

Mah Jongg



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 Modenspiel 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 Aufbau ritual 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 notwendig ist.

Die Ziegel

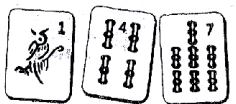
Es gibt 3 Gruppen von Ziegeln. Die Grundfarben umfassen 108 Ziegel, die Trumpffarben bestehen aus 28 Ziegeln und 8 Ziegel bilden die Hauptfarbe.

Die 3 Grundfarben



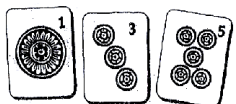
36 Ziegel der Zahlengruppe:

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 Hanfserperling (chin.: „Mah Jongg“).



36 Ziegel der Kreisgruppe:

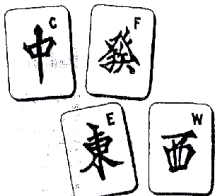
Jeweils 4 Ziegel sind mit 1 bis 9 Kreisen bedruckt.

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 evtl. 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

1 gelbe Spielmarke	2 Punkte
1 rote Spielmarke	10 Punkte
1 grüne Spielmarke	50 Punkte
1 weiße Spielmarke	100 Punkte

Die Zählstäbchen und ihre Werte

1 Stäbchen mit 5 Punkten	10 Punkte
1 Stäbchen mit 8 Punkten	50 Punkte
1 Stäbchen mit 9 Punkten	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.

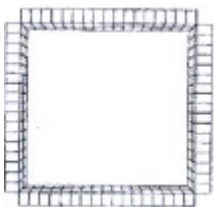
Eine Mah Jongg Partie besteht aus 4 Runden, jeder Spieler ist einmal Spielleiter.

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.

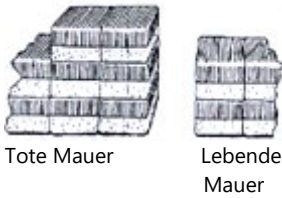
Haben Sie schon die 8 Ziegel der Hauptfarbe aussortiert? Wenn Sie für die Platzwahl 4 Windsteine benutzt haben, dann legen Sie diese zu den anderen zurück, damit es 136 Ziegel sind.



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



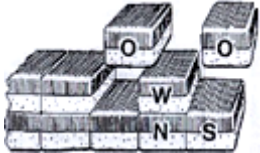
Auch der Mauerdurchbruch wird nicht dem Zufall überlassen. Der Ostwind würfelt nun mit 2 Würfeln und zählt die Spieler ab. Nun würfelt der so bestimmte Spieler. Die Augenzahlen beider soeben erfolgten Würfe werden addiert. Vom rechten Ende der Mauer des zuletzt würfelnden Spielers werden jetzt so viele 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.

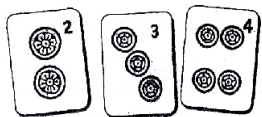
Es gibt im Allgemeinen 3 Kombinationen, das Chi, den Pon und den Kann. Das Chi sind 3 Ziegel der gleichen Farbe mit aufeinander folgenden Werten, z. B. Kreis-2, Kreis-3 und Kreis-4. Für ein Chi gibt es keine Punkte. Das Chi ist lediglich eine Hilfe, schneller das Spiel beenden zu können, schneller Mah 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. Dort bleiben sie bis zum Spielende liegen. Der nächste Spieler ist an der Reihe, wenn man als letzte Handlung einen Ziegel abgelegt hat.

Da Chi keine Punkte zählen, ist es kein Verlust, sie offen auszulegen. Allerdings gibt man dem Gegner damit mehr Informationen, als vielleicht notwendig wäre.

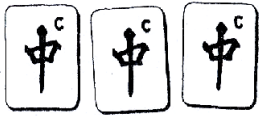
Untersuchen Sie gemeinsam die Ziegel aller Spieler. Wer hat ein Chi, wer könnte ein Chi bekommen?

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).

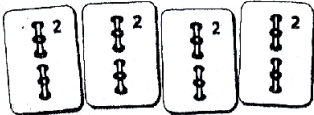
Untersuchen Sie gemeinsam die Ziegel aller Spieler. Wer hat einen Pon,, wer könnte ein Pon bekommen?

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

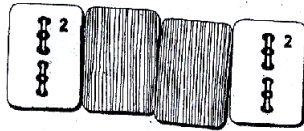


Ein Kan besteht aus 4 gleichen Ziegeln (z.B. 4x Bambus-2 oder 4 rote Drachen).

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 Kan 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 übertroffen 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	16 Punkte
Kan halbverdeckt	Ziegel 1 oder 9 der Grundfarben	32 Punkte
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
Kan	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

Philos GmbH & Co. KG
Friedrich-List-Str. 65
33100 Paderborn
www.philosspiele.de

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)

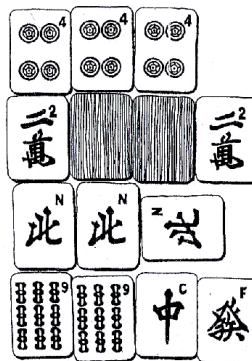
Halbverdeckt:

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)
Der halbverdeckte Kann (Zahl-2)
Der verdeckte Pon (Nordwind)

2 Punkte
16 Punkte
8 Punkte

26 Punkte = Zwischensumme

Der verdeckte Pon (Nordwind) besteht aus Rundenwinden

Zwischensumme

2x verdoppeln

26 Punkte
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 „Himmlichen 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



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 suivre 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 Chine 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 décourageantes. C'est pourquoi, nous avons essayé de rendre celles-ci très transparentes de manière à ce que vous puissiez jouer une partie d'essai 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'essai.

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

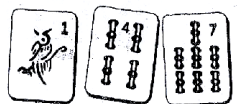
Il y a 3 groupes de tuiles. 108 tuiles aux couleurs de base, 28 tuiles aux couleurs d'atout et 8 tuiles de couleurs principales.

Les 3 couleurs de base



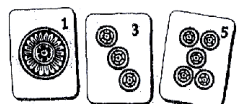
36 tuiles de Caractères :

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 Bambous-1 également disponibles 4 fois représentent un moineau (chin: «Mah-jong»).



36 tuiles de Cercles:

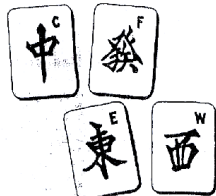
Chaque série de 4 tuiles est imprimée de 1 à 9 cercles.

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 montrent 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

1 jeton jaune	2 points
1 jeton rouge	10 points
1 jeton vert	50 points
1 jeton blanc	100 points

Les baguettes de décomptage et leurs valeurs

1 baguette avec 5 points	10 points
1 baguette avec 8 points	50 points
1 baguette avec 9 points	100 points
1 baguette avec 1 point	500 points

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 esthétisme 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.

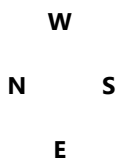
2.1. Le choix des places

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.



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 vent 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 15ème position et en les replaçant sur la 14ème et 13ème 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 jeu, 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 rangée 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 peut 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.

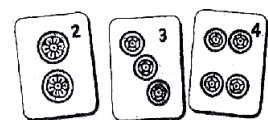
Le mur est démoli dans le sens des aiguilles d'une montre, mais les joueurs jouent dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. C'est ensuite au vent du Sud de jouer. A partir de maintenant, tous les joueurs doivent prendre une nouvelle tuile et se défausser d'une autre. Seul le joueur qui commence 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'à 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).

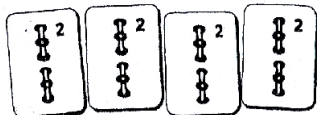
Observer ensemble les tuiles de tous les joueurs. Qui a un Pon. Qui pourrait en faire un?

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

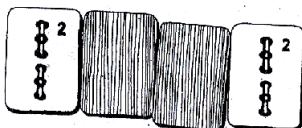


Un Kan se compose de 4 tuiles identiques (p.ex. 4x Bambous-2 ou 4 Dragons rouges).

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 15ème 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 à 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 4ème 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 points 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 reçu 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 ouvert	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
Kan	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

Philos GmbH & Co. KG
Friedrich-List-Str. 65
33100 Paderborn
www.philosspiele.de

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	multiplier 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)

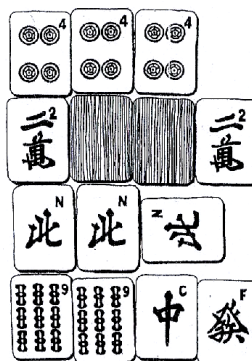
Semi caché:

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)

Le Kan semi caché (Caractère-2)

Le Pon caché (Vent du Nord)

2 points

16 points

8 points

26 points = somme intermédiaire

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

Somme intermédiaire

2x doublé

26 points

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



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 Jongg 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

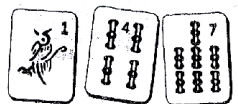
Hay 3 grupos de azulejos. Los colores primarios comprenden 108 azulejos, los colores triunfo se componen de 28 azulejos y 8 azulejos conforman el color principal.

Los 3 colores primarios



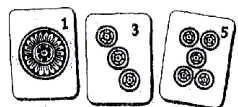
36 azulejos del grupo de caracteres:

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 cañamo (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

1 ficha de juego amarilla	2 puntos
1 ficha de juego roja	10 puntos
1 ficha de juego verde	50 puntos
1 ficha de juego blanca	100 puntos

Las varillas de conteo y sus valores

1 varilla con 5 puntos	10 puntos
1 varilla con 8 puntos	50 puntos
1 varilla con 9 puntos	100 puntos
1 varilla con 1 punto	500 puntos

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 se 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.

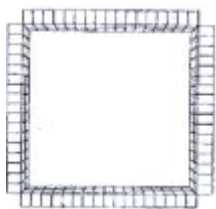
El viento del este ahora es el conductor del juego durante 4 juegos que juntos conforman una ronda, a menos que el viento del este antes haga un juego Mah Jongg, es decir, termine un juego de primero. En este caso, la ronda concluirá luego del primer juego en el que el viento del este ya no haya hecho 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 una 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 del 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.

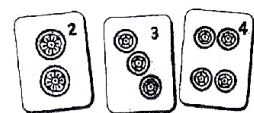
En general, hay 3 combinaciones: el Chi, el Pon y el Kan. El Chi son 3 azulejos del mismo color con valores que se suceden, por ejemplo, círculo-2, círculo-3 y círculo-4. Para un Chi no hay puntos. El Chi es simplemente una ayuda para poder terminar el juego más rápidamente, es decir, para hacer Mah 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'à 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 étalés 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 comptent 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).

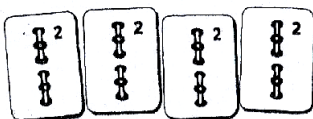
Revisen juntos los azulejos de cada jugador. ¿Quién tiene un Pon, quién podría obtener uno?

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 formar 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

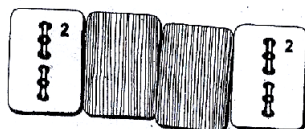


El Kan consiste de 4 azulejos iguales (por ejemplo, 4 veces Bambú-2 o 4 dragones rojos).

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 formar 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 de 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
Kan	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

Philos GmbH & Co. KG
Friedrich-List-Str. 65
33100 Paderborn
www.philosspiele.de

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

Philos GmbH & Co. KG
Friedrich-List-Str. 65
33100 Paderborn
www.philosspiele.de

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)

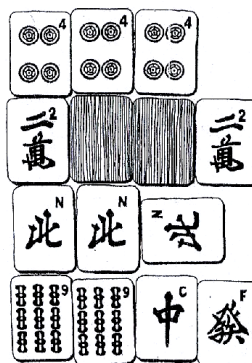
Semioculto:

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.

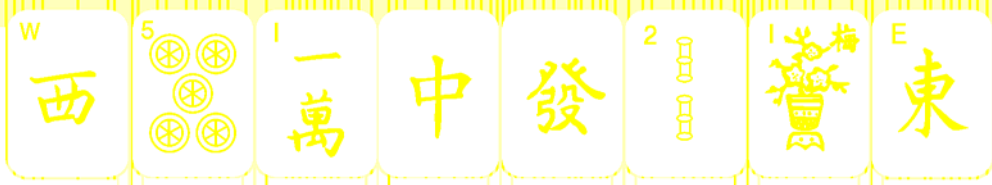
Philos GmbH & Co. KG
Friedrich-List-Str. 65
33100 Paderborn
www.philosspiele.de

Philos GmbH & Co. KG
Friedrich-List-Str. 65
33100 Paderborn
www.philosspiele.de

STANDARD RULES
for the
CHINESE DOMINO GAME
of

MAH JONG

雀 牌



“MAH JONG RULES”



PREFACE

The Game of Mah Jong has become ever So Popular for hundreds of years but no one can tell as to its exact origin. The Mah Jong at the very beginning was said to be made of card-boards and by gradual improvement they have become now to be made of bamboo and bone jointly engraved and filled with colors, somewhat like the dominoes.

Mah-Jong excels other amusements in that it tends to develop one's thinking power and intelligence and is quite different from other harmful gambling, such as “poker” and “Twenty-One” because, when palying, the stake is limited and interesting for its fascinating varieties of forniations. There is no other better way to spend your leisure hours at home or with your friends than to play Mah Jong.

Centuries have elapsed since the game was originated but it is still enjoying increasing popularity. So we have the pleasure to recommend this most interesting game to our foreign friends and draw out all the existihg rules and directions for guidance.

INDEX.



	<i>Pages</i>
I The Mah Jong Set	1
II Arrangements To Play	6
III Procedure To Open Gate.....	7
IV The Game Proper & Completing of Hands	10
V To "Chow" to "poong" and to "Kong"	10
VI Arrangement for Payment after Completing Hand	12
VII The Score Table	14
VIII Special Basal Scores	15
IX Double Honor Scores.....	15
X To Play with Flower Gards added	17
XI General Informations	18
XII Examples of Scores	19

THE MAH JONG SET

The Tiles : MAH-JONG is played with set of 136 pieces of bone or ivory with bamboo back, the faces are engraved with designs in color. These pieces are referred to as “Tiles” There are thirty-four kinds of tiles and four of each kind make up the set.

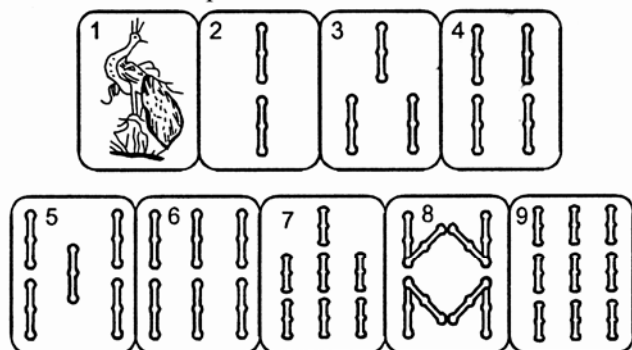


FIG. 1

The thirty-four different kinds of tiles are as follows: First, there are three suits designated by “Bamboo” “Circles” and “Characters” (See Fig. 1, 2 and 3), Each of these three suits runs from one to nine. Thus, the various tiles are referred to as one bamboo, four circles, seven characters, etc. In the three suits therefore, there are twenty-seven different kinds of tiles, four alike of each kind, making a total of 108.

RULES FOR MAH JONG

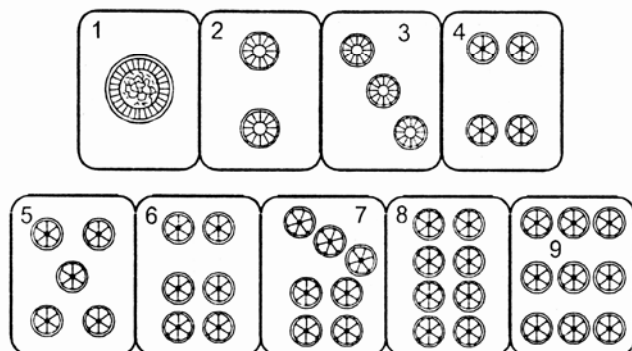


FIG.2

In addition there are the “Honor Tiles” consisting of the four winds, the East, South, West & North Winds

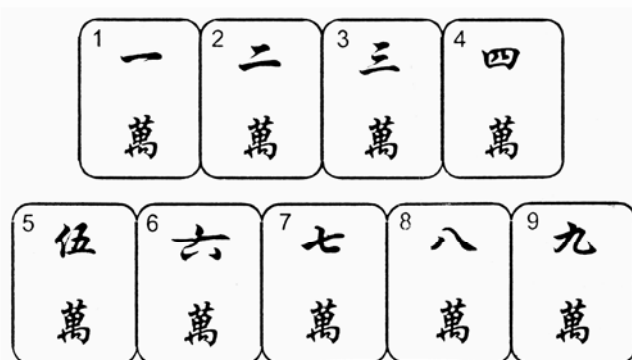


FIG.3

THE MAH JONG SET

(see Fig. 4), and also the tiles called the “Red Dragon”, “Green Dragon”, and the “White Dragon”, or more simply Red, Green and white (See Fig. 5). The Winds and Dragon total 28 tiles.

The beginner should study the tiles and be able to classify correctly all the tiles in the set before proceeding with the play. The design of the one bamboo (a bird) and the one circle (a wheel) should be noted carefully so that no confusion occurs in assigning these tiles to their proper suits.

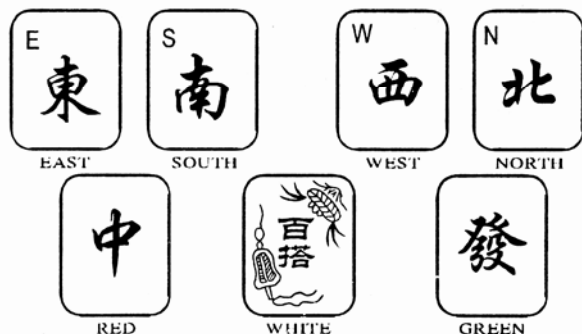


FIG. 4 & 5

Besides the 136 pieces there may be added one or two sets of “Flower Cards”; each set consists of four cards respectively. Their nominations sometimes are “Spring”, “Summer”, “Autumn” and “Winter” or “Plum”, “(Orchid)”, “Chrysanthemum” and “Bamboo”, to play with these cards added, however, has not been popular. If the players like to add these cards, refer to section 10.

RULES FOR MAH JONG

The following are the Illustrations of Flower Card

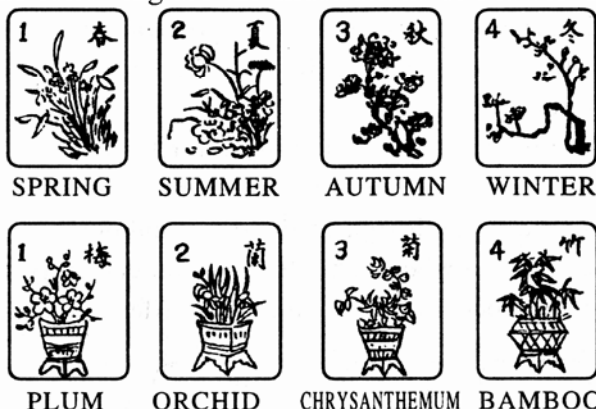


FIG. 6

Four Extra white tiles are included with each set for use in case a tile should be lost or damaged. Care should be taken to set aside these extra white tiles before beginning the game; only four white tiles should be used in playing (If you lose a tile, send an extra white tile of your set to us stating which tile is lost, and the design will be engraved upon the White Tile you send and returned to you without charge)

The Counters: Improved Standard Counters of Chinese style are furnished with each set to be used for scoring. At the close of each hand the winner receives counter from the three losers who then receive from each other the difference between their scores, as explained in the rules.

THE MAH JONG SET

The counters furnished with the set have four values (see Fig. 7). Before play starts, each of the four players receives:

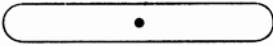
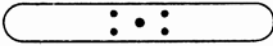
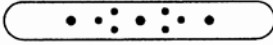
	36 Counters with 1 dot, each player 9 counters
	8 Counters with 5 dot, each player 2 counters
	4 Counters with 9 dot, each player 1 counters
	40 Counters with 8 dot, each player 10 counters

Fig. 7-The counters

The Dice: Two dice only are required in playing the game. An extra pair is supplied with each set to replace any that may be lost.

The Mingg and Wind Discs: A small cylindrical box known as the “Mingg” is usually included with each set. This Mingg contains four Wind Discs.

EAST SOUTH WEST NORTH



FIG. 8-Mingg, Four Wind discs.and Dice

RULES FOR MAH JONG

The Mingg and the four Wind Discs will be found useful to mark the position of each Wind during the play, and used in drawing for seats and keeping track of the number of rounds played.

II

ARRANGEMENTS TO PLAY

The game is played by four persons who sit on each side of a square table. Before sitting down one of you shuffles the four Position Indicators and put them one upon the other. Temporarily each of you, four players, represent a side and the very same man picks up the dice and throws once so as to see who is going to represent the temporary east and so on. If the number of points are 3,7,11 the man opposite the East, the West, if, 2,6,10 the man on the right or the south, if, 4,8,12 the man on the left, the North, and if 5, or 9 the East himself starts drawing the topmost Position Indicator, the second, third and fourth by the south, west and north in their respective order and turn (counterclockwise). In turning over the Indicator each one of you will find where you are to be seated. By this simple process the allotment of seat is determined. After the seats of players have been chosen, the players should have all the cards thoroughly mixed and shuffled, placing

THE MAH JONG SET

face downward on the table. Then each player takes 34 pieces of cards and arranged them in 17 stacks of two, one card pile upon another all facing downward, which are to be pushed forward to form a square like a city wall See Fig. 9.

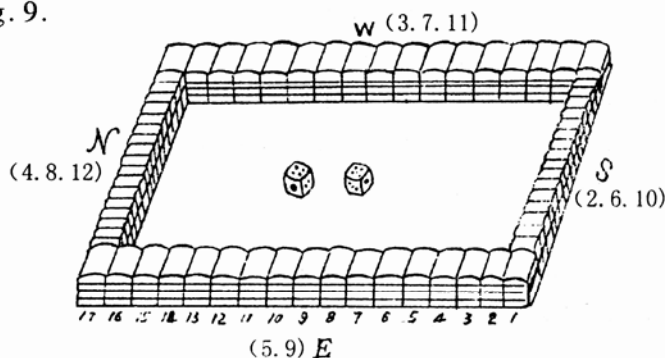


FIG. 9

If two sets of Flower Cards are to be added, each player should take 36 pieces of cards and make 18 stacks, and if only one set is to be added then only the Chief (or dealer) and the player opposite the Chief make 18 stacks, and the rest 17.

III

PROCEDURE TO OPEN GATE

At the beginning of the game the Chief (or dealer) is decided by throwing the dice once more. The method used corresponds with the Allotment of Seats, taking the

RULES FOR MAH JONG

thrower as 1, the man on his right as 2, opposite as 3, and left as 4, and so on until the final number arrives. The man upon whom the final number you arrive is to become the East from whom the game starts. The Chief is always considered as East, and the player opposite the Chief is West, to Chief's right is South, and to Chief's left is North. Then the Chief will cast the 2 dice for opening the gate. The total number of spots on both dice determines on which side of the square the opening is to be made, commencing from the Chief as one spot. Then the dice will be again cast by the one who is indicated by the 1st cast. For example, if the total number of spots is 5 or 9 it is for Chief to throw again; 2, 6, or 10 for South; 3, 7, 11 for West; and 4, 8, 12 North.

The grand total number of spots from 1st and 2nd throws determines the exact position where the opening is to be made. If the first cast is nine (see Fig. 9) it is for chief to throw again. The second cast is four (see Fig. 10). The grand total number is 13 then the chief takes off 13th stack counting from right to left. The Chief then starts drawing 2 stacks (4 pieces) on the left of the 13th stack and successingly followed by South, West and North, each of them draws 3 times (2 stacks) in their order until each player has 6 stacks (12 pieces) in front of him facing

THE MAH JONG SET

inside. Then again by turn each player takes one piece more forming 13 pieces in each one's hand. Now the 13 pieces are the standard number of cards for each player (except 4 of a kind in his possession which will be explained later) The last 2 cards of the end where the opening was made

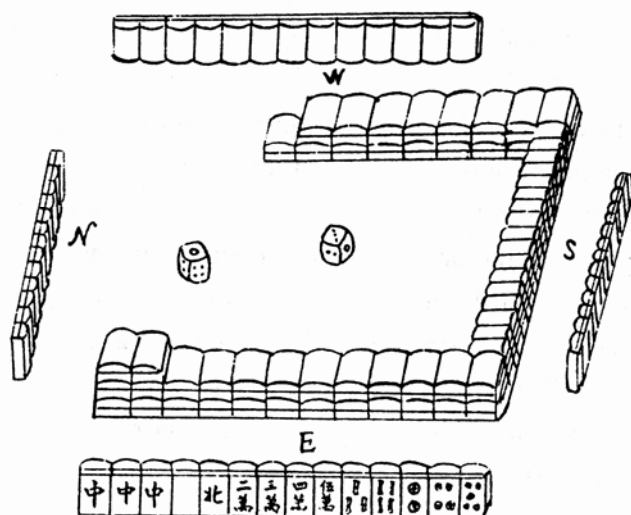


Fig. 10

should be laid upon the stacks, the upper one placed farthest from the opening as "Loose Cards" as A & B which are used for the purpose of "Kongs" see Fig. 10.

RULES FOR MAH JONG

IV

THE GAME PROPER & COMPLETING OF HANDS

Now the Chief (East) is going to start the game by drawing one card more than the rest in order to discard one, and then by turn the same procedure followed by the South, West and North and so on until one of the four players completes his hand and wins the game. The discarded piece is always facing upward in the middle of the table.

The purpose of drawing and discarding the cards is to form four sets of threes, i.e., each set either can be formed by three of a kind or by a sequence which means a straight number of 3 cards of the same group except Dragon and Wind groups, see Examples of Scores Fig. 12. In Addition to the 4 sets, there must be an extra pair making the total number in hand 14 cards, this is "The completed hand" which wins the game.

V

TO "CHOW" TO "POONG" & TO "KONG"

1. "To Chow" —When a player discards one piece, only the one who sits on the right of him has the chance to chow. The one who takes in the discarded piece to form a sequence lays those three pieces on the table facing

THE MAH JONG SET

upward (except the same piece is required at the same time by either one of the other 2 players "Poong" or to "Kong"), and then discards one piece maintaining always 13 cards in his hand. The next draw from the wall will come in turn to the player sitting on the right of the one who "Poonged" or "Chowed"

2. "To Poong" -If a player possesses a pair he can poong the same piece which corresponds the one just discarded (by any one of the 3 players,) and places this said pair with the discarded piece of same kind in front of him facing upward and discards one as the game goes on. But if the other player requires this same piece to complete his hand then the privilege of poong or chow is totally deprived. Suppose a player discards one piece and the same piece is required for completing hand by 2 or 3 players at the same time, the player who sits nearest to the player who discards it (counting counterclockwise in order) has the right to take it.

3.4, of a King (or Kong) —If a player has three of a king in his hand he can declare "Kong" in case there is a 4th piece discarded by others (except when the same piece is required by another player to complete hand). A "Kong" formed by a card discarded by others is called "Open Kong" and that formed by a card drawn by himself

RULES FOR MAH JONG

is called "Close Kong" . Again, when a player has already poonged a set on the table and draws one more of the same kind from the wall by himself, it is also treated as an Open Kong; but no one is allowed to kong the 4th of a kind which is discarded by other players when he has poonged that kind already (except drawn by himself.) For Open Kongs, the player should lay the 4 pieces on the table all facing upward in front of him, while for Close Kongs one only lays 2 of them upwards and 2 downwards on the table showing the distinction. In the case of Close Kong, even if the same piece is required by other players to complete hand, the drawer only has the right to keep it (Open Kong is just on the contrary). Any player who has kong (either Open or Close) must draw one card more from the "Loose Cards " at the end of the wall to recover the correct number (13 pieces of cards) in hand (4 of a kind is to be treated as a set of threes).

VI

ARRANGEMENT FOR PAYMENT AFTER COMPLETING HAND

1. After a player has completed his hand, each of the other players has to lay down his own cards upward and scores his points (refer to the Soore Table). Now the winner (completing hand) receives the whole. score from

THE MAH JONG SET

each of the three losers disregarding their scores, and among these three losers, each settles with the other two by paying the difference between their scores from each other. As usual the payment is settled by means of counters which represent a certain amount of money according to their different sizes or colors used. The Chief (East) always receives or pays double the amount of the other 3 Players but among South, West and North each simply receives or pays the ordinary rate.

2. When the chief wins (completing hand), he can remain to be Chief for the next game until he fails to win. Then the Chief (East) will be passed on, and the next one who sits on his right is entitled to be chief and so on. In case there is no completion of hand among the players until there are only 7 stacks left (14 pieces of cards) including the "Loose Cards" at the end of the wall, the game is treated as Draw and hence no score whatever will be counted. An addition of each stack will be made to the "Loose Cards" for each Kong, whether Open or Close.

3. According to usual custom the highest score for each hand is limited to 300 points. The points beyond that limitation are not counted. At the completion of each hand, the winner is entitled to add the Basal points (10 Points) to his total points for combinations of 3 or 4 of a kind, and a pair, both in hand or exposed. The Basal points are not given to the other 3 losers. See Score Table.

RULES FOR MAH JONG

4.If a Winning Hand possesses of all the kinds of Dragon or all the Winds either in 3 or 4 of a kind it is usually considered as full score (300 points).

VII

THE SCORE TABLE

A.— Combination of sets on table:(Except sequence which has no score)

These are formed by poongs and Kongs, and can apply to all hands as follows:—

<i>Particulars</i>	<i>No. of Points</i>
Three of a kind (of 2, 3, 4, 5, 6, 7, or 8)	2 points
Three "Ones" or "Nines"	4 points
Three of a kind of any Wind Group	4 points
Three of a kind of any Dragon Group	4 points
Four of a kind (of 2, 3, 4, 5, 6, 7, or 8)	8 points
Four of a kind of any of "Ones" or "Nines"	16 points
Four of a kind of any Wind Group	16 points
Four of a kind of any Dragon Group	16 points
A pair of Dragon Group or of player's own	
Wind (as Chief's own Wind is East, etc.)	2 points

B— *Combination of sets in hands:* (Except sequence which has no score)

The following are formed by drawing from wall him

THE MAH JONG SET

self as follows:

Three of a kind (of 2, 3, 4, 5, 6, 7, or 8)	4 points
Three "Ones" or "Nines"	8 points
Three of a kind of any Wind Group	8 points
Three of a kind of any Dragon Group	8 points
Four of a kind (of 2, 3, 4, 5, 6, 7, or 8)	16 points
Four of a kind of any of "Ones" or "Nines"	32 points
Four of a kind of any Wind Group	32 points
Four of a kind of any Dragon Group	32 points
A pair of Dragon Group or of player's own Wind	2 points

VIII

SPECIAL BASAL SCORES

The basal score (10 points generally) is only entitled to the winning hand. It is to be added to the winner's total scoring points, but sometimes the special Basal Score may be 20, 30, or more as the players may agree upon before the game starts.

IX

DOUBLE HONOR SCORES

A.— The following are applied to all hands:—

1. Three or four of the player's own wind either on table or in hand— Double the total Score.

RULES FOR MAH JONG

2. Three or four of any of Dragon Group— Double the total Score.

B. — The Following are applied to winning hands only:

1. A Hand of one group (Circle, Bamboo or Character) mixed with Dragons or Wind groups of a Pair only— Double the total Score.

2. A Hand of purely one group (Circle, Bamboo or character) Double the total Score 3 times.

Double the total score 3 times means that if the score (including basal points) is 18 points in doubling 3 times, it reaches the total of 144 points (or 8 folds).

3. To complete hand on drawing the first card from wall by Chief (very unusual). Full Points (300).

4. To complete hand with the first discarded piece (From the chief only very unusual too). Half or Full Points (150).

Concerning winning hands, we take for instance a player who possesses more than one Double Honor set either on table or in hand, he can double the total score according to the scores table for each Honor set, For example, his scores is 36, and he has 4 of a kind of Dragon Group and 3 of his own Wind and the rest is of the same Group (Circle Bamboo, Character) then the total score (36) doubles three times which arrives at the final score of 288 points.

THE MAH JONG SET

X

TO PLAY WITH FLOWER CARDS ADDED

The procedure of playing with flower cards is the same as playing without them. The idea is only to mark the score higher and afford the players with more interest. When a player draws one flower he should lay it on the table facing upward, and before he discards he should draw one more from "Loose Cards" at the end of the wall in order to reconver the correct number of cards in hand.

The score for each of the flower card is four points. In doubling the score of the flowers they are treated just like the winds; i. e., if the East (or Chief) gets Spring of Plum he can double his total score once besides the four points he is entitled to, and if the East gets both Spring and Plum, he can double his total score twice. Again if the South gets Summer or Orchid, the West gets Autumn or Chrysanthemum, and the North gets Winter or Bamboo, they also can double their total score in the same manner as the East. But if the East or other players get no flower of their own (such as the East gets Summer, Autumn or Winter, etc.) they are entitled to four points only and can not double their score. Any of the players gets the four pieces (complete set as Spring, Summer, Autumn and Winter or Plum, Orchid Chrysanthemum and, Bamboo) at one time he can double the total score two times. If eight

RULES FOR MAH JONG

pieces (2. complete sets) he can double the total score four times.

XI

GENERAL INFORMATION

A.- Extra Scores:- (*For winning hand only*).

Under the following circumstances, Extra Scores either to add 10 points to the total score after completing hand of any player, or double the total score as the players like to but may be agreed to before the game starts.

1. No straight in hand or on table.
 2. Winning card drawn from the "Loose Cards" after Kongs.
 3. Entirely no points after completing hand (Basal points, excluded).
 4. If the player wins by drawing the last piece from which the game is to be declared as draw.
 5. To complete hand by utilizing the 4th piece which is going to form an "OPEN KONG" drawn by the other player who has poonged the same already.
- B.- Other Additional Scores:- (*For winning hand only*).
1. Winning piece drawn by winner himself 2 points.
 2. Winning piece to match the only piece such as forming a pair, filling in the middle to form a straight or fitting on only one side to make a straight.

THE MAH JONG SET

XII

EXAMPLES OF SCORES

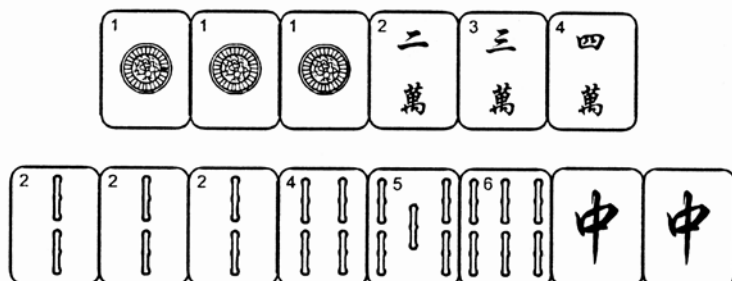


FIG. 14

The above hand scores as follows :—

	<i>If on table</i>	<i>If in hand</i>
For 3 one Circle	4	8
For 3 two Bamboos	2	4
For pair Red Dragone	2 (always in hand)	2
For Winning Hand,		
or Basal Score	<u>10</u>	<u>10</u>
(Refer to Section VII). Total	18 Points	24 Points

18 is the smallest possible score If final piece to complete hand is drawn from wall, add 2 to the Score (Refer to Section XIB. No 1). If final piece to complete hand is filled in the only place: add 2 to the score (Refer to Section XI B. No. 2).

RULES FOR MAH JONG



FIG. 12

The above hand scores as follows : —

For Winning Hand	10 Points
For Entirely no Points add	10 Points
Total	20 Points

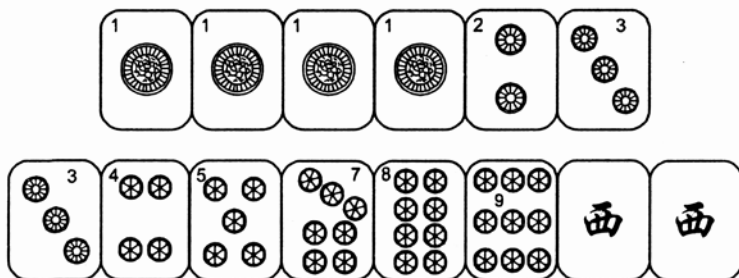


FIG. 13

The above hand scores as follows : —

	<i>If on table</i>	<i>If in hand</i>
For 3 one Circle	4	8
For winning Hand	<u>10</u>	<u>10</u>
Total	14 Points	18 Points

THE MAH JONG SET

Doubling once for one

group (Circles) 28 Points 36 Points

(Refer to Section IX B. No. 1)

If winner is "West Wind" add 2 to score for a pair of own wind before doubling, making final score 32 if on table and 40 if in hand.



FIG. 14

The above hand scores as follows :—

	<i>If on table</i>	<i>If in hand</i>
For 3 Green Dragons	4	8
For pair White Dragons	2	2
For Winning Hand,	<u>10</u>	<u>10</u>
	Total 16 Points	20 Points

Doubling once for 3 Green

Dragons 32 Points 40 Points

Doubling again for one

Group (Character) 64 Points 80 Points

RULES FOR MAH JONG

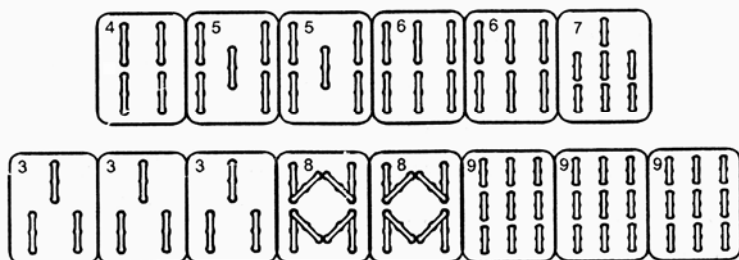


FIG. 15

The above hand scores as follow:

	<i>If on table</i>	<i>If in hand</i>
For 3 Three Bamboos	2	4
For 3 Nine Bamboos	4	8
For Winning Hand	<u>10</u>	<u>10</u>
	Total 16 Points	22 Points

Double 3 times for all of
purely one group makes

the total score of 128 Points 176 Points



FIG. 16

THE MAH JONG SET

The above hand scores as follows: —

	<i>If on table</i>	<i>If in hand</i>
For 3 White Dragons	4	8
For 3 Green Dragons	4	8
For Winning Hand	<u>10</u>	<u>10</u>
Total	16 Points	26 Points
Doubling once for 3 White Dragons	36 Points	52 Points
Double again for 3 Green Dragons	72 Points	104 Points
Double again for Group (Character)	144 Points	208 Points

If winner is "North Wind" add 2 to score for pair of own wind before doubling, making final score 160 if on table, and 224 if in hand.



FIG. 17

The above hand is considered as full score (300 points) regardless of score. Refer to section VI. paragraph 4.

RULES FOR MAH JONG

If it is, not limited, the above hand scores as follows

	<i>If on table</i>	<i>If in hand</i>
For 4 White Dragons (Kong)	16	32
For 3 Red Dragons	4	8
For 3 Green Dragons	4	8
For 3 East Winds	4	8
For Winning Hand	10	10
For no straight (Sec section		
XI Paragraph A No. 1)	<u>10</u>	<u>10</u>
	48 Points	76 Points
For 4 White Dragons double		
the total	96 "	152 "
For 3 Red Dragons double		
again	192 "	304 "
Double again for 3 Green		
Dragons	384 "	608 "
Double again for one Group		
(Character)	768 "	1216 "
If winner is "East Wind"		
double again	1536 "	2432 "

THE MAH JONG SET

GAME IN ROUNDS

The Mah Jong game is played by rounds instead of by time. Each player is entitled to be chief once in a round (the chief keeps on to be chief if the other players do not win the game which will deprive him of the privilege). After four rounds, the seats of players should be changed again by means of dice, just as when you first started. Generally people play only eight rounds, but this may be renewed as many rounds as the players desire.

Score	1	2	3	4	5	6	Score	1	2	3	4	5	6
2	4	8	16	32	64	128	32	64	128	256	512	1024	2048
4	8	16	32	64	128	256	34	68	136	272	544	1088	2176
6	12	24	48	96	192	384	36	72	144	288	576	1152	2304
8	16	32	64	128	256	512	38	76	152	304	608	1216	2432
10	20	40	80	160	320	640	40	80	160	320	640	1280	2560
12	24	48	96	192	384	768	42	84	168	336	672	1344	2688
14	28	56	112	224	448	896	44	88	176	352	704	1408	2816
16	32	64	128	256	512	1024	46	92	184	368	736	1472	2944
18	36	72	144	288	576	1152	48	96	192	384	768	1536	3072
20	40	80	160	320	640	1280	50	100	200	400	800	1600	3200
22	44	88	176	352	704	1408	52	104	208	416	832	1664	3328
24	48	96	192	384	768	1536	54	108	216	432	864	1728	3456
26	52	104	208	416	832	1664	56	112	224	448	896	1792	3584
28	56	112	224	448	896	1792	58	116	232	464	928	1856	3712
30	60	120	240	480	960	1920	60	120	240	480	960	1920	3840