A close-up photograph of mahjong tiles and dice. In the upper left, there are stacks of tiles with a gold, textured top surface and white bottom surfaces. In the lower right, two white dice are visible, one showing a red pips and the other showing black pips. The items are on a dark, possibly black, tray with gold-colored patterns. The background is a dark wooden surface.

*visit us on the web*  
[www.ymimports.com](http://www.ymimports.com)

Copyright 2026 Yellow Mountain Imports Inc.



**YELLOW  
MOUNTAIN**  
IMPORTS

[www.ymimports.com](http://www.ymimports.com)

# WIE MAN CHINESISCHES MAHJONG SPIELT

# EINFÜHRUNG

Mahjong mit seinen farbenfrohen Spielsteinen und faszinierenden Ritualen ist unbestreitbar einer der beliebtesten Zeitvertreibe in China. 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, Shanghainesisch, Taiwanesisch und Fukien sind nur einige der vielen Varianten des Grundspiels. In diesem Handbuch starten Sie mit einsteigerfreundlichen Regeln auf Grundlage einer kantonesischen Spielweise (für den Spielablauf), Begriffen in Englisch und Mandarin-Chinesisch sowie einer Bewertung auf Grundlage der offiziellen chinesischen Regeln (MCR-Fanliste). 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 eine Gewinnhand vervollständigt (typischerweise 14 Steine als vier Sätze und ein Paar) und somit „Mahjong“ ruft, beendet diese Runde. 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.

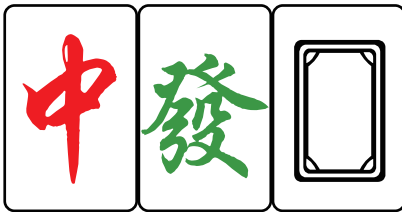
Die 144 Kacheln sind in vier Gruppen mit ihren Untergruppen unterteilt:

## 1. EHRENSTEINE (28 Kacheln)

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

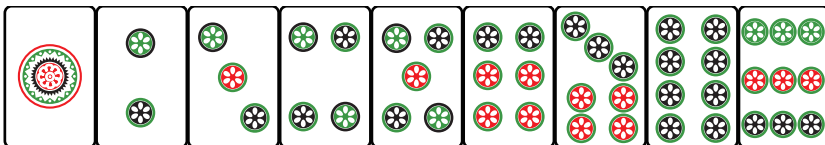


Drachen (三元牌, sānyuánpái) (12 Kacheln – jeweils 4)

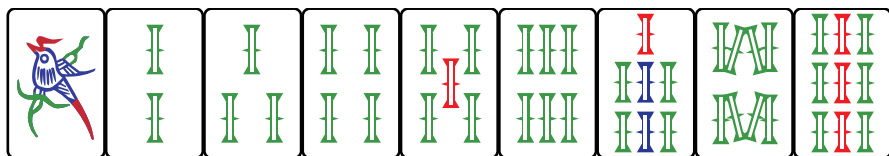


## 2. Farben (108 Kacheln)

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



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



Charaktere oder Craks (万字牌, wànzipái) (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 zu einem 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 einen Blumen- oder Jahreszeitenstein, muss er ihn sofort aufdecken, beiseitelegen und umgehend einen Ersatzstein aus der Toten Mauer ziehen. Wenn dies während Ihres Zuges geschieht, ziehen Sie den Ersatzstein sofort und legen anschließend wie üblich einen Stein ab. Der Besitz von Blumen- und Jahreszeitensteinen bietet zwei Vorteile:

1. Jeder Blumen- oder Jahreszeitenstein bringt 1 Fan zusätzlich in der Endwertung.
2. Manche Hausregeln werten das Sammeln aller acht Blumen- und Jahreszeitensteine als sofortigen Rundensieg. Andere Gruppen werten Blumen/Jahreszeiten nur als Bonuspunkte. Legen Sie diese Regel vor Spielbeginn fest.

#### 4. LEERE KACHELN

Ihr Set kann mehrere leere Kacheln enthalten. Diese sind Ersatzkacheln für den Fall, dass Sie andere Kacheln 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 Geber auszuwählen und die Mauer zu durchbrechen.

## 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 acht Stufen unterteilen:

- Sitzordnung (方位, fāngwèi)
- Wählen Sie den Geber (打庄, dazhuāng)
- Mischen und Mauern bauen (叠牌, dié pái)
- Die Mauer durchbrechen (开牌, kāi pái)
- Anordnen der Spielsteine (做牌, zuò pái)
- Rufen Sie Mahjong (和牌, hù pái)
- Wertung (算牌, suàn pái)
- 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.

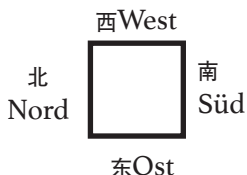
Mahjong ist insofern einzigartig, als dass es keine festen Spielregeln gibt. Wenn Mahjong-Spieler von verschiedenen Orten zusammenkommen, müssen sie sich zunächst auf die Regeln einigen. Manche sagen, dass dies den besonderen Charme von Mahjong ausmacht.

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.

## • 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 Kacheln 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.

- **Wählen Sie den Geber (打庄, dazhuāng)**

Der Spieler, der im „Ost“ sitzt, beginnt als Geber. 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.

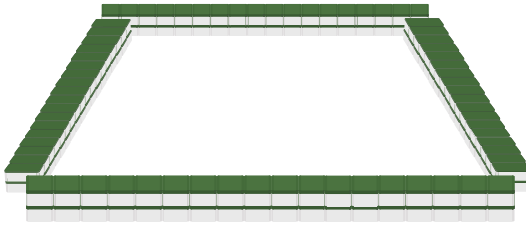
Der einfache Weg besteht darin, dass jeder Spieler nacheinander würfelt. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl wird zum Geber und ist nun „Ost“.

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“.

- **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.

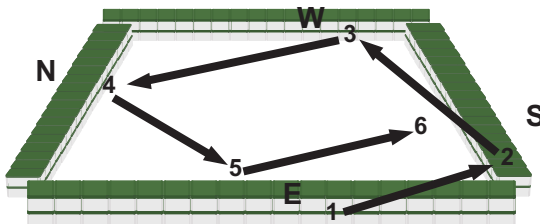
Anschließend baut jeder Spieler eine Mauer aus 18 Kacheln Länge und zwei Kacheln Höhe. Sie sieht dann wie auf dem Bild unten aus:



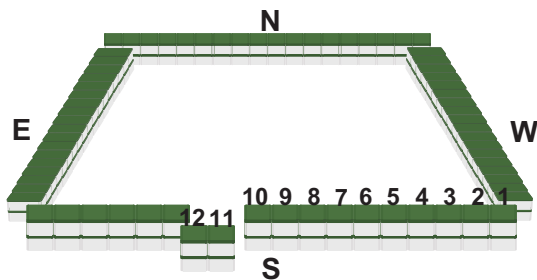
• Die Mauer durchbrechen (开牌, kāipái)

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.

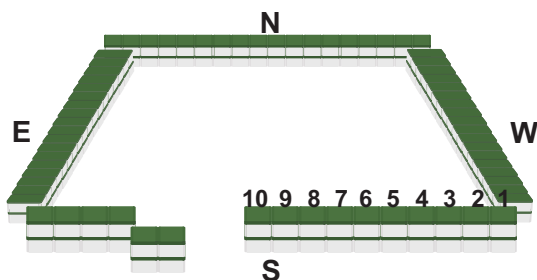
Der Spieler, der auf der gewählten Seite für den Mauerdurchbruch sitzt, würfelt dann und addiert die Summe aus seinem Wurf und der Summe aus dem Wurf des Gebers, um zu bestimmen, wo man mit dem Einreißen der Mauer beginnen soll. Beginnend auf der rechten Seite der Mauer des gewählten Spielers zählt man 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 links vom Bruch bilden die Lebende Mauer (von dort wird gezogen). Ein kleiner reservierter Abschnitt nahe der Bruchstelle ist die Tote Mauer (rechts von der Bruchstelle); daraus werden Ersatzsteine (für Kong sowie Blumen/ Jahreszeiten) gezogen. Legen Sie vor Spielbeginn fest, wie viele Stapel die Tote Mauer umfasst (z. B. 7 Stapel = 14 Steine). Diese Kacheln werden nur für Ersatzsteine verwendet (Kong sowie Blumen-/ Jahreszeitensteine).



*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 Kacheln (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. Die Kacheln werden aus der Lebenden Mauer ab der Bruchstelle in Reihenfolge gezogen.

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. Der Geber legt anschließend einen Stein ab, um die Runde zu beginnen.

Wenn ein Spieler nun ein Blumen- oder Jahreszeitenplättchen zieht, legt er es offen in seine Ecke und nimmt sich sofort ein Ersatzplättchen von der „Toten Mauer“. Wenn dies während Ihres Zuges geschieht, setzen Sie Ihren Zug fort und legen anschließend wie üblich einen Stein ab. Die Blumen- und Jahreszeitenplättchen werden später für die Wertung verwendet.

- **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 Spielsteine so zu kombinieren, dass Sie eine Gewinnhand bilden (meist 4 Sätze aus Chow/Pung/Kong + 1 Paar).

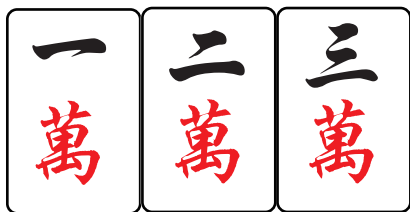
Hinweis: Beginnen Sie damit, Ihre Kacheln so anzuordnen, dass die offensichtlichen Übereinstimmungen links und die Kacheln, die Sie ablegen möchten, rechts sind. Sie können Ihre Meinung später ändern, aber dies ist ein guter Ausgangspunkt.

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)**

Ein Chow besteht aus drei Kacheln in aufeinanderfolgender Reihenfolge.  
Beispiel:

Es gibt zwei Arten von Chows:

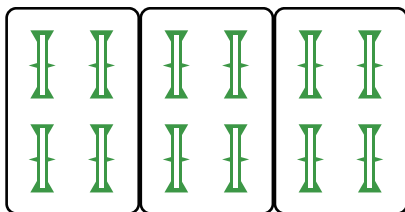


1. Ein verdecktes Chow, das geheim ist und von der Wand gezogen wird, wenn Sie an der Reihe sind.
2. Ein aufgedecktes Chow, das durch den zuletzt abgelegten Stein des

Spielers gewonnen wird, der direkt vor Ihnen an der Reihe war. Um ein Chow zu beanspruchen, sagen Sie laut „Chow“, beanspruchen Sie den abgelegten Stein des vorherigen Spielers und zeigen Sie Ihre neue Chow-Sequenz für alle sichtbar. Nach dem Ablegen wird das Spiel mit dem Spieler zu Ihrer Rechten fortgesetzt.  
Hinweis: Sie können nur Chows mit dem zuletzt abgelegten Stein des Spielers zu Ihrer Linken bilden.

• PUNG (碰牌, pèngpái)

Ein Pung besteht aus drei identischen Kacheln. Beispiel:

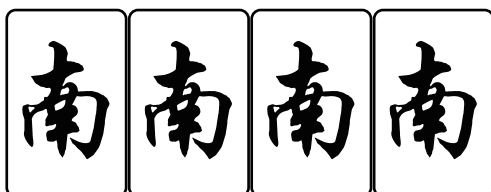


Es gibt zwei Arten von Pungs:

1. Ein verdeckter Pung, der geheim ist und von der Wand gezogen wird, wenn Sie an der Reihe sind.
2. Ein offener Pung, der durch den zuletzt abgelegten Stein eines beliebigen Spielers gewonnen wird. Um einen Pung zu beanspruchen, rufen Sie laut „Pung“, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist, beanspruchen Sie den abgelegten Stein des Spielers und zeigen Sie Ihre neue Pung-Sequenz für alle sichtbar. Nach dem Auslegen wird das Spiel mit dem Spieler zu Ihrer Rechten fortgesetzt.  
Hinweis: Sie können Pungs von jedem Spieler beanspruchen.

• KONG (杠, gàng)

Ein Kong besteht aus vier identischen Kacheln und unterliegt besonderen Regeln. Beispiel:



Ein Kong besteht aus vier identischen Kacheln. Wenn Sie einen Kong bilden, müssen Sie ihn ansagen und offen vor sich ablegen. Ein verdeckter Kong wird als Satz verdeckt abgelegt, ein offener (gemeldeter) Kong als Satz offen. Nach dem Ansagen eines Kongs ziehen Sie einen Ersatzstein aus der Toten Mauer und legen anschließend einen Stein ab, um Ihren Zug zu beenden (der Ersatzstein gehört zu diesem Zug; danach legen Sie wie üblich genau einen Stein ab). 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 durch den zuletzt abgelegten Stein eines beliebigen Spielers gebildet. Um einen Kong zu beanspruchen, rufen Sie laut „Kong“, beanspruchen Sie den abgelegten Stein und decken Sie die neue Kong-Sequenz für alle sichtbar auf. Ziehen Sie dann einen Ersatzstein von der „Toten Mauer“ und legen Sie einen Stein ab. Das Spiel wird mit dem nächsten Spieler nach rechts fortgesetzt.

Hinweis: Sie können einen offenen (gemeldeten) Kong mit dem zuletzt abgelegten Stein eines beliebigen Spielers bilden. Verdeckte und hinzugefügte Kongs entstehen nur aus Ihren eigenen Steinen.

## **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 Ost zu beanspruchen, wenn er zum Bilden eines Chow, Pung oder Kong verwendet werden kann, oder 2) einen Stein von der Lebenden Mauer zu ziehen.

Hinweis: Wenn entweder West oder Nord die Ablage von Ost nutzen kann, um einen Pung oder Kong zu bilden, kann dieser Spieler sofort „Pung“/ „Kong“ ansagen und die Ablage beanspruchen. Wenn ein Pung/Kong angesagt wird, ist dieser Spieler an der Reihe (Süd wird übersprungen): Er beansprucht die Ablage, legt den Pung/Kong offen aus (bei Kong: einen Ersatzstein aus der Toten Mauer ziehen) und legt anschließend einen Stein ab. Danach geht das Spiel mit dem Spieler rechts von demjenigen weiter, der Pung/Kong angesagt hat.

Wenn niemand den abgelegten Stein von Ost beansprucht, ist Süd an der Reihe: Süd zieht einen Stein aus der Lebenden Mauer und legt anschließend einen Stein offen in der Mitte des Tisches ab. 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. Chow

• **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. Einige spezielle Gewinnhände (z. B. Sieben Paare) folgen nicht dieser Struktur – verwenden Sie in diesem Fall die Wertungstabelle, sofern Ihre Runde diese Hände zulässt.

Ein Spieler kann in seinem Zug entweder den Gewinnstein von der Mauer ziehen; in diesem Fall sagt er „Mahjong“ und deckt sein vollständiges 14-Stein-Blatt 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 beanspruchen, 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.

## • Wertung (算牌, suànpái)

Es gibt viele verschiedene Arten, die Hand des Gewinners zu werten.

Eine traditionelle chinesische Methode geht folgendermaßen: Der Wert der Hand des Gewinners wird durch die Anzahl der „Fan“ (番 fān) bestimmt, die er erhält. Laut der beigefügten Tabelle kann eine Hand so wenig wert sein wie null Fan für die allzu einfache „Hühnerhand“ (鸡和 jīhú) bis hin zu 88 Fan für etwas Außergewöhnliches wie die einmaligen „Dreizehn Waisen“ (十三幺 shísānyāo). In vielen offiziellen Turnierregeln muss ein Gewinnblatt eine Mindestanzahl an Fan erreichen (häufig 8 Fan), um gültig zu sein. Wenn Sie locker zu Hause spielen, können Sie dies ignorieren – legen Sie es einfach vor Spielbeginn fest. Außerdem fügt jedes Blumen- und Jahreszeitenplättchen dem Punktestand des Gewinners 1 Fan hinzu. (Optionale Hausregel: Manche Gruppen fügen 1 Fan hinzu, 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 Punkteregebnisse. 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!

## • Das Spiel beenden

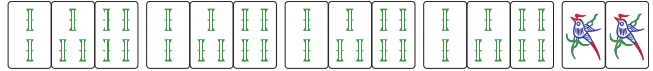
Sobald der Gewinner ausgezahlt wurde, kann ein neues Spiel beginnen. Wenn der Geber die Hand gewonnen hat oder es keinen Gewinner gab, weil die Kacheln ausgegangen sind, bleibt der Geber für das nächste Spiel derselbe. Andernfalls wird die Person rechts vom Geber der neue Geber.

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 das Geben weitergibt.

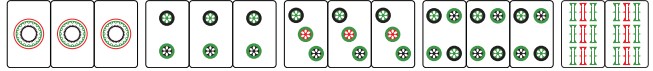


• 48 Fans (四十八番)

Vierfach-Chow  
一色四同順



Vier Pungs  
一色四節高



• 32 Fans (三十二番)

Vier Chows  
一色四步高



3 Kongs  
三杠



Alle Terminals und Ehrungen 混幺九



• 24 Fans (二十四番)

Sieben Paare  
七对



Größere Ehrungen  
七星不靠



Vollfarbe  
清一色



Obere Kacheln  
全大



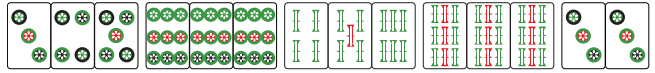
• 16 Fans (十六番)

Reine Gerade  
清龙





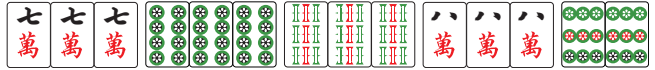
Wendbare Fliesen  
推不倒



Gemischtes 3-Chow  
三色三同顺

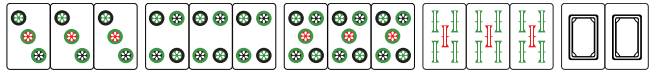


Gemischte Pungs  
三色三节高



• 6 Fans (六番)

Alle Pungs  
碰碰和



Halbe Farbe  
混一色



Gemischte Chows  
三色三步高



Alle Arten  
五门齐



• 4 Fans (四番)

Außenhand  
全带么



Zwei offene Kongs (2 gemeldete Kongs)  
双明杠



• 2 Fans (二番)

Drachepung  
箭刻



Vorherrschender Wind (Tischwind)  
圈风刻



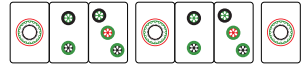
Sitzwind (Spielerwind)  
门风刻



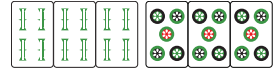
Alle Chows  
平和



Fliesenschwein  
四归一



Zwei versteckte Pungs  
双暗刻

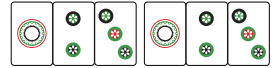


Verborgener Kong  
暗杠



• I Fan (一番)

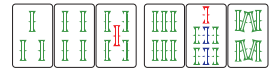
Reines Doppel-Chow  
一般高



Gemischtes Doppel-Chow  
喜相逢



Kurze Gerade  
连六



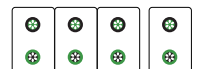
Zwei Terminal-Chows  
老少副



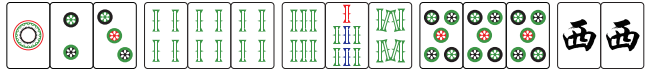
Drilling aus Terminalsteinen  
么九刻



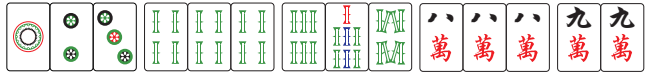
Offener Kong  
明杠



Fehlende Farbe  
缺一门



Keine Ehrungen  
无字



Blumenfliesen  
花牌



• o Fan (无番)

Hühnerhand  
鸡和



Chows, Pungs, Kongs und Augen mit verschiedenen (nicht übereinstimmenden) Farben. Diese Hand bringt o Fan – vermeiden Sie sie, außer bei Hausregeln.



**YELLOW  
MOUNTAIN**  
IMPORTS

[www.ymimports.com](http://www.ymimports.com)

Version 1-50

©2026 Yellow Mountain Imports Inc

