Mah Jongg

DE

4

8 - ∞

60 min. - ∞

Mah Jongg ist ein sehr altes chinesisches Gesellschaftsspiel für 4 Personen. Angeblich wurde Mah Jongg bereits vor ca. 4000 Jahren gespielt, jedoch nur von Königen und hohen chinesischen Kasten. Durch zahlreiche politische Umwälzungen gelangte dieses Glücksspiel im Laufe der Jahre dann auch unter das Volk. In den Zwanziger Jahren war Mah Jongg das Modespiel Nummer eins. Ob in Europa oder Amerika, es gab einen richtigen Mah Jongg Boom. Und genauso schnell, wie es kam, verschwand es um 1930 wieder. Seitdem wird es bei uns lediglich von einer überschaubaren Zahl von Liebhabern gespielt. Vom Spielprinzip her ist Mah Jongg dem Charakter von Rommé und Canasta ähnlich. Nach einem sehr ausführlichen Aufbauritual sammelt jeder Spieler vorgeschriebene Spielfiguren, Sequenzen einer Farbe oder Reihen gleicher Werte, bis er ein vorgeschriebenes Soll erfüllt hat und das Spiel beenden kann. Dabei versucht er natürlich, sich so wenig wie möglich „in die Karten“ schauen zu lassen und mit etwas Glück und Geschick das Spiel als erster zu beenden. Nicht immer hat der Spieler gewonnen, der als erster „Mah Jongg“ gemacht hat, das Spiel also beendet hat. Durch taktisches Einfühlungsvermögen und schnelles Kombinieren ist Mah Jongg nicht allein vom Glück abhängig. Die Spieler bewegen sich während einer Partie innerhalb eines sehr präzisen Spielablaufs mit vielen kleinen Details, die den besonderen Reiz dieses asiatischen Spiels ausmachen. Schon der exakt vorgeschriebene Ablauf der Spielvorbereitung hat fast etwas kulthaftes an sich, was uns bei europäischen Spielen fast unbekannt ist.
Die Spielregeln sind von Land zu Land verschieden, selbst in China wird in jeder Provinz nach anderen Regeln gespielt. Dieser Spielanleitung liegt eine gekürzte Fassung der Regeln des japanischen Mah Jongg-Bundes zugrunde.
Die Regeln scheinen auf den ersten Blick recht kompliziert und wirken vielleicht etwas entmutigend. Wir haben deshalb versucht, die Regeln so transparent zu machen, dass Sie parallel zum Regelstudium eine erste Übungspartie spielen können. Denn das sofortige Umsetzen des Gelesenen macht dieses Spiel sehr anschaulich und leicht erlernbar.

> Dazu beachten Sie bitte die Hinweise in diesen Kästchen.
> Sie beziehen sich immer speziell auf Ihre erste Übungspartie.

Inhalt:

1. Das Spielmaterial
2. Vorbereitung einer Mah Jongg Partie
3. Der Spielverlauf
4. Das Spielende
5. Die Dauer einer Mah Jongg Partie
6. Die Abrechnung
7. Spielvarianten

> Setzen Sie sich möglichst an einen quadratischen Spieltisch. Jeder Spieler sollte an einer Seite sitzen. Legen Sie den gesamten Inhalt Ihres Mah Jongg Spiels so auf den Tisch, dass Sie alles überblicken können. Die Ziegel sollten so liegen, dass Sie den Aufdruck der Ziegel sehen können.

1. Das Spielmaterial

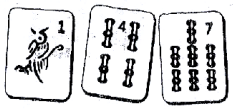
Mah Jongg Spiele haben je nach Herkunft unterschiedliche Spielkomponenten. Alle jedoch haben 144 einseitig bedruckte Ziegel und mindestens 2 Würfel. In einigen Spielen gibt es Zusatzmaterial, welches aber nicht unbedingt notwenig ist.

Die Ziegel

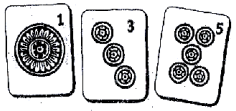
Es gibt 3 Gruppen von Ziegeln. Die Grundfarben umfassen 108 Ziegel, die Trumpffarben bestehen aus 28 Ziegeln und 8 Ziegel bilden die Hauptfarbe.

Die 3 Grundfarben

36 Ziegel der Zahlengruppe:
Auf diesen Ziegeln ist das chinesische Schriftzeichen für 10.000 („won“) und eine arabische Zahl von 1 bis 9 abgebildet. Von jedem dieser Ziegel gibt es 4 Stück.



36 Ziegel der Bambusgruppe:
Jeweils 4 Ziegel zeigen 2 bis 9 Bambusstäbe. Die ebenfalls viermal vorhandene Bambus-1 zeigt einen Hanfsperling (chin.: „Mah Jongg“).

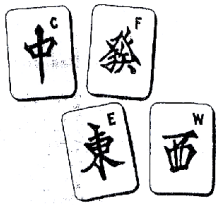


36 Ziegel der Kreisgruppe:
Jeweils 4 Ziegel sind mit 1 bis 9 Kreisen bedruckt.

Die Trumpffarben

Es gibt beim Mah Jongg keine Trümpfe wie bei Kartenspielen, also haben diese Ziegel auch keine Sonderrechte.

12 Ziegel der Drachengruppe:
Die 4 roten Drachenziegel tragen rote Schriftzeichen und evtl. den Buchstaben C. Die 4 grünen Drachenziegel tragen grüne Schriftzeichen und evtl. den Buchstaben F. Die 4 weißen Drachenziegel sind ohne Schriftzeichen und tragen evt. den Buchstaben P.



16 Ziegel der Windgruppe:
Je 4 Ziegel stehen für den Nordwind, den Südwind, den Westwind und den Ostwind. Alle haben chinesische Schriftzeichen. Für den Nordwind steht ein N, für den Südwind ein S, für den Westwind ein W und für den Ostwind ein E.

Die Hauptfarbe

4 Ziegel der Blumengruppe:
Die Blumenziegel, seltener mit Darstellungen von Laute, Schachspiel, Buch und Schriftrolle, tragen häufig die Ziffern 1 bis 4.

4 Ziegel der Jahreszeitengruppe:
Der Ziegel mit der 1 stellt den Frühling dar, der Ziegel mit der 2 den Sommer, der Ziegel mit der 3 den Herbst und der Ziegel mit der 4 den Winter.

> Sortieren Sie bitte die 8 Ziegel der Hauptfarbe aus, da wir sie für die Standard-Variante nicht benötigen.

Die Würfel

Die Würfel werden nur für vorbereitende Handlungen gebraucht, jedoch nicht für das Spiel selbst. Die 4 ist deshalb rot, weil ein alter chinesischer Kaiser nach einer nicht enden wollenden Pechsträhne mit 2 Vieren in einem Wurf endlich wieder einen Sieg errang. Er befahl daraufhin, die Vieren rot zu färben. Die 1 ist der rote, ausgehöhlte Punkt. Auch sie beruht auf alten Traditionen.

Die Platzsteine

Die Platzsteine werden ebenso wie die Würfel lediglich in der Vorbereitungsphase benötigt. Mit ihnen und den Würfeln wird die Sitzordnung der Spieler ermittelt und der Spielleiter bestimmt.

> Wenn Ihr Spiel keine Platzsteine enthält, nehmen Sie statt dessen einfach 4 Windsteine, und zwar von jeder Windrichtung einen.

Die Spielmarken und Zählstäbchen

Ihr Mah Jongg enthält entweder flache, runde Spielmarken in 4 verschiedenen Farben oder Zählstäbchen mit Punkten. Diese „Zahlungsmittel“ dienen zur Abrechnung der Spieler untereinander nach jedem Spiel.

Die Spielmarken und Ihre Werte		Die Zählstäbchen und ihre Werte	
1 gelbe Spielmarke	2 Punkte	1 Stäbchen mit 5 Punkten	10 Punkte
1 rote Spielmarke	10 Punkte	1 Stäbchen mit 8 Punkten	50 Punkte
1 grüne Spielmarke	50 Punkte	1 Stäbchen mit 9 Punkten	100 Punkte
1 weiße Spielmarke	100 Punkte	1 Stäbchen mit 1 Punkt	500 Punkte

> **Wichtig:**
> Sollte Ihr Spiel keine Marken und keine oder andere Stäbchen beinhalten, dann benutzen Sie bitte Papier und Bleistift, um nach jedem Spiel die Punkte abzurechnen.

2. Vorbereitung einer Mah Jongg Partie

Der „Kult“, der um die Vorbereitung einer Mah Jongg Partie getrieben wird, scheint auf den ersten Blick vielleicht etwas Merkwürdig. Auf den zweiten Blick jedoch merkt man, dass dieses Ritual eine eigene Ästhetik hat, die an jeder Stelle des Spiels wieder auftaucht.
Abergläubische Spieler argwöhnen, dass ein zufällig gewählter Platz Unglück bringen kann. Deshalb überlässt das Ritual nichts dem Zufall.

> Vereinfachen Sie sich die Spielvorbereitung, indem Sie die Absatz für Absatz beschriebenen Vorgänge sofort umsetzen. Dadurch wird vieles klarer und einleuchtender.

2.1. Die Platzwahl

Der älteste Spieler mischt die 4 flachen, runden Platzscheiben mit den Windbezeichnungen. Der Aufdruck zeigt dabei nach unten und ist nicht zu sehen. Anschließend ordnet er sie zu einer geraden Viererreihe.

> Wenn Ihr Spiel keine Platzsteine enthält, nehmen Sie statt dessen einfach 4 Windsteine, und zwar von jeder Windrichtung einen.

Der rechte Nachbar des mischenden Spielers bestimmt, welches Ende der Viererreihe der Anfang ist. Entweder das linke oder das rechte Ende.
Dessen rechter Nachbar würfelt nun mit 2 Würfeln. Er zählt entsprechend der gewürfelten Augenzahl die Spieler ab. Dabei fängt er mit sich selbst an. Dieser Vorgang heißt „Abzählen“. Es wird immer gegen den Uhrzeigersinn abgezählt.
Der durch das Abzählen bestimmte Spieler ist der „vorläufige“ Ostwind. Der „vorläufige“ Ostwind würfelt nun mit 2 Würfeln und zählt wieder ab.
Der so ausgewählte Spieler nimmt sich vom Anfang der Viererreihe 1 Scheibe. Danach nimmt sich dessen rechter Nachbar die nächste Scheibe usw., bis jeder Spieler eine Scheibe hat.
Der Aufdruck der Platzscheibe bestimmt, als welcher Wind jeder Spieler zu spielen hat. Der zum Ostwind bestimmte Spieler setzt sich auf den Platz des „vorläufigen“ Ostwindes. Die anderen Spieler nehmen ihre Plätze so ein, wie abgebildet.
Man beachte, dass Westen und Osten vertauscht sind. Der Chinese bestimmt die Himmelsrichtung nicht wie wir, indem er von oben auf die Erde schaut, sondern von unten gegen den Himmel.

W

N S

E

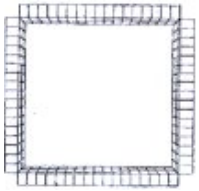
> Bitte nehmen Sie Ihre neuen Plätze ein.

Der Ostwind ist jetzt der Spielleiter für 4 Spiele, das ist eine Runde. Es sei denn, Ostwind macht vorher ein Spiel Mah Jongg, beendet es also als erster. Dann wird die Runde nach dem ersten Spiel beendet, in dem Ostwind nicht mehr Mah Jongg macht.
Nach dem Ende einer Spielrunde wechseln die Winde im Uhrzeigersinn. Südwind wird dann neuer Ostwind, Ostwind wird neuer Nordwind usw.
Eine Mah Jongg Partie besteht aus 4 Runden, jeder Spieler ist einmal Spielleiter.
Die erste Runde heißt „Ostwindrunde“, die zweite „Südwindrunde“, die dritte „Westwindrunde“ und die vierte „Nordwindrunde“.

2.2. Der Aufbau der Mauer

Die 136 Ziegel, die für diese Mah Jongg Variante gebraucht werden, müssen nun mit dem Aufdruck nach unten gemischt werden.

> Haben Sie schon die 8 Ziegel der Hauptfarbe aussortiert? Wenn Sie für die Platzwahl 4 Windsteine benutzt haben, dann legen Sie diese zu den anderen zurück, damit es 136 Ziegel sind.



Jeder Spieler nimmt sich nun genau 34 Ziegel, ohne sich diese anzusehen und baut nun eine Mauer parallel zu seiner Tischkante. Er legt dabei 17 Ziegel, die sich mit den Längsseiten berühren, nebeneinander. Auf diese Reihe legt er eine zweite Reihe aus den verbleibenden 17 Ziegeln. Es sind nun 4 Mauern entstanden, jeweils 17 Ziegel lang und 2 Ziegel hoch. Die Mauern werden nun so zusammen geschoben, dass ein Quadrat aus vier Mauern entsteht. Die Mauern müssen sich an den Kanten berühren, da die Chinesen versichern, dass ein fest geschlossener Mauerring den bösen Geistern, die das Spiel negativ beeinflussen könnten, nun jeglichen Zutritt verwehrt.

2.3. Der Mauerdurchbruch

Tote Mauer

Lebende Mauer

Auch der Mauerdurchbruch wird nicht dem Zufall überlassen. Der Ostwind würfelt nun mit 2 Würfeln und zählt die Spieler ab. Nun würfelt der so bestimmte Spieler. Die Augenzahlen beider soeben erfolgten Würfe werden addiert. Vom rechten Ende der Mauer des zuletzt würfelnden Spielers werden jetzt so viele Ziegelpärchen abgezählt wie sich als Summe der beiden Würfe ergab. Die Summe sei z.B. 15. Zählen Sie nicht 15 Ziegel, sondern 15 Pärchen ab. Das 15. Pärchen wird aus der Mauer genommen und auf Pärchen 14 und 13 verteilt. Pärchen 14 und 13 bestehen daraufhin aus je 3 Ziegeln. Falls eine Mauer bei diesem Vorgang abgezählt wird, muss die Mauer des linken Nachbarn angebrochen werden.
Der Abschnitt der Mauer, auf dem die beiden „losen Ziegel“ liegen, nennt man „tote Mauer“. Den Rest der Mauer, der der weitaus größere Teil ist, nennt man „lebende Mauer“.

2.4. Das Verteilen der Ziegel

Ostwind verteilt als Spielleiter die Ziegel. Zuerst gibt er sich selbst 2 Ziegelpärchen, also 4 Ziegel von der „lebenden Mauer“. Danach verteilt er entgegen dem Uhrzeigersinn jedem Spieler 2 Ziegelpärchen, erst dem Südwind, dann dem Westwind und zuletzt dem Nordwind. Nach 3 Verteilungsrunden hat jeder Spieler 12 Ziegel. Es folgt nun die letzte Verteilungsrunde.
Ostwind gibt sich zum Abschluss den ersten und dritten Ziegel der oberen Reihe. Danach erhält Südwind den ersten Ziegel der unteren Reihe, Westwind den nächsten der oberen Reihe und Nordwind den darunter liegenden, den nächsten der unteren Reihe.

Alle Spieler haben jetzt 13 Ziegel, nur der Ostwind hat 14 Ziegel. Kein Spieler darf sich seine Ziegel anschauen, bevor die Zeremonie des Verteilens beendet ist.

2.5. Das Verteilen der Spielmarken oder Zählstäbchen

Alle Spielmarken oder Zählstäbchen werden jetzt gleichmäßig unter den Spielern aufgeteilt. Nach jedem Spiel wird mit diesem Zahlungsmittel unter den Spielern abgerechnet.

> **Wichtig:**
> Sollte Ihr Spiel keine Marken und keine oder andere Stäbchen beinhalten, dann benutzen Sie bitte Papier und Bleistift. Jeder Spieler beginnt bei 0.

3. Der Spielverlauf

Jeder Spieler baut seine Ziegel so vor sich auf, dass er die bedruckten Seiten sehen kann, jedoch nicht seine Mitspieler.

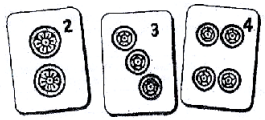
> Hier endet zunächst der Teil der Anleitung, den Sie durch direktes Umsetzen begleiten konnten. Es ist ratsam, wenn Sie für die folgende Anleitung alle Ziegel so legen, dass alle Spieler alle Ziegel sehen können. Die erste Partie ist eine reine Übungspartie und sollte offen gespielt werden. Bitte lesen Sie bis zum nächsten Hinweis.

Beim Mah Jongg geht es darum, durch das Sammeln bestimmter Spielziegel-Kombinationen möglichst viele Punkte zu erzielen.
Es gibt im Allgemeinen 3 Kombinationen, das Chi, den Pon und den Kann. Das Chi sind 3 Ziegel der gleichen Farbe mit aufeinander folgenden Werten, z. B. Kreis-2, Kreis-3 und Kreis-4. Für ein Chi gibt es

keine Punkte. Das Chi ist lediglich eine Hilfe, schneller das Spiel beenden zu können, schneller Mah Jongg zu machen.
Der Pon besteht aus 3 gleichen Ziegeln, z.B. 3x Bambus-2 oder 3 rote Drachen. Für einen Pon erhält man zwar Punkte, jedoch weit weniger als für einen Kann. Der Kann besteht aus 4 gleichen Ziegeln, z.B. 4x Bambus-2 oder 4 rote Drachen. Der Ostwind beginnt das Spiel. Er legt einen Ziegel ab, den er nicht gebrauchen kann. Abgelegte Ziegel werden mit der bedruckten Seite nach oben in die Mitte des Mauerrings gelegt.
Die Mauer wird im Uhrzeigersinn abgetragen, die Spieler jedoch sind gegen den Uhrzeigersinn an der Reihe. Als nächster Spieler ist der Südwind an der Reihe. Ab nun müssen alle Spieler immer einen Ziegel nehmen und einen Ziegel ablegen. Nur der beginnende Spieler musste keinen Stein nehmen, da er von Beginn an einen Ziegel mehr hatte. Der Südwind nimmt den Ziegel aus dem Mauerende, vor dem das Verteilen der Ziegel beendet wurde. Danach wird von den Spielern immer erst der obere Stein eines Pärchens genommen, dann erst der untere Stein. Wenn ein Spieler einen Ziegel ablegt, muss er den Wert des Ziegels laut ausrufen, wie z.B. „Bambus-6“ oder „roter Drache“. Denn der nachfolgende Spieler kann unter bestimmten Umständen auch den abgelegten Ziegel seines linken Nachbarn aufnehmen, statt einen Ziegel aus der Mauer zu nehmen. Dazu später mehr. Hat keiner der Spieler Mah Jongg gemacht, wenn in der „lebenden Mauer“ noch 7 Ziegelpärchen sind, ist das Spiel ohne Ergebnis zu Ende.

3.1. Die Spielfiguren

3.1.1. Das Chi



Ein Chi besteht aus 3 Ziegeln der gleichen Farbe mit aufeinander folgenden Werten (z.B. Kreis-2, Kreis-3 und Kreis-4).

Verdeckte Chis sind solche, die man bis zum Schluss in der Hand behält. Man hat für sie nur Ziegel benutzt, die man von der Mauer zog oder vorher ausgeteilt bekam. Wenn ein verdeckter Chi entsteht, merkt das kein Mitspieler.
Offene Chis entstehen, wenn man 2 Ziegel auf der Hand hat und der linke Nachbar einen passenden Ziegel abwirft. Man kann dann mit dem Ausruf „Chi“ diesen Ziegel nehmen, statt einen Ziegel aus der Mauer zu nehmen. Offene Chis muss man sofort vor sich aufgedeckt auslegen. Dor bleiben sie bis zum Spielende liegen. Der nächste Spieler ist an der Reihe, wenn man als letzte Handlung einen Ziegel abgelegt hat.
Da Chis keine Punkte zählen, ist es kein Verlust, sie offen auszulegen. Allerdings gibt man dem Gegner damit mehr Informationen, als vielleicht notwendig wäre.

> Untersuchen Sie gemeinsam die Ziegel aller Spieler.
> Wer hat ein Chi, wer könnte ein Chi bekommen?

3.1.2 Das Paar

Ein Paar besteht aus 2 gleichen Ziegeln (z.B. 2x Zahl-8). Paare werden während des Spiels meist zu Pons oder Kans, sie bekommen erst gegen Spielende einen entscheidenden Sinn, da man zum Beenden des Spiels ein Paar benötigt.

3.1.3. Der Pon

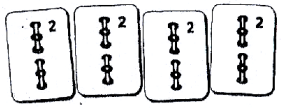
Ein Pon besteht aus 3 gleichen Ziegeln (z.B. 3x Bambus-2 oder 3 rote Drachen).

> Untersuchen Sie gemeinsam die Ziegel aller Spieler.
> Wer hat einen Pon,, wer könnte ein Pon bekommen?

Verdeckte Pons behält man wie verdeckte Chis bis zum Schluss auf der Hand. Sie bestehen ebenfalls nur aus Ziegeln aus der Mauer oder aus der Hand. Das Entstehen eines verdeckten Pons kann kein Mitspieler bemerken.
Offene Pons kann man bilden, wenn man ein Paar in der Hand hat und irgendein Spieler den passenden dritten Ziegel abwirft. Mit dem Ausruf „Pon“ nimmt man den Stein an sich und legt den Pon offen aus. Anschließend legt man einen Ziegel ab, der rechte Nachbar des „Pon-Rufers“ setzt das Spiel fort. Es können also Spieler durch einen „Pon-Ruf“ durchaus übersprungen werden.

Verdeckte Pons zählen doppelt so viel wie offene Pons. Verdeckte Pons vor Spielende aufzudecken ist grundsätzlich möglich, aber nicht sehr ratsam.

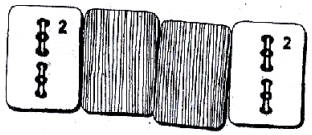
3.1.4. Der Kan



Ein Kan besteht aus 4 gleichen Ziegeln (z.B. 4x Bambus-2 oder 4 rote Drachen).

> Untersuchen Sie gemeinsam die Ziegel aller Spieler.
> Wer hat einen Kan, wer könnte ein Kan bekommen?

Verdeckte Kans sind mit verdeckten Pons gleichzusetzen. Sie haben in der Abrechnung den gleichen Wert wie diese.
Offene Kans erhält man, wenn man einen verdeckten Pon in der Hand hat. Legt irgendein Spieler den passenden vierten Ziegel ab, ruft man „Kan“ und legt den Kann anschließend aus. Nach dem Auflegen des Kans nimmt man sich einen Extra-Ziegel vom linken Ende der „toten Mauer“ und legt erst danach einen Ziegel ab.



Der wertvollste Kan ist der halbverdeckte Kan. Dieser darf nur aus Ziegeln der Mauer und der anfänglichen Hand bestehen. Man legt ihn auf, wenn man es für richtig hält, jedoch nur, wenn man am Zug ist. Um halbverdeckte Kans von offenen zu unterscheiden, dreht man die mittleren beiden Ziegel um, so dass die bedruckten Seiten nach unten zeigen. Nach dem Auflegen des Kans nimmt man sich wieder einen Extra-Ziegel vom linken Ende der „toten Mauer“, ehe man einen Ziegel abwirft.

3.1.5 Ein Pon wird zum Kan

Wenn man einen Ziegel von der Mauer zieht, der einen aufliegenden Pon zu einem Kann machen würde, darf man ihn an den Pon anlegen und einen zweiten Ziegel nehmen. Das ist der einzige Fall, in dem aufliegende Figuren verändert werden können.

3.1.6 Das Kaufen der abgelegten Ziegel

Falls mehrere Spieler einen abgelegten Ziegel haben wollen, hat der Ausruf „Kan“ Vorrang vor „Pon“ und „Pon“ Vorrang vor „Chi“. Rufen mehrere Spieler z.B. „Chi“, dann bekommt der Spieler den Ziegel, der zuerst an der Reihe wäre. Ruft ein Spieler „Kan“, so kann er nur von einem Spieler übertrofffen werden, der den Ziegel benötigt, um das Spiel zu beenden, der dann „Mah Jongg“ ruft. Rufen 2 Spieler gleichzeitig „Mah Jongg“, dann bekommt der Spieler den Ziegel, der als nächster an der Reihe wäre.

3.2. Das Mah Jongg

Ein Mah Jongg ist das Schlussbild, das ein Spieler braucht, um das Spiel zu beenden. Es besteht aus Chis, Pons und/oder Kans und einem Schlusspaar. Dabei ist es für das Mah Jongg gleichgültig, ob der Spieler 1 Chi, 2 Pons und 1 Kann oder 3 Chis und einen Kann hat. Das spielt lediglich für die Abrechnung eine Rolle. Auch ist es nicht wichtig, ob die Figuren offen oder verdeckt sind. Wichtig ist, dass er 4 Figuren und 1 Schlusspaar hat.

4. Das Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler Mah Jongg gemacht hat. Er hat 4 Figuren und 1 Schlusspaar, also 14 Ziegel. Man braucht neben den 13 Ziegeln auf der Hand noch einen Ziegel aus der Mauer oder einen abgelegten Ziegel, um Mah Jongg zu machen.
Offene Kans zählt man als 3 Ziegel, damit am Ende immer 14 Ziegel die Schlussfigur bestimmen. Nach dem Ruf „Mah Jongg“ darf kein Spieler mehr eine Handlung vollziehen, weder Ziegel nehmen, noch auslegen. Wann ein Spieler das Spiel beendet, hängt von der Spielsituation ab. Manchmal ist es ratsam, das Spielende hinauszuzögern, um vielleicht mehr Kans zu sammeln. Hat keiner der Spieler Mah Jongg gemacht, wenn in der „lebenden Mauer“ noch 7 Ziegelpärchen sind, ist das Spiel ohne Ergebnis zu Ende. Wenn der 15. Ziegel, der letzte Ziegel vor den letzten 7 Ziegelpärchen, von einem Spieler aufgenommen wurde, beginnt die Schlussphase. Legt der Spieler einen Ziegel in der Mitte ab, den kein anderer Spieler kaufen möchte, ist das Spiel beendet. Das Spiel geht aber solange weiter, wie die nun jeweils in der Mitte abgelegten Ziegel gekauft werden. Erst wenn das nicht mehr der Fall ist und die letzten 7 Pärchen angebrochen werden müssten, ist das Spiel unentschieden ausgegangen.

> Beginnen Sie jetzt das Spiel, Ostwind fängt an usw. Helfen Sie sich gegenseitig. Schauen Sie sofort in der Anleitung nach, wenn Sie Fragen haben. Wenn Sie es geschafft haben, das Spiel mit einem Mah Jongg für einen beliebigen Spieler zu beenden, haben Sie ein komplettes Spiel absolviert.

5. Die Dauer einer Mah Jongg Partie

Eine Mah Jongg Partie besteht aus 4 Runden, in jeder Runde ist ein anderer Spieler der Ostwind. Eine Runde besteht aus 4 Spielen. Es sei denn, Ostwind macht vor dem 4. Spiel Mah Jongg, dann wird die Runde nach dem ersten Spiel beendet, indem Ostwind nicht mehr Mah Jongg macht.
Die erste Runde heißt „Ostwindrunde“, die zweite „Südwindrunde“, die dritte „Westwindrunde“ und die letzte „Nordwindrunde“. Wenn man Schlusspärchen, Pons oder Kans aus Winden der jeweiligen Runde oder des eigenen Platzes hat, zählen diese besonders viel. In einer „Nordwindrunde“ ist es für Südwind also vorteilhaft, sowohl Nordwindziegel (Rundenwind) als auch Südwindziegel (Platzwind) zu sammeln.

6. Die Abrechnung

Die Abrechnung ist für den Anfänger bisweilen recht mühevoll. Führen Sie die Abrechnung ebenfalls gemeinsam durch.

Nach Beendigung eines Spiels werden alle noch auf der Hand befindlichen Ziegel ausgelegt, indem jeweils ein Ziegel einer Figur quergelegt wird, um offene Figuren von verdeckten Figuren zu unterscheiden.
Es gelten für die Abrechnung folgende Grundregeln.

1. Der Spieler, der das Spiel durch Mah Jongg beendet hat, rechnet seine Punkte zuerst aus. Er ist der Gewinner und erhält von jedem Mitspieler seine Punktzahl erstattet. Er zahlt nie an andere Spieler.
2. Der Spieler, der in diesem Spiel Ostwind war, zahlt an den Sieger das Doppelte. Dafür würde der Ostwind, wenn er das Spiel als Sieger beendet hätte, auch von jedem Mitspieler das Doppelte seiner Punktzahl erhalten . Durch diese Regel wird die Funktion des Ostwinds zusätzlich aufgewertet.
3. Die 3 übrigen Spieler rechnen danach ihre eigenen Punkte aus. Diese werden miteinander verrechnet.

Benutzen Sie hierfür Ihre Spielmarken oder Zählstäbchen oder Papier und Bleistift.

6.1. Die Punkte für die Spielfiguren

Chi offen oder verdeckt		0 Punkte
Pon offen	Ziegel 2 bis 8 der Grundfarben	2 Punkte
Pon verdeckt	Ziegel 2 bis 8 der Grundfarben	4 Punkte
Pon offen	Ziegel 1 oder 9 der Grundfarben	4 Punkte
Pon verdeckt	Ziegel 1 oder 9 der Grundfarben	8 Punkte
Pon offen	Drachen oder Winde	4 Punkte
Pon verdeckt	Drachen oder Winde	8 Punkte
Kan offen	Ziegel 2 bis 8 der Grundfarben	8 Punkte
Kan halbverdeckt	Ziegel 2 bis 8 der Grundfarben	16 Punkte
Kan offen	Ziegel 1 oder 9 der Grundfarben	16Punkte
Kan halbverdeckt	Ziegel 1 oder 9 der Grundfarben	32Punkte
Kan offen	Drachen oder Winde	16 Punkte
Kan halbverdeckt	Drachen oder Winde	32 Punkte
Kan verdeckt		wie Pon verdeckt
Paar	Drachen	2 Punkte
Paar	Platzwinde	2 Punkte
Paar	Rundenwinde	2 Punkte

6.2 Die Prämienpunkte für Mah Jongg

Mah-Jongg-Ruf Basisprämie	20 Punkte
Aus der Hand ohne offene Figur	20 Punkte
Nur Chis und Schlusspärchen aus Grundfarben	20 Punkte
Nur Grundfarben, aber keine 1 und 9	20 Punkte
Nur Pons und Schlusspärchen	2 Punkte
Schlussziegel	von der lebenden Mauer	2 Punkte
Schlussziegel	ist der letzte Ziegel aus der lebenden Mauer	4 Punkte
Schlussziegel	von der toten Mauer	4 Punkte
Schlussziegel	vervollständigt das Schlusspärchen	2 Punkte
Schlussziegel	vervollständigt Chi als mittlerer Ziegel	2 Punkte
Schlusspärchen	aus Winden und Drachen	2 Punkte
Schlusspärchen	aus Platzwinden	4 Punkte
Schlusspärchen	aus Rundenwinden	4 Punkte

6.3. Verdoppelungen

Pon	aus Drachen	1 x verdoppeln
Pon	aus Winden	1 x verdoppeln
Pon	aus Rundenwinden	2 x verdoppeln
Pon	aus Platzwinden	2 x verdoppeln
Pon	gleichzeitig Runden- u. Platzwind	3 x verdoppeln
Kan	jeder	1 x verdoppeln
Kan	aus Winden	2 x verdoppeln
Kan	aus Drachen	2 x verdoppeln
Kan	aus Rundenwinden	3 x verdoppeln
Kan	aus Platzwinden	3 x verdoppeln
Kann	gleichzeitig Runden- u. Platzwind	4 x verdoppeln
Mah Jongg	nur aus Ziegeln einer Grundfarbe und Drachen und Winden	2 x verdoppeln
Mah Jongg	nur aus Ziegeln einer Grundfarbe	3 x verdoppeln
Mah Jongg	nur aus Drachen	4 x verdoppeln
Mah Jongg	nur aus Winden	4 x verdoppeln
Mah Jongg	nur aus Ziegeln 1	4 x verdoppeln
Mah Jongg	nur aus Ziegeln 9	4 x verdoppeln

Es werden grundsätzlich erst die Punkte zusammengezählt, dann wird verdoppelt.

Verdoppeln heißt:

1x verdoppeln	mit 2 multiplizieren
2x verdoppeln	mit 4 multiplizieren
3x verdoppeln	mit 8 multiplizieren
4x verdoppeln	mit 16 multiplizieren
5x verdoppeln	mit 32 multiplizieren

Zählen Sie gemeinsam die Punkte der einzelnen Mitspieler aus.
Das folgende Beispiel wird alles verdeutlichen.

6.4. Ein Beispiel

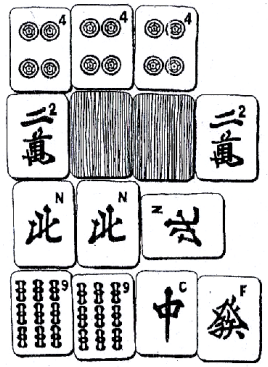
Ein Spieler ist Südwind in der Nordwindrunde, hat das Spiel nicht gewonnen, aber folgende Figuren und Ziegel:

Offen:
Kreis-4 Kreis-4 Kreis-4 (Pon)

Halbverdeckt:
Zahl-2 Zahl-2 Zahl-2 Zahl-2 (Kan)

Verdeckt:
Nordwind Nordwind Nordwind (Pon)

Bambus-9 Bambus-9
Drache rot Drache grün



Südwind rechnet jetzt folgendermaßen ab:
Der offene Pon (Kreis-4) 2 Punkte

Der halbverdeckte Kann (Zahl-2)	16 Punkte
Der verdeckte Pon (Nordwind)	8 Punkte
	26 Punkte = Zwischensumme

Der verdeckte Pon (Nordwind) besteht aus Rundenwinden

Zwischensumme	26 Punkte
2x verdoppeln	x4
	104 Punkte = Summe

Wäre bei diesem Beispiel noch eine Figur dabei gewesen, die noch eine einmalige Verdoppelung gerechtfertigt hätte, dann wäre die Zwischensumme 3x zu verdoppeln, also mit 8 zu multiplizieren.
Es ist sinnvoll, sich für ein Limit zu entscheiden. Meistens werden für 1 Spiel und 1 Spieler 3000 Punkte als Limit festgemacht Hat also ein Spieler 3250 Punkte, bekommt er lediglich 3000 Punkte angerechnet.

Wenn Sie es bis hierher geschafft haben, können Sie schon das nächste Spiel vorbereiten. Viel Spaß!

7. Spielvarianten

Blumen- und Jahreszeitenziegel

Wenn man mit allen 144 Ziegeln spielt, müssen die Mauern nicht aus 17 Pärchen bestehen, sondern aus 18 Pärchen. Diese 8 Ziegel greifen nicht in das Spielgeschehen ein, sondern müssen sofort, wenn sie aus der Mauer gezogen wurden, aufgelegt werden. Danach zieht man einen weiteren Ziegel aus der Mauer, diesmal aber von der „toten Mauer“. Sollte das wieder ein Blumen- oder Jahreszeitenziegel sein, zieht man wieder einen Ziegel aus der „toten Mauer“ usw. Die Blumen- und Jahreszeitenziegel werden den Winden zugeordnet:
Ziegel 1 ist der Ostwind
Ziegel 2 ist der Südwind
Ziegel 3 ist der Westwind
Ziegel 4 ist der Nordwind

Die Punkte für Blumen- und Jahreszeitenziegel

Jeder Blumenziegel	4 Punkte
Jeder Jahreszeitenziegel	4 Punkte
Blumenziegel des eigenen Windes	1x verdoppeln
Jahreszeitenziegel des eigenen Windes	1x verdoppeln
Alle Blumenziegel	2x verdoppeln
Alle Jahreszeitenziegel	2x verdoppeln
Alle Blumen- und Jahreszeitenziegel	5x verdoppeln

Die „Himmlischen Zwillinge“

Bei dieser Spielvariante kann man Mah Jongg machen, wenn man lediglich 7 Pärchen auf der Hand hat. Dafür erhält man die Höchstpunktzahl von 3000 Punkten.

Mah Jongg

FR

Le Mah-jong est un jeu de société chinois très ancien qui se joue à quatre. Le Mah-jong se jouerait soi-disant depuis 4000 ans à la cours des rois et de la haute noblesse chinoise. Après de nombreux bouleversements politiques, ce jeu de hasard parvint au cours des années à se répandre aussi à travers le peuple. Dans les années 20, le Mah-jong était le jeu à la mode numéro un. Aussi bien en Europe qu’en Amérique, il connut un réel boom. Et aussi vite qu’il apparut, il disparut de la circulation vers 1930. Depuis il se joue chez nous par un grand nombre d’adeptes. Le principe de jeu de Mah-jong est semblable au Rami et à la Canasta. Après un rituel détaillé, chaque joueur accumule des figures imposées, des séquences d’une couleur ou des séries de même valeur, jusqu'à ce qu’un joueur ait rempli des combinaisons bien définies et puisse ainsi terminer la partie en essayant naturellement avec un peu de chance et d’astuce de „montrer son jeu“ le moins possible et de terminer la partie en premier. Mais, ce n’est pas toujours le premier joueur qui termine la partie en faisant un Mah-jong qui la gagne. Grâce à sa capacité d’identification tactique et de combinaisons rapides, le Mah-jong n’est pas seulement un jeu de hasard. Au cours d’une partie, les joueurs doivent suivrent un déroulement très précis avec de nombreux détails qui font l’attrait particulier de ce jeu asiatique. L’exact déroulement imposé de la préparation du jeu recèle un cérémoniel qui pour nous, joueurs européens, est pratiquement inconnu.
Les règles du jeu sont différentes selon les pays et même en Chines où elles diffèrent selon les provinces. Cette règle du jeu décrit une courte version des règles du Mah-jong fédéral japonais.
A première vue, les règles peuvent paraître très compliquées voir même peut-être un peu découragéantes. C’est pourquoi, nous avons essayé de rendre celles-ci très transparentes de manière à ce que vous puissiez jouer une partie d’essaie en parallèle de l’étude de la règle. Car la mise en pratique immédiate de ce que vous lirez rendra le jeu très clair et compréhensible.

Veuillez observer les informations dans ce cadre.
Elles se rapportent toujours spécialement à votre première partie d’essaie.

Contenu:

1. Matériel de jeu
2. Préparation d’une partie de Mah-jong
3. Déroulement du jeu
4. Fin du jeu
5. Durée d’une partie de Mah-jong
6. Décompte
7. Variantes

Chaque joueur s’assoie sur le côté d’une table de jeu si possible carrée. Placer le contenu complet de votre jeu de Mah-jong sur la table de manière à ce que chaque joueur ait une bonne vue d’ensemble. Les tuiles doivent être placées de façon à ce qu’on puisse voir l’impression.

1. Matériel de jeu

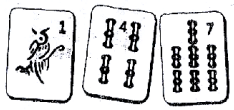
Les jeux de Mah-jong ont des compositions de jeu différentes selon leurs origines. Tous ont cependant 144 tuiles imprimées d’un seul côté et au moins deux dés. Certains Jeux ont du matériel supplémentaire mais qui n’est pas forcément indispensable.

Les tuiles

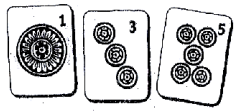
Il y a 3 groupes de tuiles. 108 tuiles aux couleurs de base, 28 tuiles aux couleurs d’atout et 8 tuiles de couleurs principales.

Les 3 couleurs de base

36 tuiles de Caractères :
Sur ces tuiles est dessiné le caractère chinois pour 10.000 („won“) et un chiffre arabe de 1 à 9. Il y a 4 séries identiques.



36 tuiles de Bambous:
Chaque série de 4 tuiles est numérotée de 2 à 9 tiges de bambous. Les Bambus-1 également disponibles 4 fois représentent un moineau (chin: «Mah-jong»).

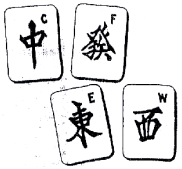


36 tuiles de Cercles:
Chaque série de 4 tuiles est imprimée de 1 à 9 cercles.

Les couleurs d’atout

Au Mah-jong, Il n’y a pas d’atout comme dans les jeux de cartes, c’est pourquoi ces tuiles n’ont pas de droit particulier.

12 tuiles de Dragons:
Les 4 tuiles de Dragon rouge montrent un caractère rouge et evtl. La lettre C. Les 4 tuiles de Dragon vert mont un caractère vert et evtl. La lettre F. Les 4 tuiles de Dragon blanc sont sans caractère et porte evtl. La lettre P.



16 tuiles de Vents:
Chacune des 4 séries de tuiles représente le vent du Nord, le vent du Sud, le vent d’Ouest et le vent d’Est. Toutes ces cartes ont des caractères chinois. Le vent du Nord est désigné par un N, celui du Sud par un S, celui d’Ouest par un W et celui d’Est par un E.

Les couleurs principales

4 tuiles de Fleurs:
Les tuiles de Fleurs, rarement avec la représentation d’un son, d’un jeu d’échecs, d’un livre ou d’un rouleau portent souvent les nombres de 1 à 4.

4 tuiles de Saisons:
La tuile numéro 1 représente le printemps, la tuile numéro 2 représente l'été, la tuile numéro trois représente l'automne et la tuile numéro 4 représente l'hiver.

> Veuillez retirer les 8 tuiles de couleur principale car vous n'en avez pas besoin pour la variante standard.

Les dés
Les dés ne seront utilisés que pour la préparation de l'action, pas pour le déroulement du jeu. Le 4 est rouge parce qu'un vieil empereur chinois, après une suite de malchance sans fin remporta enfin une victoire en faisant 2 quatre d'un coups. Il ordonna de ce fait de colorer le 4 en rouge. Le 1 est le point rouge creusé qui repose aussi sur de vieilles traditions.

Les jetons de place
Les jetons de place ne seront utilisés, comme pour les dés, que pour la phase de préparation du jeu. Avec les dés, ils détermineront la répartition des places des joueurs et le meneur de jeu.

> Si votre jeu ne contient pas de jetons de place, prenez simplement à la place des jetons de vent, un pour chaque direction.

Les jetons de jeu et les baguettes de décomptage
Votre Mah-jong contient soit des jetons plats et ronds de 4 couleurs différentes, soit des baguettes de décomptage avec des points. Ces «outils de paiement» servent à départager les joueurs après chaque partie.

Les jetons de jeu et leurs valeurs		Les baguettes de décomptage et leurs valeurs	
1 jeton jaune	2 points	1 baguette avec 5 points points	10
1 jeton rouge	10 points	1 baguette avec 8 points points	50
1 jeton vert	50 points	1 baguette avec 9 points 0 points	10
1 jeton blanc	100 points	1 baguette avec 1 point 0 points	50

> **Important:**
> Si votre jeu ne comporte ni jetons ni baguettes, alors utiliser une feuille de papier et un crayon afin de comptabiliser les points après chaque partie.

2. Préparation d'une partie de Mah-jong

Le „cérémonie" qui est à l'origine d'une partie de Mah-jong peut paraître à première vue quelque peu étrange. Mais par la suite, on remarque cependant que ce rituel possède un certain esthétique qui réapparaît à chaque moment du jeu. Les joueurs superstitieux soupçonnent qu'une place choisit au hasard peu porter malchance. C'est pourquoi le rituel ne laisse rien au hasard.

> Simplifiez-vous la préparation du jeu en appliquant immédiatement les procédures de jeu décrites paragraphe par paragraphe. Ainsi, les règles deviendront plus claires.

2.1. Le choix des places
Le joueur le plus vieux mélange les 4 jetons ronds et plats à l'effigie des vents. L'impression vers le bas pour ne pas être vue. Ensuite il place les 4 jetons en ligne droite.

> Si votre jeu ne contient pas de jetons de place,
> prenez simplement à la place des jetons de vent, un pour chaque direction.

Le voisin de droite du joueur qui a mélangé les jetons décide quel bout de la ligne de 4 est le début. Soit le bout de droite ou de gauche. Le joueur de droite de ce joueur jette alors les 2 dés et compte le nombre indiqué par les dés en commençant par lui-même. Ce processus s'appelle « décompter ». On décompte toujours dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Le joueur ainsi déterminé par le décompte est le vent d'Est « provisoire». Celui-ci jette les 2 dés et décompte à nouveau. Le joueur ainsi déterminé prend le premier jeton de la ligne de 4. Son voisin de droite prend le deuxième jeton etc. jusqu'à ce que tous les joueurs aient un jeton. L'impression du jeton détermine le vent que jouera chaque joueur. Le joueur incarnant le vent d'Est s'assoit à la place du vent d'Est « provisoirement ». Les autres joueurs prennent place comme indiqué sur le schéma.
Remarquez que l'Ouest et l'Est sont inversés. Les chinois ne déterminent pas les points cardinaux géographiques comme nous, en regardant la terre d'en haut mais d'en bas vers le ciel.

W

N S

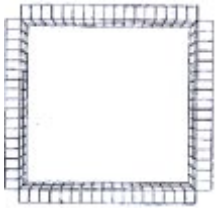
E

> Veuillez vous asseoir comme suit.

Le vent d'Est est maintenant le meneur de jeu pendant 4 manches, c'est une partie. Sauf si celui-ci fait avant un Mah-jong et termine cette manche le premier. Alors la partie s'arrête après la première manche, dans laquelle le vent d'Est ne fait plus Mah-jong.
Après la fin d'une manche, les vents tournent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le vent du Sud devient alors le vent d'Est, le vent d'Est devient le vent du Nord. Etc. Une partie de Mah-jong se compose de 4 manches et chaque joueur est une fois meneur de jeu. La première manche s'appelle «le tour du vent d'Est», la deuxième «le tour du vent du Sud», la troisième «le tour du vend d'Ouest » et la quatrième «le tour du vent du Nord».

2.2. La construction du mur
Les 136 tuiles utilisés pour cette variante du Mah-jong doivent être mélangées retournées c.a.d. face cachée.

> Avez-vous déjà retiré les 8 tuiles de la couleur principale? Si vous avez utilisé pour le choix des places les 4 tuiles des vents, alors replacer les avec les autres de manière à avoir 136 tuiles.



Chaque joueur prend 34 tuiles sans les regarder et construit un mur parallèle à son bord de table.Pour cela, placer 17 tuiles les unes à côté des autres, se touchant sur la longueur. Et placer une deuxième rangée de 17 tuiles sur cette première rangée.
Vous avez maintenant 4 murs de 17 tuiles en longueur et de 2 tuiles en hauteur. Les 4 murs sont alors regroupés de manière à former un carré. Les murs doivent se toucher aux coins car les chinois assurent qu'une enceinte bien fermée empêche d'entrée les mauvais esprits qui peuvent influencer négativement le jeu.

2.3. La brèche

Mur mort Mur vivant

Même la brèche dans le mur n'est pas laissée au hasard. Le vent d'Est jette les 2 dés et décompte les joueurs. Le joueur ainsi déterminé est le vent dominant. Ce joueur lance les dés et additionne le nombre indiqué par les dés au résultat de jet de dés précédent. Il compte alors en partant de la fin de son mur à droite et en allant vers la gauche autant de tuiles qu'indiqué par les 2 dés. La somme des deux coups donne par exemple 15. Ce vent dominant fait alors une brèche dans le mur en retirant les deux tuiles en 15eme position et en les replaçant sur la 14eme et 13eme paires de tuiles. Les paires de tuile 14 et 13 sont maintenant constituées de 3 tuiles. Si la somme dépasse dix-sept, la brèche se fera sur le mur du voisin de gauche. La partie du mur où sont posées les 2 «tuiles perdues» est appelé «mur mort» et le reste du mur qui représente la plus grande partie, s'appelle «mur vivant».

2.4. La distribution des tuiles
Le vent d'Est, en tant que meneur de jeux, distribue les tuiles. Il commence par se donner 2 paires de tuiles. C'est à dire 4 tuiles du «mur vivant». Ensuite il distribue dans le sens contraire des aiguilles d'une montre 2 paires de tuiles à chaque joueur en commençant par le vent du Sud, puis le vent d'Ouest et pour finir le vent du Nord. Après trois tours de distribution, chaque joueur possède 12 tuiles. C'est alors qu'à lieu le dernier tour de distribution.
Le vent d'Est se donne pour finir la première et la troisième tuiles de la rangée supérieure. Ensuite, vent du

Sud reçoit la première tuile de la rangée inférieure, le vent d'Ouest la deuxième tuile de la rangé supérieure et le vent du Nord reçoit la deuxième tuile de la rangée inférieure.

Tous les joueurs ont maintenant 13 tuiles sauf le vent d'Est qui en a 14. Personne n'a le droit de regarder ses tuiles tant que la distribution n'est pas terminée.

2.5. La distribution des jetons ou des baguettes de comptage

Tous les jetons ou baguettes vont être maintenant départagés équitablement parmi les joueurs. C'est avec ces moyens de comptage que les points sont comptabilisés entre les joueurs après chaque jeu.

> **Important:**
> Si votre jeu ne contient ni jetons, ni baguettes, utilisez alors un crayon et du papier.
> Chaque joueur commence à 0.

3 Le déroulement du jeu

Chaque joueur place ses tuiles de manière à voir ce qui est imprimé mais ne peux pas voir celles du voisin.

> C'est ici que s'arrête la partie des instructions, qui pouvaient être mises en application directement. Il est conseillé pour la suite de l'explication de la règle de placer vos tuiles de manière à ce que chaque joueur puisse voir toutes les tuiles. La première partie n'étant qu'une pure partie d'exercice et devrait être souvent jouée. Veuillez lire jusqu'aux prochaines indications.

Le but du Mah-jong est de collecter le plus de points possibles en accumulant certaine combinaison de tuiles.

Il existe en général 3 combinaisons: le Chi, le Pon et le Kan. Le Chi se compose de 3 tuiles de même couleur dont les valeurs se suivent, p.ex. Cercle 2, 3, 4. Il n'y a pas de point pour un Chi. Le Chi est simplement une aide afin de terminer le jeu plus vite, de faire Mah-jong plus rapidement.

Le Pon se compose de 3 tuiles identiques. P.ex. 3x Bambous-2 ou 3 dragons rouges. Le nombre de points comptabilisé par un Pon est beaucoup moins important que pour un Kan

Le Kan se compose de 4 tuiles identiques. P.ex. 4x Bambous-2 ou 4 dragons rouges. Le vent d'Est commence le jeu. Il se défausse d'une tuile qu'il ne peut pas utiliser. Les tuiles sont déposées au milieu du jeu avec l'impression vers le haut.

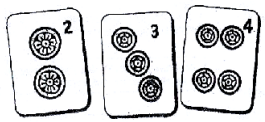
Le mur est démoli dans le sens des aiguilles d'une montre, mais les joueurs jouent dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. C'est ensuite au vent du Sud de jouer. A partir de maintenant, tous les joueurs doivent prendre une nouvelle tuile et se défausser d'une autre. Seul le joueur qui commence n'est pas obligé de prendre une nouvelle tuile puisqu'il a depuis le début du jeu une tuile en plus.

Le vent du Sud prend la tuile du bout du mur où la distribution des tuiles a fini. Ensuite les joueurs ne prendront en premier que la pierre supérieure d'une paire ensuite celle d'en dessous. Si un joueur se défausse d'une tuile, il doit annoncer sa valeur à haute voix, p.ex. « Bambous-6 » ou « Dragon rouge », car le joueur suivant peut sous certaines conditions récupérer la tuile défaussée de son voisin de gauche, au lieu de prendre une tuile du mur. Nous détaillerons ultérieurement.

Si aucun joueur n'a fait de Mah-jong, et qu'il y a encore dans le « mur vivant » 7 paires de tuile, alors la partie est terminée sans résultat.

3.1. Les combinaisons

3.1.1. Le Chi



Un Chi se compose de 3 tuiles de la même série, dont les valeurs se suivent. P.ex. Cercle 2, 3, 4.

Les Chis cachés sont ceux que l'on garde en main jusqu'a la fin du jeu. Ils ont été obtenus en utilisant la pioche du mur ou la distribution. Personne ne remarque un Chi caché.

Les Chis ouverts se réalisent quand un joueur détient dans la main 2 tuiles et que son voisin de gauche se défausse d'une tuile manquante. Il peut alors prendre cette tuile en criant «Chi» au lieu de piocher une tuile du mur. Les Chis ouverts doivent être étalé immédiatement devant soi, où ils resteront jusqu'à la fin du jeu. C'est le tour du joueur suivant quand, en dernière action, une tuile est défaussée.

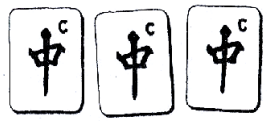
Comme les Chis ne compte rien, ce n'est pas une perte de les étaler ouvertement. Toutefois on donne à ses adversaires plus d'informations qu'il n'est peut-être nécessaire

> Observer ensemble les tuiles de tous les joueurs.
> Qui a un Chi. Qui pourrait en faire un?

3.1.2 La paire

Une paire se compose de 2 tuiles (p.ex. 2x le chiffre-8). Au cours du jeu, les paires se transforment la plupart du temps en Pons et Kans. Ils prennent seulement un sens décisif à la fin du jeu, car une paire est nécessaire pour clôturer une partie.

3.1.3. Le Pon



Un Pon se compose de 3 tuiles identiques (p.ex. 3x Bambous-2 ou 3 Dragons rouges).

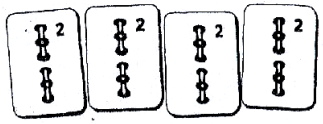
> Observer ensemble les tuiles de tous les joueurs.
> Qui a un Pon. Qui pourrait en faire un?

Le Pons cachés se gardent en main jusqu'à la fin comme les Chis cachés. Ils se composent aussi de tuiles piochées au mur ou reçues pendant la distribution. Personne ne remarque la formation d'un Chi caché.

Les Pons ouverts peuvent être obtenus quand on détient une paire en main et qu'un joueur quelconque se défausse de la troisième tuile manquante. En criant «Pon», le joueur prend la tuile défaussée et étale son Pon devant lui. Pour finir il se défausse d'une tuile et le voisin de droite continue le jeu. Il arrive donc qu'un joueur soit sauté un cours d'un Pon.

Les Pons cachés valent deux fois plus que les Pons ouverts. En principe, il est possible de révéler des Pons cachés à la fin du jeu mais cela n'est pas très opportun.

3.1.4. Le Kan

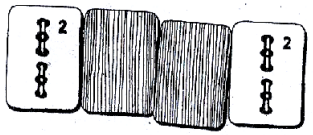


Un Kan se compose de 4 tuiles identiques (p.ex. 4x Bambus-2 ou 4 Dragons rouges).

> Observer ensemble les tuiles de tous les joueurs.
> Qui a un Kan. Qui pourrait en faire un?

Les Kans cachés sont semblables aux Pons cachés. Ils ont la même valeur au décompte des points.

Les Kans ouverts se forment quand on détient dans la main un Pon caché. Si un joueur se défausse exactement de la quatrième tuile manquante, on crie alors «Kan» et on l'étale en face de soi. Après avoir déposé un Kan, on pioche une tuile supplémentaire du bout gauche du „mur mort" et ensuite on se défausse d'une tuile.



Le Kan le plus précieux est le Kan semi caché. Celui-ci doit être composé de tuiles du mur et de la main initiale. On l'étale quand on le juge nécessaire mais seulement quand c'est à son tour de jouer. Afin de différencier les Kans semi cachés et les Kans ouverts, on retourne les deux cartes du milieu, de manière à ce que l'impression soit cachée. Après avoir étalé un Kan, on pioche une tuile supplémentaire du bout gauche du „mur mort", avant de se défausser d'une tuile.

3.1.5 Un Pon se transforme en Kan

Si on tire une tuile du mur qui peut transformer un Pon en un Kan, il est autorisé de l'étaler à côté du Pon et de retirer une deuxième tuile. C'est le seul cas où une combinaison déjà étalée peut être modifiée

3.1.6 L'achat d'une tuile défaussée

Si plusieurs joueurs veulent avoir une tuile défaussée, un „Kan" a priorité sur un „Pon" et un „Pon" a priorité sur un „Chi". Si plusieurs joueurs crient en même temps p.ex. „Chi", alors c'est le joueur qui devrait jouer en premier qui reçoit la tuile. Si un joueur crie „Kan", il ne peut être surpassé que d'un joueur qui a besoin de la tuile pour terminer le jeu, et qui crie alors „Mah-jong". Si 2 joueurs crient en même

temps „Mah-jong“, c’est alors le joueur qui doit jouer en premier qui reçoit la tuile.

3.2. Le Mah-jong

Un Mah-jong est la combinaison finale dont a besoin un joueur pour terminer le jeu. Il se compose de Chis, de Pons et/ou de Kans et d’une paire. Il importe peu pour un Mah-jong si un joueur possède 1 Chi, 2 Pons et 1 Kan ou 3 Chis et 1 Kan. Cela ne joue de rôle que pour le décompte des points. Il n’est pas important non plus que les figures soient ouvertes ou cachées. L’important, c’est qu’il possède 4 figures et une paire..

4. La fin de la partie

La partie se termine quand un joueur a fait un Mah-jong. Il possède 4 figures et une paire, donc 14 tuiles. A côté des 13 tuiles en main, le joueur a besoin d’une tuile du mur ou d’une tuile défaussée pour faire un Mah-jong. Un Kan ouvert compte pour 3 tuiles pour qu’à la fin 14 tuiles puissent définir la combinaison finale. Après avoir crié Mah-jong, plus personne n’a le droit d’effectuer une action. Ni de prendre de tuile ou même d’en déposer. Le moment auquel un joueur termine la partie dépend de la situation. Il est parfois conseillé de retarder la fin du jeu pour réunir plus de Kans. S’il ne reste plus que 7 paires au«mur vivant» et que personne n’a encore fait de Mah-jong, le jeu se termine sans résultat. Quand un joueur prend la 15eme tuile, dernière tuile avant les 7 paires, la phase finale commence. Si celui-ci pose une tuile au milieu qu’aucun autre joueur ne réclame, le jeu est terminé. Mais le jeu continue aussi longtemps que quelqu’un réclame chaque tuile alors défaussée au milieu. Si ce n’est plus le cas et que les dernières 7 paires doivent être entamées alors le jeu s’arrête en match nul.

> Commencer le jeu maintenant. Le vent d’Est commence etc. Aidez-vous mutuellement. Regarder tout de suite dans la règle du jeu si vous avez des questions. Si vous avez réussi a terminer la partie avec un Mah-jong pour un joueur quelconque, vous avez effectué un jeu complet

5. La durer d’une partie de Mah-jong

Une partie de Mah-jong se compose de 4 tours. A chaque tour le vent d’Est tourne. Un tour se compose de 4 manches, sauf si le vent d’Est fait Mah-jong avant la 4eme manche. Là le tour s’arrête après le premier tour, de manière à ce que vent d’Est ne fasse plus Mah-jong. Le premier tour s’appelle „le tour du vent d’Est“, le deuxième „Le tour du vent du Sud“, le troisième „le tour du vent d’Ouest“ et le dernier „le tour du vent du Nord“. Si un joueur possède des paires finales, Pons ou Kans des vents des tours respectifs ou de sa propre place, ceux-ci compte pour beaucoup. Au „tour du vent du Nord“, il est donc avantageux pour le vent du Sud de collecter aussi bien des tuiles du vent du Nord (vent du tour) que des tuiles du vent du Sud (place du vent).

6. Décompte des points

> Le décompte des poins est quelque peu pénible pour un débutant, c’est pourquoi il est conseillé de le faire aussi ensemble.

Après l’arrêt d’un jeu, toutes les tuiles encore en main sont étalées. Chaque tuile d’une figure est placée horizontalement afin de différencier les figures ouvertes des figures cachées.
Les règles de base suivantes s’appliquent pour le décomptage.

1. Le joueur qui a terminé le jeu en faisant Mah-jong comptabilise ses points en premier. Il est le gagnant et reçoit de chaque co-joueur son nombre de points. Il ne donne jamais de points aux autres joueurs.
2. Le joueur qui était „vent d’Est“ dans ce tour paie au gagnant le double. Si le vent d’Est avait terminé la partie en tant que gagnant. Il aurait reçut de la part de chaque joueur le double de ces points aussi. Grâce à cette règle, la fonction du vent d’Est est en outre revalorisée.
3. Les trois autres joueurs comptabilisent ensuite leurs propres points. Ceux-ci sont comptabilisés en commun.

> Utilisez pour cela vos jetons ou baguettes de décomptage ou du papier et un crayon.

6.1. Les points pour les figures de jeu

Chi ouvert ou caché		0 point
Pon ouvert	Tuile 2 à 8 de la couleur de base	2 points
Pon caché	Tuile 2 à 8 de la couleur de base	4 points
Pon ouver	Tuile 1 ou 9 de la couleur de base	4 points
Pon caché	Tuile 1 ou 9 de la couleur de base	8 points
Pon ouvert	Dragons ou vents	4 points
Pon caché	Dragons ou vents	8 points
Kan ouvert	Tuile 2 à 8 de la couleur de base	8 points
Kan semi caché	Tuile 2 à 8 de la couleur de base	16 points
Kan ouvert	Tuile 1 ou 9 de la couleur de base	16 points
Kan semi caché	Tuile 1 ou 9 de la couleur de base	32 points
Kan ouvert	Dragons ou vents	16 points
Kan semi caché	Dragons ou vents	32 points
Kan caché		comme Pon caché
Paire	Dragons	2 points
Paire	Vents dominants	2 points
Paire	Vents du tour	2 points

6.2 Les points de prime pour le Mah-jong

La prime de base de l’appel Mah-jong		20 points
De la main sans figure ouverte		20 points
Seulement Chis et la paire finale de la couleur de base		20 points
Seulement la couleur de base, mais pas de 1 ou 9		20 points
Seulement Pons et la paire finale		2 points
Tuile finale	du mur vivant	2 points
Tuile finale	des dernières tuiles du mur vivant	4 points
Tuile finale	du mur mort	4 points
Tuile finale	complète la paire finale	2 points
Tuile finale	complète le Chi comme tuile du milieu	2 points
Paire finale	des vents et dragons	2 points
Paire finale	des vents dominants	4 points
Paire finale	des vents du tour	4 points

6.3. Doublement

Pon	de dragons	1 x doublé
Pon	de vents	1 x doublé
Pon	des vents du tour	2 x doublé
Pon	des vents dominants	2 x doublé
Pon	en même temps vent du tour et dominant	3 x doublé
Kan	chacun	1 x doublé
Kan	de vents	2 x doublé
Kan	de dragons	2 x doublé
Kan	des vents du tour	3 x doublé
Kan	des vents dominants	3 x doublé
Kann	en même temps vent du tour et dominant	4 x doublé
Mah Jongg	seulement de tuiles d’une couleur de base de dragons et vents	2 x doublé
Mah Jongg	seulement de tuiles d’une couleur de base	3 x doublé
Mah Jongg	seulement de dragon	4 x doublé
Mah Jongg	seulement de vents	4 x doublé
Mah Jongg	seulement de tuiles 1	4 x doublé
Mah Jongg	seulement de tuiles 9	4 x doublé

Principalement, les points sont d'abord comptés ensembles puis doublés.

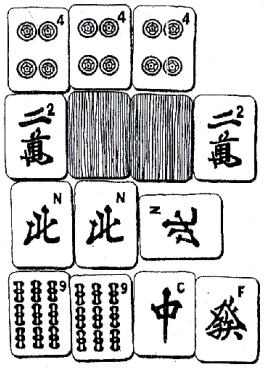
Doublé veut dire:

1x doublé	multiplier par 2
2x doublé	multiplier par 4
3x doublé	multiplier par 8
4x doublé	multiplier par 16
5x doublé	multipliér par 32

Compter les points de chaque joueur en commun. Avec l'exemple suivant, tout sera plus claire.

6.4. Un exemple

Un joueur qui est Vent du Sud dans le tour du Vent du Nord n'a pas gagné la partie mais possède les figures et tuiles suivantes:



Ouvert:
Cercle-4 Cercle-4 Cercle-4 (Pon)

Semi caché:
Caractère-2 Caractère-2 Caractère-2 Caractère-2 (Kan)

Caché:
Vent du Nord Vent du Nord Vent du Nord (Pon)

Bambous-9 Bambous-9
Dragon rouge Dragon vert

Le Vent du Sud compte maintenant de manière suivante:

Le Pon ouvert (Cercle-4)	2 points
Le Kan semi caché (Caractère-2)	16 points
Le Pon caché (Vent du Nord)	8 points
	26 points = somme intermédiaire

Le Pon caché (Vent du Nord) se compose de vents dominants

Somme intermédiaire	26 points
2x doublé	x4
	104 points = somme

S'il y avait une figure dans cet exemple, qui justifierait un autre doublement, la somme intermédiaire serait alors doublée par 3, donc multipliée par 8. Il est judicieux de décider d'une limite.
En général, on fixe par jeu et par joueur une limite de 3000 points. Si un joueur obtient 3250 points, on ne lui en comptabilisera que 3000.

Si vous êtes arrivé jusque là, vous pouvez préparer la prochaine partie. Amusez-vous bien!

7. Variantes

Tuiles de Fleurs et de Saisons

Si on joue avec 144 tuiles, les murs ne doivent pas se composer de 17 paires mais de 18. Ces 8 tuiles n'ont pas d'influence sur le déroulement du jeu mais doivent être déposées, sitôt retirées du mur. Ensuite il faut retirer une autre tuile du mur, mais cette fois, du «mur mort». Si cette tuile devait à nouveau être une tuile de Fleurs ou de saisons, le joueur doit encore retirer une tuile du „mur mort" etc. Ces tuiles de Fleurs et saisons sont alors classées par vents:
Tuile 1 est le vent de l'Est
Tuile 2 est le vent du Sud
Tuile 3 est le vent de l'Ouest
Tuile 4 est le vent du Nord

Les points pour les tuiles de Fleurs et de Saisons

Chaque tuile de Fleurs	4 points
Chaque tuile de Saisons	4 points
Tuile de Fleurs de sont propre vent	1x doublé
Tuile de Saisons de sont propre vent	1x doublé
Toutes les tuiles de Fleurs	2x doublé
Toutes les tuiles de Saisons	2x doublé
Toutes les tuiles de Fleurs et de Saisons	5x doublé

Les „jumeaux célestes"

Dans cette variante du jeu, il est possible à un joueur de faire Mah-jong en ayant seulement 7 paires en mains. Il reçoit pour cela le maximum de 3000 points.

Mah Jongg

ES

El Mah Jongg es un juego chino muy antiguo para 4 personas. Según dicen, el Mah Jongg era jugado ya hace aproximadamente 4000 años pero sólo por reyes y castas de la nobleza china. Con el pasar de del tiempo y a partir de numerosos cambios políticos profundos, este juego de azar llegaría también a la población en general. En los años veinte el Mah Jongg era el juego de moda número uno. Tanto en Europa como en América el juego conoció un verdadero boom. Y tan rápidamente como llegó también volvió a desaparecer alrededor de 1930. Desde ese entonces tan sólo es jugado por un número apreciable de adeptos. El principio de juego del Mah Jonng es parecido al del Rummy y de la Canasta. Después de un ritual de disposición muy detallado, cada jugador empieza a coleccionar piezas de juego, secuencias de un color o series del mismo valor obligatorias hasta alcanzar la norma prescrita y poder terminar así el juego. Naturalmente, cada jugador trata de dejar ver su juego lo menos posible para que, con un poco de suerte y de destreza, lograr terminar el juego primero. No obstante, no siempre gana el jugador que primero haya "hecho Mah Jongg", es decir, que haya terminado el juego. Debido a la requerida capacidad táctica y de combinar rápidamente, el Mah Jongg no sólo depende del azar. Durante la partida, los jugadores se mueven dentro de un desarrollo de juego muy preciso con muchos pequeños detalles que precisamente son el gran atractivo de este juego asiático. Ya el minuciosamente prescrito desarrollo de la preparación del juego tiene algo de casi ceremonial prácticamente desconocido en nuestros juegos europeos. Las reglas de juego cambian de un país a otro e incluso en China en cada provincia se juega según reglas distintas. Nuestras instrucciones se basan en una versión resumida de las reglas de la federación japonesa Mah Jongg. A primera vista las reglas parecen bastante complicadas y quizás incluso desanimen un poco. Por ello hemos tratado de hacer las reglas lo más transparentes posible para que usted pueda estudiar las reglas y, paralelamente, pueda jugar una partida de prueba, ya que el poner en práctica inmediata lo que se acaba de leer, hace que el juego se presente de forma clara y fácil de aprender.

Por favor, observe continuamente estas casillas.
Ellas se refieren siempre especialmente a su primera partida de prueba.

Contenido:

1. El material de juego
2. Preparación de una partida de Mah Jongg
3. El desarrollo del juego
4. El fin del juego
5. La duración de una partida de Mah Jongg
6. Hacer cuentas
7. Variantes de juego

Trate, en lo posible, de sentarse en una mesa cuadrada. Cada jugador debería sentarse en uno de los lados. Deposite el contenido completo de su juego Mah Jongg en la mesa, de manera que todos lo puedan ver. Los azulejos deberían estar acostados de manera que se pueda ver la impresión de cada uno.

1. El material de juego

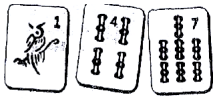
Los juegos Mah Jongg tienen, según su procedencia, distintos componentes de juego. No obstante, todos tienen 144 azulejos impresos por un lado y al menos 2 dados. En algunos juegos hay material adicional que, sin embargo, no es absolutamente necesario.

Los azulejos

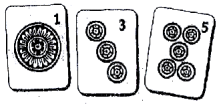
Hay 3 grupos de azulejos. Los colores primarios comprenden 108 azulejos, los colores triunfo se componen de 28 azulejos y 8 azulejos conforman el color principal.

Los 3 colores primarios

36 azulejos del grupo de caracteres:
Sobre estos azulejos está reproducido el carácter chino para 10.000 (“won”) y un número árabe del 1 al 9. Hay 4 de cada uno de estos azulejos.



36 azulejos del grupo de bambúes:
4 series de azulejos muestran respectivamente de 2 a 9 varillas de bambú. El también cuatro veces disponible bambú-1 muestra una ave de cáñamo (chino: “Mah Jongg”).



36 azulejos del grupo de círculos:
En las 4 series de azulejos de este grupo, cada azulejo lleva impreso 1 a 9 círculos respectivamente.

Los colores triunfo
En el Mah Jongg no existe el triunfo como en los juegos de naipes, por lo que estos azulejos tampoco tienen derechos especiales.
12 azulejos del grupo del dragón:
Los 4 azulejos de dragón rojos llevan caracteres rojos y eventualmente la letra C. Los 4 azulejos de dragón verdes llevan caracteres verdes y eventualmente la letra F. Los 4 azulejos de dragón blancos vienen sin caracteres y llevan eventualmente la letra P.

16 azulejos del grupo del viento:
4 azulejos representan respectivamente el viento del norte, el viento del sur, el viento del oeste y el viento del este. Todos llevan caracteres chinos. El viento del norte se designa con una N, el del sur con una S, el del oeste con una W y el del este con una E.

El color principal
4 azulejos del grupo de las estaciones:
El azulejo con el número 1 representa la primavera, el azulejo con el 2 el verano, el azulejo con el 3 el otoño y el azulejo con el 4 el invierno.

4 azulejos del grupo de la flor:
Los azulejos de la flor, raras veces con la representación de un laúd, un juego de ajedrez, un libro y un pergamino, llevan con frecuencia los números del 1 al 4.

> Por favor, retire los 8 azulejos del color principal ya que no los necesitará para esta variante estándar.

Los dados
Los dados sólo se necesitan para acciones preparativas pero no para el juego en sí. El 4 es de color rojo porque un viejo emperador chino, después de una racha de mala suerte, con el lanzamiento de 2 cuatros, por fin volvió a ganar. En consecuencia, ordenó teñir los cuatros de rojo. El 1 es el punto rojo perforado que también se basa en viejas tradiciones.
Las fichas de asiento
Al igual que los dados, las fichas de asiento sólo se necesitan durante la fase de preparación. Con las fichas y los dados se determina la distribución de los asientos de los jugadores y se asigna el moderador del juego.

> Si su juego no contiene fichas de asiento simplemente utilice en su lugar las cuatro fichas del viento, una ficha de cada dirección.

Las fichas de juego y las varillas de conteo
Su Mah Jongg o contiene fichas de juego planas y redondas de 4 colores distintos o contiene varillas de conteo con puntos. Estas “formas de pago” sirven para hacer las cuentas entre los jugadores al final de cada juego.

Las fichas de juego y sus valores		Las varillas de conteo y sus valores	
1 ficha de juego amarilla	2 puntos	1 varilla con 5 puntos	10 puntos
1 ficha de juego roja	10 puntos	1 varilla con 8 puntos	50 puntos
1 ficha de juego verde	50 puntos	1 varilla con 9 puntos	100 puntos
1 ficha de juego blanca	100 puntos	1 varilla con 1 punto	500puntos

> **Importante:**
> Si su juego no contiene ni fichas ni varillas, le pedimos que utilice en su lugar lápiz y papel para contar los puntos después de cada juego.

2. Preparación de una partida de Mah Jongg

La especie de ceremonia que implica la preparación de una partida de Mah Jongg puede parecer algo extraña a primera vista. Posteriormente, sin embargo, se puede observar que este ritual posee una estética propia que reaparece en cada momento del juego. Los jugadores supersticiosos consideran que un puesto elegido al azar puede dar mala suerte. Por ello el ritual no deja espacio al azar.

> Simplifique la preparación del juego poniendo en práctica inmediata los procesos descritos párrafo a párrafo. De esta manera, muchas cosas se vuelven más claras y obvias.

2.1. La elección de asientos
El jugador de más edad mezcla las 4 fichas planas y redondas de asiento con el impreso de los cuatro vientos. El lado impreso debe estar boca abajo para que no sea visto. Enseguida el jugador coloca las 4 fichas en una fila recta.

> Si su juego no contiene fichas de asiento simplemente utilice en su lugar las cuatro fichas del viento, una ficha de cada dirección.

El vecino sentado a la derecha del jugador que ha mezclado las fichas determina cuál extremo de fila recta es el comienzo. Puede ser el extremo derecho o izquierdo.
En seguida, el vecino sentado a su derecha lanza 2 dados y cuenta a los jugadores según el número indicado por los dados, comenzando por sí mismo. Este proceso de llama “conteo”. Siempre se cuenta en contra del sentido de las agujas del reloj. El jugador determinado así por el conteo es el viento del este “provisorio”. Este viento de este “provisorio” ahora lanza 2 dados y vuelve a hacer el conteo de los jugadores.
El jugador elegido de esta forma toma la primera de las 4 fichas en fila. Luego el vecino que está a su derecha toma la ficha que sigue y así sucesivamente hasta que cada jugador tenga una ficha.
El impreso en la ficha determina como cuál viento ha de jugar cada jugador. El jugador establecido como viento del este se sienta en al puesto del viento del este “provisorio”. Los demás jugadores ocupan los asientos como se indica en el gráfico.
Debe tenerse en cuenta que el este y el oeste están invertidos. Los chinos no determinan los puntos cardinales como nosotros, mirando la tierra desde arriba, sino que miran el cielo desde abajo.

W

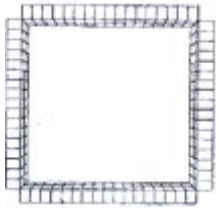
N **S**

E

> Por favor, ocupen sus nuevos asientos.

El viento del este ahora es el conductor del juego durante 4 juegos que juntos conforman una ronda, a menos que el viento del este antes haga un juego Mah Jongg, es decir, termine un juego de primero. En este caso, la ronda concluirá luego del primer juego en el que el viento del este ya no haya hecho Mah Jongg. Luego del final de una ronda de juego, los vientos cambian de puesto en el sentido de las agujas del reloj. Así, el viento del sur será el nuevo viento del este, el viento del este el nuevo viento de norte, etc.
Una partida de Mah Jongg consiste de 4 rondas; cada jugador es conductor de juego una vez. La primera ronda se llama “ronda del viento del este”, la segunda “ronda del viento del sur”, la tercera “ronda del viento del oeste” y la cuarta “ronda del viento del norte”.
2.2. La construcción del muro
Los 136 azulejos que son necesarios para esta variante deben ser mezclados ahora con el lado impreso boca abajo.

¿Ya retiró los 8 azulejos del color principal? En caso de haber utilizado los 4 azulejos del viento para la elección de asientos vuelva a colocarlos con los demás para que sean 136 azulejos.



Cada jugador ahora coge 34 azulejos sin mirarlos y construye con ellos un muro paralelo a su borde de mesa. Para ello coloca, con el lado impreso boca abajo, 17 azulejos que se tocan a lo largo uno al lado del otro. Encima de esta fila coloca una segunda fila con los 17 azulejos restantes.
Han sido conformados así 4 muros con una longitud de 17 azulejos y un altura de 2 azulejos. Los muros ahora se juntan para formar un cuadrado de cuatro muros. Los muros deben tocarse por los bordes, ya que los chinos aseguran que sólo un muro firmemente cerrado impide cualquier entrada a los malos espíritus que puedan influenciar negativamente el juego.

2.3. La ruptura del muro

Muro muerto Muro vivo

Tampoco la ruptura del muro es producto del al azar. El viento del este lanza 2 dados y cuenta los jugadores. Enseguida el jugador así determinado lanza los dados. Se suma el número de los dos lanzamientos realizados. Del extremo derecho del muro del jugador que ha lanzado los dados de último se cuentan tantos pares de azulejos como la suma indicada por los 2 lanzamientos. Si la suma, por ejemplo, es 15, no se cuentan 15 azulejos sino 15 pares de azulejos. El par número 15 de retira del muro y los dos azulejos se reparten encima del par 14 y 13. En consecuencia los pares 14 y 13 ahora estarán conformados por 3 azulejos. Si la suma de los lanzamientos es mayor a 17, la ruptura se hará en el muro del vecino izquierdo. El segmento del muro den el que están acostados los “azulejos sueltos” se denomina “muro muerto”. El resto del muro que representa la parte mucho más grande se denomina “muro vivo”.

2.4. La distribución de los azulejos

El viento del este como conductor de juego distribuye los azulejos. Primero se da a sí mismo 2 pares de azulejos, es decir, 4 azulejos del “muro vivo”. Luego, en contra del sentido de las agujas del reloj, reparte 2 pares de azulejos a cada jugador, primero al viento del sur, luego al viento del oeste y por último al viento del norte. Después de 3 rondas de distribución cada jugador tiene 12 azulejos. Ahora sigue la última ronda de distribución.
Para finalizar, el viento del este se da a sí mismo el primer y tercer azulejo de la fila superior. Luego el viento del sur obtiene el primer azulejo de la fila inferior, el viento del oeste el próximo azulejo de la fila superior y el viento del norte el azulejo que está acostado por debajo de éste, es decir, el próximo de la fila inferior.

Cada jugador tiene ahora 13 azulejos con excepción del viento del este que tiene 14. Ningún jugador puede mirar sus azulejos antes de que la ceremonia de distribución haya concluido.

2.5. La distribución de las fichas de juego y las varillas de conteo

Todas las fichas de juego y las varillas de conteo ahora son distribuidas equitativamente entre los jugadores. Después de cada juego se utilizan estas “formas de pago” para hacer las cuentas entre los jugadores.

Importante:
Si su juego no contiene ni fichas ni varillas, le pedimos que utilice en su lugar lápiz y papel. Cada jugador comienza con 0.

3. El desarrollo del juego

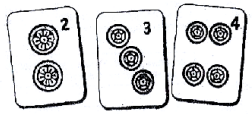
Cada jugador dispone sus azulejos frente así de manera que sólo él pueda ver el lado impreso.

De momento aquí termina la parte de las instrucciones que podían ser puestas en práctica directamente. Para las instrucciones que siguen es recomendable que coloque todos los azulejos de manera que todos los jugadores los puedan ver. La primera partida es una partida netamente de prueba y debería ser jugada abiertamente. Por favor, lea de aquí hasta la próxima indicación.

En el Mah Jongg se trata de alcanzar el mayor número de puntos posibles coleccionando combinaciones específicas de azulejos.
En general, hay 3 combinaciones: el Chi, el Pon y el Kan. El Chi son 3 azulejos del mismo color con valores que se suceden, por ejemplo, círculo-2, círculo-3 y círculo-4. Para un Chi no hay puntos. El Chi es simplemente una ayuda para poder terminar el juego más rápidamente, es decir, para hacer Mah Jongg más deprisa.
El Pon consiste de 3 azulejos iguales, por ejemplo, 3 veces Bambú-2 o 3 dragones rojos. Por un Pon se obtienen puntos pero mucho menos que por un Kan. El Kan consiste de 4 azulejos iguales, por ejemplo, 4 veces Bambú-2 o 4 dragones rojos. El viento del este comienza el juego; descarta un azulejo que no pueda usar. Los azulejos descartados se colocan en medio del muro con el lado impreso hacia arriba. Mientras que el muro se derriba en el sentido de las agujas del reloj, los jugadores juegan en contra del sentido de las agujas del reloj; de manera que ahora le toca el turno al viento del sur. A partir de ahora todos los jugadores siempre tienen que coger un azulejo y descartar otro. Tan sólo el jugador que empezó no tuvo que coger un azulejo, ya que desde el comienzo tuvo uno más. El viento del sur coge el azulejo del extremo del muro delante del cual terminó la distribución de los azulejos. Luego los jugadores cogen siempre primero el azulejo superior de una par y sólo después el azulejo inferior. Al momento de descartar un azulejo, el jugador debe anunciar su valor en voz alta como, por ejemplo, “Bambú-6” o “Dragón rojo”, ya que, bajo ciertas circunstancias, el jugador que sigue puede coger el azulejo de su vecino izquierdo en vez de sacar un azulejo del muro. Los detalles más tarde. Si en el “muro vivo” quedan sólo 7 pares de azulejos y ningún jugador ha hecho Mah Jongg, el juego termina sin resultado.

3.1. Las figuras

3.1.1. ES Chi



Un Chi consiste de 3 azulejos del mismo color con valores que se suceden (por ejemplo, círculo-2, círculo-3 y círculo-4).

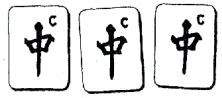
Les Chis cachés sont ceux que l’on garde en main jusqu’a la fin du jeu. Ils ont été obtenus en utilisant la pioche du mur ou la distribution. Personne ne remarque un Chi caché.
Les Chis ouverts se réalisent quand un joueur détient dans la main 2 tuiles et que son voisin de gauche se défausse d’une tuile manquante. Il peut alors prendre cette tuile en criant «Chi» au lieu de piocher une tuile du mur. Les Chis ouverts doivent être étalé immédiatement devant soi, où ils resteront jusqu’à la fin du jeu. C’est le tour du joueur suivant quand, en dernière action, une tuile est défaussée.
Comme les Chis ne compte rien, ce n’est pas une perte de les étaler ouvertement. Toutefois on donne à ses adversaires plus d’informations qu’il n’est peut-être nécessaire
Como los Chis no cuentan ningún punto no es ninguna pérdida colocarlos abiertamente. No obstante, quizás así los adversarios obtengan más información de la necesaria.

Revisen juntos los azulejos de cada jugador.
¿Quién tiene un Chi, quién podría obtener uno?

3.1.2 El par

Un par se compone de 2 azulejos iguales (por ejemplo, 2 veces carácter-8). Durante el juego los pares se convierten, en general, en Pons o en Kans, y es apenas al final del juego que adquieren su sentido decisivo, ya que se necesita un par para poder finalizar un juego.

3.1.3. El Pon



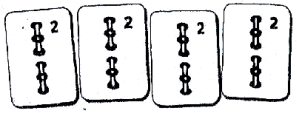
Un Pon consiste de 3 azulejos iguales (por ejemplo, 3 veces Bambú-2 o 3 dragones rojos).

Revisen juntos los azulejos de cada jugador.
¿Quién tiene un Pon, quién podría obtener uno?

Los Pons ocultos, al igual que los Chis ocultos, se mantienen hasta el final en la mano. Igualmente se componen sólo de azulejos del muro o de la distribución. Ninguno de los jugadores puede notar cuándo se forma un Pon oculto.
Los Pons abiertos se pueden forman cuando un jugador tiene un par en la mano y algún jugador descarta el tercer azulejo faltante. Con la exclamación "Pon" el jugador coge ese azulejo y coloca el Pon de forma descubierta delante de sí. Para terminar descarta un azulejo y el vecino a su derecha continúa el juego. Por consiguiente, es absolutamente posible saltar jugadores al formar un Pon.

Los Pons ocultos valen dos veces más que los Pons abiertos. En principio, es posible revelar Pons ocultos antes del final del juego pero esto no es muy recomendable.

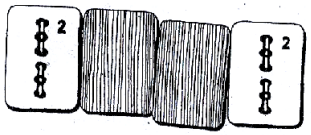
3.1.4. El Kan



El Kan consiste de 4 azulejos iguales (por ejemplo, 4 veces Bambú-2 o 4 dragones rojos).

> Revisen juntos los azulejos de cada jugador.
> ¿Quién tiene un Kan, quién podría obtener uno?

Los Kans ocultos se pueden equiparar con los Pons ocultos. Tienen el mismo valor al hacer las cuentas.
Los Kans abiertos se pueden forman cuando un jugador tiene un Pon oculto en la mano. Si algún jugador descarta el cuarto azulejo faltante, se exclama "Kan" y, acto seguido, se coloca el Kan delante de sí. Después de haber colocado el Kan se coge un azulejo extra del extremo izquierdo del "muro muerto" y apenas entonces se descarta un azulejo



El Kan de más valor es un Kan semioculto. Éste sólo puede estar compuesto por azulejos provenientes del muro y de la distribución inicial. El jugador lo coloca de forma descubierta cuando considere que es el momento apropiado, pero sólo cuando es su turno de juego. Para diferenciar Kans semiocultos des Kans abiertos, se voltean los dos azulejos del medio, de manera que los lados impresos estén boca abajo. Luego de haber colocado el Kan, se vuelve a tomar un azulejo extra del extremo izquierdo del "muro muerto", antes de descartar un azulejo.

3.1.5 Un Pon se convierte en un Kan
Si se coge un azulejo del muro que podría convertir un Pon abierto en un Kan, es posible instalarlo junto al Pon y retirar un segundo azulejo. Este es el único caso en el que una figura abierta puede ser modificada.

3.1.6 La compra de azulejos descartados
En el caso de que varios jugadores quieran obtener uno de los azulejos descartados, la exclamación "Kan" tiene prioridad sobre "Pon" y "Pon" prioridad sobre "Chi". Si varios jugadores exclaman, por ejemplo, "Chi", entonces el jugador a quien le tocaría el turno de primero recibe el azulejo. Si un jugador exclama "Kan", sólo puede ser superado por un jugador que necesite ese azulejo para finalizar el juego, y quien entonces exclama "Mah Jongg". Si 2 jugadores exclaman "Mah Jongg" al mismo tiempo, entonces el jugador a quien le tocaría el turno de primero obtiene el azulejo.

3.2. El Mah Jongg
Un Mah Jongg es la combinación final que un jugador necesita para terminar el juego. Se compone de Chis, Pons y/o Kans y un par final. Poco importa si el jugador tiene 1 Chi, 2 Pons y 1 Kan o 3 Chis y un Kan. Esto sólo juega un papel al momento de hacer las cuentas. Tampoco es importante si las figuras están abiertas u ocultas. Lo importante es que el jugador tenga 4 figuras y un par final.

4. El fin del juego

El juego termina cuando un jugador ha hecho Mah Jongg. Tiene 4 figuras y un par final, es decir, 14 azulejos. Además de los 13 azulejos en la mano se necesita un azulejo del muro o un azulejo descartado para hacer Mah Jongg. Los Kans abiertos se cuentan como 3 azulejos para que al final siempre sean 14 los azulejos que determinen la figura final. Luego de haber exclamado "Mah Jongg", ningún jugador podrá realizar acción alguna, ni coger ni colocar azulejos. El momento para culminar el juego depende de la situación del juego. A veces resulta recomendable prorrogar el final del juego para quizás poder coleccionar más Kans. Si en el "muro vivo" quedan sólo 7 pares de azulejos y ningún jugador ha hecho Mah Jongg, el juego termina sin resultado. Cuando un jugador coge el azulejo decimoquinto, el último antes de los restantes 7 pares de azulejos, comienza la fase final del juego. Si el jugador coloca un azulejo en el centro que ningún otro jugador quiera comprar, el juego culmina. Pero el juego continúa durante tanto tiempo como los azulejos colocados en el centro sean comprados. Sólo cuando éste ya no sea el caso y habría que comenzar por coger un azulejo de los últimos 7 pares, el juego termina empatado.

> Comiencen el juego ahora. El viento del este comienza, etc. Ayúdense mutuamente. En caso de alguna pregunta consulten inmediatamente las instrucciones. Cuando hayan logrado culminar el juego con un Mah Jongg para alguno de los jugadores, habrán concluido un juego completo.

5. La duración de una partida de Mah Jongg

Una partida de Mah Jongg se compone de cuatro rondas. Durante cada ronda otro jugador es el viento del este. Una ronda consiste de 4 juegos, a menos que el viento del este antes del cuarto juego haga Mah Jongg. En este caso, la ronda concluirá luego del primer juego en el que el viento del este ya no haya hecho Mah Jongg.
La primera ronda se llama "ronda del viento del este", la segunda "ronda del viento del sur", la tercera "ronda del viento del oeste" y la última "ronda del viento del norte". Cuando se tienen pares finales, Pons o Kans de los vientos de la ronda correspondiente o del propio asiento, estos valen mucho. Por ende, en una "ronda del viento del norte" para el viento del sur es favorable coleccionar tanto azulejos del viento del norte (viento de la ronda) como azulejos del viento del sur (viento del asiento).

6. Hacer cuentas

> El hacer cuentas puede resultar bastante difícil para principiantes, por lo que recomendamos también hacer las cuentas juntos.

Después de finalizar un juego, se depositan todos los azulejos que se tienen en la mano, acostando siempre uno de los azulejos de cada figura en sentido transversal para diferenciar figuras abiertas de figuras ocultas.
Para hacer las cuentas se aplican las siguientes reglas de base.

1. El jugador que haya terminado el juego haciendo Mah Jongg, cuenta sus puntos de primero. Es el ganador y su cantidad de puntos le es reembolsada por cada jugador. Nunca paga a los otros jugadores.
2. El jugador que fue el viento del este durante este juego paga doble al ganador. Pero si, en cambio, el viento del este hubiera terminado el juego como ganador, habría recibido de cada jugador el doble de sus puntos. A través de esta regla se revaloriza aún más la función del viento del este.
3. Luego, los 3 jugadores restantes cuentan sus propios puntos. Estos se contabilizan entre sí.

> Utilice para ello sus fichas o varillas, o lápiz y papel.

6.1. Los puntos para las figuras de juego

Chi abierto u oculto		0 puntos
Pon abierto	azulejo 2 a 8 de los colores primarios	2 puntos
Pon oculto	azulejo 2 a 8 de los colores primarios	4 puntos
Pon abierto	azulejo 1 o 9 de los colores primarios	4 puntos
Pon oculto	azulejo 1 o 9 de los colores primarios	8 puntos
Pon abierto	Dragones o vientos	4 puntos
Pon oculto	Dragones o vientos	8 puntos
Kan abierto	azulejo 2 a 8 de los colores primarios	8 puntos
Kan semioculto	azulejo 2 a 8 de los colores primarios	16 puntos
Kan abierto	azulejo 1 o 9 de los colores primarios	16 puntos
Kan semioculto	azulejo 1 o 9 de los colores primarios	32 puntos
Kan abierto	Dragones o vientos	16 puntos
Kan semioculto	Dragones o vientos	32 puntos
Kan oculto		como Pon oculto
Par	Dragones	2 puntos
Par	Vientos del asiento	2 puntos
Par	Vientos de la ronda	2 puntos

6.2 Los puntos premio para el Mah Jongg

Premio basa para la exclamación Mah Jongg		20 puntos
De la mano sin figuras abiertas		20 puntos
Sólo Chis y pares finales de colores primarios		20 puntos
Sólo colores primarios, pero no 1o 9		20 puntos
Sólo Pons y pares finales		2 puntos
Azulejo final	del muro vivo	2 puntos
Azulejo final	el último azulejo del muro vivo	4 puntos
Azulejo final	del muro muerto	4 puntos
Azulejo final	completa el par final	2 puntos
Azulejo final	completa el Chi como azulejo del medio	2 puntos
Par final	de vientos y dragones	2 puntos
Par final	de vientos del asiento	4 puntos
Par final	de vientos de la ronda	4 puntos

6.3. Duplicaciones

Pon	de dragones	1 x doublé
Pon	de vientos	1 x doublé
Pon	de vientos de la ronda	2 x doublé
Pon	de vientos del asiento	2 x doublé
Pon	a la vez viento de ronda y de asiento	3 x doublé
Kan	cualquiera	1 x doublé
Kan	de vientos	2 x doublé
Kan	de dragones	2 x doublé
Kan	de vientos de la ronda	3 x doublé
Kan	de vientos del asiento	3 x doublé
Kann	a la vez viento de ronda y de asiento	4 x doublé
Mah Jongg	sólo de azulejos de un color primario y dragones y vientos	2 x doublé
Mah Jongg	sólo de azulejos de un color primario	3 x doublé
Mah Jongg	sólo de dragones	4 x doublé
Mah Jongg	sólo de vientos	4 x doublé
Mah Jongg	sólo de azulejos 1	4 x doublé
Mah Jongg	sólo de azulejos 9	4 x doublé

Por principio, los puntos primero se suman y luego se duplican.

Duplicar significa:

duplicar 1 vez:	multiplicar por 2
duplicar 2 veces:	multiplicar por 4
duplicar 3 veces:	multiplicar por 8
duplicar 4 veces:	multiplicar por 16
duplicar 5 veces:	multiplicar por 32

Cuenten juntos los puntos de cada jugador.
El siguiente ejemplo aclarará todo.

6.4. Un ejemplo

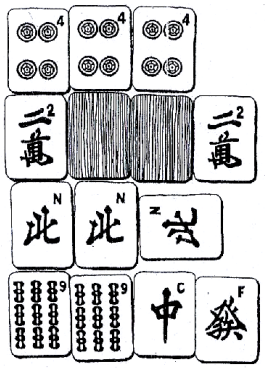
Un jugador que es el viento del sur durante la ronda del viento del norte no ganó el juego pero tiene las siguientes figuras y azulejos:

Abierto:
círculo-4 círculo-4 círculo-4 (Pon)

Semioculto:
carácter-2 carácter-2 carácter-2 carácter-2 (Kan)

Oculto:
Viento del norte Viento del norte Viento del norte (Pon)

Bambú-9 Bambú-9
Dragón rojo Dragón verde



Ahora el viento del sur cuenta de la siguiente manera:

El Pon abierto (círculo-4)	2 puntos
El Kan semioculto (carácter-2)	16 puntos
El Pon oculto (viento del norte)	8 puntos
	26 puntos = suma parcial

El Pon oculto (viento del norte) se compone de vientos de la ronda

suma parcial	26 puntos
duplicar 2 veces	x4
	104 puntos = suma

Si en este ejemplo hubiera habido además otra figura que hubiera justificado una duplicación única, entonces la suma parcial se habría duplicado 3 veces, es decir, se habría multiplicado por 8.
Resulta útil decidirse por un límite. Por lo general, para un juego y un jugador se fijan 3000 puntos como límite. Por consiguiente, si un jugador tiene 3250 puntos, tan sólo se le suman 3000 puntos.

Si han logrado llegar hasta acá, ya pueden preparar el siguiente juego. ¡Que se diviertan!

7. Variantes de juego

Azulejos de flores y de estaciones

Cuando se juega con todos los 144 azulejos, los muros no deben componerse de 17 pares sino de 18. Estos 8 azulejos no tienen influencia sobre el desarrollo del juego, sino que inmediatamente al ser extraídos del muro deben ser depositados. Luego se saca otro azulejo del muro, pero esta vez del “muro muerto”. Si este resulta ser otro azulejo de flores o de estaciones, se vuelve sacar otro azulejo del “muro muerto” y así sucesivamente. Los azulejos de flores y estaciones se clasifican como vientos:
Azulejo 1 es el viento del este
Azulejo 2 es el viento del sur
Azulejo 3 es el viento del oeste
Azulejo 4 es el viento del norte

Los puntos para los azulejos de flores y de estaciones

Cada azulejo de flores	4 puntos
Cada azulejo de estaciones	4 puntos
Azulejos de flores del propio viento	duplicar 1 vez
Azulejos de estaciones del propio viento	duplicar 1 vez
Todos los azulejos de flores	duplicar 2 veces
Todos los azulejos de estaciones	duplicar 2 veces
Todos los azulejos de flores y estaciones	duplicar 5 veces

Los “gemelos celestiales”

En esta variante de juego se puede hacer Mah Jongg con apenas 7 pares en la mano. Para ello se recibe el puntaje máximo de 3000 puntos.

Mahjong

4
8 - ∞
60 mins - ∞

GB

Mahjong is a traditional Chinese game for four players. Mahjong is said to have been played as early as 4,000 years ago, but only by emperors and members of the upper classes in China. Due to numerous political upheavals, the game subsequently became popular among the masses. In the 1920s, mahjong took the world by storm. From Europe to America, there was a real boom in its popularity. And just as quickly as it came, it disappeared again around 1930. Since then, it has only been played in the West by a small number of enthusiasts. In terms of gameplay, Mahjong is similar to rummy and canasta. After a complex setup ritual, each player collects matching tiles – sequences of consecutive numbers or sets of identical tiles – until they have a matching hand and can end the game. Each player must try to reveal as little as possible about their hand – and with a good dose of luck and skill – be the first to finish the game. However, the player who is the first to call "Mahjong" and end the game is not necessarily the winner. Mahjong is not solely dependent on luck, and requires a combination of tactical intuition and quick thinking. During each round, players must follow a precise set of rules, which give this Asian game its unique appeal. Even the strictly defined setup ritual feels almost ceremonial – something which is very rare in European games.
The rules of the game vary from country to country, and even in China, different rules are played in each province. These game instructions are based on an abridged version of the rules of the Japanese Professional Mahjong League. At first glance, the rules seem quite complicated and may seem a little daunting. We have tried to make the rules as clear as possible so that you can play your first practice game while studying the rules.

> Pay attention to the information in these boxes.
> They refer specifically to your first practice game.

Contents:

1. Game materials
2. Preparing for a game of mahjong
3. Course of the game
4. End of the game
5. Duration of a mahjong game
6. Scoring
7. Game variations

> If possible, use a square gaming table, with each player sitting at one side. Place all the tiles on the table so that you can see everything. Lay the tiles face up.

1. Game materials

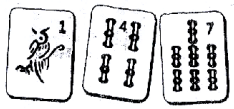
Mahjong games have different components depending on their origin. However, all games have 144 one-sided tiles and at least 2 dice. Some games include additional pieces, but these are optional.

The tiles

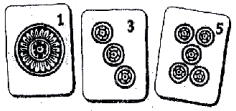
There are 3 groups of tiles: 108 suited tiles, 28 honour tiles, and 8 bonus tiles.

3 suits

Number/character suit (36 tiles):
These tiles feature the Chinese character for 10,000 ("won") and an Arabic numeral from 1 to 9. There are 4 of each of these tiles.



Bamboo suit (36 tiles):
Each set of 4 tiles has 2 to 9 bamboo sticks. There are also four tiles for the number 1, which depict a sparrow (Chinese: "mahjong").

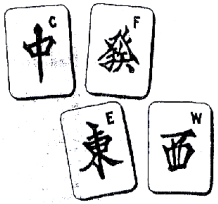


Circle suit (36 tiles):
Each set of 4 tiles has 1 to 9 circles.

Honour/trump tiles

There are no trumps in mahjong as there are in card games, so these tiles do not have any special privileges.

Dragons (12 tiles):
The four red dragon tiles feature red characters and may also include the letter C. The four green dragon tiles feature green characters and may include the letter F. The four white dragon tiles feature no characters and may include the letter P.



Winds (16 tiles):
There are four tiles for each wind direction (north, south, west and east). They all contain Chinese characters. The north wind is represented by an N, the south wind by an S, the west wind by a W and the east wind by an E.

Bonus tiles

Flowers (4 tiles):
The flower tiles, which occasionally feature depictions of a lute, chess game, book or scroll, often bear the numbers 1 to 4.

Seasons (4 tiles):
The tile with the number 1 represents spring, the tile with the number 2 represents summer, the tile with the number 3 represents autumn, and the tile with the number 4 represents winter.

> Remove the 8 bonus tiles, as these are not needed for the standard version of the game.

The dice

The dice are only used for the setup, not for the game itself. The number 4 is coloured red – according to legend, an ancient Chinese emperor threw two fours in one throw, enabling him to achieve victory after a long streak of bad luck. He then ordered that the number 4 be painted red. Number 1 is the red, hollowed-out dot. It is also based on an ancient legend.

Place markers

The place markers, like the dice, are only needed during the setup phase. These markers and the dice are used to determine the seating order of the players and to select the dealer.

> If your game does not contain place markers, use 4 wind tiles instead (one from each wind direction).

Tokens and counting sticks

Your mahjong set contains either flat, round tokens in four different colours or scoring sticks with dots. These "means of payment" are used for settling up between players after each game.

Tokens and their value		Counting sticks and their value	
1 yellow token	2 points	1 stick with 5 dots	10 points
1 red token	10 points	1 stick with 8 dots	50 points
1 green token	50 points	1 stick with 9 dots	100 points
1 white token	100 points	1 stick with 1 dot	500 points

> **Important:**
> If your game does not include tokens or sticks, use a pencil and paper to calculate the points after each game.

2. Preparing for a game of mahjong

At first glance, the "ceremony" of preparing for a mahjong game may seem a little strange. At second glance, however, this ritual has its own unique appeal, which reappears throughout the game.
Superstitious players believe that randomly chosen seating positions may bring bad luck. For this reason, the ritual leaves nothing to chance.

> Familiarise yourself with how to set up the game by following the instructions paragraph by paragraph.

2.1. Choosing a seating position

The oldest player shuffles the four flat, round playing discs with the wind symbols. The discs should be placed face down so the symbols are not visible. The player then arranges them in a row of four.

If your game does not contain place markers, use 4 wind tiles instead (one from each wind direction).

The player to the right of the dealer decides which end of the row is the start (either the left or the right end).
The next player to the right then rolls 2 dice and counts round the players according to the number rolled on the dice, starting with themselves. This process is called "counting down". Counting down is always done counter-clockwise.
The player determined by the count is "temporary" East. "Temporary" East then rolls 2 dice and counts down again.
The selected player then takes 1 disc from the beginning of the row of four. The player to their right then takes the next disc, and so on, until each player has a disc.
The symbol on the disc determines each player's wind direction. The player designated as East sits in the seat of "temporary" East. The other players take their places as shown.
Note that west and east are reversed. The Chinese determine the points of the compass by looking up at the sky, not by looking down from above.

W

N **S**

E

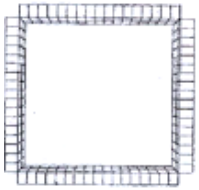
Take your new seating positions.

East is now the dealer for four games, which make up one round (unless East wins a hand before the end of the round, in which case the round ends after the first game in which East does not win a hand).
After the end of a round, the winds change in a clockwise direction. South becomes East, East becomes North, and so on.
A game of mahjong consists of four rounds, with each player acting as the dealer once.
The first round is called the "East round", the second the "South round", the third the "West round", and the fourth the "North round".

2.2. Building the wall

The 136 tiles required for this version of mahjong must now be shuffled face down.

Have you removed the 8 bonus tiles? If you used 4 wind tiles to choose your seating positions, put them back with the other tiles so that there are 136 tiles in total.



Each player now takes 34 tiles without looking at them and builds a wall parallel to the edge of their table. Each wall should contain 17 tiles side by side, with their long sides touching. Next, each player lays a second row of tiles on top of the wall using the remaining 17 tiles. There should be now a total of four walls, each 17 tiles long and two tiles high. The walls should then be pushed together to form a square consisting of four walls. The walls must touch at the edges – according to Chinese legend, a tightly closed wall denies access to evil spirits that could negatively influence the game.

2.3. Breaking the wall

Dead wall Living wall

Breaking through the wall is also not left to chance. East now rolls 2 dice and counts round the players. The selected player then rolls the dice. The numbers of both throws are added together. Starting at the right end of the wall of the player who last rolled the dice, count round as many pairs of tiles as the sum of both throws. For example, if the sum of both throws is 15, count 15 pairs of tiles (not 15 tiles). The 15th pair is then removed from the wall and distributed between pairs 14 and 13. Pairs 14 and 13 will then each consist of 3 tiles. If an entire wall is counted, the wall of the player to the left must be broken.
The section of the wall on which the two "loose tiles" are placed is called a "dead wall". The rest of the wall (by far the larger part) is called the "living wall".

2.4. Dealing the tiles

East is responsible for dealing the tiles. First, East gives takes two pairs of tiles, i.e. four tiles from the "living wall". Then, moving counterclockwise, East deals 2 pairs of tiles to each player, starting with South, then West, and finally North. After 3 rounds of dealing, each player should have 12 tiles. For the final round of dealing, East takes the first and third tiles in the top row. Next, South receives the first tile in the bottom row, West receives the next tile in the top row, and North receives the tile below it (the next tile in the bottom row).

All players should now have 13 tiles, except for East, who has 14 tiles. No player may look at their tiles before the dealing is complete.

2.5. Distributing the game tokens or counting sticks

All game tokens or counting sticks are now distributed evenly among the players. After each game, the tokens/sticks are used to settle up between the players.

Important:
If your game does not include tokens or sticks, use a pencil and paper to calculate the points. Each player starts at 0.

3. Course of the game

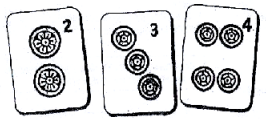
Each player arranges their tiles in front of them so that only they can see the symbols.

This concludes the setup. For the following instructions, it is advisable to lay out all the tiles so that all players can see them. The first game is purely for practice and should be played with the tiles face up. Follow the instructions until the next box.

The aim of mahjong is to score as many points as possible by collecting certain combinations of tiles.
There are generally three combinations: chi, pon and kan. A chi consists off 3 tiles of the same suit with consecutive values (e.g. circle-2, circle-3 and circle-4). There are no points for a chi. Chi is merely an aid to help you collect a winning hand more quickly.
A Pon consists of 3 identical tiles (e.g. 3x Bamboo-2 or 3x red dragons). You do get points for a pon, but far fewer than for a kan. A kan consists of 4 identical tiles (e.g. 4x Bamboo-2 or 4x red dragons). East starts the game by discarding an unwanted tile. Discarded tiles are placed face up in the centre of the wall.
The wall is demolished clockwise, but the players take their turns counter-clockwise. The next player is South, who collects a tile from the wall and discards an unwanted tile. Only the starting player does not collect a tile, as they have an extra tile in their hand. South takes the tile from the end of the wall where the dealing was completed. For subsequent turns, players always take the top tile of a pair first, then the bottom tile. When a player discards a tile, they must call out its value (e.g. ("bamboo-6" or "red dragon"). This is because, in certain circumstances, the next player may pick up the discarded tile instead of taking a tile from the wall. (more on that later). If none of the players have assembled a winning hand when there are 7 pairs of tiles left in the "living wall", the game ends without a winner.

3.1. Combinations

3.1.1. Chi



A chi consists of 3 tiles of the same suit with consecutive values (e.g. circle-2, circle-3 and circle-4).

Hidden chis are those that you keep in your hand until the end of the game, and can only consist of tiles that you collected from the wall or received beforehand. When you collect a hidden chi, it is not revealed to the other players.
Open chis occur when you have two tiles in your hand and the player to your left discards a matching tile. You can then take this tile by shouting "Chi" instead of taking a tile from the wall. Open chis must be laid out immediately in front of you, and remain face up until the end of the game. The next player takes their turn when you have discarded a tile.
Since Chis do not count towards the score, you will not lose any points by revealing them. However, revealing a chi gives your opponent more information than might be necessary.

Examine all players' tiles together.
Who has a chi, and who could collect a chi?

3.1.2. Pair

A pair consists of 2 identical tiles (e.g. 2x number 8). During the game, pairs usually become pons or kans, and only become decisive towards the end of the game, as a pair is needed to collect a winning hand.

3.1.3. Pon

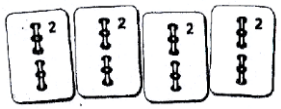
A pon consists of 3 identical tiles (e.g. 3x bamboo-2 or 3x red dragons).

> Examine all players' tiles together.
> Who has a pon, and who could collect a pon?

Hidden pons are kept in your hand until the end of the game, just like concealed chis. They are also made only from tiles from the wall or from your hand.
Open pons can be formed when you have a pair in your hand and any player discards the matching third tile. By calling "Pon," you can take the matching tile and place it face up, and then discard an unwanted tile. The player to your right then continues the game. Therefore, calling a "pon" means other players may skip their turn.

A hidden pon is worth twice the points of an open pon. Hidden pons can be revealed before the end of the game, but it is not advisable.

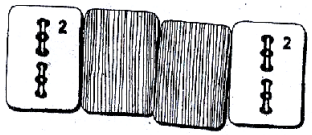
3.1.4. Kan



A kan consists of 4 identical tiles (e.g. 4x bamboo-2 or 4x red dragons).

> Examine all players' tiles together.
> Who has a kan, and who could collect a kan?

Hidden kans are equivalent to hidden pons and are worth the same score.
Open kans are created when you have a hidden pon in your hand. When another player discards the matching fourth tile, you can call "kan" and then reveal the set of four. After placing the kan, you must take an extra tile from the left end of the "dead wall", and then discard an unwanted tile.



The most valuable kan is the "semi-hidden" kan. This may only consist of tiles from the wall and your initial hand. You can reveal it at the right moment, but only when it is your turn. To distinguish semi-hidden kans from open ones, turn the middle two tiles over so that they are face down. After placing the kan, take an extra tile from the left end of the "dead wall" and then discard an unwanted tile.

3.1.5. Turning a pon into a kan

If you collect a tile from the wall that would turn a revealed pon into a kan, you may place it next to the pon and take a second tile. This is the only case in which revealed combinations can be changed.

3.1.6. Collecting discarded tiles

If several players want a discarded tile, "kan" takes precedence over "pon" and "pon" takes precedence over "chi". For example. if several players call "Chi", then the player that would have been first in turn receives the tile. If a player calls "Kan", they can only be beaten by a player who needs the same tile to complete a winning hand, who must call "Mahjong". If two players call "Mahjong" at the same time, the player who would have been next in turn receives the tile.

3.2. Winning hand (mahjong)

A mahjong is the winning hand a player needs to end the game. It consists of chis, pons and/or kans and a single pair. To collect a winning hand, it makes no difference if you have 1 chi, 2 pons and 1 kan or 3 chis and one kan. This only matters for scoring purposes. It is also irrelevant whether the combinations are face up or still in your hand. To make a winning hand, the only requirement is 4 combinations and 1 single pair.

4. End of the game

The game ends when one player completes a winning hand of 4 combinations and 1 pair, i.e. 14 tiles. In addition to the 13 tiles in your hand, you also need one tile from the wall or one discarded tile to make a winning hand.
Open kans are counted as 3 tiles, so 14 tiles are needed for a winning hand. After a player calls "Mahjong", play stops immediately. When a player ends the game depends on how the game develops. Sometimes it is advisable to delay the end of the game in order to collect more kans. If none of the players have assembled a winning hand when there are 7 pairs of tiles left in the "living wall", the game ends without a winner. When the 15th tile – the last tile before the final seven pairs – is drawn by a player, the endgame begins. If the player discards a tile that no one else wants, the game ends. If the discarded tile can be collected by another player, the game continues. Only when this is no longer the case and the last 7 pairs have to be broken is the game declared a draw.

> Start the game (East goes first) and help each other as necessary. If you have any questions, refer to the instructions. If any player manages to collect a winning hand, you have completed a full game.

5. Duration of a mahjong game

A game of mahjong consists of four rounds, with a different player acting as East in each round. A round consists of 4 games (unless East wins a hand before the fourth game, in which case the round ends after the first game in which East does not win a hand).
The first round is called the "East round", the second the "South round", the third the "West round", and the final round the "North round". Pairs, pons or kans from the same direction as the round or your own direction are worth more points. For example, in a North round, it is advantageous for South to collect both North tiles (direction of round) and South tiles (own direction).

6. Scoring

> Scoring can be a little tedious for beginners. Do the scoring together while you learn the rules.

Once a game has ended, lay out all remaining tiles in your hand and place one tile from each combination horizontally to distinguish open combinations from hidden combinations.
Scoring is done in accordance with the following basic rules.

1. The player who finishes the game by collecting a winning hand calculates their points first. They are the winner and receive their points from the other players. They never pay other players.
2. The player who was East in this game pays the winner double. Similarly, if East ends the game, they receive double points from each of the other players. This rule further enhances the value of East.
3. The remaining 3 players then calculate their own points, which are offset against each other.

> Use your game tokens, counting sticks, or paper and pencil for the scoring.

6.1. Points for different combinations

Chi (open or hidden)		0 points
Open pon	Tiles 2 to 8 from the suited tiles	2 points
Hidden pon	Tiles 2 to 8 from the suited tiles	4 points
Open pon	Tile 1 or 9 from the suited tiles	4 points
Hidden pon	Tile 1 or 9 from the suited tiles	8 points
Open pon	Dragons or winds	4 points
Hidden pon	Dragons or winds	8 points
Open kan	Tiles 2 to 8 from the suited tiles	8 points
Semi-hidden kan	Tiles 2 to 8 from the suited tiles	16 points
Open kan	Tile 1 or 9 from the suited tiles	16 points
Semi-hidden kan	Tile 1 or 9 from the suited tiles	32 points
Open kan	Dragons or winds	16 points
Semi-hidden kan	Dragons or winds	32 points
Hidden kan		Same as hidden pon
Pair	Dragons	2 points
Pair	Wind (own direction)	2 points
Pair	Wind (direction of round)	2 points

6.2. Bonus points for mahjong

Basic bonus for mahjong call		20 points
From the hand without an open combination		20 points
Only chis and pairs from suited tiles		20 points
Only suited tiles, but no 1 and 9		20 points
Only pons and pairs		2 points
End tile	From the living wall	2 points
End tile	Last brick from the living wall	4 points
End tile	From the dead wall	4 points
End tile	Completes the final pair	2 points
End tile	Completes chi as a middle tile	2 points
Final pair	From winds and dragons	2 points
Final pair	Wind (own direction)	4 points
Final pair	Wind (direction of round)	4 points

6.3. Double scores

Pon	From dragons	1 x double
Pon	From winds	1x double
Pon	Wind (direction of round)	2x double
Pon	Wind (own direction)	2x double
Pon	Two winds (direction of round and own direction)	3x double
Kan	All	1x double
Kan	From winds	2x double
Kan	From dragons	2x double
Kan	Wind (direction of round)	3x double
Kan	Wind (own direction)	3x double
Kan	Two winds (direction of round and own direction)	4x double
Mahjong	Only tiles from one suit, plus dragons and winds	2x double
Mahjong	Only tiles from one suit	3x double
Mahjong	Only from dragons	4x double
Mahjong	Only from winds	4x double
Mahjong	Only from 1-numbered tiles	4x double
Mahjong	Only from 9-numbered tiles	4x double

The points are added up and then doubled.

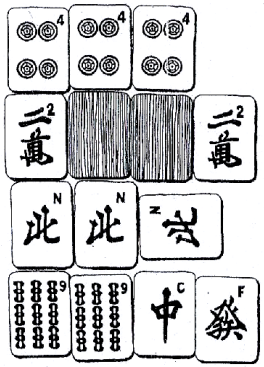
Definitions for double scoring:

1x double	Multiply by 2
2x double	Multiply by 4
3x double	Multiply by 8
4x double	Multiply by 16
5x double	Multiply by 32

Count the points of each player together.
The following example will clarify the scoring rules.

6.4 Example

A player is South in the North round, does not win the game, but has the following combinations and tiles:



Open:
Circle-4 Circle-4 Circle-4 (Pon)

Semi-hidden:
Number-2 Number-2 Number-2 Number-2 (Kan)

Hidden:
North wind North wind North wind (Pon)

Bamboo-9 Bamboo-9
Red dragon Green dragon

South now calculates their score as follows:

Open pon (Circle-4)	2 points
Semi-hidden kan (Number-2)	16 points
Hidden Pon (North wind)	8 points
	26 points = Subtotal

The hidden pon (North wind) consists of wind tiles from the direction of the round.

Subtotal	26 points
2x double	x4
	104 points = Total

If there had been another combination in this example that would qualify for a double score, then the subtotal would have to be doubled 3 times, i.e. multiplied by 8.
It makes sense to decide on a limit. In most cases, the limit is set to 3000 points for 1 game and 1 player. Therefore, if a player scores 3250 points, they will only be credited with 3000 points.

If you've made it this far, you can start preparing for the next game. Enjoy!

7. Game variations

Flower and seasonal tiles

When playing with all 144 tiles, the walls should not consist of 17 pairs, but should consist of 18 pairs. The 8 bonus tiles do not affect the gameplay, and must be revealed immediately if you retrieve one from the wall. In this case, you must remove another tile, but this time from the "dead wall". If this tile is also a bonus tile (flower or season tile), you must remove another tile from the "dead wall" (and so on). The flower and season tiles are assigned to the wind directions:
Tile 1 is the East wind
Tile 2 is the South wind
Tile 3 is the West wind
Tile 4 is the North wind

Points for flower and seasonal tiles

Every flower tile	4 points
Every seasonal tile	4 points
Flower tiles of your own wind direction	1x double
Seasonal tiles of your own wind direction	1x double
All flower tiles	2x double
All seasonal tiles	2x double
All flower and seasonal tiles	5x double

"Heavenly Twins"

In this variation of the game, you can make mahjong if you have 7 pairs in your hand. This earns you the maximum score of 3000 points.