YELLOW MOUNTAIN IMPORTS
www.ymimports.com

visit us on the web
www.ymimports.com

Copyright 2026 Yellow Mountain Imports Inc.

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 eigenen Regeln und komplexen Wertungsmethoden. Varianten aus Kanton, Shanghai, Taiwan und Fujian sind nur einige der vielen Formen des Grundspiels. In diesem Handbuch starten Sie mit einsteigerfreundlichen Regeln auf Grundlage einer kantonesischen Spielweise für den Spielablauf sowie einem vereinfachten Wertungssystem auf Grundlage der Mahjong Competition Rules (MCR-Fanliste). Wir bieten Ihnen außerdem eine einfache Anleitung zur Wertung und verweisen Sie auf Bücher und Websites, die Ihnen dabei helfen, Ihr Spiel anspruchsvoller und strategischer zu gestalten.

In der in diesem Handbuch beschriebenen Variante wird chinesisches Mahjong mit vier Spielern gespielt, die um einen Tisch sitzen, wobei ein Spieler für die aktuelle Hand als Geber fungiert. Die Steine werden gemischt, die Würfel geworfen, die Sitzplätze und der Geber werden bestimmt, die Mauern werden gebaut und durchbrochen und die Steine werden verteilt. Der erste Spieler, der eine Gewinnhand vervollständigt — normalerweise vier Sätze und ein Paar — und „Mahjong“ ansagt, beendet die aktuelle Hand. Anschließend wird die Gewinnhand gewertet, und Chips oder Geld werden ausgetauscht.

Beim Mahjong-Spielen müssen Sie ständig strategische Entscheidungen treffen. Manche Entscheidungen werden Sie vor Freude in die Luft springen lassen; bei anderen werden Sie wünschen, Sie hätten anders entschieden. 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 einer Hand 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.

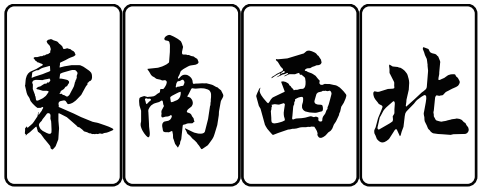
IDENTIFIZIEREN SIE IHRE STEINE

Ihr chinesisches Mahjong-Set enthält 144 spielbare Steine. Zusätzlich können mehrere leere Ersatzsteine beiliegen, falls andere Steine verloren gehen; diese Ersatzsteine werden beim Spielen nicht verwendet.

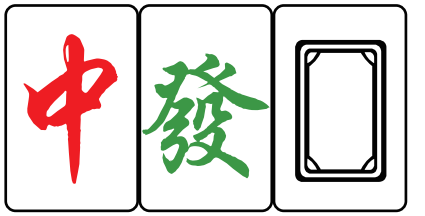
Die 144 spielbaren Steine sind in drei Gruppen mit ihren Untergruppen unterteilt:

1. EHRENSTEINE (28 Steine)

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

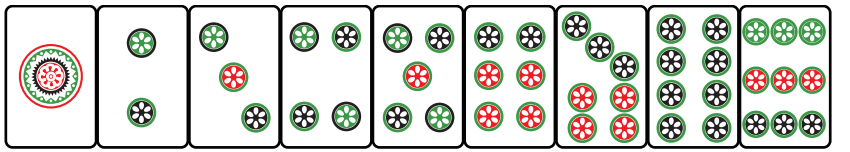


Drachen (三元牌, sānyuánpái) (12 Steine – jeweils 4)

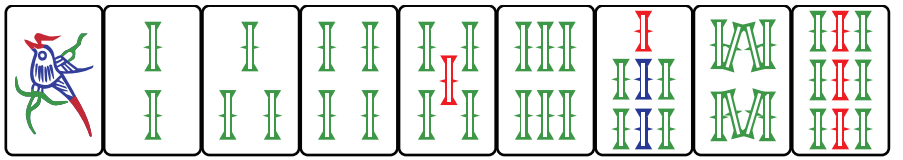


2. Farben (108 Steine)

Kreise oder Punkte (筒子牌, tǒngzǐpái) (36 Steine – je 4)

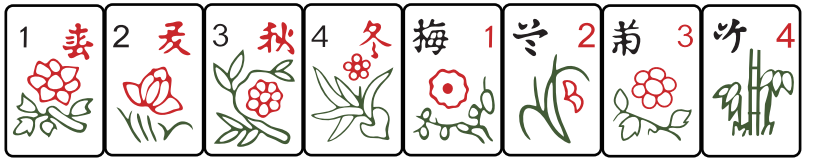


Bambus oder Bams (索子牌, suǒzǐpái) (36 Steine – je 4)



Charaktere oder Craks (万子牌, wànzipái) (36 Steine – je 4)

3. BLUMEN- UND JAHRESZEITENSTEINE (花牌, huāpái) (8 Steine)



Viele chinesische Spieler spielen lieber ohne Blumen- und Jahreszeitensteine. In diesem Fall wird es zu einem Spiel mit 136 Steinen. 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. Bei der MCR-basierten Wertung bringt jeder Blumen- oder Jahreszeitenstein 1 zusätzlichen Fan, nachdem die Hand anderweitig zum Gewinn qualifiziert ist. Fan aus Blumen- und Jahreszeitensteinen zählen nicht zum MCR-Mindestwert von 8 Fan.
2. Manche Hausregeln werten das Sammeln aller acht Blumen- und Jahreszeitensteine als sofortigen Gewinn der aktuellen Hand. Andere Gruppen werten Blumen- und Jahreszeitensteine nur als Bonus. Legen Sie diese Regel vor Spielbeginn fest.

ERSATZSTEINE

Ihr Set kann mehrere leere Steine enthalten. Diese sind Ersatzsteine für den

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

IDENTIFIZIEREN SIE DIE ÜBRIGEN SPIELKOMPONENTEN

1. Würfel

Ihr Set kann zwei oder drei Würfel enthalten. Die in diesem Handbuch beschriebenen Verfahren verwenden zwei Würfel, um den Geber zu bestimmen und die Mauer zu durchbrechen. Die Sitzordnung wird separat mithilfe der Windindikatoren oder Windsteine bestimmt. Wenn Ihr Set einen dritten Würfel enthält, legen Sie ihn beiseite, sofern Ihre Gruppe keine Hausregel vereinbart hat, die ihn verwendet.

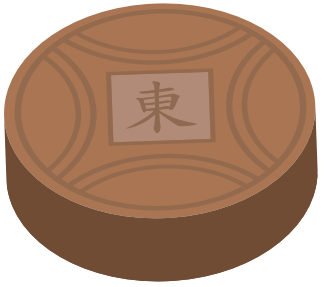
2. Indikatoren

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 Gestelle werden sie von einigen Spielern bevorzugt, sind aber nicht erforderlich. 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, dǎzhuāng)
- Mischen und Mauern bauen (叠牌, diépái)
- Die Mauer durchbrechen (开牌, kāipái)
- Steine anordnen (做牌, zuòpái)
- In Zügen spielen
- Mahjong ansagen (和牌, húpái)
- Wertung (算牌, suànpái)

Die meisten Varianten des Mahjong in China unterscheiden sich in Phase 1 (Sitzordnung) und Phase 8 (Wertung). Außerdem gibt es Unterschiede in der Anzahl der verwendeten Steine und in den Ritualen zum Austausch der Steine.

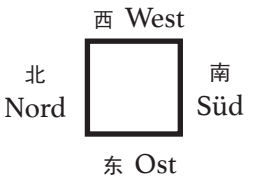
Mahjong ist insofern einzigartig, als es keine allgemein verbindlichen Spielregeln gibt. Wenn Mahjong-Spieler aus verschiedenen Regionen zusammenkommen, müssen sie sich daher zunächst auf die verwendeten Regeln einigen. Manche sagen, dass gerade dies den besonderen Charme von Mahjong ausmacht.

Ein wichtiger Punkt, über den Sie sich einigen müssen, ist die Punktevergabe (mehr dazu später) und ob Sie mit Chips oder um echtes Geld spielen. Wenn Sie mit Chips spielen, weisen Sie jeder Art von Chip einen Punktwert zu und geben Sie jedem Spieler zu Beginn denselben Startbetrag, z. B. 1000 Punkte. Wenn Sie um Geld spielen, einigen Sie sich vor Spielbeginn auf den Startbetrag und die verwendeten Einheiten.

- **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, zusammenzuarbeiten, indem sie absichtlich Steine ablegen, die der andere Spieler günstig beanspruchen kann (mehr dazu später). Daher ist es sinnvoll, die Sitzplätze zufällig zu bestimmen und zwischen Spielen zu wechseln. Anfänger können diesen Schritt überspringen.

So sieht eine Mahjong-Sitzordnung aus:



Beachten Sie, dass die Sitzordnung nicht wie eine westliche Karte angeordnet ist. Sie folgt der chinesischen Reihenfolge „Ost-Süd-West-Nord“.

Wenn Sie münzförmige Windindikatoren haben, legen Sie die vier Indikatoren verdeckt aus und mischen Sie sie. Jeder Spieler zieht anschließend zufällig einen Indikator, um seinen Sitzplatz zu bestimmen.

Wenn keine Münzindikatoren verfügbar sind, nehmen Sie je einen Stein für Ost, Süd, West und Nord, legen die vier Steine verdeckt aus und mischen sie. Anschließend zieht jeder Spieler einen Stein, um seinen Sitzplatz zu bestimmen.

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

Der Spieler auf dem Sitz „Ost“ beginnt als Geber. Wenn Sie Schritt 1 übersprungen und sich zufällig um den Tisch gesetzt haben, gibt es ein paar einfache Möglichkeiten, den Sitz „Ost“ zu bestimmen.

Der einfache Weg besteht darin, dass jeder Spieler nacheinander mit den zwei Würfeln würfelt. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme wird zum Geber und besetzt nun den Sitz „Ost“.

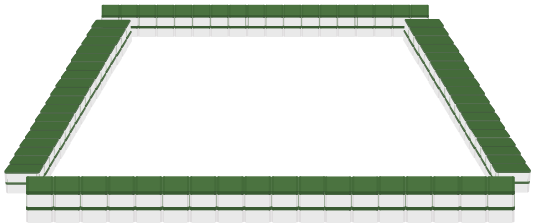
Die zweite und traditionellere chinesische Methode besteht darin, dass ein ausgewählter Spieler (also der Gastgeber/die Gastgeberin) die Würfel wirft und dann, bei diesem Spieler beginnend, gegen den Uhrzeigersinn weiterzählt, bis die Summe der Würfel erreicht ist. Der zuletzt gezählte Spieler wird zum Geber und ist nun „Ost“.

- **Mischen und Mauern bauen (叠牌, diépái)**

Wenn Sie mit allen 144 spielbaren Steinen spielen, legen Sie diese verdeckt in die Mitte des Tisches und mischen sie gründlich.

Anschließend baut jeder Spieler eine Mauer, die 18 Stapel lang und zwei Steine hoch ist, also insgesamt 36 Steine enthält. Das folgende Diagramm zeigt diesen Aufbau mit 144 Steinen.

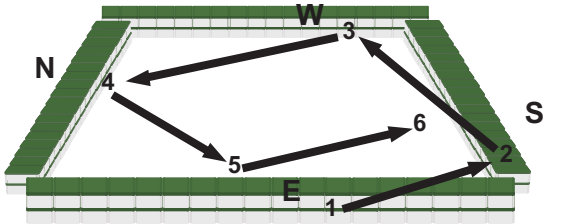
Wenn Sie, wie auf Seite 3 beschrieben, ohne die acht Blumen- und Jahreszeitensteine spielen, verwenden Sie stattdessen 136 Steine. In diesem Fall baut jeder Spieler eine Mauer mit 17 Stapeln Länge und zwei Steinen Höhe, also insgesamt 34 Steinen pro Mauer.



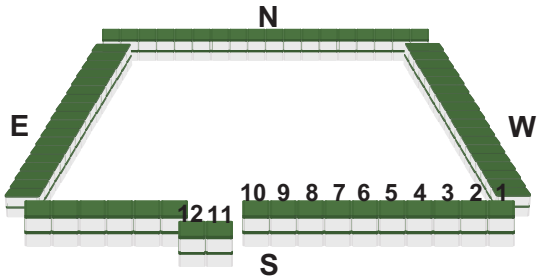
- **Die Mauer durchbrechen (开牌, kāipái)**

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.

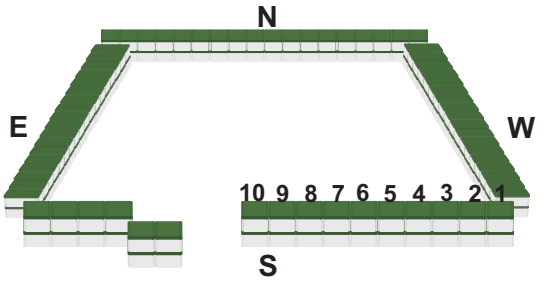
Der Spieler, der auf der gewählten Seite für den Mauerdurchbruch sitzt, würfelt dann und addiert die Summe aus seinem Wurf und der Summe aus dem Wurf des Gebers, um zu bestimmen, wo man mit dem Einreißen der Mauer beginnen soll. Beginnend auf der rechten Seite der Mauer des gewählten Spielers zählt man die Stapel von rechts nach links ab, bis die Summe aus beiden Würfelwürfen erreicht ist. Die Mauer wird an dieser Stelle eingerissen, und der Geber nimmt sich die nächsten vier Steine links (zwei aus der oberen Reihe und zwei aus der unteren Reihe). Die Steine 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 Kongs sowie Blumen- und Jahreszeitensteine gezogen. Legen Sie vor Spielbeginn fest, wie viele Stapel die Tote Mauer umfasst (z. B. 7 Stapel = 14 Steine).



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. Hinweis zum Diagramm: In den nächsten beiden Mauerdiagrammen ist die Ansicht gedreht, sodass die Südwand unten erscheint. Die Sitzreihenfolge bleibt unverändert.



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 Steine (zwei oben und zwei unten). Dieser Vorgang wird fortgesetzt, bis jeder Spieler 12 Steine hat.

Hinweis: Es wird gegen den Uhrzeigersinn gespielt. Die Steine werden aus der Lebenden Mauer ab der Bruchstelle in Reihenfolge gezogen.

Als nächstes nimmt der Geber zwei weitere Steine, so dass er insgesamt 14 Steine hat. Jeder andere Spieler nimmt wiederum einen Stein, so dass jeder andere Spieler insgesamt 13 Steine hat. Es gibt zwei Möglichkeiten, wie der Geber seine beiden Steine nehmen kann. Entweder er nimmt sofort zwei Steine 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.

Bevor der Geber den ersten Stein ablegt, prüft jeder Spieler die ausgeteilten Steine. Hat ein Spieler einen Blumen- oder Jahreszeitenstein, deckt er ihn sofort auf, legt ihn beiseite und zieht einen Ersatzstein aus der Toten Mauer. Ist auch der Ersatzstein ein Blumen- oder Jahreszeitenstein, wird auch dieser aufgedeckt und durch einen weiteren Stein ersetzt. Dies wird wiederholt, bis der Spieler einen Ersatzstein erhält, der kein Blumen- oder Jahreszeitenstein ist. Nachdem alle Blumen- und Jahreszeitensteine aus den Anfangshänden ersetzt wurden, legt der Geber einen Stein ab, um die Hand zu beginnen.

- **Steine anordnen (做牌, zuòpái)**

Jetzt beginnt die Strategie. Ordnen Sie die Steine in Ihrer Hand – auf einem Gestell, falls Sie eines verwenden – in einer logischen Reihenfolge an, während Sie Ihre Gewinnhand aufbauen.

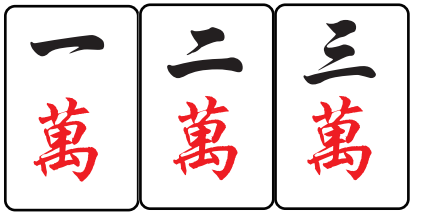
Das Ziel von Mahjong ist eine Gewinnhand, die normalerweise aus vier Sätzen und einem Paar besteht. Jeder Satz kann ein CHOW, PUNG oder KONG sein und verdeckt oder offen ausliegen.

Hinweis: Beginnen Sie damit, Ihre Steine so anzuordnen, dass die offensichtlichen Übereinstimmungen links und die Steine, 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 Steine anordnen und ablegen, und versuchen Sie zu erraten, was sie vorhaben.

- **CHOW (吃牌, chīpái)**

Ein Chow besteht aus drei aufeinanderfolgenden Zahlensteinen derselben Farbe. Beispiel:

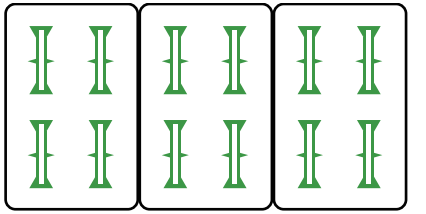


Es gibt zwei Arten von Chows:

1. Ein verdeckter Chow wird vollständig aus Steinen gebildet, die Sie selbst aus der Mauer gezogen haben, und bleibt in Ihrer Hand verborgen.
2. Ein offener Chow wird gebildet, indem Sie den zuletzt abgelegten Stein des Spielers zu Ihrer Linken beanspruchen — also des Spielers, der unmittelbar vor Ihnen an der Reihe war. Rufen Sie dazu laut „Chow“, nehmen Sie den abgelegten Stein und legen Sie den vollständigen Chow offen aus. Legen Sie anschließend einen Stein ab. Danach wird das Spiel mit dem Spieler zu Ihrer Rechten fortgesetzt. Hinweis: Einen abgelegten Stein für einen Chow können Sie nur vom Spieler zu Ihrer Linken beanspruchen.

- **PUNG (碰牌, pèngpái)**

Ein Pung besteht aus drei identischen Steinen. Beispiel:



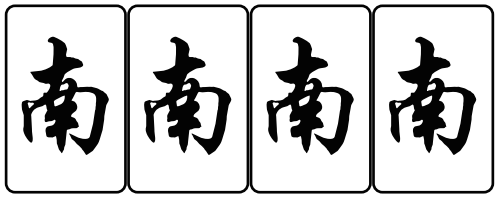
Es gibt zwei Arten von Pungs:

1. Ein verdeckter Pung wird vollständig aus Steinen gebildet, die Sie selbst aus der Mauer gezogen haben, und bleibt in Ihrer Hand verborgen.
2. Ein offener Pung wird gebildet, indem Sie den abgelegten Stein eines beliebigen Spielers beanspruchen. Rufen Sie sofort laut „Pung“ — bevor der nächste Spieler zieht oder den Stein beansprucht —, nehmen Sie den abgelegten Stein und legen Sie den vollständigen

Pung offen aus. Legen Sie anschließend einen Stein ab. Danach wird das Spiel mit dem Spieler zu Ihrer Rechten fortgesetzt.
Hinweis: Einen abgelegten Stein für einen Pung können Sie von jedem Spieler beanspruchen.

- **KONG (杠, gàng)**

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



Wenn Sie einen Kong bilden, müssen Sie ihn ansagen und vor sich ablegen. Einen verdeckten Kong bilden Sie aus vier identischen eigenen Steinen. Einen gemeldeten Kong bilden Sie mit dem zuletzt abgelegten Stein eines anderen Spielers und drei identischen eigenen Steinen. Bei einem hinzugefügten Kong ergänzen Sie einen bereits offen ausliegenden Pung um den vierten identischen Stein. Für die Wertung gelten sowohl ein aus einem Ablagestein gebildeter Kong als auch ein hinzugefügter Kong als gemeldete Kongs.

Nach dem Ansagen eines Kongs ziehen Sie einen Ersatzstein aus der Toten Mauer und legen anschließend genau einen Stein ab, um Ihren Zug zu beenden.

Ein offener (gemeldeter) Kong wird gebildet, indem Sie den zuletzt abgelegten Stein eines beliebigen Spielers beanspruchen. Rufen Sie dazu sofort laut „Kong“ — bevor der nächste Spieler zieht oder den abgelegten Stein beansprucht —, nehmen Sie den abgelegten Stein und legen Sie den vollständigen Kong offen aus. Ziehen Sie dann einen Ersatzstein aus der Toten Mauer und legen Sie einen Stein ab. Danach wird das Spiel mit dem Spieler zu Ihrer Rechten fortgesetzt.

Hinweis: Verdeckte und hinzugefügte Kongs entstehen nur aus Ihren eigenen Steinen.

In Zügen spielen

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

Das Spiel wird gegen den Uhrzeigersinn fortgesetzt, wobei Süd als Nächstes an der Reihe ist. Süd hat die Möglichkeit, entweder 1) den abgelegten Stein von Ost zu beanspruchen, wenn er eine Gewinnhand, einen Chow, einen Pung oder einen Kong vervollständigt, oder 2) einen Stein aus der Lebenden Mauer zu ziehen.

Hinweis: Wenn West oder Nord den von Ost abgelegten Stein verwenden kann, um einen Pung oder Kong zu bilden, darf dieser Spieler sofort „Pung“ oder „Kong“ ansagen und den Stein beanspruchen. Dieser Spieler ist dann sofort an der Reihe und überspringt Süd: Er nimmt den abgelegten Stein, legt den vollständigen Pung oder Kong offen aus, zieht bei einem Kong einen Ersatzstein aus der Toten Mauer und legt anschließend einen Stein ab. Danach wird das Spiel mit dem Spieler zu seiner Rechten fortgesetzt.

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 einen abgelegten Stein beanspruchen möchten, geht dieser an den Spieler mit der höchsten Priorität, basierend auf Folgendem:

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

• **Mahjong ansagen (Die Hand gewinnen) (和牌, húpái)**

Eine Standard-Gewinnhand im Mahjong besteht aus vier Sätzen — Chows, Pungs oder Kongs — und einem Paar. Einige besondere Gewinnhände, wie Sieben Paare, folgen dieser Struktur nicht; verwenden Sie die Wertungstabelle unten, wenn Ihre Gruppe diese Hände zulässt.

Ein Spieler kann den Gewinnstein während seines Zuges aus der Lebenden Mauer ziehen. In diesem Fall sagt er „Mahjong“ an und deckt seine vollständige Hand auf.

Ein Spieler kann auch mit dem abgelegten Stein eines anderen Spielers gewinnen. In diesem Fall sagt er „Mahjong“ an, beansprucht den abgelegten Stein und deckt seine vollständige Hand auf.

Eine Standard-Gewinnhand enthält normalerweise 14 physische Steine. Jeder angesagte Kong fügt einen zusätzlichen physischen Stein hinzu, da ein Kong aus vier Steinen besteht, aber weiterhin als ein Satz zählt.

Sobald Mahjong angesagt wurde, ist die aktuelle Hand beendet und die Gewinnhand wird gewertet.

Wenn niemand Mahjong angesagt hat und keine ziehbaren Steine mehr in der Lebenden Mauer vorhanden sind, endet die aktuelle Hand ohne Gewinner.

• **Wertung (算牌，suànpái)**

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

Nach der MCR-Fanliste, die für die Wertungsbeispiele in diesem Handbuch verwendet wird, reichen die Wertungsmuster von 1 bis 88 Fan. Die Hühnerhand (鸡和, jīhú) — eine regelgerechte Gewinnhand, die abgesehen von Blumen- und Jahreszeitensteinen kein anderes Wertungsmuster erfüllt — zählt nach MCR 8 Fan.

Nach MCR muss eine Gewinnhand mindestens 8 Fan aus Wertungsmustern ohne Blumen- und Jahreszeitensteine erreichen, um gültig zu sein. Fan aus Blumen- und Jahreszeitensteinen werden erst hinzugefügt, nachdem die Hand diese Voraussetzung erfüllt. Beim lockeren Spiel kann Ihre Gruppe eine andere Mindestanforderung festlegen; einigen Sie sich vor Spielbeginn darauf.

Jeder Blumen- oder Jahreszeitenstein bringt dem Gewinner anschließend 1 zusätzlichen Fan. Als optionale Hausregel vergeben manche Gruppen außerdem 1 Fan, wenn der Gewinner keinen Blumen- oder Jahreszeitenstein besitzt.

Für das in diesem Handbuch verwendete vereinfachte Zahlungssystem für lockeres Spiel gilt: Wird Mahjong mit dem abgelegten Stein eines anderen Spielers angesagt, zahlt nur der Spieler, der den Gewinnstein abgelegt hat. Wird Mahjong durch Selbstziehen erzielt, zahlen alle drei anderen Spieler. Legen Sie die Zahlungswerte vor Spielbeginn fest; Ihre Gruppe kann zum Beispiel 1 Fan = 1 Chip verwenden.

Es gibt zahlreiche regionale Varianten und Familientraditionen bei der Wertung. Legen Sie deshalb vor Spielbeginn fest, welche Regeln Ihre Gruppe verwendet.

Das Spiel beenden

Nachdem der Gewinner ausgezahlt wurde, kann eine neue Hand beginnen. Hat der Geber die Hand gewonnen oder endete die Hand ohne Gewinner, weil keine ziehbaren Steine mehr in der Lebenden Mauer vorhanden waren, bleibt der Geber für die nächste Hand derselbe. Andernfalls wird der Spieler rechts vom bisherigen Geber zum neuen Geber.

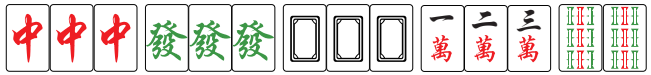
Ein vollständiges Mahjong-Spiel besteht aus vier Runden. Jede Runde umfasst eine vollständige Geberrotation: zuerst Ost, dann Süd, West und Nord. Ein vollständiges Spiel enthält daher mindestens 16 Hände. Die Gesamtzahl kann höher sein, wenn der Geber gewinnt und über mehrere Hände Geber bleibt, bevor er die Geberrolle an den nächsten Spieler weitergibt.

WERTUNGSBEISPIELE

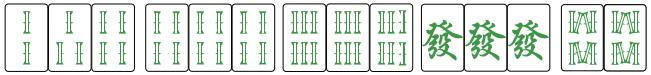
• 88 Fan (八十八番)

Die vier großen Winde
大四喜

Die drei 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

Eine Hand in einer Farbe aus 1112345678999 plus einem zusätzlichen Stein derselben Farbe; im Beispiel ist der zusätzliche Stein eine 1.

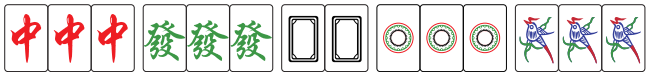
Dreizehn Waisen
十三幺

• 64 Fan (六十四番)

Alle Terminals
清幺九

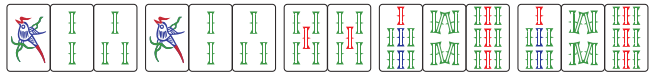
Die vier kleinen Winde
小四喜

Die drei kleinen Drachen
小三元



Alle Ehrensteine
字一色

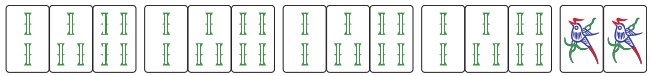
Reine Endzahlen-Chows
一色双龙会



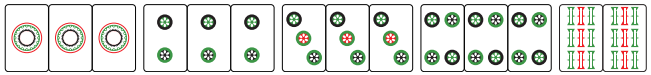
Zwei Endzahlen-Chows (123 und 789) in derselben Farbe (jeweils zweimal), plus ein Paar 5 in derselben Farbe.

• 48 Fan (四十八番)

Vierfach-Chow
一色四同顺



Vier reine gestaffelte Pungs
一色四节高



• 32 Fan (三十二番)

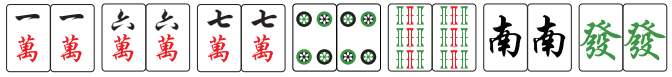
Vier reine gestaffelte Chows
一色四步高

Drei Kongs
三杠

Alle Terminals und Ehrensteine
混么九

• 24 Fan (二十四番)

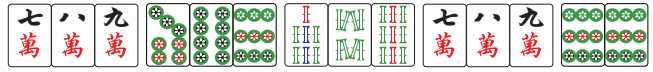
Sieben Paare
七对



Größere Ehrensteine und gestrickte Steine
七星不靠

Reine Farbe
清一色

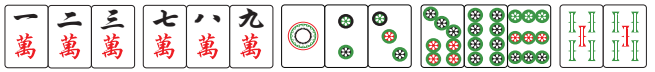
Obere Steine
全大



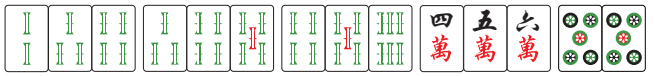
• 16 Fan (十六番)

Reine Gerade
清龙

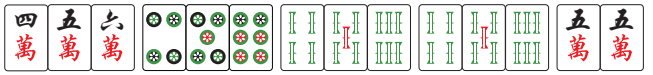
Endzahlen-Chows in drei Farben
三色双龙会



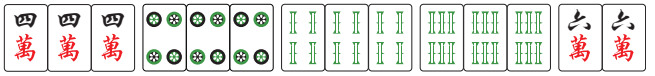
Reine gestaffelte Chows
一色三步高



Alle Fünfe
全带五

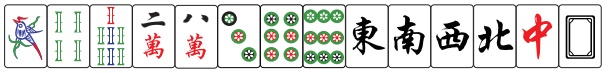


Dreifacher Pung
三同刻

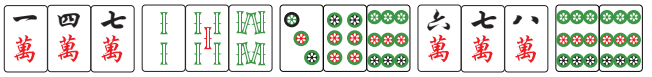


• 12 Fan (十二番)

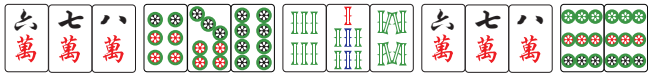
Kleinere Ehrensteine und gestrickte Steine
全不靠



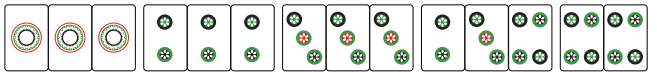
Gestrickte Gerade
组合龙



Obere Vier
大于五



Untere Vier
小于五

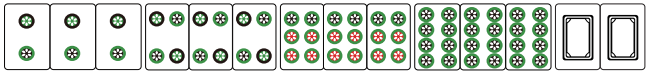


Drei große Winde
三风刻

• 8 Fan (八番)

Gemischte Gerade
花龙

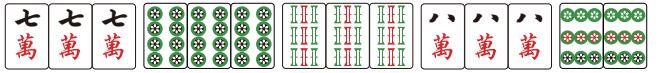
Wendbare Steine
推不倒



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.

Gemischter Dreifach-Chow
三色三同顺

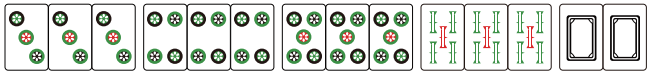
Gemischte gestaffelte Pungs
三色三节高



Hühnerhand
鸡和

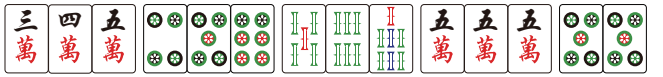
• 6 Fan (六番)

Alle Pungs
碰碰和



Halbe Farbe
混一色

Gemischte gestaffelte Chows
三色三步高



Alle Arten
五门齐

• 4 Fan (四番)

Außenhand
全带幺

Zwei gemeldete Kongs
双明杠

• 2 Fan (二番)

Drachenpung
箭刻

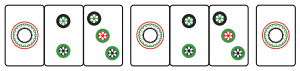
Vorherrschender Wind (Tischwind)
圈风刻

Sitzwind (Spielerwind)
门风刻

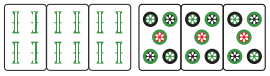
Alle Chows
平和

Vier Chows und ein Paar aus Zahlensteinen; keine Ehrensteine. Terminalsteine dürfen als Teil eines Chows vorkommen. Dieses Muster zählt 2 Fan; die vollständige Beispielhand kann durch weitere Muster zusätzliche Fan erhalten.

Kachelschwein
四归一



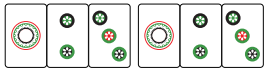
Zwei verdeckte Pungs
双暗刻



Verdeckter Kong
暗杠

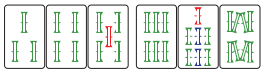
• 1 Fan (一番)

Reines Doppel-Chow
一般高

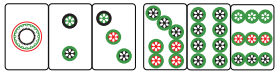


Gemischtes Doppel-Chow
喜相逢

Kurze Gerade
连六

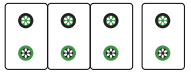


Zwei Terminal-Chows
老少副

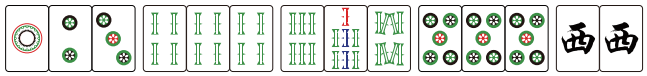


Drilling aus Terminal- oder Ehrensteinen
幺九刻

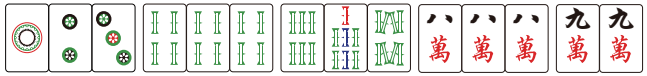
Offener Kong
明杠



Fehlende Farbe
缺一门



Keine Ehrensteine
无字



Blumen- oder Jahreszeitensteine
花牌

YELLOW MOUNTAIN IMPORTS
www.ymimports.com

Version 1-80

©2026 Yellow Mountain Imports Inc.