

A.L.A.R.M.

**-NEW STYLE-
SPIELREGELN**

麻雀



Inhalt

Vorwort.....	3
1 Die Ziegel.....	4
1.1 - Die drei Farben.....	4
1.2 - Ehren.....	4
1.3 - Zusätzliche Ziegel.....	4
1.4 - Zusätzliche Ausrüstung.....	5
2 Spielvorbereitung.....	5
2.1 - Platzwind.....	5
2.2 - Vorherrschender Wind (Rundenwind).....	5
2.3 - Die Sitzordnung am Tisch.....	5
2.4 - Aufbau der Mauer.....	6
2.5 - Durchbrechen der Mauer.....	6
2.6 - Die Tote Mauer.....	6
3 Spielverlauf.....	8
3.1 - Die Spielabschnitte.....	8
3.2 - Das fertige Spielbild.....	9
3.3 - Arten von Gruppen.....	9
3.4 - Das Bilden von Gruppen.....	10
3.5 - Einen Ziegel beanspruchen.....	12
3.6 - Beenden einer Hand.....	16
4 Punktwertung.....	20
4.1 - Die Wertungsmuster.....	20
4.2 - Bonuspunkte.....	27
5 Ausnahmen.....	28
5.1 - Vierter Kang.....	28
5.2 - Verdeckten Kang berauben.....	28
5.3 - Die Kanone abfeuern.....	29
6 Spielfehler und Strafen.....	29
6.1 - Falsche Anzahl Ziegel auf der Hand.....	30
6.2 - Fehlerhafte Ansagen.....	30
6.3 - Fälschliches Aufdecken von Ziegeln.....	31
6.4 - Fehlerhafte Riichi-Ansage.....	32
6.5 - Informationen übermitteln „Singen“.....	32

麻将源于中国属于世界

„Mahjong stammt aus China, aber gehört der Welt.“

Schreibt Yu Guangyuan (于光远), Präsident der World Mahjong Organization (WMO), in der Eröffnung der offiziellen chinesischen Mahjong-Turnierregel. Und in mehr als nur einem Sinne hatte er auch recht damit. Mahjong entstand etwa zwischen den 1870er und 1890er Jahren, vermutlich aus mehreren verwandten Kartenspielen in China und verbreitete sich dort sehr schnell. In den 1920er Jahren jedoch erlebte Mahjong nicht nur in Asien, sondern weltweit einen wahren Boom und wurde (besonders in den Großstädten) überall auf der Welt gespielt. Seit dieser – wenn auch recht kurzen – Mahjong-Modewelle haben sich fast überall dort, wo es nicht in Vergessenheit geraten ist, eigene Varianten entwickelt. Da sich natürlich ebenso in China (recht viele) unterschiedliche Varianten gebildet haben, kann man durchaus behaupten, dass jede heutige Variante ihre Daseinsberechtigung hat und daher alle Regeln nebeneinander gleichwertig bestehen. Es besteht also die Qual der Wahl.

In der „Autarken Liga im Alljährlichen Rheinhessen Mahjong“ (ALARM) möchte ich in der kommenden Zeit mehr und mehr die moderne japanische Variante des Spiels einführen. „Riichi“ ist derzeit vermutlich die bekannteste und beliebteste Mahjongvariante in Japan. Nicht zuletzt durch den großen Japan-Hype der letzten Jahre ist es dadurch aber auch zu einer der Varianten geworden, die weltweit gut bekannt sind. Zudem bietet Riichi auch dem Einsteiger schnelle Taktik oder tiefe Strategie. Andere Varianten richten ihre Spielbalance vielleicht etwas anders aus, bieten aber oft nur bei sehr erfahrenen Spielern ein ebenso interessantes Spiel. Der Nachteil: Riichi ist eines der komplexeren Regelwerke und damit für den absoluten Neuling etwas abschreckend. Für unsere Liga haben wir daher die Riichi-Spielregeln etwas vereinfacht. Ich verfolge dabei den Hintergedanken, in der kommenden Zeit auf das vollständige Riichi-Regelwerk umzusteigen.

Im folgenden beschreibe ich also (recht umfangreich) die vereinfachte Form des japanischen Riichi – das „A.L.A.R.M. – New Style“.

In diesem Sinne, viel Geduld beim Lesen des (recht trockenen) Regelwerks.

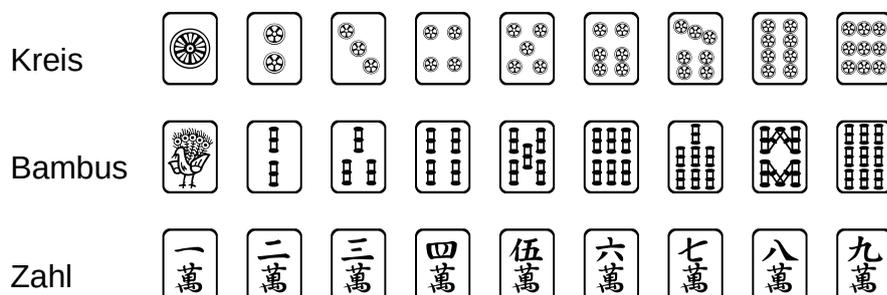
Mainz, der 22.12.2019
- Martin

1 Die Ziegel

Hier werden die 34 grundlegenden Mahjong-Ziegel gezeigt. Ein vollständiges Mahjongset umfasst vier identische Ziegel eines jeden dieser vierunddreißig verschiedenen Ziegel.

1.1 Die drei Farben

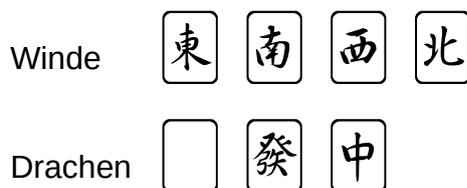
Es gibt drei Farben und jede dieser drei Farben enthält die Zahlen von eins bis neun.



Die Bambus eins ist häufig mit einem Vogel dekoriert, dessen Aussehen sich von Set zu Set sehr stark unterscheiden kann. Alle Einsen und Neunen werden Randziegel genannt.

1.2 Ehren

Zusätzlich zu den Farbziegeln gibt es noch sieben verschiedene Ehrenziegel: vier Winde und drei Drachen. Die Winde sind in der Reihenfolge Ost-Süd-West-Nord abgebildet. Das Aussehen des Weißen Drachen unterscheidet sich ebenfalls je nach Mahjongset; normalerweise ist das entweder ein komplett leerer Ziegel, oder es ist ein blauer Rahmen darauf zu sehen. Die Drachen werden in der Reihenfolge Weiß-Grün-Rot gezeigt.



1.3 Zusätzliche Ziegel

Mit je viere der oben aufgeführten Ziegel besteht ein Mahjongset aus 136 Ziegeln. Manchmal enthalten Mahjongsets noch zusätzliche Ziegel: Blumen, Jahreszeiten, oder Joker, die im A.L.A.R.M. – New Style jedoch nicht verwendet werden. Japanische Sets enthalten oft rote Fünfen. Diese werden manchmal verwendet, um normale Fünfen im Spiel zu ersetzen, so dass jede Farbe eine rote und drei normale Fünfen enthält. Die roten Fünfen würden dann je ein zusätzliches Fan zum Handwert hinzufügen. Im Turnierspiel werden sie nicht mehr verwendet.

1.4 Zusätzliche Ausrüstung

Mahjongsets beinhalten oft auch Marker zum Anzeigen des vorherrschenden Windes und Stäbchen zum Verrechnen der Punkte. Letztere werden auch als Zähler und für Riichiwetten verwendet. Die Werte der in diesem Spiel verwendeten Zähler ist pro Spieler:

250 Punkte	8x pro Spieler
1.000 Punkte	8x pro Spieler
5.000 Punkte	2x pro Spieler
10.000 Punkte	1x pro Spieler

Insgesamt startet jeder Spieler demnach mit 30.000 Punkten.

2 Spielvorbereitung

2.1 Platzwind

Mahjong wird von vier Spielern gespielt, von denen jeder einer Windrichtung zugeordnet ist, die man den Platzwind nennt. Osten ist der Startspieler („Vorhand“ für alle Skat-Profis). Der Süden sitzt rechts von Osten, der Westen gegenüber und der Norden links von Osten. Man muss hier beachten, dass diese Sitzordnung nicht ganz so aussieht, wie man sie von den Richtungen auf dem Kompass erwarten würde. Zwischen den einzelnen Händen ändern sich die Sitzpositionen der einzelnen Spieler, wie in Abschnitt 3.6.4 beschrieben.

2.2 Vorherrschender Wind (Rundenwind)

Wenn das Spiel beginnt, ist zunächst Osten der vorherrschende Wind. Sobald der Spieler, der zu Beginn des Spiels der Ostwind gewesen ist wieder zum Ostwind wird, nachdem alle anderen Spieler mindestens eine Hand als Osten gespielt haben, beginnt die Südwindrunde und der Südwind wird zum vorherrschenden Wind. Ein Windanzeiger sollte dauerhaft zu dem Spieler gelegt werden, der das Spiel als Osten beginnt. Wird dieser Spieler nach der ersten (Ostwind-) Runde wiederum zum Ostwindspieler, dreht man diesen Anzeiger um. Damit wird angezeigt, dass nun Süden der vorherrschende Wind ist. Es werden nur diese beiden Runden Ost- und Südwindrunde gespielt.

2.3 Die Sitzordnung am Tisch

Die Positionen der Spieler am Tisch werden durch Auslosen bestimmt, sofern sie nicht durch die jeweilige Wettkampfordnung schon vorher festgelegt wurden. Zum Auslosen wird einer von jedem der vier Windziegel benutzt. Diese vier Ziegel werden verdeckt gemischt, worauf sich jeder Spieler einen der Ziegel nimmt—derjenige Spieler, der die vier Windziegel gemischt hat, nimmt zuletzt seinen Ziegel auf. Der Spieler, der den Ostwindziegel gezogen hat, wird zum Startspieler, so wie der Spieler mit dem Südwindziegel zum Südwindspieler

wird, der Spieler mit dem Westwindziegel zum Westwindspieler und der Spieler mit dem Nordwindziegel zum Nordwindspieler der ersten Runde.

2.4 Aufbau der Mauer

Die Ziegel werden gründlich gemischt. Die Spieler sollten darauf achten, die Ziegel mit dem Bild nach unten (verdeckt) zu mischen. Jeder Spieler baut vor sich eine Mauer aus verdeckten Ziegeln auf, und zwar siebzehn Ziegel lang und zwei hoch. Die vier Mauern werden danach in der Mitte zu einem Quadrat zusammengeschoben.

2.5 Durchbrechen der Mauer

Der Ostwindspieler wirft zwei Würfel und zählt die Spieler entsprechend des Ergebnisses entgegen dem Uhrzeigersinn ab. Der Osten zählt sich selbst als Eins mit. Der so bestimmte Spieler bricht die Mauer direkt vor sich, indem er die gleiche Zahl Ziegelstapel der Mauer von rechts nach links abzählt. Die zwei darauf folgenden Stapel werden etwas vom Rest der Mauer abgerückt (diese beiden Stapel werden die ersten, die sich der Startspieler nimmt).

2.6 Die Tote Mauer

Gleichzeitig zum Aufnehmen der Ziegel baut der Spieler, der den Mauerdurchbruch durchgeführt hat die sogenannte „tote Mauer“ auf. Rechts vom Mauerdurchbruch wird ein 7 Stapel umfassender kleinerer Teil der Mauer vom Rest der Mauer ein kleines aber erkennbares Stück abgerückt. Der so gebildete abgerückte Teil der Mauer wird als tote Mauer bezeichnet, da seine Ziegel im normalen Spielverlauf nicht aufgenommen werden. Der längere Teil der Mauer wird entsprechend als lebende Mauer bezeichnet.

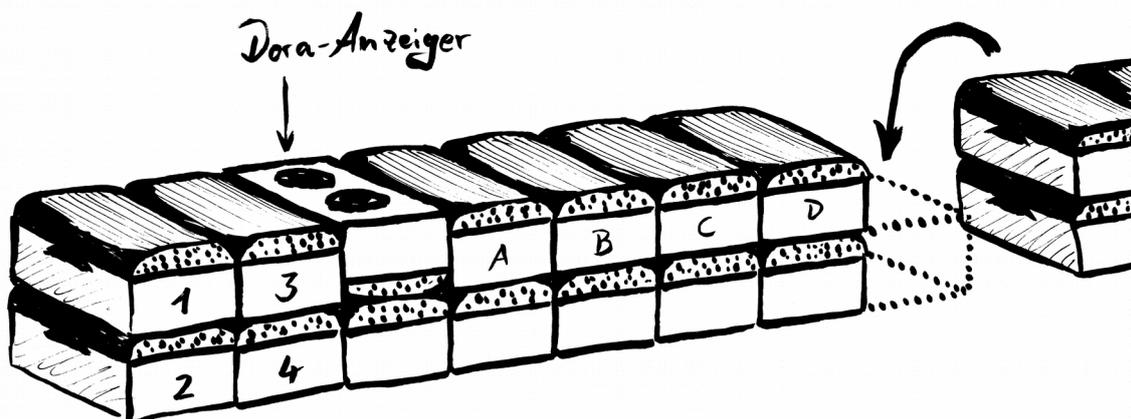


Abb. 1

Der dritte Ziegel von Links in der oberen Reihe der toten Mauer wird umgedreht, so dass seine Bildseite für alle zu erkennen ist. Dieser Ziegel ist ab jetzt der Dora-Anzeiger (siehe auch Abschnitt 4.2). Der Dora-Anzeiger verweist immer auf den nächsten Ziegel innerhalb der gleichen Art. Ist der Dora-Anzeiger ein Farbziegel, so weist er auf den nächsten Ziegel in der gleichen Farbe – eine Bambus 2 weist demnach auf die Bambus 3, eine Zahl 5 weist auf die Zahl 6 und so fort. Die Zählung setzt sich dabei wieder am Beginn des gleichen Typs fort,

so dass die Kreis 9 beispielsweise auf die Kreis 1 weist. Die Winde werden dabei in ihrer normalen Reihenfolge gezählt (O-S-W-N), die Drachen folgen der Ordnung Grün-Rot-Weiß (bzw. symbolisch für Erde-Mitte-Himmel).

Die Ziegel 1 bis 4 in Abbildung 1 stehen dabei in eben dieser Reihenfolge als Ersatzziegel für Kang zur Verfügung und die Ziegel A bis D werden nach und nach (ebenfalls in dieser Reihenfolge) als sogenannte Kang-Dora-Anzeiger umgedreht, sobald die entsprechenden Kang gebildet werden. Die gepunktete Markierung zeigt, an welcher Stelle die tote Mauer nach dem Ziehen eines Ersatzziegels wieder von der lebenden aufgefrischt wird. Wann und wie solche Ersatzziegel aufgenommen werden müssen, wird in Abschnitt 3.3.3 beschrieben.

Am Ende des Spiels werden unter bestimmten Umständen weitere Dora-Anzeiger aufgedeckt (siehe Abschnitt 4.2.3).

3 Spielverlauf

Das Spielziel ist es zunächst, ein vollständiges Spielbild zusammengesetzt aus Gruppen einzelner Ziegel zu erreichen. Das langfristige Spielziel ist es jedoch, am Ende des Spiels die meisten Punkte erreicht zu haben. Es ist dabei vollkommen unwichtig, wie viele einzelne Hände gespielt oder gewonnen wurden – allein die Punktzahl ist am Schluss ausschlaggebend.

3.1 Die Spielabschnitte

Ganz ähnlich zu anderen Kartenspielen gliedert sich auch Mahjong in Abschnitte vergleichbar zu Runden, Stichen oder Spielzügen:

3.1.1 Spiel

Das Spiel selbst zerfällt in zwei Runden, die Ost- und die Südwindrunde. Es beginnt mit dem Würfeln zur Ermittlung des Mauerdurchbruchs der ersten Hand (siehe Abschnitt 3.1.3) und endet entweder nach der Südwindrunde oder nach der Zeitbegrenzung, die im jeweiligen Wettkampf vorgegeben ist – je nachdem was zuerst eintritt. Läuft diese Zeit während einer laufenden Hand ab (also wenn bereits in der aktuellen Hand für den Mauerdurchbruch gewürfelt wurde), dann wird diese noch zu Ende gespielt.

3.1.2 Runde

Eine Runde dauert so lange, bis jeder Spieler einmal Ostwind gewesen ist.

Verliert der Ostwindspieler eine Hand, so wird sein rechter Nachbar zum Ostwind und bekommt die Würfel. Die anderen Spieler rotieren entsprechend mit. Sobald der allererste Spieler wieder als Ostwind an der Reihe ist, beginnt die Südwindrunde. Die Südwindrunde endet (und damit auch das Spiel), wenn erneut jeder Spieler einmal der Ostwind gewesen ist.

In der Ostwindrunde wird der Ostwind als „vorherrschender Wind“ bezeichnet, in der Südwindrunde herrscht logischerweise der Südwind vor. Die Ziegel des vorherrschenden Windes sind besonders wertvoll und daher für die Punktwertung relevant (Abschnitt 4).

3.1.3 Hand

Eine Hand beginnt mit dem Würfeln zur Ermittlung des Mauerdurchbruchs und endet mit der Bildung eines kompletten Spielbilds (Abschnitt 3.2) aus 14 Ziegeln durch einen der Spieler oder mit einem Unentschieden, wenn die lebende Mauer vollständig aufgebraucht ist, ohne dass einer der Spieler ein vollständiges Spielbild erreichen konnte. Es gibt folglich so viele einzelne Spielzüge, bis einer dieser beiden Fälle eintritt.

3.1.4 Spielzug

Der Spielzug eines Spielers beginnt mit der Aufnahme eines Ziegels und endet entweder mit dem Beenden der Hand durch ein fertiges Spielbild oder, sofern es eben nicht möglich ist ein Spielbild zu vervollständigen, mit dem Abwurf eines nicht mehr erwünschten Ziegels.

3.2 Das fertige Spielbild

Um eine Hand zu beenden, muss ein Spieler am Zug mit seinen 14 Ziegeln ein fertiges Spielbild erzeugen. Um das zu tun müssen gleich mehrere Kriterien erfüllt sein, welche sowohl die Zusammenstellung der Hand, als auch die der Gruppen auf der Hand betreffen.

1. Normalerweise muss eine fertige Hand aus **vier Gruppen und einem Paar** bestehen. Von dieser Regel gibt es zwei Abweichungen:
 - a) Ein fertiges Spielbild darf auch aus sieben verschiedenen Paaren bestehen. Ein verdeckter Kang (siehe im nächsten Abschnitt), welches man als zwei Paare ansehen könnte, ist dabei nicht zulässig.
 - b) Ebenfalls als fertiges Spielbild zulässig ist das Wertungsmuster „Die Dreizehn Waisen“, welches aus zwölf verschiedenen und zwei identischen Hauptziegeln besteht.
2. Um die Hand beenden zu können benötigt ein fertiges Spielbild zudem **mindestens ein Wertungsmuster**, welches jeweils in die Punktwertung mit einer bestimmten Zahl von Verdopplungen „Fän“ eingeht.

3.3 Arten von Gruppen

Der Begriff „Gruppe“ bezeichnet bestimmte Kombinationen aus Ziegeln, die für sich genommen zwar noch kein fertiges Spielbild darstellen, aus denen aber ein solches Spielbild zusammengesetzt sein muss. Gruppen stellen zudem Elemente dar, deren Zusammensetzung die Punktwertung am Ende einer Hand bestimmt.

Gruppen bestehen grundsätzlich aus 3, in manchen Fällen auch aus 4 Ziegeln. Ihr Wert richtet sich danach, wie schwierig (besser gesagt wie unwahrscheinlich) es ist, die betreffende Gruppe zu bilden. Leicht zu bildende Gruppen geben dabei keine oder nur wenige Punkte und seltenere sind entsprechend wertvoller. Die drei Gruppentypen werden hier nach der Ansage aufgeführt, die zu ihrer Vervollständigung aus dem Abwurf eines Mitspielers notwendig ist, da theoretisch im Spielverlauf nur diese Begriffe nötig sind. Unter nicht Japanisch sprechenden Spielern haben sich demnach auch diese Begriffe als Bezeichnungen der Gruppen eingebürgert.

3.3.1 Chi (die Straße)

Die am leichtesten zu bildende Gruppe ist die Straße. Sie besteht immer nur aus 3 Ziegeln gleicher Farbe mit aufsteigenden Ordnungszahlen. Daher ist es auch nicht möglich, Straßen aus Drachen oder Winden zu bilden, da diese keine Ordnungszahlen besitzen. Die

Ordnungszahlen der Farbziegel beginnen bei 1 und enden bei 9. Es ist also nicht möglich, eine Straße aus den Ziegel 8-9-1 oder 9-1-2 zu bilden.

3.3.2 Pong (der Drilling)

Ein Drilling besteht immer aus drei identischen Ziegeln. Ein Drilling kann sowohl aus Farbziegeln (Kreis, Bambus und Zahl) als auch aus Ehrenziegeln (Drachen und Winden) gebildet werden.

3.3.3 Kang (der Vierling)

Auch bei den Gruppen gibt es, wie zu erwarten, einen Sonderfall. Beim Mahjong ist dies der Vierling. Die Bildung eines Vierlings ist relativ unwahrscheinlich und genau aus diesem Grund ist er auch als sehr wertvoll zu betrachten. Im Gegensatz zu allen anderen Gruppen besteht der Vierling aus vier identischen Ziegeln (er ist gewissermaßen ein übervollständiger Pong) und kann, wie der Drilling, aus allen Ziegeltypen gebildet werden.

Im Gegensatz zum Drilling oder zur Straße stört der Vierling aber die Zusammensetzung des fertigen Spielbilds – schließlich würde nach dem Sammeln eines Vierlings ein Ziegel auf der Hand fehlen, um vier Gruppen und ein Paar bilden zu können. Deswegen muss bei jedem Vierling, den man als Gruppe deklarieren möchte, sofort ein Ersatzziegel auf die Hand genommen werden. Die Ersatzziegel für einen Vierling werden, im Gegensatz zu den Ziegeln im normalen Spielverlauf, vom linken Ende der Toten Mauer genommen (jeweils zuerst der obere, dann der untere Ziegel, wie in Abbildung 1 mit den Zahlen von 1 bis 4 gekennzeichnet).

Jedes Mal, wenn ein Kang gebildet wird, wird ein weiterer Dora-Anzeiger (siehe Abschnitt 2.6) rechts neben dem bisherigen umgedreht (Abb. 1, Ziegel A, B, C und D).

Da nun aber die tote Mauer nur noch 13 Ziegel umfasst, wird sie durch einen Ziegel aus der lebenden Mauer ergänzt. Der neue Ziegel wird vom linken Ende der lebenden Mauer genommen und an das rechte Ende der toten Mauer angelegt (auch hierfür Abb. 1).

Es können nur vier Kang im gesamten Spiel gebildet werden. Nach dem vierten Kang wird das Spiel zwar fortgesetzt, doch kann unter keinen Umständen ein fünftes Kang gebildet werden (siehe auch Abschnitt 5.1).

3.4 Das Bilden von Gruppen

Gruppen können entweder verdeckt vorliegen, wenn nämlich alle zur Gruppe gehörigen Ziegel aus der Mauer aufgenommen wurden und sich damit uneinsehbar für andere Spieler auf der Hand des betreffenden Spielers befinden, oder aber offen ausliegen. Gruppen müssen **nur dann offen** ausgelegt werden, wenn man sie mit dem abgeworfenen Ziegel eines anderen Mitspielers vervollständigt.

3.4.1 Verdecktes Chi

Eine Straße, die, wie eben beschrieben, nur aus Ziegeln besteht, die selbst aus der Mauer entnommen wurden, wird als verdeckte Straße bezeichnet. Verdeckte Straßen muss man nicht ansagen.

3.4.2 Offenes Chi

Man kann eine Straße aber auch als offene Straße mit dem soeben abgeworfenen Ziegel des linken Nachbarn vervollständigen. Um das zu tun wartet man nach dem Abwurf des linken Nachbarn 2-3 Sekunden (falls ein anderer Spieler ein Pong oder eine fertige Hand mit dem betreffenden Ziegel bilden kann), ruft dann „Chī!“ in die Runde und legt die zugehörigen Ziegel von der eigenen Hand offen aus. Danach darf man den beanspruchten Ziegel aufnehmen.

3.4.3 Verdeckter Pong

Einen verdeckten Drilling muss man, wie oben, nicht ansagen.

3.4.4 Offener Pong

Einen Drilling kann man zudem ebenfalls mit dem abgeworfenen Ziegel eines Mitspielers vervollständigen. Bei der Bildung eines solchen offenen Drillings ist es aber, im Gegensatz zur offenen Straße, völlig unerheblich welcher Spieler den zur Vervollständigung notwendigen Ziegel abgeworfen hat. Wirft also irgendein Spieler den nötigen Ziegel ab, so ruft man „Pong!“, deckt die beiden zugehörigen Ziegel aus der eigenen Hand auf und nimmt sich den betreffenden Ziegel zu den eben offen gelegten Ziegeln hinzu.

Die normale Spielreihenfolge wird in diesem Moment einfach unterbrochen und das Spiel geht bei dem Spieler weiter, der eben „Pong“ gerufen hat. Um auf diese Weise einen Ziegel für einen Drilling zu beanspruchen, sollte man sich aber beeilen. Man verwirkt das Recht, einen Ziegel zu beanspruchen, sobald der folgende Spieler schon von der Mauer gezogen hat. Dieser sollte aber genug Zeit für eine Ansage der Mitspieler einräumen (2-3 Sekunden). Tut er dies nicht, kann der Schiedsrichter oder die anderen Spieler verlangen, dass er den zu schnell aufgenommenen Ziegel zurück in die Mauer legen muss.

3.4.5 Verdeckter Kang

Wie oben unter 3.3.3 beschrieben ist es immer notwendig, einen Kang anzusagen, damit man einen Ersatzziegel aufnehmen darf. Dies wiederum bedeutet aber auch, dass man einen Vierling, den man verdeckt gesammelt hat, ansagen muss. Nur dann zählt besagter Vierling als Gruppe und nur dann darf man einen Ersatzziegel aufnehmen. Trotz dieser Ansage zählt ein verdeckter Kang weiterhin als verdeckte Gruppe.

Es ist möglich, einen verdeckten Kang zu „berauben“, sofern man damit das Wertungsmuster „Die Dreizehn Waisen“ vervollständigt (siehe Seite 25 und Abschnitt 5.2).

3.4.6 Offener Kang

Es gibt zwei Möglichkeiten einen offenen Kang zu bilden. Beide sind allerdings bei den übrigen Regeln und bei der Punktwertung als völlig gleichwertig zu betrachten.

- a) Hat man bereits einen verdeckten Drilling auf der Hand, so darf man den vierten, zur Vervollständigung eines Kang notwendigen Ziegel, ähnlich wie bei einem offenen Pong, von jedem Spieler beanspruchen, der diesen eben abgeworfen hat. Die so gebildete Gruppe kann man als großen offenen Kang 大明橫 bezeichnen. Die Zeitbegrenzung von 3 Sekunden für „Kang!“, die entsprechende Ansage, gilt auch hier. Alle identischen Ziegel von der Hand müssen offen gelegt werden, ein Ersatzziegel muss aufgenommen und der beanspruchte Ziegel zu den zugehörigen drei offenen Ziegeln gelegt werden.
- b) Die zweite Möglichkeit einen offenen Kang zu bilden ist es, einen bereits offen liegenden Pong durch einen selbst gezogenen identischen Ziegel zu einem Kang zu erweitern. Die so gebildete Gruppe kann man als kleinen offenen Kang 小明橫 bezeichnen. Es ist nicht möglich, einen bereits offen liegenden Pong durch Beanspruchung eines abgeworfenen Ziegels zu einem solchen zu erweitern. Einen Ersatzziegel muss man natürlich auch hier ziehen.

3.5 Einen Ziegel beanspruchen

Beim Beanspruchen eines Ziegels gibt es einige Punkte, die beachtet werden müssen:

1. Zunächst einmal muss man, um überhaupt einen Ziegel beanspruchen zu dürfen, alle anderen zu einer Gruppe gehörigen Ziegel aufdecken. Das bedeutet folglich, dass Ziegel nur dann beansprucht werden darf, wenn man damit eine Gruppe vervollständigt. Nur ein Ziegel darf zur fertigen Gruppe fehlen.
2. Daraus ergibt sich eine logische Reihenfolge beim Beanspruchen eines Ziegels. Man kündigt zuerst den Anspruch auf den Ziegel durch die entsprechende Ansage an, deckt danach alle zur beanspruchten Gruppe gehörigen Ziegel auf und nimmt sich zuletzt den so beanspruchten Ziegel zu den übrigen aufgedeckten Ziegeln hinzu. Für die Belange des eigenen Zuges entspricht die Aufnahme eines abgeworfenen Ziegels der Aufnahme eines Ziegels von der Mauer. Die Aufnahme eines Ziegels von der Mauer entfällt damit also.

3.5.1 Die Wartende Hand und die Mahjong-Ansage

Namensgebend für diese Mahjong-Variante ist die „wartende Hand“ (立直, wörtlich etwa: „bereit stehend“, chin. *lì zhí*, woraus sich dann das japanische „*rī-chi*“ ableitet). Man spricht von einer solchen, wenn zur Vervollständigung eines fertigen Spielbilds nur noch ein Ziegel fehlt und mehrere zentrale Unterschiede zu anderen Mahjongvarianten dehen sich eben um diese Situation.

Zunächst gibt es, neben den oben beschriebenen Wegen einen Ziegel zum Vervollständigen einer Gruppe zu beanspruchen, auch die Möglichkeit einen Ziegel zu rufen, wenn man damit ein fertiges Spielbild vervollständigen kann. Die Voraussetzung für die Mahjong-Ansage ist

demnach die wartende Hand. Einen Spieler, der bereits eine wartende Hand besitzt, bezeichnet man als „tenpai“, andere Spieler werden in dieser Hinsicht „noten“ genannt (wichtig bei einem Unentschieden, wie in Abschnitt 3.6.2 erläutert). Auf die Beendigung einer wartenden Hand darf man eine Wette ablegen. Diese wird im zugehörigen Abschnitt zum Riichi (ab Seite 24) erklärt und stellt bei Erfolg auch ein Wertungsmuster dar, mit welchem man die Berechtigung zum Beenden einer Hand, erwerben kann.

Wichtig zu wissen ist letztlich noch, dass es für den Mahjong-Ruf verschiedene Begriffe gibt. Im Chinesischen ist es üblich 和 „Hú!“ zum Beenden einer Hand zu rufen, was in etwa mit „Harmonie“ zu übersetzen wäre. Unter europäischen oder amerikanischen Mahjongspielern hat sich „Mahjong!“ als Signal für die fertige Hand eingebürgert. Im japanischen Riichi aber unterscheidet man bereits beim Beenden der Hand, ob der Ziegel gerufen oder selbst gezogen wurde. So ist dort die korrekte Ansage für ein Beenden der Hand durch das beanspruchen eines abgeworfenen Ziegels „**Ron!**“ und für das Beenden durch einen selbst gezogenen Ziegel „**Tsumo!**“ (die japanische Aussprache des chinesischen Begriffs für „selbst gezogen“). Nahezu alle im Riichi verwendeten Punktelisten und Übersichten verwenden diese beiden Begriffe – so wie auch unsere Punktelisten beim A.L.A.R.M. – New Style. Auf offiziellen Turnieren sind sie auch als Ansage vorgeschrieben, doch für unsere Zwecke reicht es aus, sie zu kennen.

3.5.2 Rangfolge beim Beanspruchen eines Ziegels

Zusammengenommen gibt es also vier Möglichkeiten einen Ziegel zu beanspruchen und damit gibt es eben auch vier Ansagen, nämlich die oben beschriebenen Chi, Pong und Kang, sowie die Ansage „Mahjong!“ zum Beenden des fertigen Spielbilds. Die Ansagen für höherwertige Kombinationen haben dabei Vorrang gegenüber den niedrigeren.

Diese Rangfolge erklärt sich am besten durch ein Beispiel: Der Südwind ruft „Chi!“ um den abgeworfenen Ziegel des Ostwinds für sich zu beanspruchen, der Westwindspieler ruft aber „Pong!“ (oder auch „Kang!“) – so bekommt der Westwindspieler den Ziegel, da seine Kombination die höherwertige ist. Ruft aber beispielsweise der Nordwind auch noch „Mahjong!“ um mit dem abgeworfenen Ziegel sein gesamtes Spielbild zu vervollständigen, so werden alle anderen Spieler übergangen, die eben nicht Mahjong rufen konnten und der Nordwindspieler bekäme den Ziegel.

Dies gilt selbst dann, wenn der Nordwindspieler mit dem abgeworfenen Ziegel lediglich ein Paar oder eine Straße vervollständigt hätte. Obwohl man eigentlich keinen Ziegel für ein Paar von einem anderen Spieler beanspruchen kann, ist dies trotz allem möglich, wenn es sich eben um den letzten Ziegel handelt, der für ein komplettes Spielbild fehlt.

Ein Mahjong-Ruf ist, wie eben erwähnt, sogar höherwertiger als der Ruf für einen Kang. Möchte der Westwind im obigen Beispiel den abgeworfenen Ziegel für einen Kang beanspruchen, so bekäme trotz allem der Nordwindspieler den betreffenden Ziegel zugesprochen, da die Mahjong-Ansage als höherwertig gegenüber allen anderen Ansagen einzustufen ist. Zusätzlich kann es vorkommen, dass ein Spieler einen selbst gezogenen Ziegel an einen bereits offen ausliegenden Drilling anlegt, um einen großen offenen Kang (siehe Abschnitt 3.4.6 b) zu bilden. Ein Mahjong-Ruf wäre sogar gegenüber einer solchen

Aktion höher im Wert. Erweitert also ein Spieler seinen offenen Drilling zu einem großen offenen Kang, darf ein anderer Spieler diesen soeben angelegten Ziegel für sein fertiges Spielbild beanspruchen. Man nennt dies „einen Kang berauben“ (Seite 23). In dieser Situation wird kein Ersatzziegel für den Kang aufgenommen und kein neuer Dora-Anzeiger umgedreht, da der Kang nicht erfolgreich gebildet wurde.

3.5.3 Furiten

Die abgeworfenen Ziegel eines Spielers sind „sichere“ Abwürfe für die anderen Spieler. Daraus ergeben sich mehrere weitere Spielregeln, die alle in einer Spielersituation namens „Furiten“ zusammengefasst werden:

a) Es gibt zwei Möglichkeiten, Furiten zu werden:

- Ein Spieler ist Furiten, wenn er mit einem seiner abgeworfenen Ziegel ein fertiges Spielbild ergänzen könnte – selbst dann wenn das betreffende Spielbild kein Wertungsmuster beinhalten würde. Ein Furiten-Spieler darf im Spielverlauf die Zusammenstellung seiner Hand verändern, um nicht mehr Furiten zu sein. Hat der betreffende Spieler allerdings Riichi gewettet, darf er seine Hand nicht mehr ändern (Genauerer dazu auf Seite 24).
- Ein Spieler kann auch vorübergehend Furiten sein. Wenn er es nämlich versäumt einen Ziegel zu beanspruchen, der ein fertiges Spielbild vollendet hätte, gilt dieser Spieler als „vorübergehend Furiten“. Auch hier gilt dies selbst dann, wenn das betreffende Spielbild kein Wertungsmuster beinhaltet und gilt auch wenn der entsprechende Ziegel von einem Kang zu rauben gewesen wäre.
- Dieser vorübergehende Zustand endet erst dann, wenn der versäumende Spieler selbst wieder einen Ziegel durch Ziehen oder Beanspruchen aufnimmt. Hat der versäumende Spieler überdies noch Riichi gewettet, so endet der Furiten-Zustand erst mit dem Ende der Hand.

b) Auswirkungen:

- Grundsätzlich gilt, dass ein Spieler, der Furiten ist, keinen abgeworfenen Ziegel mehr zum Beenden der Hand beanspruchen darf. Ungeachtet dessen dürfen zuvor abgeworfene Ziegel durchaus zur Vervollständigung einzelner Gruppen beansprucht werden, solange man damit eben nicht die Hand beendet.
- Zieht man den betreffenden Ziegel aber selbst, so darf man mit diesem trotz allem noch die Hand beenden.

Wegen diesen Regeln ist es auch von Bedeutung, dass die im gesamten Spielverlauf abgeworfenen Ziegel eindeutig dem abwerfenden Spieler zugeordnet werden können (siehe Abschnitt 3.5.5).

3.5.4 Die Kuikae-Regel

Im Riichi ist es nicht erlaubt durch das Beanspruchen eines Ziegels einen Ziegel in einer verdeckten Figur auf der Hand in der gleichen Runde auszutauschen. Auch hier helfen Beispiele, da es hierfür nur zwei Möglichkeiten gibt:

- a) Man darf keinen Ziegel rufen und einen identischen Ziegel im gleichen Zug abwerfen (Hätte man beispielsweise Lotus 222 auf der Hand, beansprucht man dann eine Lotus 2 für einen Drilling, darf man die auf der Hand verbleibende Lotus 2 nicht im gleichen Zug abwerfen).
- b) Man darf keinen Anfangs- oder Endziegel einer Straße rufen und im gleichen Zug den entsprechenden Ziegel vom anderen Ende der selben Straße abwerfen (Man hat etwa Bambus 678 auf der Hand und ruft eine Bambus 9 um die etwas wertvollere Straße 789 auszulegen, so darf man die Bambus 6 nicht im gleichen Zug abwerfen).

3.5.5 Das Auslegen von Ziegeln

Von den Spielern werden im Verlauf des Siels zwei Arten von Ziegeln ausgelegt: diejenigen, die man in Gruppen einbindet, damit sie zur Wertung herangezogen werden und diejenigen, die man nicht mehr benötigt und demnach „abwirft“. Für beide Fälle gibt es nähere Bestimmungen:

- a) Offene Ziegel in Gruppen werden immer so ausgelegt, dass gleichzeitig deutlich wird welchem Spieler die ausgelegten Gruppen gehören und welcher Spieler den geraubten Ziegel abgeworfen hat. Bei einem Pong oder einer Straße beispielsweise dreht man den beanspruchten Ziegel um 90 Grad und legt diesen links an die Gruppe, wenn es ein Abwurf des linken Nachbarn war, in die Mitte der Gruppe, wenn es der Spieler gegenüber war und rechts an die Gruppe, wenn es ein Abwurf des rechten Nachbarn war. Die Gruppe selbst wird rechts neben die verdeckte Hand ihres Besitzers geschoben.

Bei einem Kang sieht das natürlich ein klein wenig komplizierter aus, da man drei Fälle unterscheiden muss: bei einem verdeckten Kang legt man alle Ziegel nebeneinander und dreht die beiden äußeren mit dem Gesicht nach unten. Bei einem großen offenen Kang wird kein Ziegel nach unten gedreht, aber wie bei einem Drilling oder einer Straße wird der abgeworfene Ziegel um 90 Grad seitwärts gedreht. Ein kleiner offener Kang liegt ja bereits als offener Pong mit einem gedrehten Ziegel aus, weswegen der Ziegel, der den Drilling zu einem Kang erweitern soll, lediglich oberhalb des gedrehten Ziegels angelegt wird.

- b) Abgeworfene Ziegel werden innerhalb der Mauer (sofern noch vorhanden) direkt vor dem abwerfenden Spieler in von links nach rechts sortierten Sechserreihen offen ausgelegt (siehe Abbildung 2). Das dient zunächst einmal der besseren Übersicht über die verbleibenden Ziegel in der lebenden Mauer. Sind nämlich drei Reihen von je 6 abgeworfenen Ziegel zusammen gekommen, so ist das Spiel so gut wie vorbei – sollte es einmal vorkommen, dass mehr als 18 Ziegel pro Spieler abgeworfen werden müssen, dann legt man die überzähligen rechts an die dritte (unterste) Reihe an.

Andererseits ist diese Anordnung und das Eindrehen beanspruchter Ziegel notwendig, um deutlich sehen zu können, welche Ziegel entsprechend der Furiten-Regel sicher abgeworfen werden können oder nicht (siehe Abschnitt 3.5.3)

Beispiel:

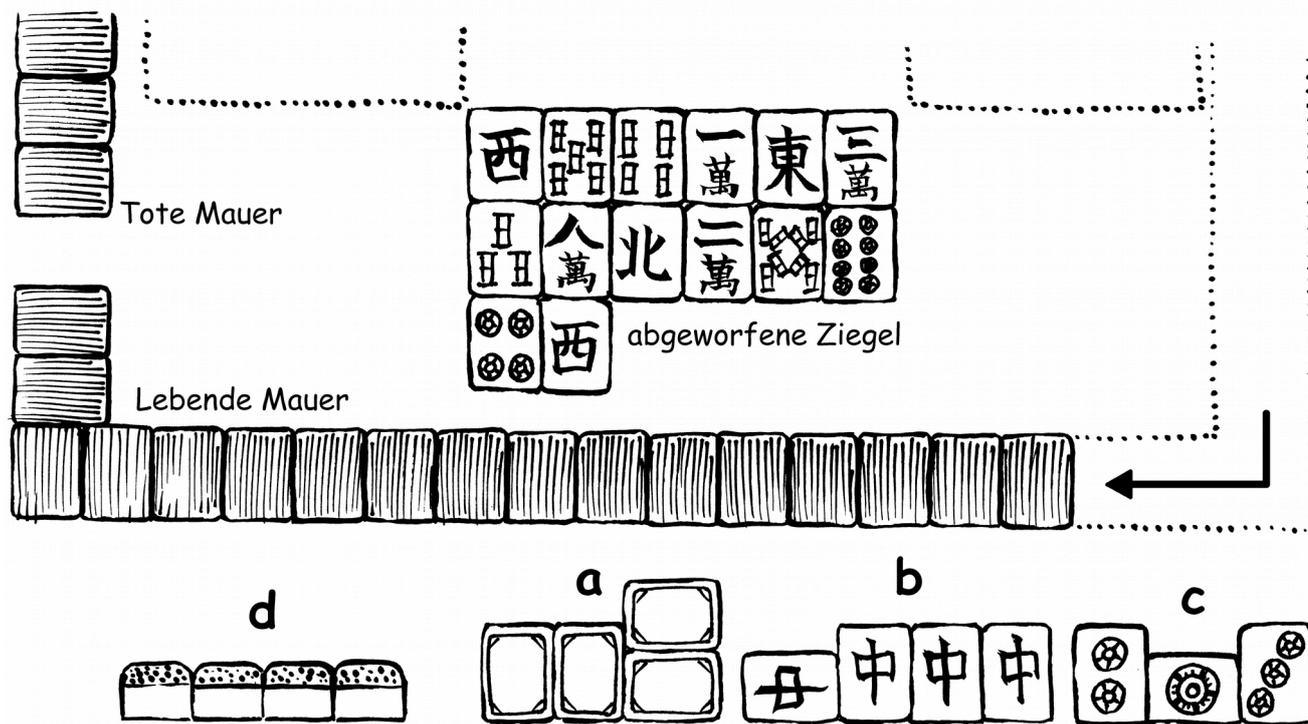


Abb. 2

Abbildung 2 zeigt einen kleinen offenen Kang aus weißen Drachen vom rechten Nachbarn (a), einen großen offenen Kang vom linken Nachbarn (b) und eine offene Straße deren fehlender Ziegel (die Lotus 1) vom Mitspieler gegenüber beansprucht worden ist (c). Die 4 übrigen Ziegel (d) sind noch immer verdeckt auf der Hand und nur für den Besitzer selbst einsehbar aufgestellt. Innerhalb der lebenden Mauer befinden sich die abgeworfenen Ziegel des Spielers – offenbar hatte er zuletzt einen Westwind abgeworfen (zählt man die Ziegel auf der Hand, stellt man fest, dass der Spieler gerade nicht am Zug ist). Der Pfeil soll nur verdeutlichen, von welchem Ende der lebenden Mauer die nächsten Ziegel aufgenommen werden.

3.6 Beenden einer Hand

Wie in Abschnitt 3.1.3 bereits angemerkt, kann eine Hand einerseits durch den Mahjong-Ruf eines Spielers (bei Fertigstellen eines Spielbilds) oder andererseits durch ein Unentschieden enden. In allen anderen Fällen gilt die Hand nicht als beendet.

3.6.1 Sobald ein Mahjong angesagt wurde

Endet eine Hand mit dem Mahjong-Ruf eines Spielers, erhält nur dieser Spieler die Punkte für seine Hand. Gibt es mehrere Möglichkeiten, diese Hand zu werten, wird immer diejenige Wertung herangezogen, die die meisten Punkte liefert.

- a) Ein Spieler, der mit einem selbst gezogenen Ziegel beendet (durch Tsumo) wird von allen drei übrigen Spielern ausbezahlt. Das heißt, jeder Spieler zahlt an den Gewinner der Hand in Höhe des Grundwerts der Hand aus. Gewinnt Osten, zahlen alle Spieler den doppelten Grundwert, gewinnt ein anderer Spieler als Osten, so muss nur der Osten den doppelten Grundwert zahlen.
- b) Ein Spieler, der mit einem Ziegel beendet, den er von einem anderen Spieler beansprucht hat (durch Ron) wird – auch stellvertretend für die beiden übrigen Spieler – nur vom abwerfenden Spieler ausbezahlt. Die Grundwerte aller drei Spieler werden somit addiert und diese Kosten allein vom abwerfenden Spieler getragen. Der abwerfende Spieler zahlt also den sechsfachen Grundwert der Hand, wenn Osten gewonnen hat (Osten gewinnt immer doppelt) und den vierfachen Grundwert, wenn ein anderer Spieler gewonnen hat (jeweils einmal den Grundwert für die beiden nicht-Ostenwindspieler und den doppelten Grundwert für den Ostwindspieler).

Beanspruchen zwei oder mehr Spieler den gleichen abgeworfenen Ziegel für ein fertiges Spielbild, so bekommt nur derjenige Spieler den Ziegel, der in Spielreihenfolge näher am abwerfenden Spieler sitzt. Die übrigen Spieler, die ebenfalls mit diesem Ziegel ihr Spielbild vervollständigt hätten, gewinnen nicht und müssen ihre Hand demnach auch nicht aufdecken. Kürzer formuliert: Es kann nur einen (Gewinner pro Hand) geben!

3.6.2 Unentschieden

Ein Unentschieden tritt nach dem Abwurf des Spielers auf, der den letzten Ziegel der lebenden Mauer aufgenommen hat (näheres im folgenden Abschnitt 3.6.3), und kein anderer Spieler diesen Abwurf zum Beenden eines fertigen Spielbilds beansprucht.

Bei einem Unentschieden gibt es Strafzahlungen für Spieler, die bis zu diesem Zeitpunkt noch keine wartende Hand bilden konnten. Ein Spieler hat dann eine wartende Hand, wenn die folgenden drei Kriterien erfüllt sind:

1. Seine 13 Ziegel umfassende Hand benötigt nur noch einen Ziegel um ein fertiges Spielbild zu erzeugen (siehe Abschnitt 3.2).
2. Den noch fehlenden letzten Ziegel muss es geben. Eine Hand, die beispielsweise 5 identische Ziegel bräuchte, könnte nie beendet werden und ist damit keine wartende Hand. Allerdings muss der Ziegel nicht unbedingt noch im Spiel sein. Der fehlende Ziegel dürfte also durchaus komplett aufgebraucht sein.
3. Der Spieler darf keine „tote Hand“ haben (siehe Abschnitt 6 a).

Während des Zuges eines Spielers ist dessen 14 Ziegel umfassende Hand nur dann als wartende Hand anzusehen, wenn sie nach dem Abwurf des Spielers die obigen Kriterien erfüllt.

Die Strafzahlung beläuft sich immer auf **3000 Punkte**. Alle Spieler, die bei einem Unentschieden keine wartende Hand nachweisen können, müssen ihre Hand auch nicht aufdecken. Sie müssen aber gemeinsam die Strafzahlung für alle Spieler, die eine wartende Hand nachweisen können, unter sich aufteilen. Zum Beweis müssen alle Spieler mit wartender Hand ihre Hand aufdecken.

Es ergeben sich folgende Kombinationen:

Anzahl der noten-Spieler	Strafe für jeden noten-Spieler	Punkte für jeden tenpai-Spieler
0	-	0
1	3000	1000
2	1500	1500
3	1000	3000
4	0	-

Alle Spieler, die im Verlauf der Hand Riichi gewettet haben, müssen in jedem Fall ihre Hand aufdecken, da bei einer fehlerhaften Riichi-Wette eine höhere Strafe gefordert werden kann (Abschnitt 6.4).

3.6.3 Der Letzte Mauerziegel

Der letzte Ziegel der lebenden Mauer nimmt eine Sonderrolle ein, da die 14 übrigen Ziegel (in der toten Mauer) nicht aufgenommen werden. Es ergeben sich dadurch die folgenden beiden Einschränkungen für den letzten Mauerziegel:

- a) Die letzten vier Ziegel der lebenden Mauer dürfen nur für ein fertiges Spielbild beansprucht werden, nicht jedoch für eine Straße, einen Pong oder einen Kang. Einen verdeckten Kang darf man nicht im Zug des letzten Mauerziegels bilden.
- b) Wird ein Kang im Spielzug des Vorletzten Mauerziegels gebildet, so wird der Ersatzziegel als letzter Mauerziegel angesehen.

3.6.4 Der Wind dreht sich – oder auch nicht

Am Ende einer Hand müssen mehrere Mechanismen abgewickelt werden, die zur Fortsetzung des Spiels erforderlich sind. Zur Einordnung unterscheidet man, wer die Hand gewinnt.

- a) Verliert der Ostwindspieler eine Hand (siehe Abschnitt 3.1.2), so dreht sich der Wind. Das bedeutet, dass nun der nächste Spieler in Spielreihenfolge (also der bisherige Südwind) zum Ostwind wird, der bisherige Ostwind wird nun zum Nordwind, der bisherige Nordwind wird zum Westwind und der bisherige Westwind zum Südwind. Alle Rechte und Pflichten des Ostwinds (Vorhand, Besitz und erste Verwendung der Würfel, doppelt verlieren oder gewinnen) gehen auf den neuen Ostwind über.
- b) Gewinnt der Ostwindspieler (also Vorhand), so bleibt alles beim Alten und die nächste Hand wird in gleicher Besetzung weitergeführt. Der Ostwindspieler würfelt folglich erneut für die nächste Hand und zahlt oder verliert weiterhin den doppelten Betrag.
- c) Bei einem Unentschieden unterscheidet man, ob der Ostwindspieler eine wartende Hand vorweisen kann oder nicht. Weist der Ostwindspieler eine solche nach, so bleibt er Osten. Kann er aber keine nachweisen, so dreht sich der Wind, als ob er verloren hätte.

Sobald das Ende der Hand auf diese Weise abgewickelt wurde, wird eine neue Hand begonnen, sofern noch nicht das Spielende erreicht ist. Dazu werden die Ziegel neu gemischt und ausgeteilt wie in den Abschnitten 2.4 bis 2.6 beschrieben.

3.6.5 Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn eine der folgenden zwei Situationen eintritt (siehe Abschnitt 3.1.1):

- a) Die Südwindrunde ist vorbei. Das Spiel endet folglich, sobald jeder Spieler zweimal seine Position als Ostwind abgeben musste. Nach den hier beschriebenen Regeln gibt es dazu keine Ausnahme. Es wird also so lange weiter gespielt, bis Osten in der letzten Hand verloren hat, oder bis die zweite Situation, der Ablauf der Spielzeit, eintritt.
- b) Die vorgesehene Zeit ist abgelaufen. Am Anfang und am Ende der Spielzeit sollte ein deutliches Signal gegeben werden.

Vor Beginn der Spielzeit dürfen gegebenenfalls die Sitzplätze schon ausgelost und die Mauer bereits aufgebaut werden. Den Mauerdurchbruch darf man aber erst nach dem Signal auswürfeln.

Am Ende der Zeitbegrenzung wird die laufende Hand noch zu Ende gespielt. Ist zum Signal die neue Mauer bereits aufgerichtet, die Würfel aber noch nicht geworfen, so endet das Spiel sofort. Nach dem Signal wird keine Wiederholung einer Hand (Abschnitt 6 b) mehr ausgeführt.

4 Punktwertung

Im Mahjong gibt es mehrere Arten der Punktwertung. Während in vielen älteren Varianten Punkte für die einzelnen Elemente der Hand vergeben und diese durch Verdopplungen für die Wertungsmuster der Hand vervielfacht wurden, sind in den meisten modernen Varianten nur noch die Wertungsmuster, von denen es eben auch unterschiedlich viele geben kann, ausschlaggebend. Im „New Style“ sind es eben diese Wertungsmuster, die die Punktzahl bestimmen.

Welche Spieler zahlen müssen, wird in Abschnitt 3.6.1 erläutert. Alle Spieler sind außerdem dazu verpflichtet, bei der Ermittlung der maximalen Punktzahl eines fertigen Spielbilds zu helfen. Gibt es mehrere Möglichkeiten die Hand zu werten, muss also immer die Wertung mit der höchsten Punktzahl herangezogen werden.

Punktzahlen können so lange noch im Nachhinein korrigiert werden, wie die betreffende Hand noch vollständig zu sehen ist, oder wenn alle Spieler zustimmen.

Der Grundwert einer beliebigen Hand liegt bei 125 Punkten, die dann – entsprechend der Anzahl ihrer Verdopplungen – erhöht werden. Dieser (recht willkürliche) Wert wurde festgelegt, um die Auszahlungsliste möglichst entsprechend zum Riichi gestalten zu können.

Es ergibt sich folgendes Vorgehen:

1. Man ermittelt die Anzahl der Verdopplungen, da zum Beenden ja ohnehin mindestens ein Wertungsmuster (Abschnitt 4.1) erforderlich ist. Dazu addiert man alle Verdopplungen, die aus Bonusziegeln (Abschnitt 4.2) resultieren. Die Summe ergibt die Gesamtzahl der Verdopplungen (fān), die in der Auszahlungsliste nachgeschlagen werden.
2. Alle auf dem Tisch liegenden Riichi-Wetteinsätze nimmt sich der Gewinner der Hand (siehe Seite 24) weiter unten.

4.1 Die Wertungsmuster

Die Wertungsmuster zerfallen hier noch einmal in die normalen Wertungsmuster und 12 Sonderspiele, auch „Yakuman“ oder „Limithände“, genannt. Zum einfachen Auffinden der Muster sind sie in vier Serien unterteilt, die näher beschreiben, was an den zugehörigen Mustern das gemeinsame Element ist.

Einige Anmerkungen gelten aber für alle Wertungsmuster gleichermaßen:

- Die verschiedenen Wertungsmuster sind kumulativ. Das bedeutet, dass eine Hand durchaus mehrere Wertungsmuster zugleich erfüllen kann, solange alle Kriterien hierfür zutreffen. Der Fān-Wert (d.h. die Anzahl der Verdopplungen) wird direkt in der Überschrift eines jeden Musters angegeben.
- Für Wertungsmuster, in deren Beschreibung ausdrücklich etwas anderes steht, gilt dies nicht. Ebensowenig für die Sonderspiele, die Yakuman. Bei beiden Ausnahmen wird nur das jeweils höchste Wertungsmuster gezählt.

- Einige Wertungsmuster erfordern eine verdeckte Hand. Eine solche verdeckte Hand darf aber auch mit einem abgeworfenen Ziegel beendet werden. Die betreffende Gruppe zählt dann zwar als offen, die Hand jedoch gilt weiterhin als verdeckt.

4.1.1 Struktur-Serie

平和

Nur Chi und ein wertloses Paar: 1 fān

[Pinfu] Eine verdeckte Hand aus 4 Chi und einem wertlosen Paar (ein Paar aus Farbziegeln oder einem Wind, der weder vorherrschender Wind noch Platzwind ist). Die „Sieben Paare“ und „Die 13 Waisen“ sind keine gültige Kombination für dieses Wertungsmuster.

Das Paar muss dabei bereits auf der Hand sein und die letzte zu vervollständigende Gruppe darf keine Eck- oder Mittellücke aufweisen.

三色同順

Gleiches Chi in 3 Farben: 1 fān

[San shoku dōjun] Diese Hand muss drei Straßen mit den exakt gleichen Ordnungszahlen enthalten—jede Straße muss dabei eine andere Farbe aufweisen.

三色同刻

Gleiches Pong in 3 Farben: 2 fān

[San shoku dōkō] Die Hand enthält drei Drillinge oder Vierlinge mit den gleichen Ordnungszahlen, jedes in einer anderen Farbe.

七対子

Sieben Paare: 2 fān

[Chii toitsu] Eine verdeckte Hand aus sieben verschiedenen Paaren. Daher kann dieses Wertungsmuster nicht berechnet werden, wenn die Hand zwei identische Paare (also einen verdeckten Kang, den man nicht gemeldet hat) enthält.

Weitere Wertungsmuster, wie zum Beispiel „Riichi“ oder „Komplett verdeckte Hand“ usw. können ebenfalls enthalten sein.

対々和

Pong Hand: 2 fān

[Toitoi hō] Die Hand enthält vier Drillinge (hier gelten auch bis zu drei Kang) und ein Paar.

三暗刻

Drei verdeckte Pong: 2 fān

[San ankō] Eine Hand mit drei verdeckten Drillingen oder Kang. Die Hand selbst darf allerdings offen sein.

三槓子

Drei Kang: 2 fān

[San kantsu] Eine Hand mit drei Kang.

4.1.2 Farbe-Serie

Große Straße: 1 fān

一氣通貫

[Ikkitsukan / Itsu] Die Hand muss drei Straßen in der gleichen Farbe enthalten, mit von 1 bis 9 aufsteigenden Ordnungszahlen.

Reines Doppelchi: 1 fān

一盃口

[li peikō] Eine verdeckte Hand mit zwei vollkommen identischen Straßen (also in der gleichen Farbe mit den gleichen Ordnungszahlen).

Unreine Farbe: 2 fān

混一色

[Honitsu] Eine Hand, die nur aus Ziegeln einer der drei Farben und Ehrenziegeln besteht.

Doppeltes reines Doppelchi: 3 fān

二盃口

[Ryan peikō] Eine verdeckte Hand mit vier Straßen und einem Paar, wobei die vier Straßen in zwei reine Doppelchi zerfallen.

Z.B.: Bambus 123, Bambus 123, Lotus 234, Lotus 234 und einem beliebigen Paar.

Reine Farbe: 5 fān

清一色

[Chinitsu] Die Hand besteht ausschließlich aus Ziegeln einer einzigen Farbe, ohne Ehrenziegel. Man kann diese Hand daher nicht mit „Unreine Farbe“ kombinieren.

4.1.3 Ehren-Serie

Drachenpong: 1 fān

三元牌

[Sangenpai] Ein Drilling oder Vierling aus Drachen. Dieses Wertungsmuster kann man für jede einzelne solche Gruppe auf der Hand beanspruchen.

Platz- oder Rundenwindpong: 1 fān

風牌

[Kazehai] Auch als "wertvolle Windgruppe" bekannt, bezeichnet dieses Muster einen Drilling oder Vierling aus dem Platzwind oder aus dem in der Runde vorherrschenden Wind. Dieses Wertungsmuster kann man für jede einzelne solche Gruppe auf der Hand beanspruchen.

Einfache Hand: 1 fān

断么九

[Tanyao chū] Eine Hand ohne Ehren- oder Randziegel.

Äußere Hand: 1 fān

全帶ヤ才

[Chanta] Die Hand muss mindestens eine Straße enthalten und in jeder Gruppe, ebenso wie in dem Paar, muss ein Hauptziegel enthalten sein.

純全帶

Ecksteine in jedem Set: 2 fān

[Junchan] Die Hand muss mindestens eine Straße enthalten und in jeder Gruppe, ebenso wie in dem Paar, muss ein Randziegel enthalten sein. Das Wertungsmuster „Äußere Hand“ kann aber nicht hiermit kombiniert werden.

混老頭

Nur Ehren und Ecksteine: 2 fān

[Honrōtō] Die Hand darf ausschließlich Hauptziegel enthalten. Zwei Verdopplungen für „Pong Hand“ oder „Sieben Paare“ werden dann in jedem Fall addiert—das Wertungsmuster „Äußere Hand“ kann aber nicht hiermit kombiniert werden.

小三元

Kleine Drei Drachen: 2 fān

[Shōsangen] Eine Hand mit zwei Gruppen aus Drachen (Drillinge oder Vierlinge) und einem Paar aus Drachen. Die beiden Verdopplungen für die einzelnen Drachengruppen werden unabhängig davon noch hinzugezählt.

4.1.4 Mahjong-Serie

門前清自摸

Komplett verdeckt + selbst gezogen: 1 fān

[Menzen tsumo] Dieses Wertungsmuster gilt als erfüllt, wenn man mit einer verdeckten Hand durch einen selbst von der Mauer gezogenen Ziegel (Tsumo) gewinnt.

嶺上開花

Vom Gipfel: 1 fān

[Rinshan Kaihō] Für dieses Wertungsmuster muss man die Hand mit dem Ersatzziegel für einen Kang beenden. Dies gilt als Beenden mit einem Mauerziegel (Tsumo).

搶槓

Kang beraubt: 1 fān

[Chan kan] Schafft man es, wie in Abschnitt 3.5.2 beschrieben, durch den eigenen Mahjong-Ruf den Ziegel zu beanspruchen, den ein anderer Spieler selbst gezogen hat und gerade an einen offen ausliegenden Drilling anlegen möchte, so ergibt das eine Verdopplung für den Spieler, der die Hand beendet hat. Ein weiterer Kang-Dora-Anzeiger wird dabei aber nicht umgedreht, da der Kang nicht erfolgreich gebildet werden konnte. Die Hand so zu beenden zählt als Beenden mit einem beanspruchten Ziegel (Ron).

海底摸月 bzw. 川底撈魚

Vom Meeresgrund: 1 fān

Es kann sich hierbei um ein Tsumo mit dem letzten Mauerziegel handeln [Haitei]: Man beendet mit dem letzten Ziegel der lebenden Mauer. Sollte der letzte Ziegel, der aufgenommen wird, ein Ersatzziegel für einen Kang sein, so erhält man nur die Verdopplung für „Vom Gipfel“. Das bedeutet, dass die Wertungsmuster „Vom Meeresgrund“ und „Vom Gipfel“ sich gegenseitig ausschließen.

Das gleiche gilt für Ron mit dem letzten Mauerziegel [Hōtei]: Man beendet durch das Beanspruchen des letzten Ziegels aus der lebenden Mauer, der von einem anderen Spieler abgeworfen wurde.

立直

Riichi: 1 fān

Eine verdeckte wartende Hand mit einem Wetteinsatz von 1000 Punkten.

Vorgehensweise:

1. Sobald ein Spieler eine verdeckte wartende Hand erreicht hat, darf er für einen Einsatz von 1000 Punkten "Riichi" ansagen.

Auch einem Spieler, der Furiten ist, ist es erlaubt Riichi zu wetten.

Es ist jedoch nicht gestattet Riichi zu wetten, wenn im laufenden Spielzug weniger als 4 Ziegel in der lebenden Mauer übrig sind.

2. Zum Markieren des Zeitpunkts der Wette wird der nächste abgeworfene Ziegel um 90 Grad beim Ablegen seitwärts gedreht. Der Wetteinsatz wird in die Mitte der Mauer zu den abgeworfenen Ziegeln des Riichi ansagenden Spielers gelegt.

Beansprucht ein anderer Mitspieler den gedrehten Ziegel zur Vervollständigung einer Gruppe, so wird stattdessen einfach der im Durchgang zuvor abgelegte Ziegel gedreht.

Beansprucht aber ein Spieler den gedrehten Ziegel um die Hand zu beenden, geht der Wetteinsatz sofort zurück an den alten Besitzer und die Wette ist nichtig.

3. Alle Riichi-Einsätze auf dem Tisch gehen an den nächsten Gewinner einer Hand.

Bei einem Unentschieden bleiben alle Riichi-Einsätze so lange in der Mitte, bis wieder eine Hand gewonnen wird.

Auswirkungen: Ein Spieler, der Riichi gewettet hat, darf sein Spielbild nicht mehr in der Struktur verändern. Dies bedeutet, dass man durchaus einen verdeckten Kang anmelden darf, sofern man den passenden Ziegel von der Mauer zieht und die ursprüngliche Gruppe nur als verdeckter Drilling in der wartenden Hand aufgefasst werden konnte. In logischer Konsequenz sind keine anderen Ansagen außer denen zu gegebenenfalls weiteren verdeckten Kang und der Mahjong-Ansage mehr möglich. Besitzt man aber drei aufsteigende Drillinge in der gleichen Farbe, so darf man für diese drei Gruppen keinen verdeckten Kang anmelden, da sie bezüglich der Struktur des Spielbilds auch als drei identische Straßen aufgefasst werden können.

Zur Riichi-Wette gibt es noch die zwei folgenden Sonderfälle, die den Ertrag aus der Wette erhöhen können:

Ippatsu: +1 fān bei Riichi-Wette

一発

Gewinnt man eine Riichi-Wette innerhalb des ersten ununterbrochenen Durchgangs nach der Wette, erhält man dafür eine zusätzliche Verdopplung. Beanspruchungen abgeworfener Ziegel für Straßen, für Drillinge oder für offene oder verdeckte Kang unterbrechen den

Durchgang, wodurch ein Anspruch auf Ippatsu verloren geht. Andere Riichi-Wetten unterbrechen den Durchgang allerdings nicht.

Beachten: Da die erfolgreiche Riichi-Wette eine Voraussetzung dieses Wertungsmusters ist, muss die Verdopplung für den erfolgreichen Abschluss der Riichi-Wette ebenfalls addiert werden.

Doppelt Riichi: +1 fān bei Riichi-Wette

ダブル立直

[Daburu Riichi] Ein Spieler, der im allerersten ununterbrochenen Durchgang nach dem Beginn der laufenden Hand eine Riichi-Wette ablegt und diese erfolgreich beendet, erhält eine zusätzliche Verdopplung.

Beachten: Da die erfolgreiche Riichi-Wette eine Voraussetzung dieses Wertungsmusters ist, muss die Verdopplung für den erfolgreichen Abschluss der Riichi-Wette ebenfalls addiert werden. Beendet der Spieler sogar im ersten ununterbrochenen Durchgang nach der Wette, so muss man natürlich auch die Verdopplung für Ippatsu addieren.

Menschlicher Segen: 5 fān

人和

[Renhō] Mit einer verdeckten Hand beendet man im allerersten Durchgang. Also bevor man das erste Mal am Zug gewesen wäre, mit dem Abwurf eines anderen Spielers.

Alle Ansagen zum Beanspruchen eines Ziegels, oder auch zum Anmelden eines Kang, unterbrechen den Durchgang. Riichi-Ansagen unterbrechen den Durchgang jedoch nicht.

4.1.5 Sonderspiele

Die Dreizehn Waisen: Limit

国士無双

[Kokushi musō] Eine verdeckte Hand mit jeweils einem der vier Winde, je einem der drei Drachen und je einem der sechs verschiedenen Randziegel. Einer dieser 13 verschiedenen Hauptziegel muss dabei doppelt vorliegen, um ein Paar zu bilden. Allein zum Beenden dieses Wertungsmusters ist es sogar gestattet, einen soeben angemeldeten verdeckten Kang zu berauben (vgl. Abschnitte 3.5.2 und 5.2).

Die Neun Tore: Limit

九蓮宝燈

[Chūren pōto] Eine verdeckte Hand aus Ziegeln in nur einer Farbe mit je drei der beiden Randziegel und jeweils einem von allen Ziegeln zwischen diesen plus einem beliebigen Ziegel in der gleichen Farbe. Zum Beispiel also Kreis 1112345678999 und Kreis 3 (damit also die Struktur 11,123,345,678,999).

Himmlischer Segen: Limit

天和

[Tenhō] Der Ostwindspieler gewinnt sofort mit seiner anfänglichen 14-Ziegel Hand (diese muss logischerweise verdeckt sein). Sollte dieser Spieler aber einen verdeckten Kang anmelden, so ist dieses Wertungsmuster ungültig.

Irdischer Segen: Limit

[Chihō] Mit einer verdeckten Hand beendet man im allerersten ununterbrochenen Durchlauf der Hand durch einen selbst von der Mauer gezogenen Ziegel (Tsumo). Alle Ansagen zum Beanspruchen eines Ziegels, oder auch zum Anmelden eines Kang, unterbrechen den Durchgang. Riichi-Ansagen unterbrechen den Durchgang jedoch nicht.

地和

Vier verdeckte Pong: Limit

[Sū ankō] Die Struktur ist so einfach wie es klingt: Man hat vier verdeckte Drillinge oder verdeckte Kang auf der Hand. Die Hand darf entweder mit einem selbst gezogenen Ziegel beendet werden, oder mit Beanspruchen eines abgeworfenen Ziegels, sofern man damit nur das Paar vervollständigt.

四暗刻

Vier Kang: Limit

[Sū kantsu] Eine Hand aus vier Kang und einem Paar.

四槓子

Nur Grün: Limit

[Ryū iisō] Ein fertiges Spielbild, welches nur aus komplett grünen Ziegeln besteht. Als grüne Ziegel gelten der grüne Drache und Bambus 2, 3, 4, 6 und 8. Die Hand muss natürlich nicht alle dieser sechs Ziegeltypen beinhalten, sie darf nur keine anderen aufweisen. Da es nur 6 verschiedene komplett grüne Ziegel gibt, ist „Sieben Paare“ damit nicht möglich.

緑一色

Nur Ecksteine: Limit

[Chinrōtō] Eine Hand, die nur aus Randziegeln besteht. Auch hierbei ist es unmöglich „Sieben Paare“ zu bilden, da es nur 6 verschiedene Randziegel gibt.

清老頭

Nur Ehren: Limit

[Tsū iisō] Eine Hand, die ausschließlich aus Ehren (Drachen- und Windziegeln) zusammengesetzt ist. In diesem Fall ist es sogar möglich „Sieben Paare“ zu bilden.

字一色

Große Drei Drachen: Limit

[Daisangen] Diese Hand muss drei Pong oder Kang aus Drachen enthalten.

Derjenige Mitspieler, der für die Vervollständigung der dritten, allen Spielern bekannten Drachengruppe verantwortlich ist, muss einen höheren Betrag an den Gewinner der „Großen Drei Drachen“ zahlen (siehe Abschnitt 5.3).

大三元

Kleine Vier Winde: Limit

[Shōsūshi] Die Hand muss drei Pong oder Kang aus Winden aufweisen und das Paar muss aus dem vierten Wind bestehen.

小四喜

Große Vier Winde: Limit

[Daisūshi] Dieses Spielbild besteht aus vier Gruppen aller vier Winde und einem beliebigen Paar.

Auch hier zahlt derjenige Mitspieler, der für die Vervollständigung der vierten, allen Spielern bekannten Gruppe aus Winden verantwortlich ist, einen höheren Betrag an den Gewinner der „Großen Vier Winde“ (siehe Abschnitt 5.3).

4.2 Bonuspunkte

Zu den Verdopplungen aus den obigen Wertungsmustern kann der Gewinner einer Hand auch noch zusätzliche Verdopplungen (fān) erreichen. Und zwar ist das je eine Verdopplung pro Dora-Ziegel auf seiner Hand. Als Dora-Ziegel werden all diejenigen Ziegel bezeichnet, auf die der Dora-Anzeiger hinweist. Wie in Abschnitt 2.6 beschrieben, weist der Dora-Anzeiger immer auf den nächsten Ziegel innerhalb der gleichen Art.

Bis zu zehn Dora-Anzeiger könnten am Ende einer Hand offen liegen. Damit können auch mehrere offene Dora-Anzeiger auf den gleichen Ziegel verweisen. Der betreffende Dora-Ziegel liefert in einer solchen Situation entsprechend viele Verdopplungen, wie eben Dora-Anzeiger auf ihn verweisen. Liegt beispielsweise in der toten Mauer die Bambus 1 gleich zwei mal als Dora-Anzeiger offen, dann bekäme ein Spieler der die laufende Hand mit einem Paar aus Bambus 2 und daneben noch einer Bambus Straße aus den Ziegeln 123 beendet, gleich 6 zusätzliche Verdopplungen.

Insgesamt kann es bis zu drei Arten solcher Bonusziegel geben:

4.2.1 Dora-Ziegel

Im engeren Sinne sind Dora-Ziegel diejenigen auf die der ursprünglich beim Aufbau der toten Mauer aufgedeckte Dora-Anzeiger hinweist (siehe Abschnitt 2.6).

4.2.2 Kang-Dora

Diese werden von den vier Ziegeln angezeigt, die rechts neben dem ursprünglichen Dora-Anzeiger liegen (in Abbildung 1 mit A bis D gekennzeichnet). Sie werden aber nur dann aufgedeckt, wenn ein Kang gebildet wird. Beim ersten Kang deckt man Ziegel A auf, beim zweiten Kang Ziegel B und so weiter. Jeder neue Kang-Dora-Anzeiger, der eben bei Bildung eines weiteren Kang erforderlich ist, muss vor dem Abwurf des Spielers am Zug aufgedeckt werden.

Wird ein Kang beraubt, wird auch kein Kang-Dora-Anzeiger aufgedeckt, da der Kang nicht erfolgreich gebildet werden konnte (Seite 23).

Ein Kang-Dora-Anzeiger wird aber sehrwohl aufgedeckt, wenn ein Spieler mit dem Ersatzziegel für ein Kang beendet.

4.2.3 Ura-Dora

So werden die Bonusziegel bezeichnet, die von den Ziegeln unter aufgedeckten Dora-Anzeigern (hier also im weiteren Sinne als Dora-Anzeiger plus Kang-Dora-Anzeiger verstanden) angezeigt werden. Allerdings darf sie nur ein Spieler, der erfolgreich eine Riichi-Wette beendet hat, hinzurechnen (Seite 24). Beendet ein Spieler ohne laufende Riichi-Wette, so bleiben diese unteren Ziegel verdeckt und werden nicht als Bonus gewertet.

5 Ausnahmen

Aller guten Dinge sind drei und Ausnahmen bestätigen bekanntlich die Regel. Beide Redewendungen treffen auch bei den hier beschriebenen Spielregeln zu, weil es eben drei Ausnahmen gibt. Da sie aber nicht so recht in die anderen Kapitel hinein passen, habe ich sie hier gesondert aufgeführt.

5.1 Vierter Kang

Die Bildung eines fünften Kang ist beim A.L.A.R.M. – New Style verboten. Es können demnach nur 4 Kang gebildet werden. In der toten Mauer werden daher genau vier Ziegel als Ersatzziegel für Kang bereit gehalten—die vier Ziegel nämlich, die links vom Dora-Anzeiger liegen (in Abbildung 1 mit den Ziffern 1 bis 4 markiert).

Das Spiel wird nach dem vierten Kang ganz normal weitergeführt, jedoch mit der Einschränkung, dass ab diesem Zeitpunkt kein weiterer Kang mehr gebildet bzw. gemeldet werden darf: Schafft es ein Spieler, vier identische Ziegel zu sammeln, nachdem bereits vier Kang in der laufenden Hand gemeldet wurden, so kann er diese vier Ziegel nicht in der gleichen Gruppe verbinden, egal um welche Ziegel es sich dabei handelt. Es ist in diesem Fall gleichermaßen unmöglich einen Kang zu beanspruchen, wenn man 3 identische Ziegel auf der Hand hat und ein Mitspieler den vierten Ziegel abwirft.

5.2 Verdeckten Kang berauben

Normalerweise ist es nicht möglich, einen Ziegel aus einer verdeckten Gruppe zu beanspruchen, da bis auf den Besitzer der entsprechenden Gruppe logischerweise kein Spieler den entsprechenden Ziegel kennt. Der verdeckte Kang nimmt dabei aber eine Zwischenposition ein. Zwar gilt dieser als verdeckte Gruppe, durch die Meldung ist jedoch allen Spielern bekannt, welche vier Ziegel für sie „aus dem Spiel“ sind.

In der Mehrzahl der Fälle ist es also im Falle eines verdeckten Kang nicht möglich, den vierten Ziegel, wie in den Abschnitten 3.5.2 und auf Seite 23 beschrieben, zu „rauben“. Für in besonderem Maße als wertvoll geltende Spielbilder, gilt dies aber nicht. Alle Hände mit dem Wertungsmuster „Die Dreizehn Waisen“ (Seite 25) werden in diesem Sinne als dermaßen selten und wertvoll betrachtet, dass man zur Fertigstellung eines solchen Spielbilds selbst einen verdeckten Kang berauben darf.

5.3 Die Kanone abfeuern

Diese letzte Ausnahme führt uns eigentlich schon zu den Strafzahlungen, da es sich hierbei im Prinzip um nichts anderes handelt. Allerdings ist dies keine Strafzahlung in dem Sinne, dass eine Unregelmäßigkeit oder eine Störung des Spiels korrigiert werden muss. Vielmehr ist es eine kleine Bußzahlung für „leichtsinniges“ Spiel.

Diese Bußzahlung tritt nur dann auf, wenn ein Spieler die laufende Hand mit einem Spielbild beendet, welches entweder das Wertungsmuster „Große drei Drachen“ (Seite 26) oder „Große vier Winde“ (Seite 27) aufweist. Für andere Spielbilder gibt es keine solche Bußzahlung. Es werden demnach zwei Fälle der Bußzahlung unterschieden:

- a) Liegen vor einem Spieler bereits zwei sichtbare Gruppen (Pong oder Kang) aus Drachen und wirft ein anderer Spieler die dritte Sorte der Drachenziegel ab, so muss der verantwortliche Spieler dem ersteren die Bußzahlung leisten, sofern der erstere mit dem Wertungsmuster „Große drei Drachen“ (Seite 26) beendet.
- b) Liegen vor einem Spieler bereits drei sichtbare Gruppen (Pong oder Kang) aus Winden und wirft ein anderer Spieler die vierte Sorte der Windenziegel ab, so muss der verantwortliche Spieler dem ersteren die Bußzahlung leisten, sofern der erstere mit dem Wertungsmuster „Große vier Winde“ (Seite 27) beendet.

Als sichtbare Gruppe gilt entweder ein offen ausliegender Drilling oder alle Arten eines Kang. Beendet der Gewinner der Hand durch einen selbst gezogenen Ziegel (Tsumo), so zahlt der verantwortliche Spieler, also derjenige der den dritten Drachen oder vierten Wind abwarf—man sagt, der die „Kanone abgefeuert“ hat—allein und auch stellvertretend für alle anderen Spieler.

Beendet der Gewinner mit einem beanspruchten Ziegel (Ron), so zahlt sowohl der Spieler, der den Schlussziegel abgeworfen hat, als auch der Spieler, der die Kanone abgefeuert hat jeweils die Hälfte des gesamten Betrags.

6 Spielfehler und Strafen

Da es in unserer Liga keine Schiedsrichter im strengeren Sinne gibt und da es sich ohnehin nur um einen kleinen privaten Wettstreit handelt, ist eine genaue Regelung verschiedener Spielstrafen und besonders Punktstrafen nicht in jedem Fall notwendig. Die an einem Spiel jeweils teilnehmenden Spieler regeln im Idealfall alle auftretenden Unregelmäßigkeiten innerhalb eines Ligaspiels selbst unter sich.

Einen kleinen Katalog von Spielfehlern, die ungeachtet der Erfahrung eines Spielers trotzdem gelegentlich auftreten, soll hier aber auch mitgeliefert werden. Dies sind im Einzelnen Strafen für unbeabsichtigte Spielfehler. Sollte ein Spieler absichtlich das Spiel in irgendeiner Weise behindern oder Strafen provozieren, kann das in diesem Regelwerk hier ausdrücklich nicht reguliert werden. Die anderen Mitspieler sollten dann unter sich entscheiden, ob sie unter solchen Umständen das Spiel gemeinsam weiterführen möchten,

oder nicht. Prinzipiell müssen wir für die ALARM sonst nur zwischen zwei Strafen unterscheiden, die „Tote Hand“ und „Chonbo“:

- a) **Tote Hand:** Diese tritt immer dann auf, wenn die Hand des gegen die Regeln verstoßenden Spielers nicht mehr korrekt weitergeführt werden kann oder darf. Mit einer Toten Hand ist es dem betreffenden Spieler nicht mehr gestattet, Chi, Pong, Kang, Riichi oder Mahjong anzusagen. Auch einen verdeckten Kang darf er nicht mehr melden und die Hand des Spielers gilt nie als wartende Hand (tenpai). *Bis zum Ende der Hand* beschränkt sich demnach der Spielzug eines Spielers mit Toter Hand auf das Ziehen eines Ziegels von der Mauer und dem Abwerfen eines Ziegels. Entdeckt ein Spieler vor Ablauf einer Hand, dass er zu wenige oder zu viele Ziegel besitzt, muss er dies den anderen Spielern gegenüber jedoch nicht ansagen. Er kann immernoch auf ein Unentschieden hoffen, bei dem keine Zahlungen fällig werden.
- b) **Chonbo:** Diese Strafe tritt auf, wenn aufgrund des Regelverstoßes eines Spielers die Hände anderer Spieler nicht mehr korrekt weitergeführt werden können oder dürfen. Chonbo ist immer mit einer Strafzahlung an alle betroffenen Spieler verbunden und beinhaltet normalerweise auch den *Abbruch der laufenden Hand*. Die abgebrochene Hand wird danach neu begonnen. Die Strafzahlung beläuft sich immer auf die Höhe des ersten Limits (4-5 fān), also 2000 Punkte an jeden Spieler bis auf Osten, 4000 Punkte an Osten, beziehungsweise 4000 Punkte an jeden Spieler, wenn der Ostwind selbst den Fehler begeht.

Tritt eine Chonbo-Strafe gleichzeitig mit einem Mahjong auf, so wird die betreffende Hand nicht mehr wiederholt und der Gewinner normal ausbezahlt. Die Strafe muss aber trotzdem gezahlt werden.

Tritt eine Chonbo-Strafe gleichzeitig mit einem Unentschieden auf, so wird die Hand wiederholt und es wird keine noten-Strafe gezahlt (Abschnitt 3.6.2). Auch hier muss die Strafzahlung für Chonbo trotz allem geleistet werden.

Die folgenden fünf Regelverstöße treten häufiger auf:

6.1 Falsche Anzahl Ziegel auf der Hand

Fällt zu irgendeinem Zeitpunkt im Spiel auf, dass man die falsche Anzahl Ziegel auf der Hand hat, wird die betreffende Hand zur Toten Hand (siehe oben). Das können einerseits zu wenige Ziegel sein, die „kurze Hand“ – 12 oder weniger Ziegel wenn man gerade nicht am Zug ist, 13 oder weniger wenn man am Zug ist und noch keinen Ziegel abgeworfen hat. Es kann aber auch vorkommen, dass man mehr Ziegel als vorgesehen auf der Hand hält („lange Hand“) – 14 oder mehr bei einem Spieler der nicht am Zug ist bzw. 15 oder mehr wenn man am Zug ist.

6.2 Fehlerhafte Ansagen

Bei fehlerhaften Ansagen werden mehrere Fälle unterschieden:

Auf kleinere Fehler, die nicht für den weiteren Spielverlauf relevant sind, sollte man hinweisen, es ist jedoch keine Strafe fällig.

6.2.1 Leere Ansage

Ansagen für Pong, Kang oder Chi, die man nicht erfüllen kann, werden nicht bestraft, solange noch keine Ziegel aufgedeckt wurden.

Ansagen für Mahjong (Ron oder Tsumo), die man nicht erfüllen kann, werden mit einer Toten Hand bestraft, sofern noch keine Ziegel aufgedeckt wurden. Ist die Hand irgend eines Spielers jedoch schon aufgedeckt worden, wird Chonbo fällig und die Hand wiederholt.

Ansagen für Mahjong, die mit einem ungültigen Ausruf gemacht werden, sind dann zulässig, wenn der Fehler gleich korrigiert wird. Gültige Mahjong-Ansagen sind in der A.L.A.R.M.: „Mahjong!“, „Ron!“, „Tsumo!“ oder „和!“ bzw. „和了!“

6.2.2 Geänderte Ansagen

Ansagen sollten nicht geändert werden. Die erste Ansage sollte die gültige sein. Schnelle Korrekturen sind jedoch zulässig. Ansagen für Mahjong haben hier jedoch Vorrang und sind nicht änderbar:

„Pong, nein... Ron!“ wäre gültig, Ron zählt als Angesagt.

„Ron, nein... Pong!“ zählt jedoch als Mahjong-Ansage. Der Spieler kann daraufhin den Ziegel nur für das Beenden der Hand beanspruchen. Darf er dies durch seine restlichen Ziegel nicht und hat dabei noch keine anderen Ziegel aufgedeckt, so wird er mit einer Toten Hand bestraft. Hätte er seine Hand hierfür schon aufgedeckt und stellt sich dann heraus, dass er den Ziegel nicht beanspruchen darf, ist eine Chonbo-Strafe fällig.

6.2.3 Falsche Ansage

Beansprucht ein Spieler einen falschen Ziegel für seine Gruppe (zum Beispiel die Zahl 5, obwohl er nur ein Paar aus Zahl 4 auf der Hand hat), darf er den Fehler korrigieren. Eine Korrektur ist nicht mehr möglich, sobald der betreffende Spieler einen Ziegel abwirft und seinen Zug beendet. Er hätte dann eine Tote Hand.

6.3 Fälschliches Aufdecken von Ziegeln

Ziegel können erst dann fälschlich aufgedeckt werden, wenn die Mauer aufgerichtet ist und die Würfel zur Ermittlung des Mauerdurchbruchs geworfen sind. Vor diesem Zeitpunkt werden sie einfach wieder umgedreht und weiter gemischt oder aufgebaut.

Alle fälschlich aufgedeckten Ziegel werden wieder an diejenige Position in der Mauer zurück gelegt, wo sie hergekommen sind.

Werden so viele Ziegel fälschlich aufgedeckt, dass das Spiel nicht mehr fortgesetzt werden kann, wird eine Chonbo-Strafe verhängt und die laufende Hand abgebrochen. Passiert dies ohne Verschulden eines der Mitspieler, entfällt die Strafzahlung und die laufende Hand wird lediglich abgebrochen und erneut gespielt. Dieser Fall wäre gegeben, wenn mehrere Ziegel von der Hand eines Mitspielers aufgedeckt oder ein großer Teil der Mauer zerstört würde.

Am Ende einer Hand sollten keine Ziegel aus der Mauer aufgedeckt werden!

Zieht jemand vom falschen Ende der Mauer, sollte man den Spieler darauf hinweisen.

6.4 Fehlerhafte Riichi-Ansage

Der leichteste Fehler während der Riichi-Wette ist der fehlende Wetteinsatz von 1000 Punkten. In diesem Fall wird **keine Strafe** verhängt, die Punkte werden aber nachträglich noch eingesetzt.

Eine **Tote Hand** wird in Fällen verhängt, bei denen tatsächlich ein nicht so leicht korrigierbarer Fehler vorliegt. Die Riichi-Wette wird dann ungültig und der 1000-Punkte-Einsatz geht zurück an den Spieler. Die noten-Riichi Strafe (siehe unten) entfällt ebenfalls. Folgende Fehler resultieren in einer Toten Hand:

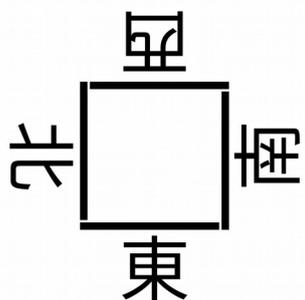
- Der erste nach einer Riichi-Wette abgelegte Ziegel wurde nicht gedreht. Sollte der erste Ziegel gedreht worden sein, dieser aber von einem anderen Spieler beansprucht werden, so wird keine Strafe verhängt, wenn man den nächsten Ziegel zu drehen vergisst. Dieser Fehler muss aber nachträglich korrigiert werden. Sollte nicht mehr genau bekannt sein, welcher das ist, dreht man den ersten der in Frage kommenden Ziegel. Dieser bestimmt dann auch den Beginn einer möglichen Furiten-Situation.
- Riichi wird mit einer Hand gewettet, in der bereits Gruppen offen ausliegen.
- Die Riichi-Ansage hat gefehlt.

6.5 Informationen übermitteln „Singen“

Informationen zur angenommenen Strategie oder Handzusammensetzung von Mitspielern am Tisch preis zu geben, gilt als schwerer Verstoß gegen die Etikette. Wiederholt sich solches Fehlverhalten, können die Schiedsrichter oder Mitspieler Strafen verhängen.

Es ist dabei erlaubt, Mitspieler auf kleinere Spielfehler (Ziegel vom falschen Mauerende, Ersatzziegel vergessen etc.) hinzuweisen.

Ebenfalls gestattet ist es deutlich zu machen, dass ein Mitspieler eine Tote Hand hält (zu wenige oder zu viele Handziegel).



**Autarke
Liga im
Alljährlichen
Rheinhessen
Mahjong**

