

# **Ma Jiang**

**Axel Schmale**

# Inhalt

<b>0</b>	<b>VORBEMERKUNGEN</b>	<b>1</b>
<b>1</b>	<b>SPIELUTENSILIEN</b>	<b>2</b>
1.1	SPIELSTEINE	2
1.2	ZUBEHÖR	3
<b>2</b>	<b>SPIELVORBEREITUNGEN</b>	<b>4</b>
2.1	SITZORDNUNG UND „ERSTER GEBER“	4
2.2	MAUERBAU UND VERTEILUNG DER STEINE	4
<b>3</b>	<b>SPIELZIEL UND -DAUER</b>	<b>6</b>
<b>4</b>	<b>SPIELABLAUF</b>	<b>8</b>
4.1	STANDARD-ABLAUF	8
4.2	AUFNAHME OFFEN ABGELEGTER STEINE	8
4.2.1	<i>Chi: Vervollständigen einer Sequenz</i>	9
4.2.2	<i>Pung: Vervollständigen eines Drillings</i>	9
4.2.3	<i>Kong: Vervollständigen eines Vierlings</i>	9
4.2.4	<i>Sik: Vervollständigen der Gewinnkombination</i>	9
4.2.5	<i>Zusammenfassung (Tabelle)</i>	9
4.3	VIERLINGE	10
4.4	BONUSSTEINE (BLUMEN- UND JAHRESZEITENSTEINE)	10
<b>5</b>	<b>BESONDERE SPIELSITUATIONEN</b>	<b>11</b>
5.1	KONG-RAUB	11
5.2	TOTE MAUER	11
5.3	VERSEHENTLICHES AUFDECKEN DER MAUER	11
5.4	IRRTÜMER UND STRAFEN	11
5.4.1	<i>Falsche Anzahl eigener Steine</i>	11
5.4.2	<i>Fehlerhafter (offen aufgedeckter) Satz</i>	11
5.4.3	<i>Irrtümliche Aufnahme eines offenen Steines</i>	12
5.4.4	<i>Offenen Stein doch nicht beanspruchen</i>	12
5.4.5	<i>Fehlerhaftes Sik</i>	12
<b>6</b>	<b>ABRECHNUNG</b>	<b>13</b>
6.1	BEWERTUNG DER GEWINNKOMBINATIONEN	13
6.1.1	<i>Standard-Kombinationen</i>	13
6.1.1.1	<i>Bewertungstabelle</i>	14
6.1.1.2	<i>Punktetabelle</i>	14
6.1.2	<i>Limit-Kombinationen</i>	15
6.2	VERTEILUNG DER PUNKTE, BESONDERE FAKTOREN	15
<b>7</b>	<b>PAO</b>	<b>17</b>
7.1	PAO-BEDINGUNGEN	17
7.2	SPEZIELLE (PAO-)REGELN	17
<b>A</b>	<b>SPIEL MIT ANDERER PERSONENZAHL</b>	<b>20</b>
A.1	DREI MITSPIELER	20
A.2	FÜNF MITSPIELER	20
<b>B</b>	<b>VARIANTEN</b>	<b>21</b>
<b>C</b>	<b>ALTERNATIVE BERECHNUNG</b>	<b>22</b>
C.1	ALTERNATIVE BEWERTUNGSTABELLE	22
C.2	ALTERNATIVE PUNKTETABELLE	22
<b>D</b>	<b>GLOSSAR</b>	<b>23</b>

## 0 Vorbemerkungen

Der Ausdruck „ma jiang“ (andere Schreibweisen: Mah Jong, Ma Jongg, Ma Cheuk, ...) lässt sich nicht befriedigend erklären.

má: Hanf

jìang: General

Wegen der großen phonetischen Ähnlichkeit übersetzt man den Ausdruck heute mit Sperling, der Vogel, der in der Bambuserie die Eins repräsentiert.

Die Geschichte des Spieles ist nicht ganz eindeutig. Einem Historiker zufolge soll das Spiel aus einem in der Song-Dynastie gespielten Kartenspiel entstanden sein.

Die hier beschriebene Version basiert auf dem Buch:

The Chinese Game of Mah jong  
Samuel K. Perlmen, Mark Kai-Chi Chan  
Book Marketing Ltd., Hong Kong  
ISBN 962 211 0169.

Man spielt am besten mit vier Personen, möglich sind aber auch fünf Mitspieler und „notfalls“ geht's auch zu dritt.

# 1 Spielutensilien

## 1.1 Spielsteine

- Ordnungssteine [108 Steine]
  - Bambus: 1, 2, ..., 9; jeder Stein viermal [36 Steine]
  - Kreise: 1, 2, ..., 9; jeder Stein viermal [36 Steine]
  - Ziffern: 1, 2, ..., 9; jeder Stein viermal [36 Steine]
- Ehrensteine [28 Steine]
  - Winde: Ost, Süd, West und Nord; jeder Stein viermal [16 Steine]
  - Drachen: grüne, weiße und rote; jeder Stein viermal [12 Steine]
- Bonussteine [8 Steine]
  - Blumensteine: Pflaume, Orchidee, Chrysantheme und Bambus; je einmal [4 Steine]
  - Jahreszeitensteine: Frühling, Sommer, Herbst und Winter [4 Steine]
- Blanko-Steine: Ersatzsteine für beschädigte oder verlorene Steine

### MA JIANG SPIELSTEINE

#### Ordnungssteine (je 4x)

Ziffern									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Kreise									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Bambus									
	Grenz-stein	← einfache oder mittlere Steine →						Grenz-stein	

#### Ehrensteine (je 4x)

Drachen				Winde				
	weiß	rot	grün		Ost	Süd	West	Nord

#### Bonussteine (je 1x)

Blumen					Jahreszeiten				
	Pflaume (Ost)	Orchi- dee (Süd)	Chrysan- theme (West)	Bambus (Nord)		Frühling (Ost)	Sommer (Süd)	Herbst (West)	Winter (Nord)

## 1.2 Zubehör

- Drei Würfel: Anbruch der Mauer(seite)
- Rundenwindanzeiger (Jong): Anzeige des herrschenden Windes
- Start-Spieler-Indikator (Start-Jong-Indikator): Anzeige des ersten Gebers
- Spielgeld (Chips oder Stäbchen) in den Werten: 1, 2, 5, 10, 20, 50 und 100

## 2 Spielvorbereitungen

### 2.1 Sitzordnung und „Erster Geber“

Die vier Spieler setzen sich zunächst beliebig an den Tisch. Einer der Spieler würfelt mit den drei Würfeln und zählt die geworfene Augenzahl – bei sich beginnend – im Gegenuhrzeigersinn reihum ab. Der so ermittelte Sitzplatz ist „Vorläufiger Ost“, die anderen Plätze sind – im Gegenuhrzeigersinn – nacheinander: „Vorläufiger Süd“, „Vorläufiger West“ und „Vorläufiger Nord“.

Nun werden je ein Ost-, Süd-, West- und Nord-(Wind-)Stein verdeckt gemischt und nebeneinandergelegt. An der einen Seite (beliebig) dieser Reihe wird offen ein geradzahliges Ziffernstein, an der anderen Seite ein ungeradzahliges Ziffernstein angelegt.

„Vorläufiger Ost“ würfelt mit den drei Würfeln und zählt wieder die Augenzahl (bei sich beginnend und im Gegenuhrzeigersinn) ab. Der so ermittelte Spieler nimmt je nach Augenzahl den ersten Windstein vom „geraden“ oder „ungeraden“ Ende. Die anderen Spieler nehmen nacheinander (Gegenuhrzeigersinn) ebenfalls einen Windstein vom selben Ende. Die Spieler setzen sich nun so um, dass die gezogene Windrichtung mit der (vorläufigen) „Platzwindrichtung“ übereinstimmt.

„Ost“ würfelt dann noch einmal in der gewohnten Weise und bestimmt so den (endgültigen) Ost-Spieler. Die anderen Spieler sind nacheinander (Gegenuhrzeigersinn): Süd, West und Nord.

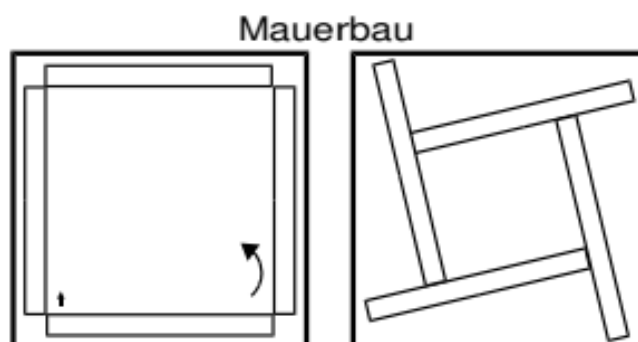
Ost ist gleichzeitig der Geber und vor seinem Platz wird der Jong sowie der Start-Jong-Indikator abgelegt.

### 2.2 Mauerbau und Verteilung der Steine

Alle Steine werden (verdeckt) gründlich durcheinandergemischt. Jeder Spieler baut dann eine aus 36 Steinen bestehende Mauer. Die folgenden zwei Alternativen haben sich dabei bewährt:

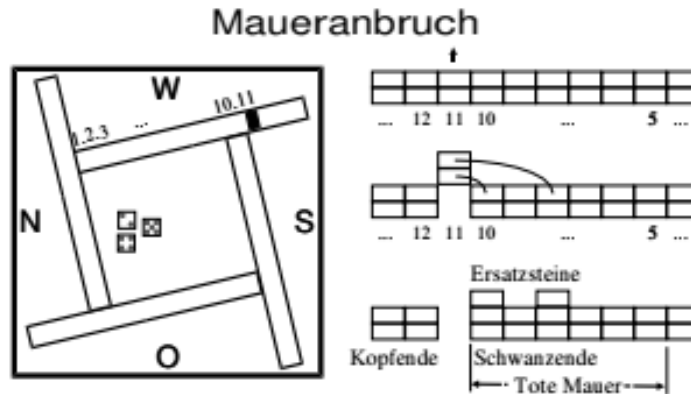
1. Mit der rechten und linken Hand werden je drei Steine genommen und verdeckt zu einer 6er Reihe aneinandergesetzt. Die nächsten sechs Steine werden auf die vorherigen gelegt und dann das Ganze noch zweimal wiederholt, wobei die drei Blöcke zu einer Mauerseite (zwei Steine hoch und 18 Steine lang) zusammengesetzt werden.
2. Mit der rechten und linken Hand werden je drei Steine genommen und verdeckt zu einer 6er Reihe aneinandergesetzt. Das Ganze wird noch zweimal wiederholt, wobei eine 18 Steine lange Reihe entsteht. Eine zweite Reihe wird auf analoge Weise vor der ersten zusammengestellt und anschließend (vorsichtig) auf diese daraufgelegt. Es entsteht eine Mauerseite (zwei Steine hoch und 18 Steine lang).

Jeder Spieler schiebt seine Mauerseite in die Tischmitte, wobei das linke Ende der Mauerseite nur wenig und das rechte Ende sehr viel weiterbewegt wird, sodass eine Art Windmühle mit einem Quadrat in der Mitte entsteht.



Ost (der Geber) würfelt mit den drei Würfeln und zählt wieder die Augenzahl bei sich beginnend im Gegenuhrzeigersinn ab: An dieser Seite wird die Mauer aufgebrochen, indem die eben gewürfelte Augenzahl an dieser Seite von rechts abgezählt wird. Das abgezählte Steinpaar wird herausgehoben und nach rechts auf die Mauer verteilt. Der unterste Stein kommt auf den unmittelbar rechts anschließenden Stein, der obere Stein auf den übernächsten.

Rechts von der Mauerlücke befindet sich das Schwanzende, links das Kopfende.



Ost nimmt nun die nächsten vier Steine (zwei Steinpaare) des Kopfendes. Süd, West und Nord nehmen sich nacheinander ebenfalls vier Steine vom selben Ende und anschließend alle vier Spieler das Gleiche noch zweimal. Jeder hat nun zwölf Steine. Ost nimmt sich schließlich noch den nächsten und *überüber*nächsten oberen Stein der Mauer und die anderen Spieler jeweils noch einen einzelnen Stein – und zwar den jeweils „nächsten“. Ost besitzt nun 14, die anderen Spieler jeweils 13 Steine.

### Austeilen der letzten Steine

	Ost	West	Ost
		Nord	Süd

Jeder Spieler stellt seine Steine verdeckt (nur für ihn sichtbar) auf und legt eventuelle Bonussteine sofort offen daneben. Für jeden Bonusstein wird nun ein Ersatzstein vom Schwanzende der Mauer genommen: Ost beginnt, die anderen Spieler folgen im Gegenuhrzeigersinn.

Es werden jeweils die beiden herausgehobenen Steine des Schwanzendes verwendet, zuerst der innere, dann der äußere. Sind beide genommen worden, wird das nächste Steinpaar des Schwanzendes herausgehoben und in gleicher Weise aufgeschichtet.

Ist ein Ersatzstein ebenfalls ein Bonusstein, wird (sofort) wieder ein Ersatzstein genommen, bis alle Bonussteine ersetzt sind.

### 3 Spielziel und -dauer

Das Spielziel besteht darin, als erster Spieler seine Steine durch geeignete Aufnahmen und entsprechende Ablagen so zu kombinieren, dass bestimmte Kriterien erfüllt sind.

Jeder Spieler hat – von zwei Ausnahmesituationen, die weiter unten erläutert werden, abgesehen – stets 13 Steine. Wenn er an der Reihe ist, nimmt er einen Stein auf. Erfüllen diese 14 Steine die Gewinnkriterien, ist dieses Spiel (aber noch nicht die Partie) gewonnen (und beendet). Sind die Gewinnkriterien (noch) nicht erfüllt (oder möchte der Spieler eine höherwertige Gewinnkombination erzielen), muss ein Stein abgelegt werden und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Für eine Gewinnkombination gibt es zwei Möglichkeiten:

- **Standard-Gewinnkombination**

- genau ein Paar (zwei identische Steine)

**und**

- genau vier Sätze, wobei ein Satz jeweils eine (beliebige) der drei folgenden Möglichkeiten darstellt:
  - Sequenz (*Chi*): drei (wertmäßig) aufeinanderfolgende Steine aus **einer** der drei Ordnungssteinserien (z. B. Bambus 2-3-4 oder Kreise 7-8-9)
  - Drilling (*Pung*): drei identische Steine (z. B. drei Ost-Winde oder Ziffern 4-4-4)
  - Vierling (*Kong*): vier identische Steine (z. B. vier grüne Drachen oder Bambus 1-1-1-1)

- **Limit-Kombination** (siehe 6.1.2)

Eine Standard-Gewinnkombination besteht also immer aus genau einem Paar, während es für die anderen Sätze diverse Zusammenstellungen gibt: z. B. Vier Drillings oder zwei Sequenzen und zwei Vierlinge oder ein Vierling, eine Sequenz und zwei Drillings usw.

In folgenden Spielsituationen besitzt ein Spieler (korrekterweise) mehr als 13 (bzw. 14 unmittelbar nach der Steinaufnahme) Steine:

- Für jeden während des Spiels aufgenommenen Bonusstein erhält man einen Ersatzstein vom Schwanzende der Mauer. Da die Bonussteine aber stets sofort offen abgelegt werden und bei der Bildung der Gewinnkombination nicht berücksichtigt werden, ergeben sich keine Änderungen
- Weil mit jedem Vierling, den man bildet, ein Stein für einen der anderen Sätze fehlen würde, erhält man auch für jeden Vierling einen Ersatzstein. Bildet man also im Laufe des Spiels einen Vierling und möchte diesen auch als solchen gewertet wissen (man könnte ja auch einen der Steine abwerfen oder anderweitig [in einer anderen Kombination] verwenden [und so aus dem Vierling einen Drilling machen]), muss dieser offen aufgedeckt werden, und man erhält einen Ersatzstein vom Schwanzende der Mauer.

Eine (vollständige) Partie *ma jiang* besteht aus vier Runden und eine Runde aus jeweils vier oder mehr Spielen. Die vier Runden sind – nacheinander – die Ost-, Süd-, West- und Nord-Runde, in jeder Runde herrscht also ein anderer Runden-Wind, der jeweils durch den *Jong* angezeigt wird.

Zusätzlich zu dem herrschenden Wind besitzt noch jeder Spieler einen eigenen Wind: Dem Geber (Ost-Spieler) ist der Ostwind zugeordnet und den anderen Spielern (im Gegenuhrzeigersinn)



jeweils der Süd- bzw. West- bzw. Nord-Wind. Nach jeweils einem (gewonnenen) Spiel gibt es zwei Möglichkeiten:

- Geber (Ost) hat gewonnen: Für das nächste Spiel bleibt alles beim Alten, jeder „behält“ seinen vorherigen Wind.
- Nicht-Geber hat gewonnen: Für das nächste Spiel wandern alle Winde nach rechts, was durch das Weitergeben des Jongs angezeigt wird. (Der Jong liegt immer vor dem Ost-Spieler.)

Sind die Winde genau viermal nach rechts gewandert, liegt also der Jong wieder beim Start-Jong-Indikator, beginnt die nächste Runde, der Jong zeigt den nächsten (herrschenden) Wind an. Mit dem Ende der vierten Runde endet auch die Partie.

Eine Partie besteht also aus mindestens 16 Spielen (falls jeder Ost-Spieler nicht gewinnt, aus genau 16 Spielen). Jedes Spiel, das der Ost-Spieler gewinnt, erhöht die Spielanzahl der Partie um eines.

## 4 Spielablauf

Die Spielrichtung erfolgt stets im Gegenuhrzeigersinn.

### 4.1 Standard-Ablauf

Der Geber (Ost), der 14 Steine besitzt (alle anderen Spieler besitzen 13), legt einen seiner Steine offen in die Mauermitte ab. Nacheinander nehmen die anderen Spieler jeweils einen Stein vom Kopfende der Mauer, bringen den verdeckt gehaltenen Stein zu sich herüber, klopfen kurz damit auf den Tisch und sehen ihn sich erst dann an. Bilden die 14 Steine eine Gewinnkombination, sagt man „*Sik*“ an und deckt alle Steine auf, das Spiel ist beendet. Anderenfalls wird ein (unpassender) Stein in die Mauermitte zu den dort liegenden abgelegt usw.

Das Spiel verläuft in dieser Art und Weise weiter, bis entweder jemand eine Gewinnkombination gebildet hat oder die Mauer nur noch aus insgesamt 14 Steinen (tote Mauer) besteht. Im letzten Fall ist das Spiel ebenfalls beendet. Sobald die Mauer nur noch aus 14 Steinen besteht, darf in keinem Fall ein weiterer Stein genommen werden. Das Spiel endet unentschieden: Die Winde (und somit auch der Geber) wandern **nicht** nach rechts.

Für das Bilden von Vierlingen sowie Aufnahmen von Bonussteinen werden jeweils Ersatzsteine genommen.

### 4.2 Aufnahme offen abgelegter Steine

Unter gewissen Voraussetzungen darf auch ein offen in die Mitte abgelegter Stein aufgenommen werden. Grundsätzlich gilt:

- Es darf nur der **jeweils zuletzt** gelegte offene Stein genommen werden
- Es müssen die in den folgenden Abschnitten aufgeführten Voraussetzungen erfüllt sein
- Es wird **kein** zusätzlicher verdeckter Stein aufgenommen.

Die grundsätzliche Verfahrensweise ist wie folgt:

1. Mit einem beliebigen seiner verdeckten Steine auf den Tisch klopfen
2. Rufen des entsprechenden Kommandos (siehe folgende Abschnitte)
3. Nehmen des offenen Steins
4. Aufdecken des durch den offenen Stein vervollständigten Satzes
5. Ablegen eines (unpassenden) Steins in die Mauermitte sofern das Spiel noch nicht gewonnen ist

Für eine Reihe von Spielsituationen gelten die folgenden Vorrang-Regeln:

1. Wird ein offen abgelegter Stein beansprucht und nimmt „gleichzeitig“ der im normalen Ablauf folgende Spieler einen verdeckten Stein von der Mauer, so „gewinnt“ derjenige, der eindeutig zuerst mit einem Stein (verdeckter Stein von der Mauer bzw. eigener Stein) auf den Tisch geklopft hat. Im Zweifelsfall hat der offen aufnehmende Spieler Vorrang – sofern die AufnahmeprozEDUREN korrekt eingehalten wurden. Wurde der verdeckt aufgenommene Stein bereits angesehen, obwohl der offen aufnehmende Spieler fortfahren darf, muss der angesehene Stein zusammen mit mindestens 14 Steinen des Mauerkopfes gemischt und anschließend wieder aufgebaut werden.
2. Wird ein offener Stein durch mehrere Spieler beansprucht, gilt die Vorrangfolge (höchster

Rang zuerst): Sik → Kong → Pung → Chi. Es entscheidet also nicht die Reihenfolge des Klopfens. Hat allerdings ein offen aufnehmender Spieler bereits seinen Stein in die Mauermitte abgelegt, kann die offene Aufnahme nicht mehr übertrumpft werden.

- Beanspruchen mehrere Spieler einen offenen Stein für ein Sik, entscheidet der Platz in der normalen Spielreihenfolge, beginnend beim Ableger des offenen Steins. Auch hier gilt, dass nach dem Aufdecken der Gewinnkombination alle weiteren Ansprüche auf den offenen Stein nichtig sind.

#### 4.2.1 Chi: Vervollständigen einer Sequenz

- Voraussetzungen
  - offener Stein ergänzt zwei verdeckte Steine zu einer Sequenz
  - Es darf nur der offene Stein aufgenommen werden, der gerade vom unmittelbar links sitzenden Spieler abgelegt wurde
- Kommando: Chi
- Aufdecken: betreffende Sequenz

#### 4.2.2 Pung: Vervollständigen eines Drillings

- Voraussetzung: offener Stein ergänzt Paar zu einem Drilling
- Kommando: Pung
- Aufdecken: betreffender Drilling
- Besonderheit: Das Spiel wird beim linken Nachbarn des Steinaufnehmers fortgesetzt, es werden also ggfs. Spieler „übersprungen“

#### 4.2.3 Kong: Vervollständigen eines Vierlings

- Voraussetzung: offener Stein ergänzt Drilling zu einem Vierling
- Kommando: Kong
- Aufdecken: betreffender Vierling
- Besonderheiten:
  - vor dem Ablegen eines Steines in die Mauermitte, muss ein Ersatzstein genommen werden
  - das Spiel wird beim linken Nachbarn des Steinaufnehmers fortgesetzt, es werden also ggfs. Spieler „übersprungen“

#### 4.2.4 Sik: Vervollständigen der Gewinnkombination

- Voraussetzung: offener Stein ergänzt die vorhandenen (13 oder mehr) Steine zu einer Gewinnkombination
- Kommando: Sik
- Aufdecken: alle Steine

#### 4.2.5 Zusammenfassung (Tabelle)

Art	Kommando	Ableger des Steins	sonstiges
Sequenz	<i>Chi</i>	Linker Nachbar	-
Drilling	<i>Pung</i>	Beliebiger Spieler	-
Vierling	<i>Kong</i>	Beliebiger Spieler	Ersatzstein nehmen
Gewinn(stein)	<i>Sik</i>	Beliebiger Spieler	-

### 4.3 Vierlinge

Im Folgenden sollen noch einmal alle Möglichkeiten, einen Vierling zu bilden zusammengefasst werden:

#### 1. Verdeckter Vierling

Alle vier Steine werden im Laufe des Spiels verdeckt aufgenommen. Es bestehen drei Optionen:

- Der Vierling wird aufgedeckt, wobei die beiden äußeren Steine umgedreht (Rückseite nach oben) werden, um anzuzeigen, dass es sich um einen verdeckten Vierling handelt. Anschließend wird ein Ersatzstein genommen.
- Der zuletzt aufgenommene Stein (der aus einem vorhandenen Drilling einen Vierling machen würde) soll für eine Sequenz verwendet werden. Da man in diesem Fall keinen Vierling auf der Hand hat, muss natürlich auch nichts aufgedeckt werden (und kein Ersatzstein genommen werden).
- Es soll sich erst zu einem späteren Zeitpunkt entschieden werden, ob der zuletzt aufgenommene Stein einen Drilling zum Vierling oder zwei andere Steine zu einer Sequenz machen oder aber wieder abgelegt werden soll. In diesem Fall verfährt man wie bei einer der beiden anderen Optionen sobald man sich entschieden hat und wieder an der Reihe ist.

#### 2. Offener Vierling

Durch Aufnahme eines offenen Steines wird aus einem (verdeckten) Drilling ein (offener) Vierling (*siehe 4.2.3*)

#### 3. Offener Drilling wird zum offenen Vierling (ergänzt)

Ein offener Drilling, der durch Aufnahme eines offenen Steines ein Paar zum Drilling ergänzt hat, kann durch einen **verdeckt** genommenen Stein (nicht durch einen offenen Stein) zum (offenen) Vierling ergänzt werden. Auch hier muss ein Ersatzstein genommen werden. Dieser – den Drilling zum Vierling ergänzende – Stein darf – obwohl er verdeckt genommen wurde – geraubt werden (*siehe 5.1*)

### 4.4 Bonussteine (Blumen- und Jahreszeitensteine)

Bonussteine können nicht zur Bildung einer Gewinnkombination herangezogen werden, obwohl sie ggfs. einen Punktgewinn erhöhen können.

Jeder aufgenommene Bonusstein muss sofort (neben den eigenen Steinen) aufgedeckt und durch einen Ersatzstein kompensiert werden. Auch hierbei gilt allerdings, dass die tote Mauer (die jeweils letzten 14 Steine) nicht angetastet werden darf.

## 5 Besondere Spielsituationen

### 5.1 Kong-Raub

Ein verdeckter Stein, der einen offenen Drilling zu einen (offenen) Vierling ergänzt, kann unter folgenden Bedingungen geraubt werden:

1. Der Stein muss die eigenen 13 Steine zu einer (14-)Stein-Gewinnkombination ergänzen
2. Der rechts neben dem Kong-Vervollständiger sitzende Spieler hat noch keinen Stein (offen oder verdeckt) aufgenommen.

Der Kong-Räuber ruft „Sik“, raubt den Stein und deckt seine Gewinnkombination auf.

### 5.2 Tote Mauer

Das Spiel endet in dem Augenblick, wenn ein Spieler einen Stein von der Mauer (Ersatzstein vom Mauerschwanz oder Spielstein vom Mauerkopf) nehmen will und diese nur noch aus 14 Steinen besteht.

Das Spiel endet unentschieden und weder die Winde noch die Geber-Funktion wandert nach rechts.

### 5.3 Versehentliches Aufdecken der Mauer

Wird während des Spiels versehentlich ein Teil der Mauer aufgedeckt, muss die betreffende Mauerseite, mindestens jedoch 14 Steine, neu (verdeckt) gemischt und wiederaufgebaut werden.

Entsprechend wird verfahren, wenn ein Spieler einen Stein von der Mauer genommen und ihn sich angesehen hat, obwohl er nicht an der Reihe war oder ein anderer Spieler vorher mit einem Stein auf den Tisch geklopft hat, weil er einen offenen Stein aufnehmen wollte.

### 5.4 Irrtümer und Strafen

In etwaigen Zweifelsfällen wird stets gegen den Spieler entschieden, der gegen eine Regel verstoßen oder eine Regel nicht beachtet hat.

Führt eine Aktion eines Spielers dazu, dass ein anderer Spieler nicht mehr oder nur noch unter erhöhten Schwierigkeiten gewinnen kann (z. B. Aufdecken von Steinen eines Spielers), so endet das Spiel. Winde und Geber wechseln nicht und der Schuldige zahlt an jeden anderen Spieler 1 Laak (*siehe 6*). Ost erhält bzw. zahlt (wie üblich) doppelt! Spieler, die ihrerseits gegen bestimmte Regeln verstoßen haben (z. B. Aufdecken eines fehlerhaften Satzes), erhalten allerdings keine Punkte.

#### 5.4.1 Falsche Anzahl eigener Steine

Entdeckt ein Spieler, dass er zu viele oder zu wenig Steine besitzt (also mehr oder weniger als 13 Steine - unter Berücksichtigung etwaiger Ersatzsteine), muss er „normal“ weiterspielen, kann aber das Spiel (natürlich) nicht gewinnen, darf also insbesondere auch kein „Sik“ rufen. Er erhält in **keinem** Fall Punkte am Ende des Spiels.

Er sollte möglichst unauffällig weiterspielen und hoffen, dass das Spiel unentschieden zu Ende geht.

#### 5.4.2 Fehlerhafter (offen aufgedeckter) Satz

Entdeckt ein Spieler, dass einer seiner offen aufgedeckten Sätze einen ungültigen Stein beinhalten, kann er ebenfalls nicht gewinnen und erhält am Ende des Spiels in **keinem** Fall Punkte.

Wird der Fehler entdeckt, wenn der Satz gerade aufgedeckt und noch kein Stein in die Mauermitte abgelegt wurde, kann der Fehler noch korrigiert werden. Nach der Ablage des offenen Steins ist es zu spät.

### 5.4.3 Irrtümliche Aufnahme eines offenen Steines

Ruft ein Spieler „Chi“, „Pung“, „Kong“ oder „Sik“ (*siehe 5.4.5*) weil er den gerade gelegten offenen Stein aufnehmen möchte und stellt dann fest, dass er mit diesem Stein keinen gültigen Satz bzw. keine Gewinnkombination bilden kann, darf er sein Kommando zurücknehmen, muss aber **beweisen** (notfalls durch Vorzeigen seiner Steine), dass er den offenen Stein nicht für den bekundeten Zweck benutzen kann (*siehe hierzu auch 5.4.4*).

### 5.4.4 Offenen Stein doch nicht beanspruchen

Ruft ein Spieler „Chi“, „Pung“, „Kong“ oder „Sik“ (*siehe 5.4.5*) weil er den gerade gelegten offenen Stein aufnehmen möchte und stellt dann fest, dass diese Aufnahme für ihn nachteilig ist (zu wenig Punkte, zu schlechte Gewinnchancen, ...), muss er den Stein trotzdem nehmen. Eine Zurücknahme des Kommandos ist nur im Fehlerfall gestattet (*siehe 5.4.3*).

### 5.4.5 Fehlerhaftes Sik

Grundsätzlich gelten die Abschnitte 5.4.3 und 5.4.4, es sind jedoch zwei Situationen zu unterscheiden:

- Nach dem Sik-Kommando hat ein anderer Spieler seine Steine aufgedeckt (in dem Glauben, dass das Spiel beendet ist). Das Kommando kann nun nicht mehr zurückgenommen werden, da sonst ein anderer Spieler Nachteile in Kauf nehmen müsste. Das Spiel endet, Winde und Geber wechseln nicht, der „Schuldige“ zahlt an jeden anderen Spieler 1 Laak (*siehe 6*), Ost erhält bzw. zahlt jeweils doppelt (2 Laak). Wurde der Irrtum mit einem offen aufgenommenen Stein begangen, so erhält der Ableger dieses Steins ebenfalls 2 Laak (4 Laak, sofern Ost-Spieler und Ableger identisch sind). Spieler mit fehlerhaften Sätzen erhalten (natürlich) keine Punkte.
- Der Irrtum wird bemerkt und korrigiert bevor ein anderer Spieler seine Steine aufgedeckt hat. In diesem Fall kann das Kommando zurückgenommen werden, wobei der Irrtum natürlich bewiesen werden muss (notfalls durch Vorzeigen seiner Steine). Anschließend geht das Spiel normal weiter.

## 6 Abrechnung

Grundsätzlich werden Gewinn-Kombinationen, die seltener und/oder schwieriger zu erlangen sind, höher bewertet.

Am Ende eines Spiels werden die Punkte, die die einzelnen Spieler erhalten bzw. zahlen müssen, nach folgendem Schema ermittelt:

1. Sind Strafpunkte aufgrund von Irrtümern zu zahlen?
2. Bewertung der Gewinnkombination
3. Berücksichtigung besonderer Faktoren
4. Verteilung der Punkte

Ein Irrtum bei der Abrechnung (Ermittlung und/oder Verteilung der Punkte) kann nur korrigiert werden, wenn das nächste Spiel noch nicht begonnen hat. Entscheidend ist hierfür der Zeitpunkt des Würfeln nach dem Mauerbau.

Die Verteilung der Punkte ist auf verschiedene Weise möglich, man kann um Geld spielen, Chips oder andere Zahlungsmittel verwenden oder die Punktestände in einem Formular erfassen.

### 6.1 Bewertung der Gewinnkombinationen

#### 6.1.1 Standard-Kombinationen

Anhand der folgenden zwei Abschnitte wird der Wert einer Gewinnkombination wie folgt ermittelt:

1. Je nach Kategorie/Eigenschaften werden die entsprechenden Faan und Laak addiert.
2. Der Punktwert des Spieles ergibt sich dann aus den Faans und Laaks, wobei 64 Punkte ein Maximum darstellen

### 6.1.1.1 Bewertungstabelle

Kategorie	Eigenschaften	Faan	Laak
Gewinnstein	Verdeckt genommen	1	
	Letzter Stein der (lebenden) Mauer	1	
	Kong-Raub	1	
	Ersatzstein vom Mauerende	1	
	Kong-Ersatzstein $\Rightarrow$ Kong $\Rightarrow$ Ersatzstein $\Rightarrow$ Gewinnstein	4	
Bonusstein	Eigener Bonusstein (1 = Ost, ..., 4 = Nord)	1	
	Alle Blumen- oder Jahreszeitensteine		1
	Alle Bonussteine		3
Einheitlichkeit	Nur Sequenzen (plus Paar)	1	
	Nur Drillinge/Vierlinge (plus Paar)	2	
Ehrensteine	Drachen-Drilling/Vierling	1	
	Herrschender Wind-Drilling/Vierling	1	
	Eigener Wind-Drilling/Vierling	1	
	Doppel-Wind/Vierling	2	
Reinheit	Kein Ehrenstein und kein Bonusstein	1	
	Nur eine Ordnungssteinserie plus Ehrensteine	2	
	Nur eine Ordnungssteinserie ohne Ehrensteine		2

### 6.1.1.2 Punktetabelle

Faan	Laak	Punkte
(Hühnerklein) 0		1
1		2
2		4
3		8
4	1	16
5		16
6	2	32
7		32
(Limit) 8	3	64



### 6.1.2 Limit-Kombinationen

Alle in den folgenden aufgeführten Kombinationen, die teilweise vom Standard-Schema (ein Paar und vier Sätze) abweichen, erzielen jeweils den maximalen Punktwert (64 Punkte).

- **13 Waisen**

Je ein Ost-, Süd-, West- und Nordwind, je einen roten, weißen und grünen Drachen, je eine „Eins“ und je eine „Neun“ aus jeder der drei Ordnungssteinserien und schließlich noch einen dieser eben aufgeführten Steine ein zweites Mal. Der Gewinnstein darf auch offen („Sik“-Kommando) aufgenommen werden. Es gelten zwei zusätzliche „Erleichterungen“:

1. Der Gewinnstein darf auch von einem verdeckten Kong geraubt werden
2. Bei mehrfachem Sik besitzen die 13 Waisen Vorrang vor der Sitzreihenfolge

- **Himmel**

Der Geber hat unmittelbar nach dem Austeilen der Steine eine normale Gewinnkombination.

- **Erde**

Ein Nicht-Geber-Spieler hat nach der Aufnahme des ersten Steins (offen oder verdeckt) eine normale Gewinnkombination. Gewinnt der Geber mit einem Ersatzstein vom Mauerende bevor er seinen ersten Stein in die Mitte abgelegt hat, handelt es sich ebenfalls um Erde.

- **Vier verdeckte Drillinge**

Es müssen vier verdeckte Drillinge (keine Vierlinge) vorhanden sein sowie ein einzelner (beliebiger Stein). Der Gewinnstein, der das Paar komplettieren muss, muss verdeckt genommen werden.

- **Große vier Winde**

Vier Wind-Drillinge/Vierlinge sowie ein beliebiges Paar.

- **Kleine vier Winde**

Drei Wind-Drillinge/Vierlinge, ein Wind-Paar sowie ein beliebiger anderer Satz.

- **Große drei Drachen**

Drei Drachen-Drillinge/Vierlinge, ein beliebiger anderer Satz sowie ein beliebiges Paar

- **Nur Grenzsteine**

Vier Drillinge/Vierlinge sowie ein Paar, aber nur Grenzsteine

- **Nur Ehrensteine**

Vier Drillinge/Vierlinge sowie ein Paar, aber nur Ehrensteine

- **Neun verbundene Söhne**

1-1-1, 2-3-4-5-6-7-8, 9-9-9 aus einer der Ordnungssteinserien, alle Steine verdeckt sowie ein beliebiger weiterer Stein aus derselben Serie, der offen oder verdeckt genommen werden kann.

### 6.2 Verteilung der Punkte, besondere Faktoren

Bei der Verteilung der vorher ermittelten Punkte des Spieles, muss noch folgendes berücksichtigt werden:

- Der Geber (Ost) **erhält und zahlt stets** die doppelte Punktzahl
- Der Gewinner erhält von jedem anderen Spieler Punkte, die dem Spielwert entsprechen. Alle anderen Spieler erhalten keine Punkte.
- Wurde der Gewinnstein verdeckt genommen, erhält der Gewinner von jedem Spieler die doppelte Punktzahl (ein Ost-Gewinner erhält von jedem die vierfache Punktzahl, ein Ost-Nicht-Gewinner zahlt die vierfache Punktzahl)
- Wurde der Gewinnstein offen genommen (oder von einem Kong geraubt), zahlt der Ableger bzw. der Kong-Spieler die doppelte Punktzahl

- Bei einer Pao-Situation (*siehe 7*) zahlt nur der Pao-Spieler (die Verluste aller anderen Spieler)

## 7 Pao

Pao bedeutet, dass ein Spieler die Verluste aller anderen Spieler allein trägt und an den Gewinner zahlt.

Ist ein Spieler offensichtlich unaufmerksam und verhilft einem anderen Spieler zu einer hochzählenden (Limit-)Kombination, so werden die Punkte zunächst wie üblich ermittelt. Anschließend werden die Punkte, die der Gewinner von den anderen Spielern erhalten würde, addiert. Diese Summe zahlt dann der (unaufmerksame) Pao-Spieler an den Gewinner.

### 7.1 Pao-Bedingungen

Bei Vorliegen einer der im Folgenden aufgeführten Bedingungen, kann jeder (und sollte jemand) eine Pao-Erklärung abgeben. Geschieht dies und verhilft jemand trotz der Warnung dem potenziellen Gewinner zum Sieg, trägt er alle Verluste. Ohne eine Pao-Erklärung wird wie üblich abgerechnet.

- **9-Steine-Pao**

*Voraussetzung:* Drei Sätze einer einzigen Ordnungssteinserie aufgedeckt.

*Pao-Spieler:* Ableger des Gewinnsteins (auch Kong-Raub), der dadurch zu einem reinen Farbspiel verhilft (nur Steine einer Ordnungssteinserie)

- **Große-drei-Drachen-Pao**

*Voraussetzung:* Zwei Drachen-Drillinge/Vierlinge aufgedeckt.

*Pao-Spieler:* Ableger des dritten Drachens, der zu der Limit-Kombination führt

- **Große-vier-Winde-Pao**

*Voraussetzung:* Drei Wind-Drillinge/Vierlinge aufgedeckt.

*Pao-Spieler:* Ableger des vierten Windes, der zu der Limit-Kombination führt

- **Letzten-fünf-Steine-Pao**

*Voraussetzung:* Nur noch fünf Steine der lebenden Mauer stehen zur Verfügung.

*Pao-Spieler:* Ableger eines Steines, der derzeit nicht offen (Ablage in der Mitte oder Bestandteil eines Satzes) ausliegt und der einem anderen Spieler zum Sieg verhilft.

*Besonderheit:* Es wird keine Pao-Erklärung abgegeben.

### 7.2 Spezielle (Pao-)Regeln

- **Zwölfter-Stein-Pao-Regel**

Ein Spieler hat bereits drei Sätze aus einer Ordnungssteinserie aufgedeckt (*siehe 7.1 9-Steine-Pao*) und kann durch ein „Chi“- , „Pung“- oder „Kong“-Kommando einen weiteren Satz aus dieser Serie aufdecken (insgesamt also vier Sätze). Da der Spieler noch nicht gewonnen hat, ist der Ableger (noch) kein Pao-Spieler. Gewinnt der Spieler im weiteren Verlauf mit einem **reinen Farbspiel**, müssen zwei Fälle unterschieden werden:

- offener Gewinnstein: Der Ableger dieses Steines ist der Pao-Spieler
- verdeckter Gewinnstein: Der vorherige Ableger ist (doch) der Pao-Spieler

- **Erster-neun-Steine-Aufleger-Pao-Regel**

Diese Regel lässt sich am besten an einem Beispiel erklären: Der Ost-Spieler hat drei Bambus-Sätze aufgedeckt, anschließend deckt der West-Spieler drei Kreis-Sätze auf. Der Nord-Spieler besitzt nur Bambus- und Kreis-Steine. Die Regel besagt nun: Legt er einen Bambus-Stein ab und verhilft dem Ost-Spieler zu einem reinen Bambus-Spiel, wird er zum Pao-Spieler. Legt er dagegen einen Kreis-Stein ab und verhilft dem West-Spieler zu einem reinen Kreis-Spiel, wird er nicht zum Pao-Spieler (und zahlt nicht für alle).

Wenn also zwei Spieler jeweils drei Sätze einer Serie aufgedeckt haben, sollten die anderen Spieler

Steine aus der dritten Serie ablegen; ist dies nicht möglich, dann Steine aus der zuletzt aufgedeckten Serie.

# ANHANG

## A Spiel mit anderer Personenzahl

### A.1 Drei Mitspieler

Obwohl das Spiel zu dritt weit weniger reizvoll ist, kann es dennoch ohne große Änderungen gespielt werden. Im Einzelnen gilt:

- Bei der Bestimmung der Sitzordnung (*siehe 2.1*) entfällt der Nord-Wind
- Die Mauer wird wie gewohnt gebaut, der Nord-Platz bleibt frei
- Die Partie besteht aus vier Runden (Ost, Süd, West und Nord), und jede Runde besteht aus mindestens drei Spielen.

### A.2 Fünf Mitspieler

Hier wird das gleiche Prinzip wie beim Skat zu viert angewandt: Pro Spiel setzt ein Spieler aus.

- Bei der Bestimmung der Sitzordnung (*siehe 2.1*) werden fünf Steine verdeckt gemischt: Zusätzlich zu den vier Winden nimmt man noch einen roten Drachen. Wer diesen zieht, setzt im ersten Spiel aus.
- Die Mauer wird wie gewohnt gebaut.
- Die vier aktiven Spieler spielen wie üblich. Gewinnt Ost, ändert sich nichts, gewinnt Ost nicht, setzt Ost aus, der Drache nimmt seinen Platz ein, die Winde wandern nach rechts (der vorherige Drache ist also nun Nord). Nach diesem Schema wird weiter verfahren.
- Zahlungen erfolgen (natürlich) nur zwischen den vier aktiven Spielern
- Nachdem der fünfte Geber nicht gewonnen hat, beginnt eine neue Runde, eine Runde besteht also aus mindestens fünf Spielen, eine Partie wie üblich aus vier Runden.

## B Varianten

Aus der Vielzahl der unterschiedlichen Spielsysteme und -varianten im Folgenden eine kleine Auswahl:

- **Ohne Bonussteine**

Der Glücksfaktor wird reduziert, die Mauerseite besteht nur noch aus 17 Steinpaaren, bei der Punktberechnung entfallen die Bonusstein-Punkte

- **Mit Jokern**

Benutzt man zusätzliche Steine (Blanko-Steine oder andere) nimmt der Glücksfaktor erheblich zu. (Limit-)Kombinationen sind deutlich leichter zu erlangen. Die Joker können jeweils für jeden beliebigen anderen Stein eingesetzt werden. Je nach Anzahl der Joker sind alle oder nur zwei (gegenüberliegende) Mauerseiten entsprechend länger. Üblich sind 4, 8 oder gar 12 Joker.

- **Andere Gewinnkombination-Bewertungen**

Es existiert eine Vielzahl von zusätzlichen Bewertungstabellen, Limit-Kombinationen und unterschiedlichen Punktetabellen. Ist der Unterschied zwischen dem niedrigsten Spiel (Hühnerklein) und einem Limit-Spiel gering, so sind die einzelnen Spiele in der Regel kürzer und die Spielweise ist mehr offensiv, anderenfalls sind die Spiele aufgrund der defensiven Spielweise meist länger. Eine bewährte Variante findet man in C.

Nach einer weiteren Variante besitzen die einzelnen Sätze jeweils einen bestimmten Grundwert. Diese Grundwerte sowie ein fester Wert für den Gewinn eines Spiels werden addiert und anschließend mit Faktoren multipliziert, die man für bestimmte Besonderheiten erhält.

- **Auszahlungsvarianten**

- Nachdem alle Spieler den Gewinner bezahlt haben, werden die Kombinationen der Nicht-Gewinner berechnet und die Differenzen untereinander ausgezahlt
- Ost zahlt und erhält stets nur einfach
- Verdoppelungen aufgrund „Gewinn mit verdeckt genommenem Stein“ und „Ableger des offenen Gewinnsteins“ entfallen.

- **Mindest-Punktwert**

Man kann vereinbaren, dass ein Spiel nur mit einer bestimmten Mindestpunktzahl beendet werden darf.

## C Alternative Berechnung

### C.1 Alternative Bewertungstabelle

Kategorie	Eigenschaften	Faan	Laak
Gewinnstein	Verdeckt genommen	1	
	Letzter Stein der (lebenden) Mauer	1	
	Kong-Raub	1	
	Ersatzstein vom Mauerende	1	
	Kong-Ersatzstein $\Rightarrow$ Kong $\Rightarrow$ Ersatzstein $\Rightarrow$ Gewinnstein	4	
Bonusstein	Eigener Bonusstein (1 = Ost, ..., 4 = Nord)	1	
	Alle Blumen- oder Jahreszeitensteine		1
	Alle Bonussteine		3
Einheitlichkeit	Nur Sequenzen (plus Paar)	1	
	Nur Drillinge/Vierlinge (plus Paar)	3	
Ehrensteine	Drachen-Drilling/Vierling	1	
	Herrschender Wind-Drilling/Vierling	1	
	Eigener Wind-Drilling/Vierling	1	
	Doppel-Wind/Vierling	2	
Reinheit	Kein Ehrenstein und kein Bonusstein	1	
	Nur eine Ordnungssteinserie plus Ehrensteine	3	
	Nur eine Ordnungssteinserie ohne Ehrensteine		2

### C.2 Alternative Punktetabelle

Faan	Laak	Punkte
(Hühnerklein) 0		1
1		2
2		4
3		8
4		16
5	1	32
6		32
7	2	64
8		64
(Limit) 9	3	128



## D Glossar

### **Bonusstein**

Blumen- oder Jahreszeitenstein, wobei jedem Wind ein Blumen- und ein Jahreszeitenstein zugeordnet ist: 1 = Ost, 2 = Süd, 3 = West, 4 = Nord. Bonussteine müssen sofort nach der Aufnahme wieder abgelegt und die Kombination durch einen Ersatzstein wieder ergänzt werden

### **Doppelwind**

Wind, der für einen Spieler gleichzeitig herrschender und Rundenwind ist

### **Eckstein**

1en und 9en der Ordnungssteinserien

### **Ehrensteine**

Drachen und Winde

### **Einfache Steine**

2en, 3en, ..., 8en der Ordnungssteinserien

### **Ersatzstein**

Stein vom Kopfende der Mauer, der für jeden Bonusstein und jeden (gemeldeten) Vierling genommen werden muss. Anderenfalls ist kein Gewinn möglich.

### **Faan**

Punkteverdopplung für Besonderheiten der Kombination

### **Geber**

Der Spieler, der gerade den Ostwind repräsentiert

### **Gemischtes Farbspiel**

Nur Steine aus einer Ordnungssteinserie sowie Ehrensteine

### **Gewinnstein**

Der (letzte) Stein, der zur Vervollständigung der (Gewinn-)Kombination fehlt

### **Grenzsteine**

1en und 9en der Ordnungssteinserien

### **Herrschender Wind**

Wind, der der augenblicklichen Runde entspricht

### **Hühnerklein**

niedrigste Gewinnkombination, ohne jegliche Verdopplungen

### **Jong**

Der Jong liegt immer vor dem Spieler, der gerade Ost (Geber) ist. Außerdem zeigt er stets den herrschenden (Runden-)Wind an.

### **Kombination**

Die eigenen Steine, die sowohl aus verdeckten (nur für einen selbst sichtbar) als auch aus offenen (für alle sichtbaren) Steinen bestehen. Hierzu zählen auch eventuelle Bonussteine.

### **Kong auf Kong**

Ein Ersatzstein für einen Vierling vervollständigt einen weiteren Vierling und dessen Ersatzstein wiederum ist gleichzeitig der Gewinnstein.

### **Kong-Raub**

Ein offen aufgedeckter Drilling wird durch einen verdeckt genommenen Stein zu einem Vierling erweitert. Dieser Stein darf geraubt werden, wenn er für einen anderen Spieler gleichzeitig der Gewinnstein ist. Ein verdeckter Vierling, der aufgrund der Ersatzstein-Aufnahme vorgezeigt wird, darf im Falle der „13-Waisen“-Limit-Kombination ebenfalls geraubt werden.

### **Laak**

Mehrfachverdopplung für besondere Gewinnkombination

**Lebende Mauer**

Der Teil der Mauer, der für Steinaufnahmen zur Verfügung steht, also alle Steine der Mauer, bis auf die tote Mauer (= 14 Steine)

**Limit-Kombination**

Besondere Gewinnkombination, die die maximale Punktzahl erzielt

**Mauerende**

Der Teil der Mauer, von dem Ersatzsteine genommen werden, angezeigt durch zwei auf der Mauer liegende Steine.

**Mauerkopf**

Der Teil der Mauer, von dem die verdeckten Steine genommen werden

**Mauermittle**

Quadratischer Teil auf dem Tisch, der von der Mauer eingeschlossen ist, in dem die abgelegten Steine platziert werden.

**Mauerschwanz**

Der Teil der Mauer, von dem Ersatzsteine genommen werden, angezeigt durch zwei auf der Mauer liegende Steine.

**Mittlere Steine**

2en, 3en, ..., 8en der Ordnungssteinserien

**Ordnungssteine**

Steine der Serien Bambus, Kreise und Ziffern, also Steine, die sich anordnen lassen und mit denen Sequenzen gebildet werden können.

**Paar**

Zwei identische Steine (Keine Bonussteine)

**Partie**

Vollständige Ost-, Süd-, West- und Nordrunde

**Platzwind**

Dem Sitzplatz zugeordneter Wind. Der Jong liegt vor dem Ostspieler.

**Reines Farbspiel**

Nur Steine aus einer der drei Ordnungssteinserien

**Runde**

Eine Runde wechselt, nachdem jeder Spieler einmal als Ost nicht gewonnen hat.

**Rundenwind**

Wind, der der augenblicklichen Runde entspricht

**Satz**

Sequenz, Drilling oder Vierling

**Spiel**

Ein Spiel endet mit dem Gewinn eines Spielers oder unentschieden.

**Start-Jong-Indikator**

Bleibt auf dem einmal gelegten Platz liegen und markiert den ersten Ost-Spieler in der Partie.

**Tote Mauer**

Teil der Mauer, der für alle Spieler tabu ist. Das derzeitige Mauerende, das aus 14 Steinen besteht

**Unentschiedenes Spiel**

Es ist nur noch die tote Mauer übrig und kein Spieler hat gewonnen.

**Unreines Farbspiel**

Nur Steine aus einer Ordnungssteinserie sowie Ehrensteine