



CHINA COACHING CENTER

# Májiàng 麻将

(Spiel für 4 Personen)

## Spielregeln

Ein Májiàng-Set (Májiàngpái 麻将牌) besteht aus insgesamt 144 Steinen, die unseren Domino-Steinen auf den ersten Blick sehr ähnlich sind, aber mit den Spielregeln von Domino überhaupt nichts zu tun haben. Im Gegenteil, Májiàng ist ursprünglich aus einem Kartenspiel entstanden und ähnelt in der Spielweise unserem Rommé sehr.

Es hat 34 unterschiedliche Steine, von denen es jeweils 4 gleiche gibt.

Die Steine:

Bambus (tiáo 条, ZEW für längliche Dinge, wie Bambus im Längsschnitt)

Kreise (tǒng 筒, ZEW für röhrenförmige Teile, wie Bambus im Querschnitt)

Zahl (wàn 万, zehntausend)

Diese drei Reihen gibt es jeweils von 1-9, wobei jeder Stein viermal vorhanden ist, so dass es insgesamt 108 Steine sind, die aus Bambus, Kreis und Zahl gebildet werden.

Beispiele:

Bambus 1 (yī-tiáo 一条) – Bambus 9 (jiǔ-tiáo 九条)

Kreise 1 (yī-tǒng 一筒) – Kreise 9 (jiǔ-tǒng 九筒)

Zahl 1 (yī-wàn 一万) – Zahl 9 (jiǔ-wàn 九万)

Ausserdem gibt es die vier Winde: Ostwind (dōngfēng 东风), Südwind (nánfēng 南风), Westwind (xīfēng 西风) und Nordwind (běifēng 北风).

Und noch die drei Drachen: roter Drache (hóngzhōng 红中), grüner Drache (fācái 发财) und weißer Drache (báibǎn 白板).

Von den Winden und Drachen ist ebenfalls jeder Stein viermal vorhanden.

Bevor Sie nun anfangen zu spielen, versuchen Sie sich bitte alle Bezeichnungen einzuprägen, so dass Sie sie sofort erkennen und einordnen können, wenn Sie sie sehen.



## CHINA COACHING CENTER

Neben den 136 Spielsteinen sind möglicherweise noch 2 Sets Blumen- und Jahreszeitenkarten in Ihrem Májiàng-Set:

Frühling (chūn 春), Sommer (xià 夏), Herbst (qiū 秋) und Winter (dōng 冬)

Pflaume (méi 梅), Orchidee (lán 兰), Chrysantheme (jú 菊) und Bambus (zhú 竹)

Als Májiàng-Anfänger können Sie die Blumenkarten beim Spielen auch weglassen, da sie erst wichtig werden, wenn man nach dem Spiel die Punkte zählt.

Ausserdem finden Sie in manchen Májiàng-Sets weiße, unbeschriftete Steine. Das sind Ersatzsteine, falls Sie mal einen verlieren oder beschädigen sollten.

Die bepunkteten weißen Stäbchen werden wie Geld gehandhabt, womit die drei Verlierer den Gewinner bezahlen. Sie können genauso wie die Blumen- und Jahreszeitenkarten weggelassen werden.

Zu jedem Májiàng-Set gehört ein Würfelpaar, das aber nur am Anfang des Spiels zum Einsatz kommt.

- Spielvorbereitung

Májiàng wird mit vier Personen gespielt. Sie sitzen verteilt auf alle Seiten eines quadratischen Tisches. Aber noch bevor die Spieler Platz nehmen, wird in China auf ausgeklügelte Weise festgelegt, wer wann welchen Wind repräsentiert und wer wann wo sitzt. Auf die Beschreibung dieses Procedere verzichten wir hier, da nicht bei jedem Spielset Kompasssteine dabei sind, um die Himmelsrichtung für die einzelnen Spieler festzustellen. Sie setzen sich einfach nach Lust und Laune und fangen gleich an alle 144 Steine mit der beschrifteten Seite nach unten zu mischen (xǐpái 洗牌). Jeder Spieler nimmt dann 2 x 18 Steine seiner Wahl und stellt damit eine zweistöckige Mauer vor sich auf. Alle 144 Steine sind dabei verdeckt und die vier Einzelmauern bilden zusammen ein Quadrat.

- Spielbeginn

Alle Spieler würfeln einmal mit nur einem Würfel und derjenige mit der höchsten Zahl würfelt noch einmal mit beiden Würfeln. Die Gesamtzahl der angezeigten Augen bestimmt den Anfangspunkt der Mauer. Wenn zum Beispiel 9 gewürfelt wird, muss der Spieler, der gewürfelt hat, an der Mauer direkt vor ihm von rechts nach links 9 abzählen. Bei 9 angekommen, muss er diesen Doppelpack nehmen und verdeckt vor sich stellen. Reihum im Uhrzeigersinn verteilt er nun die Steine im Doppelpack an seine Mitspieler bis jeder 12 hat. Dann bekommt der Geber noch einmal 2 Steine



## CHINA COACHING CENTER

also einen Doppelpack und die restlichen Spieler nur jeweils einen weiteren Stein, so dass der Geber 14 Steine für die anderen verdeckt vor sich aufstellen kann und seine drei Mitspieler jeweils 13.

Die Mauer ist nun geöffnet. Ihr rechtes Ende vom Geber aus gesehen ist das tote Ende und wird damit gekennzeichnet, indem man den ersten Doppelpack des toten Endes verdeckt oben auf die Mauer legt. Das andere Ende ist das sogenannte lebendige Ende, von dem im Verlauf des Spiels Steine aufgenommen werden. Durch die Kennzeichnung des toten Endes wird verhindert, dass Spieler aus Versehen Steine vom „falschen“ Ende nehmen.

Ziel des Spiels ist es seine Hand als Erster zu komplettieren. Um zu gewinnen, nimmt jeder Spieler abwechselnd einen Stein auf und legt einen Stein ab. Gesammelt werden Straßen, drei oder vier gleiche Steine und ein Pärchen mit zwei gleichen Steinen. Während des gesamten Spiels hat jeder Spieler immer 13 Steine. Gewonnen wird in der Regel mit 14 Steinen, also viermal eine Dreier-Serie und ein Abschlusspärchen, da zum Schluss kein Stein mehr abgelegt werden muss.

Straße (3 Steine von einer Farbe in einer Reihe; nur möglich bei Bambus, Kreis und Zahl, nicht bei Winden und Drachen):

Beispiele:

Bambus 3 (sān-tiáo 三条), Bambus 4 (sì-tiáo 四条), Bambus 5 (wǔ-tiáo 五条)

Kreis 7 (qī-tǒng 七筒), Kreis 8 (bā-tǒng 八筒), Kreis 9 (jiǔ-tǒng 九筒)

Zahl 1 (yī-wàn 一万), Zahl 2 (èr-wàn 二万), Zahl 3 (sān-wàn 三万)

Pong (drei exakt gleiche Steine; möglich bei Bambus, Kreis, Zahl, Winden und Drachen):

Beispiele:

3 x Zahl 8 (bā-wàn 八万)

3 x Ostwind (dōngfēng 东风)

3 x grüner Drache (fācái 发财)

Kong (vier exakt gleiche Steine; möglich bei Bambus, Kreis, Zahl, Winden und Drachen):

Beispiele:

4 x Kreis 5 (wǔ-tǒng 五筒)

4 x Nordwind (běifēng 北风)

4 x roter Drache (hóngzhōng 红中)



## CHINA COACHING CENTER

Pärchen (zwei exakt gleiche Steine; möglich bei Bambus, Kreis, Zahl, Winden und Drachen):

Beispiel:

2 x Bambus 3 (sān-tiáo 三条)

2 x Westwind (xīfēng 西风)

2 x weißer Drache (báibǎn 白板)

Jeder Spieler sortiert nun die vor ihm stehenden Steine nach Farben und Zahlen. Danach geht das Spiel gegen den Uhrzeigersinn weiter. Der Geber fängt an und legt einen seiner 14 Steine, den er nicht brauchen kann, aufgedeckt in die Mitte des geöffneten Quadrats. **Dabei sagt er laut auf Chinesisch die Bezeichnung des Steines, den er ablegt.** Dann folgt der rechts von ihm sitzende Spieler. Er nimmt erst einen Stein aus dem lebendigen Ende der Mauer und legt dann wieder einen ab.

Immer wenn ein Stein abgelegt wird, kann dieser von allen anderen Spieler „gerufen“ werden, d.h. er ist für sie unter folgenden Bedingungen erreichbar:

Fressen (chī 吃):

Nur der Spieler, der rechts neben demjenigen sitzt, der den Stein weggeworfen hat, hat das Recht zu Fressen. Und zwar auch nur dann, wenn er nachweisbar eine Straße mit dem weggeworfenen Stein bilden kann. Wenn man „fressen“ will, muss man „chī“ laut in die Runde rufen und seine neu gebildete Straße für alle sichtbar aufdecken.

Pong (pèng 碰):

Jeder Spieler – unabhängig von der Sitzreihenfolge – kann „pèng“ rufen, wenn er bereits zwei Steine hat, die identisch mit dem Weggeworfenen sind. Wie beim „Fressen“ muss er den Pong dann aufdecken.

Kong (gàng 杠):

Jeder Spieler – unabhängig von der Sitzreihenfolge – kann „gàng“ rufen, wenn er bereits drei Steine hat, die identisch mit dem Weggeworfenen sind. Wie beim „Fressen“ muss er den Kong dann aufdecken. Für jeden aufgedeckten Kong nimmt der Spieler dann vom toten Ende der Mauer einen Ersatzstein.

Wichtig: Der zweite Stein zu einem Pärchen kann nicht gerufen werden!

Wenn zwei Spieler gleichzeitig „chī“ und „pèng“ oder „gàng“ rufen, ist „chī“ immer untergeordnet. Derjenige, der jedoch das Spiel mit diesem Stein für sich entscheiden kann, hat immer Vorrang, egal in welcher Kombination der gerufene Stein eingesetzt wird. Kann das Spiel von mehreren Spielern gleichzeitig durch „rufen“ beendet werden, hat der Spieler den Vorrang, der gegen den Uhrzeigersinn am nächsten,



## CHINA COACHING CENTER

also rechts neben dem sitzt, der den Stein abgelegt hat.

Jeder Spieler, der einen zusätzlichen Stein aufnimmt muss auch wieder einen Stein ablegen. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Stein „gerufen“ oder aus der Mauer genommen wurde. Sobald der nächste Spieler einen Stein aus der Mauer nimmt, sind alle in der Mitte aufgedeckt abgelegten Steine tot, d.h. für den Rest des Spiels von Niemandem mehr in Straßen, Pongs, Kongs oder zum Gewinnen des Spiels verwendbar.

Dann geht das Spiel bei dem Spieler weiter, der rechts neben dem sitzt, der vorher „gerufen“ hat. Oft werden durch diese Regel Spieler übersprungen.

Wenn niemand ruft, verläuft das Spiel immer gegen den Uhrzeigersinn.

Sobald ein Spieler den Stein zum Sieg aus der Mauer genommen oder von einem seiner Mitspieler gerufen hat, schreit er lauthals „majiang“ und beendet die Runde damit für sich.

2 Beispiele für Gewinnkombinationen:

Mit 14 Steinen:

Pong: 3 x Kreis 1 (yì-tǒng 一筒)

Pong: 3 x Bambus 3 (sān-tiáo 三条)

Straße: Zahl 2 (èr-wàn 二万), Zahl 3 (sān-wàn 三万), Zahl 4 (sì-wàn 四万)

Straße: Bambus 4 (sì-tiáo 四条), Bambus 5 (wǔ-tiáo 五条), Bambus 6 (liù-tiáo 六条)

Pärchen: 2 x roter Drache (hóngzhōng 红中)

Mit 15 Steinen:

Kong: 4 x weißer Drache (báibǎn 白板)

Pong: 3 x roter Drache (hóngzhōng 红中)

Pong: 3 x grüner Drache (fācái 发财)

Pong: 3 x Ostwind (dōngfēng 东风)

Pärchen: 2 x Zahl 1 (yí-wàn 一万)

Der Geber der nächsten Runde wird durch Würfeln bestimmt. Der Gewinner würfelt mit einem Würfel und zählt dann im Uhrzeigersinn bei sich selbst beginnend die Spieler ab. Derjenige, bei dem er endet, wird der neue Geber, der wiederum mit Würfeln den Anfangspunkt der Mauer bestimmt.