Lernen Sie CHINESISCHES MAHJONG (Kartenspiel-Edition)

www.ymimports.com



Einführung

Chinesisches Mahjong ist ein Spiel für vier Spieler, das Geschick, Strategie und Glück vereint. Diese Kartenspiel-Edition folgt einsteigerfreundlichen Regeln im kantonesischen Stil und einem vereinfachten Wertungssystem auf Basis der Fan-Liste der Mahjong Competition Rules (MCR), angepasst für die Verwendung mit chinesischen Mahjong-Spielkarten anstelle von Steinen.

Ziel des Spiels ist es, als Erster eine Gewinnhand zu vervollständigen — 14 Karten, angeordnet als vier Sätze und ein Paar — und "Mahjong!" auszurufen.

Es gibt viele regionale Varianten des chinesischen Mahjong (kantonesisch, Shanghai, taiwanesisch, Fujian und weitere), jede mit eigenen Regeln und Wertungsmethoden. Diese Anleitung vermittelt eine einsteigerfreundliche Version; kommt eure Runde aus unterschiedlichen Traditionen zusammen, einigt euch vorab auf Hausregeln.

Lieferumfang

Dieses Set mit chinesischen Mahjong-Spielkarten enthält:

- **144 chinesische Mahjong-Spielkarten, bestehend aus:**
- Farben (Dots, Bams, Craks)
- Winde (Ost, Süd, West, Nord)
- Drachen (Rot, Grün, Weiß)
- Blumen und Jahreszeiten

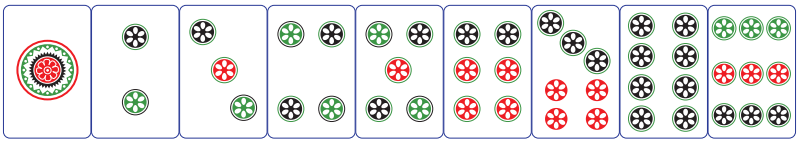
Enthalten sind keine Würfel, Kartenständer, Windanzeiger oder Wett-Chips/-Stäbchen. Einfach mischen und austeilen.

Kartenübersicht

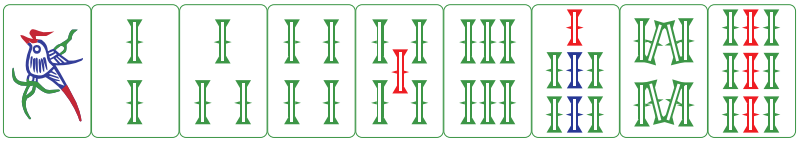
Die 144 Karten gliedern sich in drei Gruppen mit ihren Untergruppen:

Farben (108 Karten)

- Kreise oder Dots (筒子牌, tǒngzǐpái) — 36 Karten, je 4 von jeder, nummeriert 1–9



- Bambus oder Bams (索子牌, suǒzǐpái) — 36 Karten, je 4 von jeder, nummeriert 1–9



- Zeichen oder Craks (万子牌, wànzipái) — 36 Karten, je 4 von jeder, nummeriert 1–9



Ehrenkarten (28 Karten)

- Winde (风牌, fēngpái) — 16 Karten, je 4: Ost, Süd, West, Nord



- Drachen (三元牌, sānyuánpái) — 12 Karten, je 4: Rot, Grün, Weiß



Blumen- und Jahreszeitenkarten (花牌, huāpái) (8 Karten)

Viele chinesische Spieler verzichten auf Blumen- und Jahreszeitenkarten. In diesem Fall wird daraus ein Spiel mit 136 Karten. Wer das Spiel zum ersten Mal lernt, lässt sie möglicherweise ebenfalls weg. Blumen- und Jahreszeitenkarten werden wie folgt verwendet:



Zieht ein Spieler eine Blumen- oder Jahreszeitenkarte, muss er sie sofort offenlegen, beiseitelegen und eine Ersatzkarte aus der Reserve ziehen (siehe „Mischen und Austeilen“, unten). Geschieht dies während des eigenen Zugs, wird die Ersatzkarte sofort gezogen und anschließend wie gewohnt eine Karte abgelegt.

Blumen- und Jahreszeitenkarten bringen zwei Vorteile:

1. Bei der MCR-basierten Wertung bringt jede Blumen- oder Jahreszeitenkarte 1 zusätzlichen Fan, nachdem die Hand anderweitig zum Gewinn qualifiziert ist. Blumen- und Jahreszeiten-Fan zählen nicht zum 8-Fan-MCR-Minimum.
2. Manche Hausregeln gewähren einen Sofortsieg der laufenden Hand, wenn ein Spieler alle acht Blumen- und Jahreszeitenkarten sammelt. Andere Gruppen werten sie stattdessen als Bonus. Einigt euch vor Spielbeginn auf diese Regel.

Spieleranzahl

- 4 Spieler, rund um einen Tisch sitzend.

Wertungsübersicht

Die Wertung des chinesischen Mahjong folgt in dieser Anleitung der MCR-Fan-Liste (1 bis 88 Fan). Anders als bei manchen Mahjong-Varianten ist die vollständige Wertungsübersicht — die komplette Liste der Muster und Beispiele — später in dieser Anleitung enthalten (siehe „Wertung“, unten), sodass keine separate Wertungskarte benötigt wird. Nutzt sie, um:

- den Fan-Wert einer Hand zu bestätigen
- das 8-Fan-MCR-Minimum für Gewinnhände zu prüfen
- etwaige Wertungs-/Auszahlungsregeln eurer Gruppe zu bestätigen

Los geht's!

Chinesisches Mahjong mit Spielkarten lässt sich leicht in sechs Phasen einteilen:

- Sitzplätze und Kartengeber bestimmen (方位, fāngwèi / 打庄, dǎzhuāng)
- Mischen und Austeilen (叠牌, diépái)
- Karten ordnen (做牌, zuòpái)
- Spielzüge
- Mahjong ausrufen! (和牌, húpái)
- Wertung (算牌, suànpái)

Die meisten Unterschiede zwischen Mahjong-Spielarten in ganz China betreffen Phase 1 (Sitzordnung) und die letzte Phase (Wertung). Auch bei der Anzahl der verwendeten Karten gibt es Varianten.

Mahjong zeichnet sich dadurch aus, dass es keine festen, unumstößlichen Regeln gibt — kommen Mahjong-Spieler aus unterschiedlichen Gegenden zusammen, müssen sie sich zunächst auf die Regeln einigen. Manche sagen, genau das mache den besonderen Reiz von Mahjong aus.

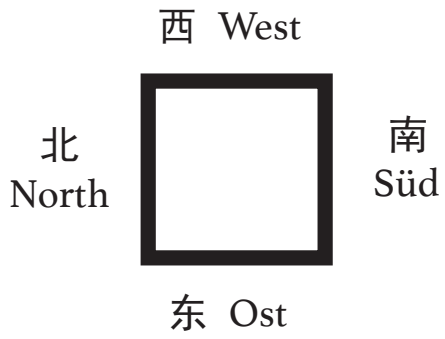
Wichtig ist, sich auf die Wertung zu einigen (dazu später mehr) sowie darauf, ob mit Wertungs-Chips oder Geld gespielt wird. Bei Chips: jedem Chip-Typ einen Punktwert zuweisen und jedem Spieler denselben Startbetrag geben, zum Beispiel 1.000 Punkte. Bei Geld: den Startbetrag und die verwendeten Einheiten vorab festlegen.

Sitzplätze und Kartengeber bestimmen (方位, fāngwèi / 打庄, dǎzhuāng)

Die Sitzordnung ist für chinesische Mahjong-Spieler aus zwei Gründen wichtig. Erstens kann der Sitzplatz gutes oder schlechtes Feng Shui bedeuten (ein System chinesischer Geomantik, das auf Himmelsrichtungen und der Anordnung von Gegenständen im

Haushalt beruht). Zweitens könnten sich zwei Spieler zu leicht absprechen, indem sie gezielt für den anderen günstige Karten ablegen (dazu später mehr) — daher ist es sinnvoll, die Sitzplätze zufällig zu bestimmen und zwischen den Spielen zu wechseln. Einsteiger können diese Phase überspringen und sich einfach irgendwo hinsetzen.

> *Hinweis: Die Sitzordnung beim chinesischen Mahjong folgt nicht der westlichen Himmelsrichtungs-Darstellung. Sie folgt der chinesischen Reihenfolge „Ost–Süd–West–Nord" und verläuft gegen den Uhrzeigersinn um den Tisch.*



Diese Kartenspiel-Edition enthält weder Würfel noch Windanzeiger, daher werden Sitzplätze und der erste Kartengeber anders bestimmt als bei der Steine-Version.

Die einfache Variante: Bestimmt einen Spieler als Ost (den Kartengeber) für die erste Partie. Für lockeres Spiel wählt Ost zufällig und lasst die übrigen drei Spieler sich beliebig hinsetzen.

Für eine traditionellere Variante: Mischt das vollständige Deck, dann zieht jeder Spieler eine Karte und deckt sie auf. Vergleicht die gezogenen Karten wie folgt: Ehrenkarten übertrumpfen Farbkarten, wobei Drachen über Winden rangieren; bei Farbkarten übertrumpfen höhere Zahlen niedrigere, unabhängig von der Farbe. Wer die ranghöchste Karte zieht, wird Kartengeber und nimmt den Platz „Ost" ein. Die übrigen drei Spieler setzen sich in beliebiger Reihenfolge auf die anderen drei Plätze, und das Spiel verläuft gegen den Uhrzeigersinn ab Ost: Ost, Süd, West, Nord.

Bei Gleichstand um die höchste Karte ziehen nur die betroffenen

Spieler erneut, um den Gleichstand aufzulösen. Sobald Sitzplätze und Kartengeber feststehen, werden alle gezogenen Karten wieder in das Deck gegeben, bevor es zur nächsten Phase geht.

Mischen und Austeilen (疊牌, diépái)

> *Hinweis: Chinesisches Mahjong wird traditionell mit einer physischen Mauer aus Steinen gespielt, die aufgebaut und anschließend an einer durch Würfelwürfe bestimmten Stelle geöffnet wird — ein Ritual mit eigenem Reiz, das jedoch Steine erfordert. Diese Kartenspiel-Edition ersetzt dieses Ritual durch einfaches Mischen und Austeilen, sodass überall gespielt werden kann, wo ein vollständiges Steine-Set nicht praktikabel ist.*

Spielt ihr mit allen 144 Karten, mischt sie gründlich und bildet in der Tischmitte einen einzelnen verdeckten Stapel.

Beginnend beim Kartengeber (Ost) und fortlaufend gegen den Uhrzeigersinn werden jedem Spieler 13 Karten ausgeteilt, danach erhält der Kartengeber eine zusätzliche Karte, sodass der Kartengeber 14 Karten hält und alle anderen Spieler 13.

Spielt ihr ohne die acht Blumen- und Jahreszeitenkarten wie oben erläutert, verwendet stattdessen 136 Karten und teilt auf dieselbe Weise aus.

Legt nach dem Austeilen die nächsten 14 Karten vom verbleibenden Stapel verdeckt beiseite, ohne sie anzusehen. Dies ist die Reserve. Karten aus der Reserve werden nur als Ersatzkarten gezogen — für Blumen-/Jahreszeitenkarten und Kongs, wie unten erläutert — niemals als regulärer Zugzieher. Die übrigen Karten bilden den Nachziehstapel, der für reguläre Zugzieher verwendet wird.

Bevor der Kartengeber die erste Karte ablegt, prüft jeder Spieler seine ausgeteilten Karten. Hat ein Spieler eine Blumen- oder Jahreszeitenkarte, muss er sie sofort offenlegen, beiseitelegen und eine Ersatzkarte aus der Reserve ziehen. Ist auch die Ersatzkarte eine Blumen- oder Jahreszeitenkarte, wird sie offengelegt und erneut eine

Ersatzkarte gezogen. Dies wird wiederholt, bis der Spieler eine Karte erhält, die weder Blume noch Jahreszeit ist. Sobald alle anfänglichen Blumen- und Jahreszeitenkarten ersetzt sind, legt der Kartengeber eine Karte ab, um die Hand zu eröffnen.

Zieht ein Spieler während des Spiels eine Blumen- oder Jahreszeitenkarte, wird ebenso verfahren: offenlegen, beiseitelegen und eine Ersatzkarte aus der Reserve ziehen, bevor der Zug fortgesetzt wird. Blumen- und Jahreszeitenkarten werden später bei der Wertung berücksichtigt.

Karten ordnen (做牌, zuòpái)

Jetzt beginnt das Taktieren. Ordnet die Karten in eurer Hand — die meisten Spieler fächern sie so auf, dass nur sie selbst die Vorderseiten sehen können — in einer logischen Reihenfolge, während ihr eine Gewinn-MAHJONG-HAND aufbaut.

Ziel des Mahjong ist es, eine Gewinn-MAHJONG-HAND aufzubauen, in der Regel bestehend aus vier Sätzen und einem Paar. Jeder Satz kann ein CHOW, PUNG oder KONG sein, und Sätze können verdeckt oder offen sein.

> *Hinweis: Beginnt damit, eure Karten mit den offensichtlichen Kombinationen auf der einen und den Karten, die ihr ablegen möchtet, auf der anderen Seite zu ordnen. Ihr könnt eure Meinung später ändern, aber das ist ein guter Ausgangspunkt. Beobachtet die anderen Spieler genau, während sie ihre Karten ordnen und ablegen, und versucht zu erraten, worauf sie hinauswollen.*

CHOW (吃牌, chīpái)

Ein Chow besteht aus drei aufeinanderfolgenden Karten derselben Farbe.

Es gibt zwei Arten von Chows:

1. Ein verdeckter Chow entsteht ausschließlich aus Karten, die vom Nachziehstapel gezogen und in der Hand verdeckt gehalten werden.
2. Ein offener Chow entsteht, indem die zuletzt abgelegte Karte des Spielers zur eigenen Linken beansprucht wird. Um einen Chow zu beanspruchen, ruft man laut "Chow", nimmt die abgelegte Karte und legt den vollständigen Chow offen für alle sichtbar aus. Anschließend wird eine Karte abgelegt. Das Spiel wird beim Spieler zur eigenen Rechten fortgesetzt.



Hinweis: Eine abgelegte Karte kann für einen Chow nur vom Spieler zur eigenen Linken beansprucht werden.

PUNG (碰牌, pèngpái)

Ein Pung besteht aus drei identischen Karten.

Es gibt zwei Arten von Pungs:

1. Ein verdeckter Pung entsteht ausschließlich aus Karten, die vom Nachziehstapel gezogen und in der Hand verdeckt gehalten werden.
2. Ein offener Pung entsteht, indem eine abgelegte Karte von einem beliebigen Spieler beansprucht wird. Um einen Pung zu beanspruchen, ruft man sofort laut "Pung" — bevor der nächste Spieler zieht oder die abgelegte Karte beansprucht —, nimmt die abgelegte Karte und legt den vollständigen Pung offen für alle sichtbar aus. Anschließend wird eine Karte abgelegt. Das Spiel wird beim Spieler zur eigenen Rechten fortgesetzt.



Hinweis: Eine abgelegte Karte kann für einen Pung von jedem beliebigen Spieler beansprucht werden.

KONG (杠, gàng)

Ein Kong besteht aus vier identischen Karten. Bildet ihr einen Kong, müsst ihr dies ankündigen und ihn vor euch auslegen.

- Für einen verdeckten Kong werden die vier Karten verdeckt als Satz ausgelegt.
- Für einen offenen Kong, gebildet aus der abgelegten Karte eines anderen Spielers, werden alle vier Karten offen ausgelegt.
- Für einen ergänzten Kong wird die vierte passende Karte zu einem bereits offenen Pung hinzugefügt, und der Kong bleibt offen liegen.

Für die Wertung gelten sowohl ein aus einer abgelegten Karte gebildeter Kong als auch ein ergänzter Kong als offene Kongs.

Nach der Ankündigung eines beliebigen Kongs wird eine Ersatzkarte aus der Reserve gezogen. Anschließend wird der Zug normal fortgesetzt und eine Karte abgelegt. Das Spiel wird beim nächsten Spieler zur Rechten fortgesetzt.



Hinweis: Ein offener Kong kann mit der zuletzt abgelegten Karte eines anderen Spielers beansprucht werden, doch muss "Kong" sofort angekündigt werden — bevor der nächste Spieler zieht oder die abgelegte Karte beansprucht. Verdeckte und ergänzte Kongs werden ausschließlich aus den eigenen Karten gebildet.

Spielzüge

Das Spiel beginnt beim Kartengeber (Ost). Der Kartengeber beendet

seinen Zug, indem er eine Karte offen in die Tischmitte ablegt. Zur Erinnerung: Der Kartengeber startet mit 14 Karten und hat danach wie alle anderen Spieler 13.

Das Spiel verläuft gegen den Uhrzeigersinn, wobei Süd als Nächster an der Reihe ist. Süd kann entweder 1) Osts abgelegte Karte beanspruchen, falls sie eine Gewinnhand, einen Chow, Pung oder Kong vervollständigt, oder 2) eine Karte vom Nachziehstapel ziehen.

> *Hinweis: Können West oder Nord Osts abgelegte Karte für einen Pung oder Kong verwenden, darf dieser Spieler sofort "Pung" oder "Kong" ankündigen und die abgelegte Karte beanspruchen. Der Beanspruchende handelt sofort, sodass Süd übersprungen wird. Der Beanspruchende nimmt die abgelegte Karte und legt den vollständigen Pung oder Kong offen aus. Wurde ein Kong angekündigt, zieht der Beanspruchende eine Ersatzkarte aus der Reserve. Anschließend legt der Beanspruchende eine Karte ab, und das Spiel wird beim Spieler zur Rechten des Beanspruchenden fortgesetzt.*

Beansprucht niemand Osts abgelegte Karte, ist Süd an der Reihe, zieht eine Karte vom Nachziehstapel und legt anschließend eine Karte offen in die Tischmitte ab. Das Spiel verläuft anschließend gegen den Uhrzeigersinn weiter zu West, dann Nord, dann wieder zurück zu Ost.

Dieser Ablauf setzt sich fort, während jeder Spieler versucht, seine Hand zu verbessern, und regelmäßig "Pung", "Chow" und "Kong" ruft. Hier ist Vorsicht geboten: Da jede abgelegte Karte von den anderen Spielern gesehen wird, dauert es nicht lange, bis diese erahnen, welche Hand ihr aufzubauen versucht.

> *Hinweis: Beanspruchen mehrere Spieler dieselbe abgelegte Karte, geht sie an den Spieler mit der höchsten Priorität gemäß folgender Reihenfolge:*

1. Mahjong ausrufen (im nächsten Abschnitt erläutert)
2. Pung oder Kong
3. Chow

Mahjong ausrufen — die Hand gewinnen (和牌, húpái)

Eine reguläre Gewinnhand besteht aus vier Sätzen — Chows, Pungs oder Kongs — und einem Paar. Manche Sonder-Gewinnhände, etwa Seven Pairs, folgen dieser Struktur nicht; nutzt in diesem Fall die Wertungsübersicht unten, sofern eure Gruppe solche Hände zulässt.

Ein Spieler kann die Gewinnkarte während seines Zugs vom Nachziehstapel ziehen. In diesem Fall ruft er "Mahjong" und deckt seine vollständige Hand auf. Ein Spieler kann auch mit der abgelegten Karte eines anderen Spielers gewinnen. In diesem Fall ruft er "Mahjong", beansprucht die abgelegte Karte und deckt seine vollständige Hand auf. Sobald Mahjong ausgerufen wurde, ist die laufende Hand beendet, und die Hand des Gewinners wird gewertet.

Eine reguläre Gewinnhand umfasst in der Regel 14 physische Karten. Jeder deklarierte Kong fügt eine zusätzliche physische Karte hinzu, da ein Kong vier Karten enthält, aber weiterhin als ein Satz zählt.



Hat niemand Mahjong ausgerufen, wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, endet die laufende Hand unentschieden ohne Gewinner.

Wertung (算牌, suànpái)

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

Im in dieser Anleitung für die Beispiele verwendeten Wertungssystem bestimmt sich der Wert der Gewinnhand nach der Anzahl der erzielten Fan (番, fān). Gemäß der für diese Wertungsbeispiele verwendeten MCR-Fan-Liste reichen die Muster von 1 Fan bis 88 Fan. Chicken Hand (鸡和, jīhú) — eine Gewinnhand, die ohne Blumenkarten sonst 0 Fan erzielen würde — ist unter MCR 8 Fan wert.

Unter MCR muss eine Gewinnhand mindestens 8 Fan aus Nicht-Blumen-Wertungsmustern erreichen, um gültig zu sein. Blumen- und Jahreszeiten-Fan werden hinzugefügt, nachdem die Hand qualifiziert ist, und zählen nicht zu diesem Minimum. Für lockeres Spiel kann eure Gruppe ein abweichendes Minimum wählen; einigt euch vorab darauf.

Jede Blumen- oder Jahreszeitenkarte bringt anschließend 1 zusätzlichen Fan für die Punktzahl des Gewinners. (Optionale Hausregel: Manche Gruppen gewähren 1 Fan, wenn der Gewinner keine Blumen- oder Jahreszeitenkarten besitzt.)

Für das in dieser Anleitung verwendete vereinfachte, lockere Auszahlungssystem gilt: Wird Mahjong durch Beanspruchen der abgelegten Karte eines anderen Spielers ausgerufen, zahlt nur der Spieler, der die Gewinnkarte abgelegt hat, an den Gewinner. Wird Mahjong durch Selbstziehen erreicht, zahlen alle drei übrigen Spieler an den Gewinner. Einigt euch vor dem Spiel auf die Auszahlungswerte, zum Beispiel 1 Fan = 1 Chip.

Es gibt viele, viele Varianten der Wertungsregeln. Gerade bei der Wertung kommen regionale Unterschiede und Familientraditionen zum Tragen. Also stellt gerne eigene Regeln und Traditionen auf, habt Spaß und bleibt offen für neue Spielweisen!

Spielende

Sobald der Gewinner ausgezahlt wurde, kann eine neue Hand beginnen. Hat der Kartengeber die Hand gewonnen, oder endete sie unentschieden, weil keine ziehbaren Karten mehr im Nachziehstapel verblieben, bleibt der Kartengeber für die nächste Hand derselbe. Andernfalls wird der Spieler zur Rechten des Kartengebers der neue Kartengeber.

Eine vollständige Partie Mahjong besteht aus 4 Runden. Jede Runde umfasst eine vollständige Rotation des Kartengebers: Ost, dann Süd, West und Nord. Eine vollständige Partie umfasst somit mindestens 16

Hände. Die Gesamtzahl kann höher ausfallen, wenn der Kartengeber gewinnt und über mehrere Hände hinweg Kartengeber bleibt, bevor die Geberrolle an den nächsten Spieler übergeht.

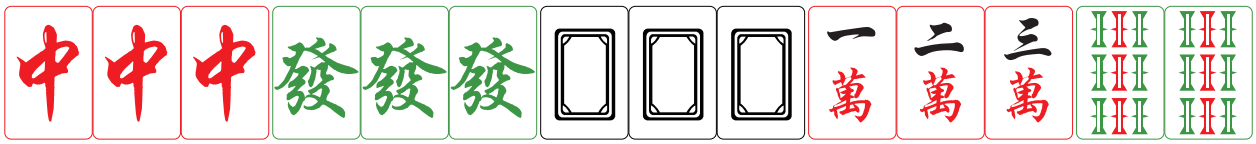
Punktebeispiele

88 Fan (八十八番)

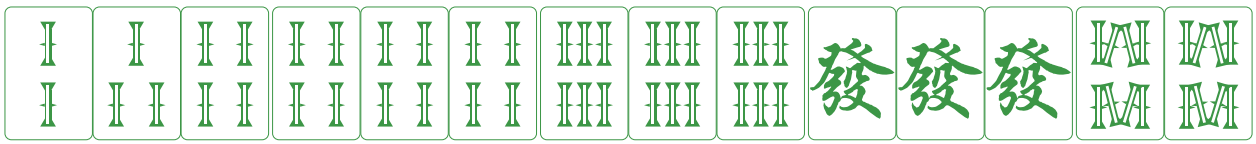
Big Four Winds 大四喜
Vier Pungs oder Kongs: je ein Satz Ost, Süd, West und Nord.



Big Three Dragons 大三元
Drei Pungs oder Kongs: je ein Satz Rot-, Grün- und Weißer Drache.



All Green 绿一色
Verwendet ausschließlich grüne Karten: 2, 3, 4, 6, 8 der Bams sowie den Grünen Drachen.



Nine Gates 九莲宝灯
Nur eine Farbe: 1-1-1-2-3-4-5-6-7-8-9-9-9, plus eine beliebige weitere Karte von 1 bis 9 derselben Farbe.



Thirteen Orphans 十三幺
Je eine Terminalkarte (1 und 9) jeder Farbe, je ein Wind, je ein Drache, plus ein Duplikat einer dieser vierzehn Kartentypen als Paar.

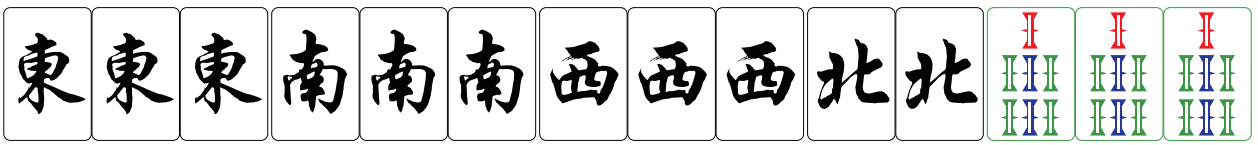


64 Fan (六十四番)

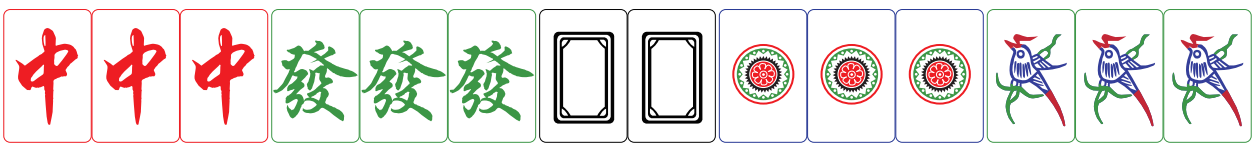
All Terminals 清幺九
Jeder Satz und das Paar bestehen ausschließlich aus 1er- und 9er-Karten, nur als Pungs oder Kongs (keine Chows, keine Ehrenkarten).



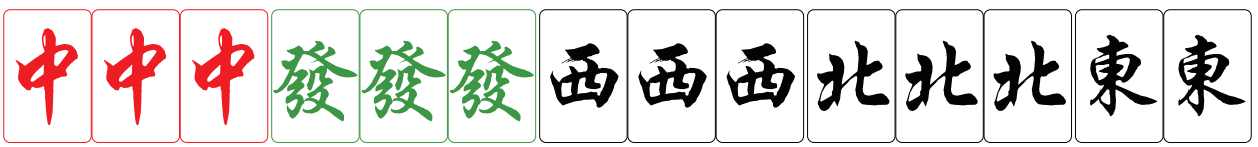
Little Four Winds 小四喜
Drei Pungs oder Kongs von drei unterschiedlichen Winden, plus ein Paar des vierten Windes.



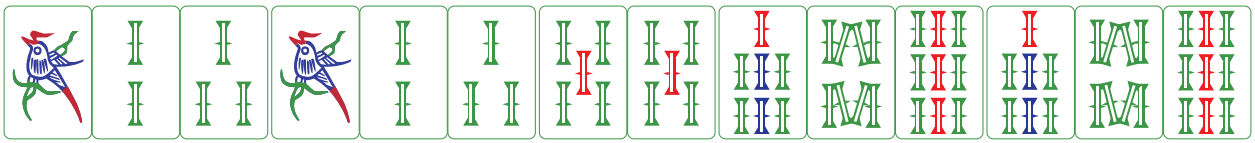
Little Three Dragons 小三元
Zwei Pungs oder Kongs von zwei unterschiedlichen Drachen, plus ein Paar des dritten Drachens.



All Honors 字一色
Jeder Satz und das Paar bestehen ausschließlich aus Wind- und Drachenkarten — keine Farbkarten.

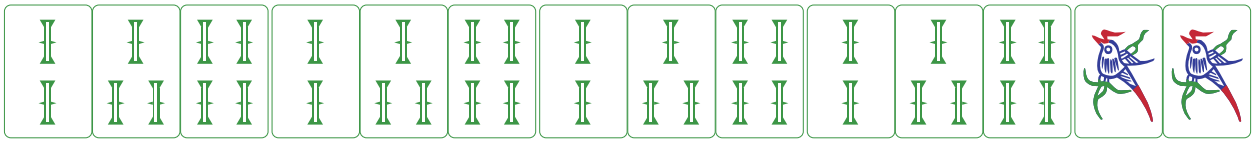


Pure Terminal Chows 一色双龙会
Zwei Terminal-Chows (123 und 789) derselben Farbe (jeweils doppelt vorhanden), plus ein Paar der 5 derselben Farbe.

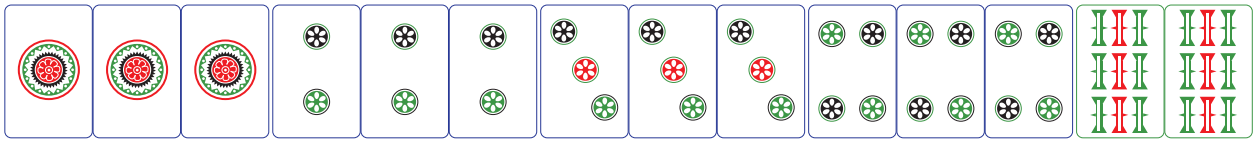


48 Fan (四十八番)

Quadruple Chow 一色四同顺
Vier identische Chows derselben Farbe (derselbe Dreier-Lauf, viermal wiederholt).



Four Pure Shifted Pungs 一色四节高
Vier Pungs derselben Farbe mit aufeinanderfolgenden Zahlen (zum Beispiel Pungs von 2, 3, 4 und 5).



32 Fan (三十二番)

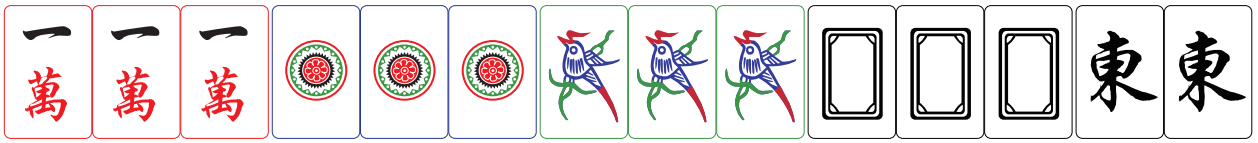
Four Pure Shifted Chows 一色四步高
Vier Chows derselben Farbe, jeweils um eine Karte gegenüber dem vorherigen verschoben (zum Beispiel 2-3-4, 3-4-5, 4-5-6, 5-6-7).



Three Kongs 三杠
Drei beliebige Kongs (verdeckt oder offen) in derselben Hand.

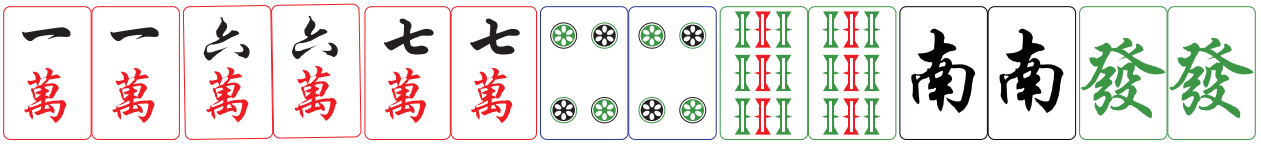


All Terminals and Honors 混么九
Jeder Satz und das Paar bestehen ausschließlich aus Terminalkarten (1 oder 9) und/oder Ehrenkarten — keine Karten von 2 bis 8.

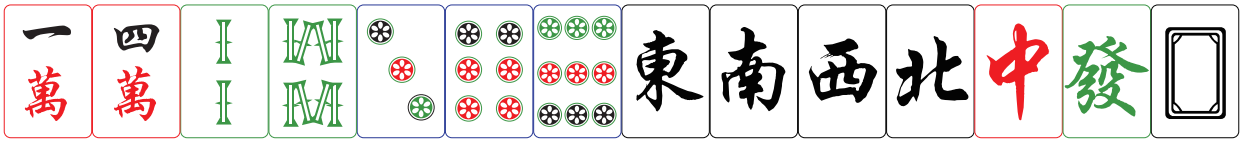


24 Fan (二十四番)

Seven Pairs 七对
Sieben unterschiedliche Paare, ohne andere Satztypen — eine eigenständige Hand-Struktur.



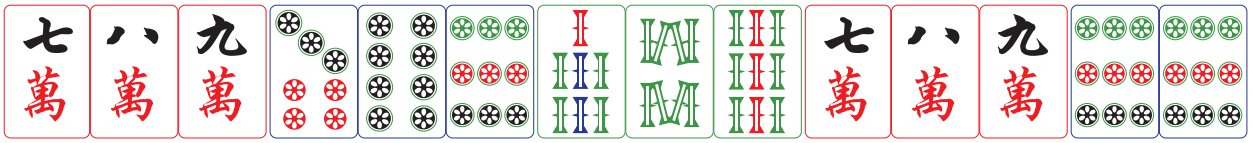
Greater Honors and Knitted Tiles 七星不靠
Eine fortgeschrittene Sonderhand, die alle sieben Ehrentypen (Winde und Drachen) mit einer verwobenen Folge nicht zusammenpassender Zahlen über alle drei Farben hinweg kombiniert, ohne reguläre Sätze oder Paar; die genaue Zusammensetzung ist einer vollständigen MCR-Referenz zu entnehmen.



Full Flush 清一色
Eine vollständige Hand nur einer Farbe — keine Ehrenkarten.



Upper Tiles 全大
Jede Karte der Hand ist eine 7, 8 oder 9 — keine Ehrenkarten.

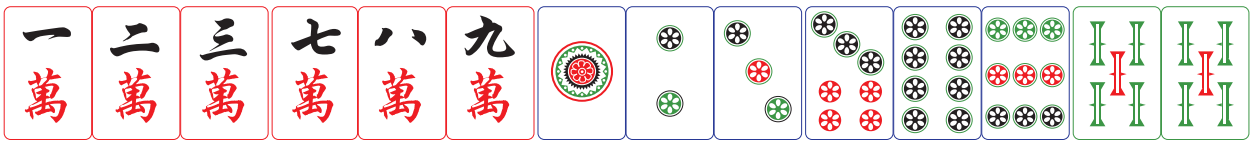


16 Fan (十六番)

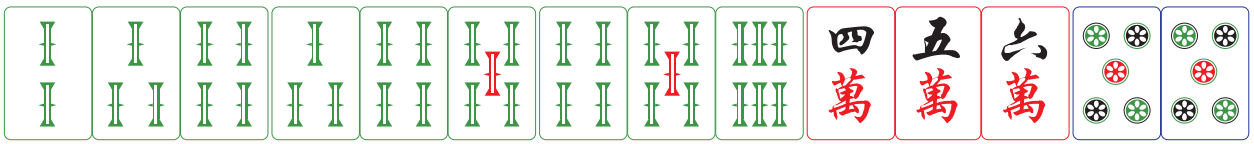
Pure Straight 清龙
Ein Lauf von 1 bis 9 derselben Farbe, gebildet als drei aufeinanderfolgende Chows (1-2-3, 4-5-6, 7-8-9).



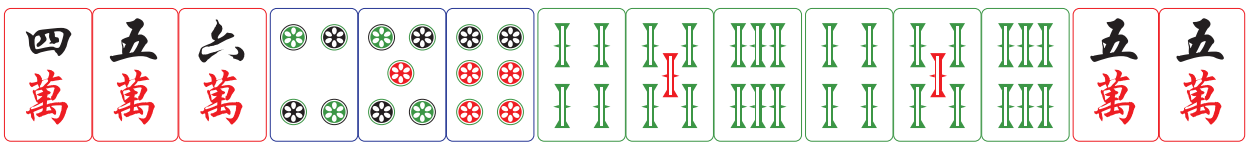
Three-Suited Terminal Chows 三色双龙会
Terminal-Chows (1-2-3 und 7-8-9) zweimal gebildet, unter Verwendung zweier unterschiedlicher Farben, sodass alle drei Farben vertreten sind, plus ein Paar; eine fortgeschrittene Variante der obigen Pure Terminal Chows.



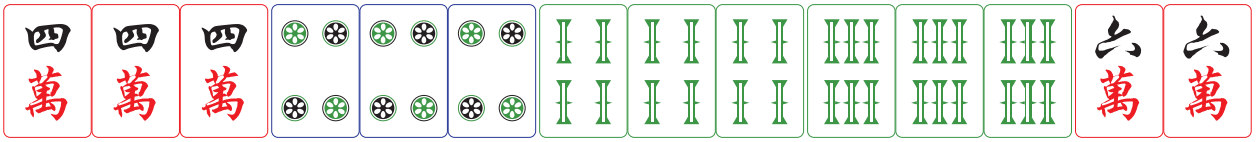
Pure Shifted Chows 一色三步高
Drei Chows derselben Farbe, jeweils um eine Karte gegenüber dem vorherigen verschoben (zum Beispiel 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5).



All Fives 全带五
Jeder Satz und das Paar enthalten eine 5.

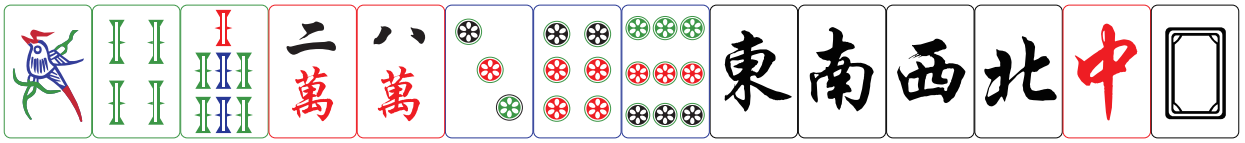


Triple Pung 三同刻
Drei Pungs derselben Zahl, je einer in jeder der drei Farben.

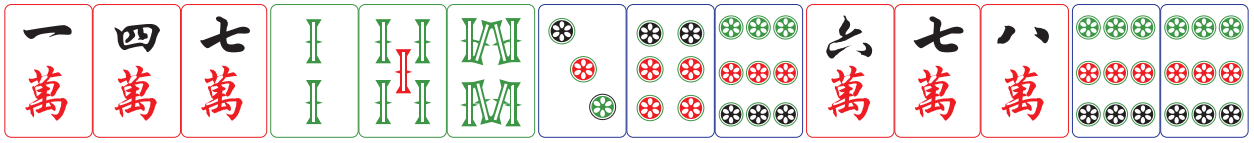


12 Fan (十二番)

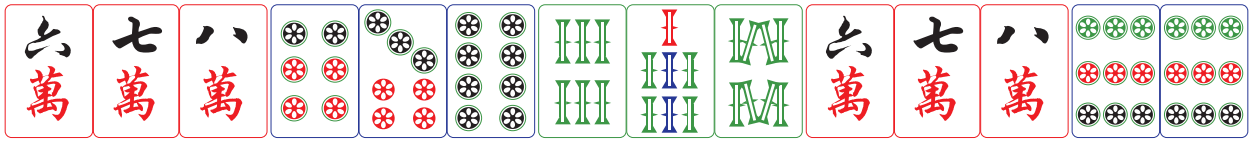
Lesser Honors and Knitted Tiles 全不靠
Eine Sonderhand aus 14 Karten mit nicht zusammenpassenden Zahlen über alle drei Farben hinweg, kombiniert mit Ehrenkarten, ohne reguläre Sätze oder Paar; die genaue Zusammensetzung ist einer vollständigen MCR-Referenz zu entnehmen.



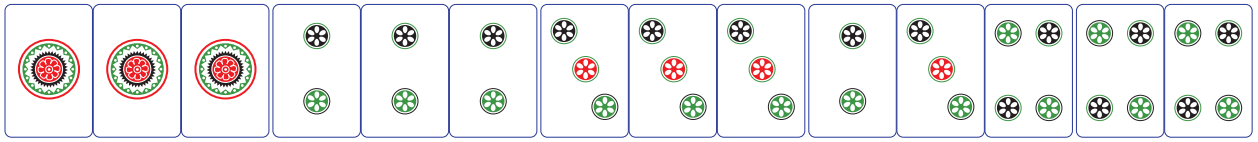
Knitted Straight 组合龙
Ein Lauf von 1 bis 9, gleichmäßig verwoben über alle drei Farben verteilt (zum Beispiel 1-4-7 in einer Farbe, 2-5-8 in einer weiteren und 3-6-9 in der dritten).



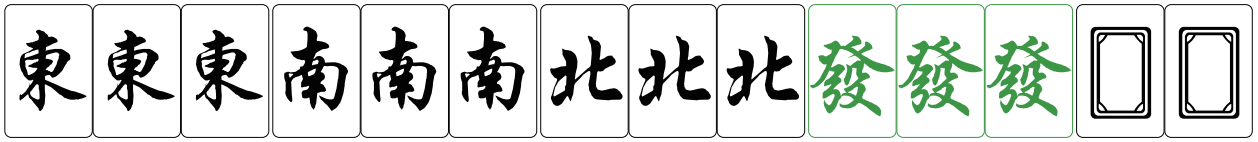
Upper Four 大于五
Jede Karte der Hand ist eine 6, 7, 8 oder 9.



Lower Four 小于五
Jede Karte der Hand ist eine 1, 2, 3 oder 4.

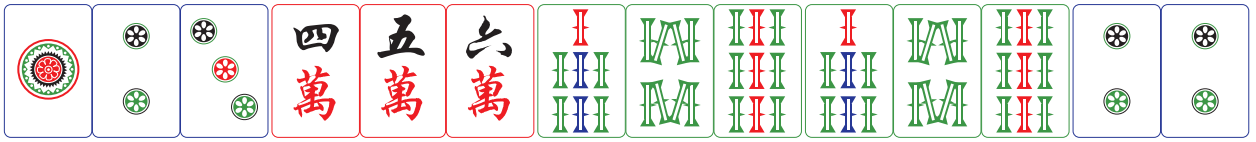


Big Three Winds 三风刻
Drei Pungs von drei unterschiedlichen Winden.

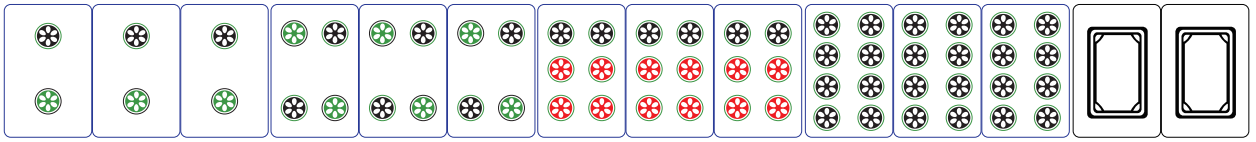


8 Fan (八番)

Mixed Straight 花龙
Ein Lauf von 1 bis 9, gebildet als drei Chows in den drei unterschiedlichen Farben (zum Beispiel 1-2-3 in einer Farbe, 4-5-6 in einer weiteren, 7-8-9 in der dritten).



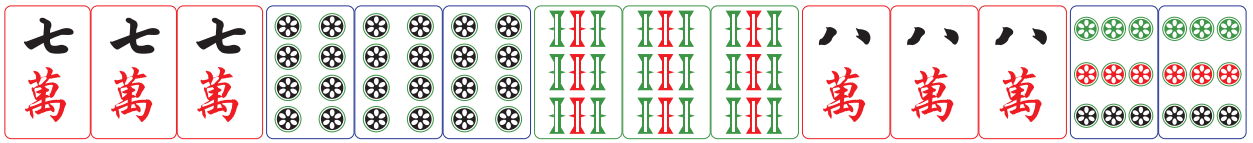
Reversible Tiles 推不倒
In der Steine-Version eine Hand ausschließlich aus Steinen, deren aufgedrucktes Motiv auch auf dem Kopf stehend gleich aussieht: die 2, 4, 5, 6, 8 oder 9 der Dots, die 5 der Bams sowie der Weiße Drache.



Mixed Triple Chow 三色三同顺
Derselbe Dreier-Chow, je einmal in jeder der drei Farben gebildet (zum Beispiel 1-2-3 der Craks, 1-2-3 der Bams und 1-2-3 der Dots).



Mixed Shifted Pungs 三色三节高
Drei Pungs aufeinanderfolgender Zahlen, je eine Zahl in jeder der drei Farben (zum Beispiel ein Pung 7 in einer Farbe und ein Pung 8 in einer weiteren).

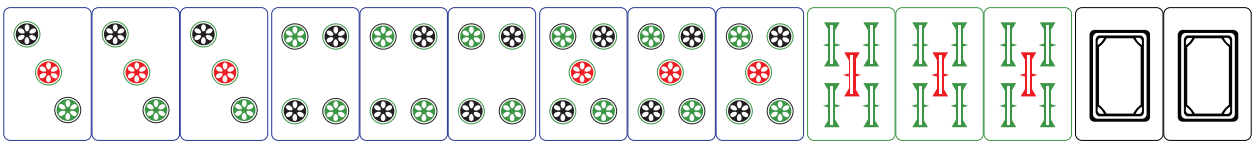


Chicken Hand 鸡和
Eine reguläre Gewinnhand, die für kein anderes Wertungsmuster qualifiziert. Nach der MCR-Fan-Liste ist eine Chicken Hand 8 Fan wert.



6 Fan (六番)

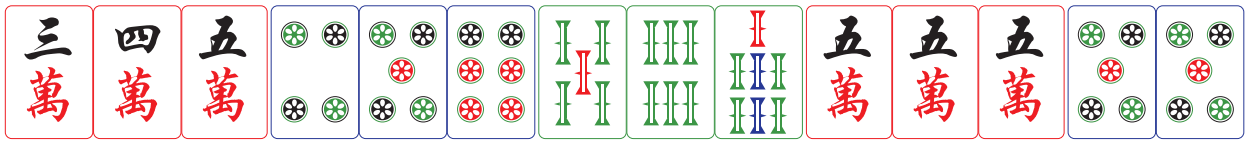
All Pungs 碰碰和
Eine Hand ausschließlich aus Pungs und/oder Kongs, plus ein Paar — keine Chows.



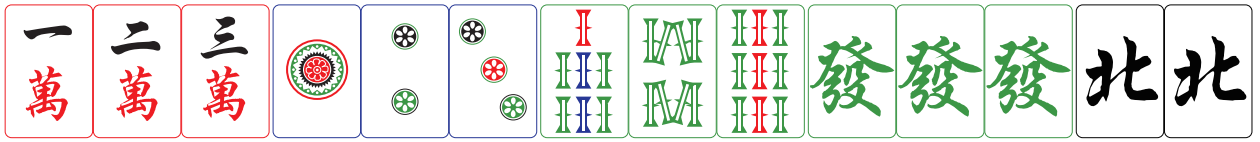
Half Flush 混一色
Eine Hand nur einer Farbe, plus Ehrenkarten — keine weiteren Farben.



Mixed Shifted Chows 三色三步高
Drei Chows in drei unterschiedlichen Farben, wobei die Startzahl jedes Chows jeweils um eins höher liegt als beim vorherigen (zum Beispiel 2-3-4 in einer Farbe, 3-4-5 in einer weiteren, 4-5-6 in der dritten).



All Types 五门齐
Die Hand enthält alle fünf Kartentypen — Craks, Bams, Dots, Winde und Drachen — jeweils mindestens einmal.

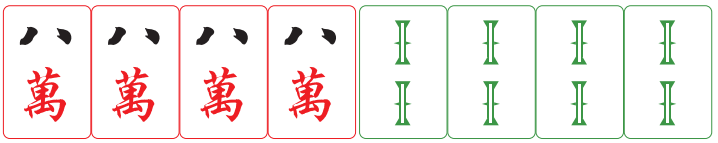


4 Fan (四番)

Outside Hand 全带幺
Jeder Satz und das Paar enthalten mindestens eine Terminalkarte (1 oder 9) oder eine Ehrenkarte.



Two Melded Kongs 双明杠
Zwei offene Kongs in derselben Hand.



2 Fan (二番)

Dragon Pung 箭刻
Ein Pung oder Kong eines beliebigen Drachens.



Prevalent Wind (Rundenwind) 圈风刻
Ein Pung oder Kong, der dem aktuellen Rundenwind entspricht.



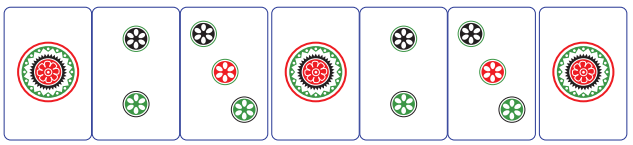
Seat Wind (Sitzwind) 门风刻
Ein Pung oder Kong, der dem eigenen Sitzwind entspricht.



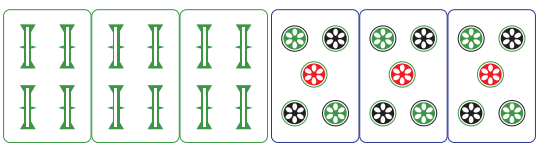
All Chows 平和
Vier Chows und ein Paar aus Farbkarten; keine Ehrenkarten. Terminalkarten dürfen Teil eines Chows sein. Dieses Muster ist 2 Fan wert; die vollständige Beispielhand kann zusätzliche Fan aus weiteren Mustern erzielen.



Tile Hog 四归一
Alle vier Exemplare derselben Karte auf der Hand, ohne einen Kong anzukündigen — zum Beispiel ein Pung aus drei Karten plus die vierte als Einzelkarte.



Two Concealed Pungs 双暗刻
Zwei verdeckte Pungs in derselben Hand.

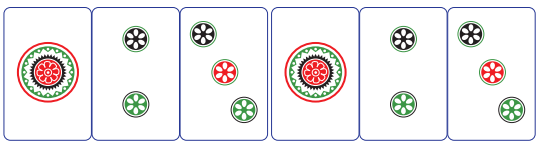


Concealed Kong 暗杠
Ein Kong, ausschließlich aus der eigenen Hand gebildet und bis zum Ende der Hand verdeckt gehalten.

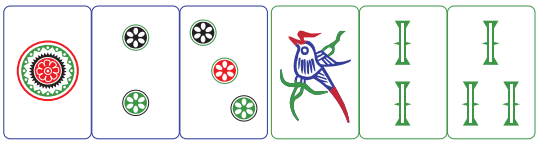


1 Fan (一番)

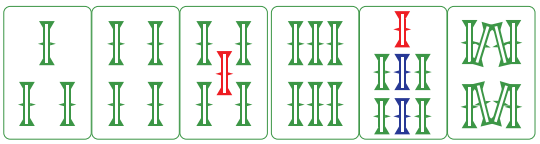
Pure Double Chow 一般高
Zwei identische Chows derselben Farbe.



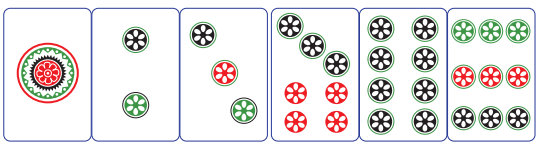
Mixed Double Chow 喜相逢
Zwei Chows mit denselben Zahlen, jedoch in unterschiedlichen Farben.



Short Straight 连六
Zwei Chows derselben Farbe, die zusammen sechs aufeinanderfolgende Zahlen ergeben (zum Beispiel 1-2-3 und 4-5-6).



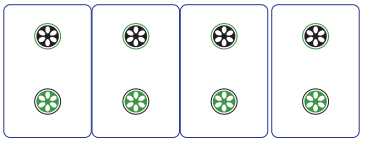
Two Terminal Chows 老少副
Zwei Chows derselben Farbe: einer 1-2-3 und einer 7-8-9.



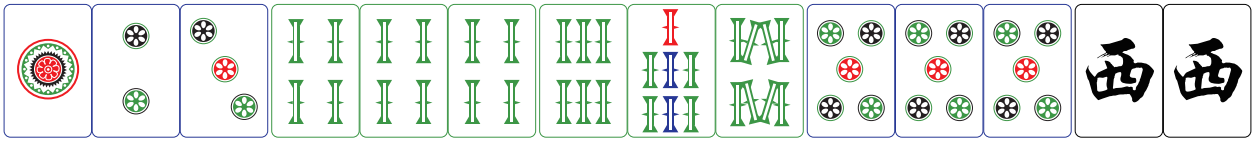
Pung of Terminals or Honors 幺九刻
Ein Pung oder Kong einer Terminalkarte (1 oder 9), eines Windes oder eines Drachens.



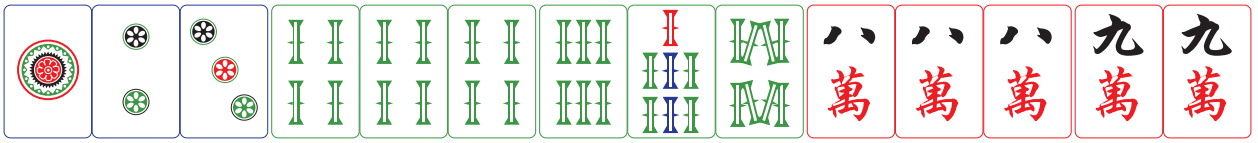
Melded Kong 明杠
Ein offener Kong, gebildet aus einer beanspruchten abgelegten Karte oder durch Hinzufügen einer vierten passenden Karte zu einem bestehenden Pung.



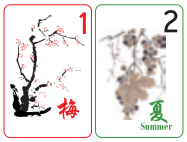
One Voided Suit 缺一门
Die Hand verwendet nur zwei der drei Farben — eine Farbe fehlt vollständig (Ehrenkarten sind davon nicht betroffen).



No Honors 无字
Die Hand enthält überhaupt keine Wind- oder Drachenkarten.



Flower or Season Cards 花牌
Jede offengelegte Blumen- oder Jahreszeitenkarte bringt 1 Fan, wie oben unter Kartenübersicht erläutert.



Hinweis zu Hausregeln

Es gibt unzählige regionale und familiäre Varianten bei Wertung und Spielweise des chinesischen Mahjong. Einigt euch gerne auf eigene Hausregeln, bevor ihr beginnt — und vor allem: viel Spaß!

YELLOW MOUNTAIN IMPORTS

www.ymimports.com

Version 0-4

© 2026 Yellow Mountain Imports Inc.