

Zusammenstellung optionaler/alternativer Regeln

Jede Regel, die nicht explizit als anders gekennzeichnet ist, ist gleich wie im normalen Club-Ruleset. Natürlich können jederzeit Fragen zu den Regeln gestellt werden.

1) Jankiryuu Regeln (vereinfacht)

Allgemeine Regeln:

- Zwei Pinzu-Akadora werden benutzt aber keine anderen Akadora
- headbump/Atamahane wird benutzt (keine mehreren Rons gleichzeitig möglich, Triple Ron ist Unentschieden)
- 30.000 Startpunkte, 30.000 Zielpunktzahl (keine Westrunde möglich)

Einstellung

Jankiryuu Mahjong fängt mit der Einstellung, Mentalität und Denkweise der Spieler*innen an statt damit Punkte zu gewinnen oder zu verlieren.

- Die Stimme sollte bei allen Äußerungen dynamisch, kraftvoll und energiegeladen sein.
- Spieler*innen sollten versuchen, innerhalb von 1 oder 2 Sekunden zu ziehen und abzulegen und konstant mit diesem Tempo spielen. Man sollte Instinkt und Gefühl benutzen, um sich zu entscheiden anstatt Zahlen.
- Es wird stark davon abgeraten, die Hand vollständig aufzugeben und zu verteidigen, außer es gibt Score-Restriktionen in der Südrunde. Spieler*innen sollten immer versuchen, zumindest Mawashi zu spielen, wenn sie können.
- Spieler*innen sollten keinen überhasteten Sieg einer Hand anstreben, außer es ergibt Sinn, dies zu tun.
- Spieler*innen sollten versuchen mit Tsumo zu gewinnen, anstatt trickreich Fallen für Siege mit Ron zu legen.
- Egal, ob du gewinnst oder verlierst, ob es gut oder schlecht läuft, gib dein Bestes und bewahre eine respektvolle Haltung!

Strafen

Falls jemand irgendeine der folgenden Regeln bricht, wird diese Person mit einer Dead hand bestraft und muss jeden Stein mit Tsumogiri ablegen (den gezogenen Stein werfen) außer Dora und Yakuman-Feed-Steine:

- Bildsteine mit dem ersten Abwurf abzulegen ist verboten, außer für ein gutes Double Riichi
- Dora darf nicht vor Tenpai abgeworfen werden. Die roten Pinzu-Akadora dürfen früher abgeworfen werden falls sie nicht benutzt werden können. Wenn ein Bildstein, der Dora ist, schon zweimal abgeworfen wurde, darf man ihn auch vor Tenpai

abwerfen, da er zu schwer zu benutzen ist. Wenn man den normalen Dora früher als erlaubt wegwirft und jemand damit ein Pon ruft, muss man für diese Hand bezahlen, wenn sie gewinnt.

-Man darf nicht sofort Riichi rufen, wenn der Riichi-Ziegel eine Suji- oder Nakasuji-Falle legt. Man muss einen Zug warten und dann mit einem Stein, der keine Falle legt, Tsumogiri-Riichi rufen.

-Kein Jigoku Tanki-Riichi (muss Damaten sein oder den Wait verändern) (Jigoku Tanki = Paar-Wait mit nur einem Stein übrig auf Bildziegel oder Suji-Randziegel)

-Kan ist nur mit geschlossenem Tenpai erlaubt und nur wenn man direkt danach Riichi ausruft (oder schon davor in Riichi war) (Furiten-Riichi ist nicht nötig, wenn man Rinshan Tsumo bekommt.)

-Kein Hadaka Tanki (4 calls mit nur einem Stein übrig), außer man hat garantiertes Yakuman-Tenpai mit diesem Wait.

-falsches Ron, Pon, Chii und Shouhai/Taahai (zu wenige, zu viele Steine) werden auch auf die gleiche Art bestraft

2) Space Mahjong

- Steine für "Chii" können von allen Spieler*innen genommen werden, nicht nur von links. Im Fall von mehreren Chiis, wird nach "headbump"-Reihenfolge (die Person, die am frühesten nach der Person, die abwirft, dran wäre) entschieden, wer es bekommt. Falls es eine bemerkbare Pause zwischen den Rufen gibt, geht der Stein stattdessen an die Person, die zuerst gerufen hat.

-Bildsteine können Reihenfolgen bilden (z.B. OstenSüdenWesten oder HakuHatsuChun ist eine Reihenfolge) und so für Pinfu benutzt werden.

-Reihenfolgen sind über die Enden hinaus im Kreis verbunden (z.B. 891 ist eine Reihenfolge, NordenOstenSüden ist eine Reihenfolge).

Das bedeutet auch, dass zwei Drachen als Ryanmen zählen (wichtig für Pinfu) da sie „auf beiden Seiten“ auf den dritten warten. Allerdings zählen NordenSüden oder OstenWesten nicht für Pinfu, da dies einfach zwei Kanchan auf einmal sind, wie ein Ryankan. OstenSüden oder OstenNorden ist immer noch Ryanmen.

-Die Yaku Ittsuu kann durch jedwede 3 Reihenfolgen, die zusammen alle Steine der Farbe ohne Überlappung bilden, erreicht werden (z.B. 345s 678s 912s erzielt Ittsuu).

-Nagashi Mangan ist Yakuman wert.

- Kokushi Musou/13 Waisen kann durch Wind- oder Drachen-Chiis offen erzielt werden und ist als offene Hand 5 Han wert.

3) 2v2 tag team battle

-Die Spieler*innen nebeneinander bilden Teams miteinander (nicht die gegenüber einander) Per Würfelwurf wird entschieden, ob der erste Osten und der erste Süden miteinander spielen oder der erste Osten und der erste Norden ein Team bilden.

-30.000 Startpunktzahl

-15/5 Uma wird benutzt, aber Oka (zusätzlicher Bonus für ersten Platz) wird nicht benutzt

-Atamahane/headbump wird benutzt (keine mehreren Ron erlaubt, Triple Ron ist Unentschieden)

-Im Fall von Chombo, müssen statt der normalen Rückwärts-Mangan-Zahlung stattdessen beide Teammates jeweils 5.000 Punkte an das gegnerische Team zahlen (z.B. Team 1 besteht aus Spieler A and B; Team 2 besteht aus Spieler C and D. Spieler D verursacht Chombo. Jetzt zahlt Spieler D 5.000 an Spieler A and Spieler C zahlt 5.000 an Spieler B.).

-Am Ende des Spiels und nachdem Uma berechnet wurde, addiert man die Punkte der Teammates und schaut, welches Team die höhere Punktzahl hat. Dieses Team hat das Match gewonnen.

5) Shouhai rules

1 Honba =+1500/500 all

Uma ist 10-30, kein Oka, 30.000 start

Wenn die Hand 5 Waits oder mehr hat, erhält sie n-4 Bonushan, mit n=Anzahl Waits

Regeln: Alle spielen nur mit 12 anstatt 13 Steinen und einem imaginären "almighty" Stein, der alles sein kann, was man möchte. Es kann jedoch kein Akadora sein und kein fünftes Exemplar eines Steines, den man selbst bereits viermal in der Hand benutzt. Tenpais können deswegen hier oft auf sehr viele Steine warten da 1-shanten/1-away im Prinzip hier Tenpai ist.

Yaku:

Renhou = Baiman

Keine-Ziegel-Hand = Haneman (den letzten Call ermöglichen zählt als deal-in)

Chinitsu chiitoitsu = Yakuman

Kansai Chiitoi erlaubt (4 des gleichen Steins zählen als zwei Paare)

6) Shuugi-Regeln (ohne Geld)

1 Honba =1500/500 all

Uma ist 10-30, Oka und Startpunktzahl normal, alle starten mit 10 Chips

Shuugi sind jeweils 5.000 Punkte wert und die Punkte werden nach dem Spiel hinzugefügt, beeinflussen also die Platzierung nicht vor Uma und Oka. Für Shuugi-Zahlungen werden Chips benutzt. Falls man keine mehr hat, kann man welche leihen.

Man erhält ein Shuugi für *Ippatsu*, *Hatei*, *Houtei*, *Rinshan*, *Chankan*, einen Sieg mit dem *Shiro Pocchi* und für jeden *Akadora* und *Uradora* in der Hand.

Im Fall von Ron zahlt derjenige, der geront wurde, die Shuugi-Anzahl und im Fall von Tsumo zahlen alle die Shuugi-Anzahl. Als ein Beispiel, wenn man mit zwei Aka in der Hand mit Ron gewinnt, zahlt die geronte Person einem zwei Shuugi, aber wenn man eine Hand mit zwei Aka mit Tsumo gewinnt, zahlen alle anderen einem jeweils zwei Shuugi.

Wenn man eine Yakuman gewinnt, sind es 10 Shuugi bei Ron und 5 Shuugi all bei Tsumo. Dies lässt sich auch mit anderen Shuugi addieren. Bei mehreren Yakuman wird auch diese Shuugi-Zahlung vervielfacht (jedoch nicht bei einer einzelnen Hand, die für sich selbst Double Yakuman wert ist).

Falls goldene Dora (Kindora) benutzt werden, sind sie doppelt so viele Shuugi wert wie Akadora (aber geben immer noch nur einen Han). Alternativ kann man auch so spielen, dass Akadora nur Shuugi in geschlossenen Händen geben (aber immer noch Han auch in offenen), wohingegen die goldenen Dora in sowohl offenen als auch geschlossenen Händen Shuugi geben.

7) lichan

Alles ist normal, aber anders als bei einer Hanchan werden Ost-, Süd, West- und Nordrunde gespielt. Overtime-Runden zählen als Sudden Death und man beginnt wieder bei Ost, bis jemand 30.000 erreicht. Nicht viel mehr sonst zu erklären.