Spieler eine Mauer aus 18 Kacheln Länge und zwei Kacheln Höhe. Sie sieht dann wie auf dem Bild unten aus:



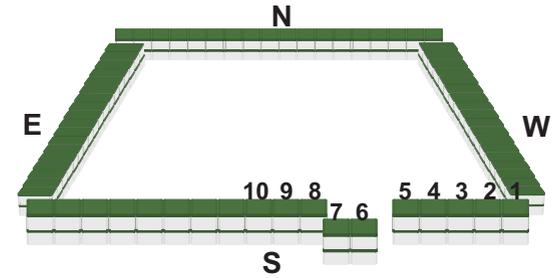
4. Die Mauern durchbrechen 开牌 kāipái

Um zu bestimmen, auf welcher Seite mit dem Durchbrechen der Mauer begonnen wird, würfelt der Geber (Ost) zunächst und zählt, beginnend bei sich selbst, die Spieler um den Tisch herum gegen den Uhrzeigersinn ab, bis die Summe der gewürfelten Punkte erreicht ist. Auf dieser Seite beginnt das Durchbrechen der Mauer.

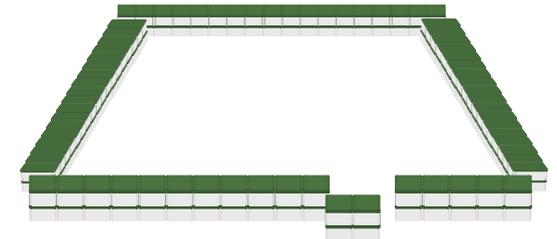
Der Spieler, der auf der gewählten Seite für den Mauerdurchbruch sitzt, würfelt dann und addiert die Summe aus seinem Wurf und der Summe aus dem Wurf des Dealers, um zu bestimmen wo man mit dem Einreißen der Mauer beginnen soll. Beginnend auf der rechten Seite der Mauer des gewählten Spielers zählt man den Stapel der Kacheln ab (von rechts nach links), bis die Summe aus beiden Würfelwürfen erreicht ist. Die Mauer wird an dieser Stelle eingerissen, und der Geber nimmt sich die nächsten vier Kacheln links (zwei aus der oberen Reihe und zwei aus der unteren Reihe). Die Kacheln rechts vom Bruch werden als „Tote Mauer“ bezeichnet, während die Kacheln links davon als „Lebende Mauer“ bezeichnet werden.



Beispiel: Wenn der Geber eine 2 und eine 4 würfelt, zählt er von sich aus gegen den Uhrzeigersinn bis zur Gesamtsumme 6 ab. Die gewählte Seite ist Süd.



Beispiel (Fortsetzung): Der Südspieler würfelt dann eine 1 und eine 3, was insgesamt 4 ergibt. Diese Summe addiert er dann zur vorherigen 6 des Gebers, was eine Gesamtsumme von 10 ergibt. An der Südwand werden von rechts nach links 10 Stapel von Spielsteinen abgezählt. Der Geber nimmt dann den 11. und 12. Stapel.



Der nächste Spieler rechts vom Geber macht dort weiter, wo der Geber aufgehört hat, und nimmt sich die nächsten vier Steine (zwei von oben und zwei von unten).

Und weiter gegen den Uhrzeigersinn nimmt der nächste Spieler die nächsten vier Kacheln (zwei oben und zwei unten). Dieser Vorgang wird fortgesetzt, bis jeder Spieler 12 Kacheln hat.

Hinweis: Es wird gegen den Uhrzeigersinn gespielt. Plättchen werden jedoch im Uhrzeigersinn von der Mauer genommen.

Als nächstes nimmt der Geber zwei weitere Kacheln, so dass er insgesamt 14 Kacheln hat. Jeder andere Spieler nimmt wiederum einen Stein, so dass jeder andere Spieler insgesamt 13 Kacheln hat. Es gibt zwei Möglichkeiten, wie der Geber seine beiden Kacheln nehmen kann. Entweder er nimmt sofort zwei Kacheln und dann nimmt jeder Spieler nach ihm seinen Stein. Oder er nimmt zuerst einen Stein, jeder andere Spieler nimmt seinen Stein und dann nimmt der Geber seinen zweiten Stein.

Wenn ein Spieler nun ein Blumen- oder Jahreszeitenplättchen nehmen soll, legt er es offen in seine Ecke und nimmt sich ein Ersatzplättchen von der „Toten Wand“. Die Blumen- und Jahreszeitenplättchen werden später für die Wertung verwendet.

5. Anordnen der Spielsteine 做牌 zuòpái

Jetzt beginnt die Strategieentwicklung. Jeder Spieler ordnet die Spielsteine auf seinem Gestell in einer logischen Reihenfolge an, damit er sein Ziel erreichen kann, ein perfektes MAHJONG-Blatt zusammenzustellen.

Das Ziel von Mahjong: Ihre Kacheln so zu kombinieren, dass sie eingewinnbringendes MAH-JONG-Blatt bilden, beispielsweise ein verdecktes oder aufgedecktes CHOW, PUNG oder KONG.

Hinweis: Beginnen Sie damit, Ihre Kacheln so anzuordnen, dass die offensichtlichen Übereinstimmungen links und die Kacheln, die Sie ablegen möchten, rechts sind. Sie können Ihre Meinung später ändern, aber dies ist ein guter Ausgangspunkt.

Beobachten Sie die anderen Spieler genau, während sie ihre Kacheln anordnen und ablegen, und versuchen Sie zu erraten, was sie vorhaben.

CHOW 吃牌 chīpái

A chow is three tiles in a sequence. Example:



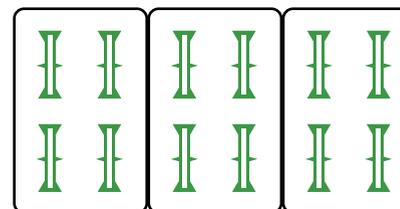
Es gibt zwei Arten von Chows:

1. Ein *verstecktes Futter*, das geheim ist und von der Wand gezogen wird, wenn Sie an der Reihe sind.

2. Ein *aufgedecktes Futter*, das durch das Ablegen von Karten eines Spielers gewonnen wird, der direkt vor Ihnen an der Reihe war. Um ein Futter zu beanspruchen, sagen Sie laut „Futter“, beanspruchen Sie die abgelegten Karten des vorherigen Spielers und zeigen Sie Ihre neue Futtersequenz für alle sichtbar. Nach dem Ablegen wird das Spiel mit dem Spieler zu Ihrer Rechten fortgesetzt. Hinweis: Sie können nur Futter von den abgelegten Karten des Spielers zu Ihrer Linken beanspruchen.

PUNG 碰牌 pèngpái

Ein Pung besteht aus drei identischen Kacheln. Beispiel:



Es gibt zwei Arten von Pungs:

1. Ein *versteckter Pung*, der geheim ist und von der Wand gezogen wird, wenn es dein ist drehen.
2. Ein *offener Pung*, der durch das Ablegen einer Karte eines beliebigen Spielers gewonnen wird. Um einen Pung zu beanspruchen, rufen Sie laut „Pung“ aus, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist, beanspruchen Sie die abgelegte Karte des Spielers und zeigen Sie Ihre neue Pung-Sequenz für alle sichtbar. Nach dem Ablegen wird das Spiel mit dem Spieler zu Ihrer Rechten fortgesetzt.

Hinweis: Sie können Pungs von jedem Spieler beanspruchen.

KONG 开杠 kāigàng

Ein Kong besteht aus vier identischen Kacheln, hat aber ein paar Sonderregeln. Beispiel:



Ein *versteckter Kong* ist geheim und wird von der Wand gezogen, wenn Sie an der Reihe sind. An diesem Punkt haben Sie die Wahl: Entweder Sie geben Ihren *Kong* den anderen Spielern bekannt oder Sie halten ihn geheim. Wenn Sie ihn bekannt geben, legen Sie die vier Kacheln verdeckt vor Ihre Hand, ziehen einen Ersatzstein von der „Toten Wand“ und legen dann einen Stein ab, um Ihren Zug zu beenden. Andernfalls können Sie den Kong in Ihrer Hand behalten, um die Flexibilität zu haben, drei der Kacheln als Pung und die restlichen Kacheln als Chow zu verwenden. Sie können einen versteckten Kong jederzeit zu einem späteren Zeitpunkt während Ihres Zuges bekannt geben, nachdem Sie einen Stein von der Wand oder einen Ersatzstein gezogen haben.

Ein *freigelegter Kong* wird von einem beliebigen Spieler durch Ablegen gewonnen. Um einen Kong zu beanspruchen, rufe laut „Kong“ aus, beanspruche den abgelegten Stein und decke die neue Kong-Sequenz für alle sichtbar auf. Ziehe dann einen Ersatzstein von der „Toten Wand“ und lege einen Stein ab. Das Spiel wird mit dem nächsten Spieler nach rechts fortgesetzt.

Hinweis: Sie können Kongs von jedem Spieler beanspruchen.

Spiel in Runden

Das Spiel beginnt mit dem Geber (Ost). Der Geber beendet seinen Zug, indem er einen Spielstein offen in die Mitte des Tisches legt. Denken Sie daran, dass der Geber mit 14 Spielsteinen begonnen hat, sodass er jetzt, genau wie alle anderen Spieler, nur noch 13 Spielsteine hat.

Das Spiel wird gegen den Uhrzeigersinn (linksherum) fortgesetzt, wobei Süd als nächstes an der Reihe ist. Süd hat die Möglichkeit, entweder 1) den abgelegten Stein von Nord zu beanspruchen, wenn er zum Bauen eines Chow, Pung oder Kong verwendet werden kann, oder 2) einen Stein von der Live Wall zu ziehen.

Hinweis: Wenn entweder West oder Nord die Ablage von Ost nutzen kann, um einen Pung oder Kong zu machen, kann sie Pung/Kong ansagen und die Ablage einfordern. Wenn sie Pung/Kong ansagt, dann ist sie an der Reihe (überspringt Süd), indem sie die Ablage einfordert, den Pung/Kong aufdeckt (einen Ersatzstein von der toten Wand zieht, wenn Kong angesagt wurde) und dann einen Stein ablegt. Das Spiel wird dann mit dem Spieler rechts neben dem Spieler fortgesetzt, der Pung/Kong angesagt hat.

Wenn niemand den abgelegten Stein von Ost beansprucht, ist Süd an der

Reihe, indem es einen Stein von der Live Wall zieht und dann einen Stein offen in der Mitte des Tisches ablegt. Anschließend wird das Spiel gegen den Uhrzeigersinn rund um den Tisch nach Westen, dann nach Norden und schließlich wieder zurück nach Osten fortgesetzt.

Dieser Prozess wird fortgesetzt, während jeder Spieler versucht, seine Hand zu verbessern, und dabei regelmäßig „Pung“, „Chow“ und „Kong“ ruft. Hier ist Vorsicht geboten: Da jeder Stein, den Sie ablegen, von den anderen Spielern gesehen wird, wird es nicht lange dauern, bis sie herausfinden, welche Art von Hand Sie aufbauen möchten.

Hinweis: Wenn mehrere Spieler eine abgelegte Kachel beanspruchen möchten, geht diese an den Spieler mit der höchsten Priorität, basierend auf Folgendem:

1. Mahjong ansagen (wird im nächsten Abschnitt erklärt)
2. Pung oder Kong
3. Futter

6. Rufen Sie Mahjong (Das Spiel gewinnen) 和牌 húpái

Eine Gewinnhand beim Mahjong besteht aus einer Kombination aus 4 Sätzen Chows, Pungs oder Kongs plus 1 Paar.

Ein Spieler kann in seinem Zug entweder den Gewinnstein von der Mauer ziehen, in diesem Fall Sie sagen „Mahjong“ und decken ihre Hand auf. Ein Spieler kann auch durch einen abgelegten Stein eines anderen Spielers gewinnen. In diesem Fall sagt der Spieler „Mahjong“, um den abgelegten Stein zu erhalten, und deckt dann seine Hand auf.

Sobald Mahjong erklärt wurde, ist das Spiel vorbei und es ist Zeit, die Hand des Gewinners zu zählen!

Es kann auch vorkommen, dass niemand Mahjong angesagt hat, Ihnen aber die Kacheln in der Mauer ausgehen. In diesem Fall endet das aktuelle Spiel unentschieden, ohne dass ein Gewinner dabei ist.

7. Wertung 算牌 suànpái

Es gibt viele Möglichkeiten, die Hand des Gewinners zu werten.

Eine traditionelle chinesische Methode geht folgendermaßen: Der Wert der

Hand des Gewinners wird durch die Anzahl der „Fächer“ (番 fān) bestimmt, die er erhält. Laut der beigefügten Tabelle kann eine Hand so wenig wert sein wie null Fächer für die allzu einfache „Hühnerhand“ (鸡和 jīhé) bis hin zu 88 Fächern für etwas Außergewöhnliches wie die einmaligen „Dreizehn Waisen“ (十三幺 shísānyāo). Außerdem fügt jedes Blumen- und Jahreszeitenplättchen dem Punktestand des Gewinners einen zusätzlichen Fächer hinzu (oder es wird ein Fächer hinzugefügt, wenn Sie überhaupt keinen haben).

Wenn Mahjong durch Ablegen eines anderen Spielers erklärt wurde, muss nur derjenige, der den Gewinnstein abgelegt hat, den Gewinner bezahlen. Wenn Mahjong durch Selbstziehen erreicht wurde, zahlen alle drei anderen Teilnehmer den Gewinner. Die Bezahlung erfolgt auf Grundlage der zu Beginn des Spiels vereinbarten Punktezahl. Beispiel: 1 „Fan“ = 1 Chip.

Es gibt viele, viele Variationen der Punkteregeln. Beim Punkte zählen kommen regionale Unterschiede und Traditionen unter Familien und Freunden ins Spiel. Denken Sie sich also Ihre eigenen Regeln und Traditionen aus, haben Sie Spaß und seien Sie immer offen für neue Spielarten!

8. Das Spiel beenden

Sobald der Gewinner ausgezahlt wurde, kann ein neues Spiel beginnen. Wenn der Geber die Hand gewonnen hat oder es keinen Gewinner gab, weil die Kacheln ausgegangen sind, bleibt der Geber für das nächste Spiel derselbe. Andernfalls wird die Person rechts vom Geber der neue Geber.

Ein vollständiges Mahjong-Spiel besteht aus 4 Runden (jede Runde ist ein Zyklus, bei dem Ost-Süd-West-Nord der Geber ist), also mindestens 16 einzelne Spiele.

Diese Zahl kann noch viel höher ausfallen, wenn der Geber gewinnt und noch ein paar Spiele als Geber weitermacht, bevor er die Karten weitergibt.

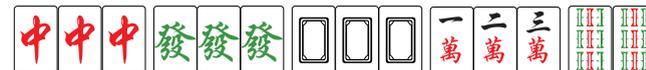
BEWERTUNGSBEISPIELE

88 Fans 八十八番

Die vier großen Winde
大四喜



Die 3 großen Drachen
大三元



Alles Grün 绿一色 - nur 2, 3, 4, 6, 8 Bambus und der Grüne Drache



Neun Tore 九莲宝灯 - Ein durchgängiger Zahlenstrahl von 1 bis 9 in einer Farbe, mit zusätzlichen 1 und 9



Dreizehn Waisen 十三幺



64 Fans 六十四番

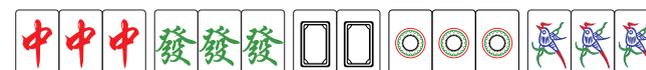
Alle Terminals 清幺九



Kleine vier Winde 小四喜



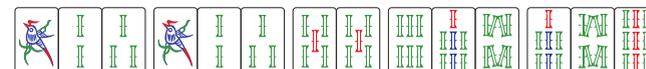
Kleine 3 Drachen 小三元



Alle Ehrungen 字一色



Reine Chows 一色双龙会 - zwei identische Folgen in einer Farbe

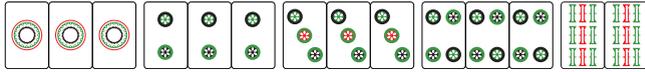


48 Fans 四十八番

Quad-Chow 一色四同顺



Vier Pungs 一色四节高



32 Fans 三十二番

Vier Chows 一色四步高



3 Könige 三杠



Endzahlen und Ehrungen 混幺九



24 Fans 二十四番

Sieben Paare 七对



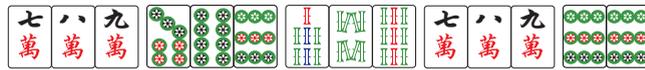
Größere Ehrungen 七星不靠



Vollspülung 清一色



Obere Kacheln 全大

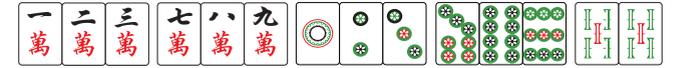


16 Fans 十六番

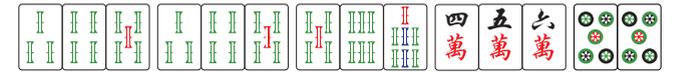
Reines Gerades 清龙



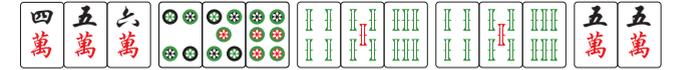
3 Passende Chows 三色双龙会



Reine Chows 一色三步



高

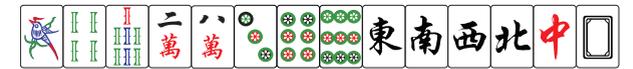


Alle Fünfe 全带五

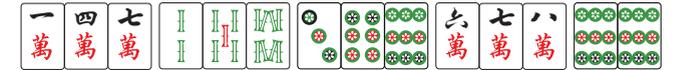


Dreifacher Pung 三

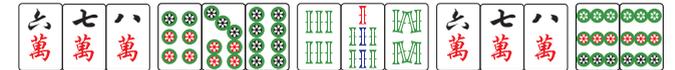
同刻 12 Fans 十二番



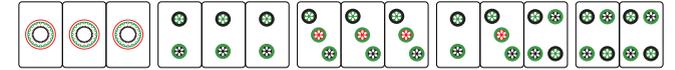
Gerade gestrickt 全



不靠



Kleinere Ehrungen 组合龙



Obere Vier 大于五



Untere Vier 小于五

Drei große Winde 三风



