

I. Überblick über die wichtigsten Begriffe

Tenpai: „Ready hand“, Zustand, in dem die Hand nur noch auf den letzten Stein zum Gewinnen wartet, eine der beiden Bedingungen fürs Gewinnen.

Yaku: Eine bestimmte Kombination von Steinen, die Punkte bringt und ebenfalls zum Gewinnen benötigt wird. Genauere Erklärung zu Yaku in Abschnitt III.

Rufe/Calls: Vervollständigen eines Dreier-Sets mit dem abgelegten Stein eines anderen, wird offen hingelegt.

Pon: Ruf, mit dem man einen Drilling vervollständigt, kann von jedem genommen werden.

Chii: Ruf, mit dem man eine Reihenfolge vervollständigt, kann nur von der Person links genommen werden.

Tsumo: Ansagen des Siegs mit selbst gezogenem Gewinnstein.

Ron: Ansagen des Siegs mit dem Stein, den jemand anderes abgelegt hat (egal, wer).

Riichi: Falls Tenpai mit geschlossener Hand (keine Calls/Rufe) erreicht wird, kann **Riichi** ausgerufen werden, um die Yaku „**Riichi**“ zu erhalten.

Dora: Ein Stein, der Bonuspunkte dafür gibt, dass man ihn in der Hand hat; jede Hand wird ein neuer Dora bestimmt. Mehrere Dora in der Hand sind auch mehrere Bonuspunkte; 2 Dora > 1 Dora.

Furiten: Zustand der eigenen Hand, in dem kein Sieg durch „Ron“, sondern nur durch „Tsumo“ möglich ist. Für Details siehe die genauere Erklärung zu Furiten in Abschnitt III.

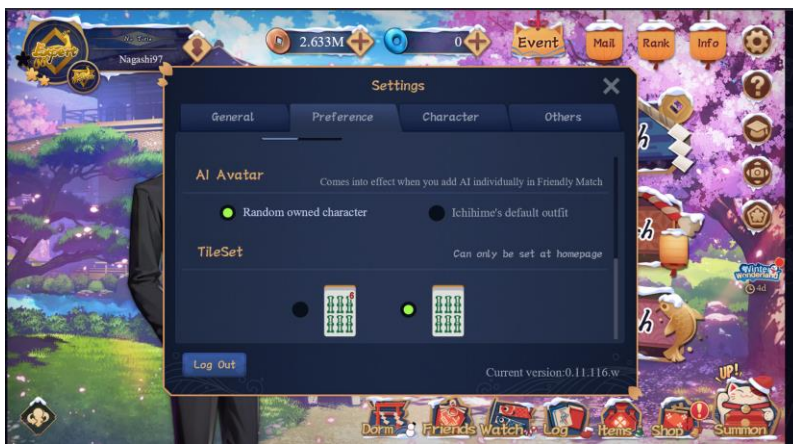
II. Online Client

Eine gute und kostenlose Möglichkeit, zusammen zu spielen, wenn man sich gerade nicht treffen kann oder einfach zu üben oder für sich zu spielen, ist die Seite Mahjong Soul (<https://mahjongsoul.game.yo-star.com/>), die es auch als App gibt.



Hier könnt ihr dann entweder unter „Friendly Match“ gegen Freunde oder auch Computer spielen, wobei auch das Zeitlimit pro Zug stark erhöht werden kann, was am Anfang hilfreich ist, oder man kann unter „Ranked Match“ im „Bronze Room“ gegen andere Anfänger*innen spielen, wobei es allerdings ein Zeitlimit pro Zug gibt, an das man sich aber mit etwas Übung schnell gewöhnt.

Wenn man die Schriftzeichen noch nicht lesen kann, ist es noch ganz wichtig, in den Einstellungen (das Rädchen oben rechts) noch unter „Preference→TileSet“ einzustellen, dass man gerne die Übersetzungen auf den Steinen haben möchte, um diese besser erkennen zu können.



III. Zusammenfassung der Grundregeln

Grundsätzlicher Ablauf

Alle haben Hände mit 13 Steinen und ziehen jeden Zug einen 14. und legen wieder einen ab, um ihre Hand zu vervollständigen. Dies lässt sich durch 4 Dreiersets und ein Paar erreichen.



Ein Dreierset ist entweder eine Reihenfolge von drei aufeinanderfolgenden Zahlen oder ein Drilling (dreimal genau derselbe Stein).

Ein Paar ist zweimal genau derselbe Stein. Zahlensteine (Bambus, Schrift und Kreis mit Zahlen) können Reihenfolgen, Drillinge und Paare bilden, während Bildsteine (Winde und Drachen) nur Drillinge und Paare bilden können.

Brauchen die 13 Steine in der eigenen Hand nur noch einen weiteren Stein zum Gewinnen, so ist die Hand im „Tenpai“ und „wartet“ auf die Gewinnsteine. Zieht man den Gewinnstein selbst, sagt man dies durch „Tsumo“ an, deckt ihn auf und danach die restliche Hand. Legt

eine andere Person den Gewinnstein ab, sagt man den eigenen Sieg mit „Ron“ an und deckt die Hand auf.

Dreiersets lassen sich auch durch das Aufnehmen der Steine, die die anderen ablegen, vervollständigen, indem man ruft/callt. Hierzu werden 2 der 3 Steine des Dreiersets benötigt.

Mit „Pon“ lassen sich Paare zu Drillingen formen (egal, wer ablegt) und mit „Chii“ lassen sich Reihenfolgen bilden, wenn die Person links von einem einen passenden Stein legt.

Durch Drehen des Steins wird angezeigt, von wem der Stein kam.



Beispiele von drei offenen Dreiersets. Beim obersten wurde ein „Pon“ auf den Stein von der Person rechts gerufen, bei dem in der Mitte ein „Chii“ auf den Stein von der Person links und beim untersten ein „Pon“ auf den Stein von der Person gegenüber.

Yaku

Neben einer Hand im Tenpai braucht es noch eine weitere, separate Gewinnbedingung, um einen Sieg ausrufen zu können: Eine Yaku. Dies ist eine Punktekombination, die sich durch verschiedene Muster oder Figuren in der Hand erzielen lässt und den Händen Wert verleiht. Es gibt viele verschiedene Yaku, einige von ihnen sind jedoch sehr selten und müssen erst einmal nicht beachtet oder erlernt werden. Aufgrund dessen werden hier erstmal nur die drei zentralsten und häufigsten vorgestellt.

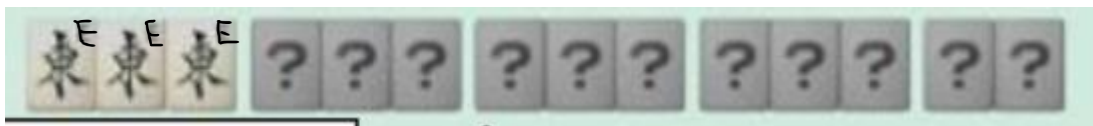
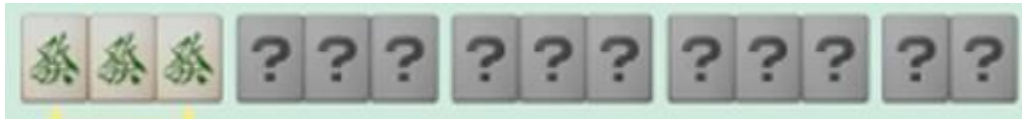
Riichi

Die zentralste Hand des Spiels und im Zweifelsfall die, auf die man spielen sollte. Wenn man mit einer „geschlossenen Hand“ (das heißt, ohne mit Rufen wie „Pon“ oder „Chii“ die eigenen Steine zu öffnen) Tenpai erreicht, kann man „Riichi“ ausrufen, einen Stein seitwärts ablegen und 1.000 Punkte setzen. Hiernach darf die Hand nicht mehr verändert werden und es wird nur auf den Gewinnstein gewartet. Dafür erhält man die Yaku „Riichi“, was es möglich macht, jede Tenpai-Hand zu gewinnen, egal, was sie beinhaltet, solange man die Hand geschlossen hält.



Yakuhai

Diese Yaku erhält man, wenn die eigene Hand einen Drilling (egal, ob offen oder verdeckt) eines beliebigen Drachen oder des momentanen Rundenwinds oder Sitzplatzwinds enthält. Es kommt häufig vor, dass man früh mit einem Paar dieser Steine startet und darum „Pon“ ruft, wenn ein dritter abgelegt wird, um diese Yaku zu bekommen.



Tanyao/Nur Grundziegel/All Simple

Eine Yaku, die erfordert, dass die eigene Hand nur aus Zahlensteinen von 2-8 besteht. Also keine Randsteine (1 oder 9) oder Bildsteine (Winde oder Drachen).



Grundsätzlich gilt, dass man Rufe („Pon“ und „Chi“) unterlassen sollte, wenn man nicht ganz genau weiß, was für eine Yaku man danach noch erreichen kann.

Dora

Doras sind Steine, die Bonuspunkte (jedoch keine Yaku) verleihen. Je mehr Doras man in der Hand hat, desto wertvoller ist diese also. Welche Steine Dora sind, wird durch den Dora-Indikator, der zu Beginn der Runde aufgedeckt wird, angezeigt. Es ist immer der Stein, der um eins größer als der Indikator ist. Eine 3 als Dora-Indikator zeigt also an, dass die 4 derselben Farbe Dora ist. Ist der Indikator eine 9, so ist die 1 dieser Farbe Dora. Bei den Winden ist die Reihenfolge E→S→W→N→E und bei den Drachen Grün→Rot→Weiß→Grün.

Wenn jemand mit Riichi gewinnt, erhält diese Person noch Zugriff auf einen weiteren Indikator unter dem ersten (Uradora) und hat somit die Chance auf noch mehr Punkte.

Kan: Ein Drilling kann unter bestimmten Bedingungen durch den Ruf „Kan“ zum Vierling verbessert werden. Hierdurch werden weitere Dora-Indikatoren aufgedeckt und ein Ersatzstein gezogen. Aus mehreren Gründen ist mit „Kan“ jedoch gerade als Anfänger*in Vorsicht geboten, da man damit den anderen oft massiv mehr helfen kann als sich selbst.

Furiten

Zustand der eigenen Hand, in dem kein Sieg durch „Ron“ (von jemand anderem), sondern nur durch „Tsumo“ (selbst ziehen) möglich ist. Dieser Zustand kann durch drei Dinge ausgelöst werden:

1. Normales, permanentes Furiten: Die momentane Tenpai-Form der eigenen Hand wartet auf Steine, die bereits schon einmal selbst abgelegt wurden (unabhängig davon, ob diese Steine der Hand Yaku verleihen würden oder nicht). Beispiel: Die Hand wartet mit einer 23 auf eine 1 oder eine 4, aber die 1 wurde schon einmal selbst abgelegt.
2. Temporäres Furiten: Wird ausgelöst, wenn die momentane Tenpai-Form der eigenen Hand auf Steine wartet, die im aktuellen Zug bereits von jemandem abgelegt wurden, ohne dass man einen Sieg ausgerufen hat (entweder aus Ungeschick oder weil man nicht will oder auch weil man nicht *kann*, da dieser Stein keine Yaku verleiht). Das temporäre Furiten endet, sobald man selbst das nächste Mal ablegt. Beispiel: Die Hand wartet mit einer 23 auf eine 1 oder eine 4 und die 1 wurde gerade in diesem Zug von der Person rechts abgelegt und man selbst ruft keinen Sieg aus. Die Hand ist solange Furiten, bis man selbst wieder ablegt.
3. Permanentes Furiten nach Riichi: Wenn man, nachdem man Riichi ausgerufen hat, einen Sieg auf einen Stein, mit dem dies möglich gewesen wäre, nicht ansagt (durch Vergessen oder weil man nicht wollte), bleibt die Hand bis zum Ende der aktuellen Runde im Furiten.