

Grüner Drache



Mah – Jongg Club

Steiermark

Grüner Drache - Mah Jongg Club Steiermark

Wer wir sind und was wir wollen?

Wir sind eine Gruppe von spielbegeisterten Menschen, die in einem offenen Club, der informell strukturiert ist, Mah-Jongg spielen. Wir spielen außer in privaten Spielrunden auch an gemeinsamen Spielabenden, die in regelmäßigen Abständen veranstaltet werden.

Die Ergebnisse aller Spiele werden gesammelt und in einer Punkteliste wöchentlich intern veröffentlicht.

Unser Spieljahr orientiert sich am chinesischen Jahr, an dessen Ende bei einer Schlussfeier die Endliste präsentiert wird und in der Sieger und Verlierer in einer besonderen Weise geehrt werden.

Außerhalb der regelmäßigen Clubabende werden weitere Aktivitäten (Turniere, Marathonspiele, ...) stattfinden.

Die Mitglieder zahlen einen Jahresbeitrag der das Service des Clubs ermöglicht: Wertungsliste per E-Mail, Preise für die Preisträger, Druckbeiträge, etc.

Unsere Clubstruktur:

Es gibt einen demokratisch gewählten Vorstand bestehend aus PräsidentIn, Master of Ceremonies (MC), SchatzmeisterIn, SchriftführerIn, KassaprüferIn und anderen.

Bei der Jahreshauptversammlung werden Änderungen in der Clubstruktur oder bei den Spielregeln diskutiert und beschlossen.

Das Mitspielen macht keinen Clubbeitritt erforderlich, allerdings scheinen SpielerInnen die dem Club nicht beitreten wollen, nicht in der Jahreswertung auf und kommen auch nicht in den Genuss des Clubservices.

Kinder, Schülerinnen und Studierende sind von der Bezahlung des Mitgliedsbeitrags befreit.

Mah-Jongg ist für uns ein Synonym für Spaß, Offenheit, Spiellust, Gastfreundschaft, Wettbewerb, Entstehen von neuen Freundschaften, generationenübergreifendes Spielen, Fairness, ..

Allgemeine Spielregeln

Damit eine Spielpartie in die Bewertung aufgenommen werden kann, sind folgende Voraussetzungen zu beachten und zu befolgen:

- Es sind mindestens 2 Runden (auch als Radl bezeichnet) zu spielen,
- oder 1 Runde, wenn die Spieldauer mindestens 2 Stunden beträgt, wobei diese Runde vollständig fertig gespielt werden muss, also bis zum Nordwindspieler. Ausnahme bildet eine Bankrottpartie, siehe nachfolgende Beschreibung (Berechnungstabelle).
- Die Aufzeichnung der Partie laut Abrechnungsvordrucke; auf das richtige Ausfüllen wird tunlichst hingewiesen. Die Abgabe der Abrechnungszettel an den HZM – Herrn Norbert Tschinkel – soll innerhalb von 3 Wochen nach Partieschluss zu erfolgen, Ausnahmen von dieser 3 Wochenregel ist zum Ende jedes Spieljahres, wo die letzte Abgabe der Abrechnungszettel jeweils bekannt gegeben wird.

Grundsätzlich muss eine Runde immer fertig gespielt werden, egal wie viele gespielt wurden. D.h. in einer Runde muss jeder einmal Ostwind sein.

Ausfüllen des Abrechnungszettels:

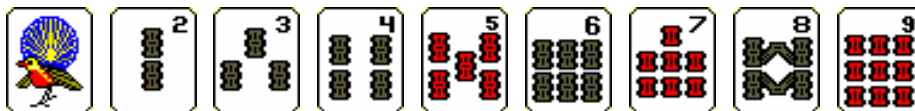
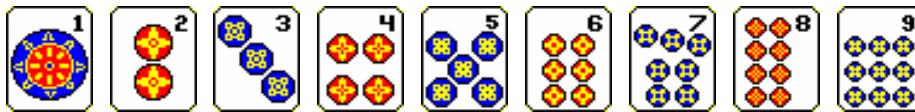
Im Vordruck sind die wesentlichen Angaben vorgedruckt, wer möchte, kann eine Blumenstatistik führen; auf der Rückseite erfolgen die Aufzeichnungen der Sonderspiele, welche folgendermaßen einzutragen sind:

Bei durchgeführten Sonderspielen ist die Punkteanzahl des jeweiligen Spieles zu vermerken; z.B. Paarspiel 1000 Punkte

Bei Bochowe-Partien wird die entgangene Gesamtpunktezahl des Spieles notiert; z.B. Paarspiel 3000 Punkte

Die Spielsteine

144 Spielsteine bilden ein komplettes Spiel, zu den Normalsteinen zählen Schriften, Ringe und Bambus, von jedem Stein gibt es 4 Stück. Winde und Drachen werden als Trumpfsteine bezeichnet, von jedem Stein gibt es ebenfalls 4 Stück. Eine Besonderheit sind die Blumensteine, welche im direkten Spiel keine Bedeutung haben, diese werden nach Erhalt offen herausgelegt und es gibt für jeden Blumenstein einen Ersatzstein. Die Abrechnung der Blumensteine wird im Punkt „Berechnungstabelle“ ausführlich beschrieben.

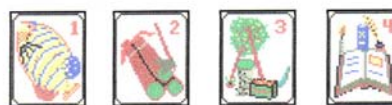


Sowie 8 Blumensteine

Blumen Gruppe 1



Blumen Gruppe 2



Anmerkung!

Die Symbolik der einzelnen Spielsteine kann je nach Fabrikat des Spielsteines verschieden sein, insbesondere trifft dies bei Bambus 1 (Vogerl), beim weißen Drachen und bei den Blumensteinen zu. Eine Verwechslung von Bambus 1 (Vogerl) mit den 1-er Blumen kann auch schon mal bei routinierten Spielern passieren.

Der Beginn

4 Spieler sind für eine Partie erforderlich, der Spielort und Zeit sind frei wählbar, folgende Spielutensilien sind neben einem geeigneten Tisch notwendig:

- ein handelsübliches Mah Jongg Spiel, mit 144 Spielsteinen
- 4 Stück Steinalteisten
- 2 Stück Punkwürfel
- 1 Ostwindmarker
- 4 mal 2000 Einheiten Spielgeld
- 1 Abrechnungszettel
- Für Anfängerpartien die Mah Jongg Spielmappe mit Sonderspielen
- 1 Würfel für den Wind der Runde

Die Sitzordnung wird mit 2 Punkwürfel derart ausgewürfelt, dass der Spieler mit der höchsten Punkteanzahl als OSTWIND am Ostwindplatz sesshaft wird, die weiteren in fallender Punktezahl als SÜDWIND – WESTWIND – NORDWIND sich – gegen den Uhrzeigersinn – platzieren. Zu den Himmelrichtungen sei eine Spezies vermerkt, dass diese nur bedingt mit den geographischen Himmelrichtungen übereinstimmen, es gilt folgende Regel: OSTWIND und WESTWIND sind mit unserer Geographie identisch, während SÜDWIND und NORDWIND genau gegensätzlich angeordnet sind.

Der OSTWIND eröffnet das Spiel, es wird gegen den Uhrzeigersinn gespielt, in Richtung SÜDWIND, weiter zum WESTWIND und das Ende einer Runde (Radl) wird vom NORDWIND gespielt. Die 2.Runde beginnt wieder mit dem OSTWIND usw.

Berechnungstabelle

Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spieles Spielgeld im Wert von 2000 Punkten, welche bei der Abrechnung – am Ende der Partie – in Abzug gebracht werden. Wenn Spieler während des Spieles kein Spielgeld mehr haben, besteht die Möglichkeit, Kredit bei dem Spieler zu nehmen, welcher im Plus ist. Können 3 Spieler nicht mehr „bar bezahlen“, so endet die Partie mit der Bezeichnung „BANKROTTIERUNG“ und es wird abgerechnet. Wenn der Wunsch für eine weitere Partie mit der gleichen Spielerzusammensetzung besteht, muss die Sitzordnung neu gewürfelt werden und überhaupt wie ein neues Spiel begonnen werden. Besteht der Wunsch aller 4 Spieler die Partie fortzusetzen, trotz Kredites von 3 Spielern, so ist das möglich.

Ein Pong....3 gleiche Steine einer Farbgruppe



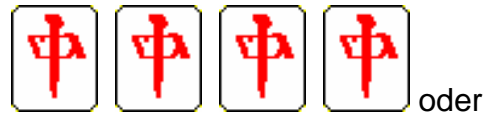
3 gleiche Drachen oder 3 gleiche Winde



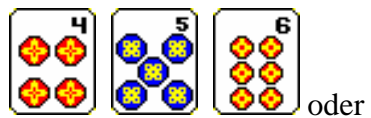
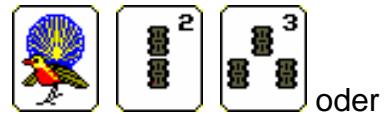
Ein Kong....4 gleiche Steine einer Farbgruppe



4 gleiche Drachen oder
4 gleiche Winde



Ein Chow ist eine Serie von 3 aufeinander folgenden Steinen



Punkte

| | | offen | verdeckt |
|----------|---------------------------------------|-------|----------|
| Pong aus | 2,3,4,5,6,7 oder 8 ern | 2 | 4 |
| | 1 oder 9 ern (auch Ecksteine genannt) | 4 | 8 |
| | Aus Wind- oder Drachengruppe | 4 | 8 |
| Kong aus | 2,3,4,5,6,7 oder 8 ern | 8 | 16 |
| | 1 oder 9 ern (auch Ecksteine genannt) | 16 | 32 |
| | Aus Wind- oder Drachengruppe | 16 | 32 |
| Paar aus | eigenem Wind oder Drachengruppe | 2 | 2 |

Ein einzelnes Chow zählt nichts, sondern dient nur dazu um rasch eine komplette Hand zu erhalten.

Extra – Punkte

Für Paar, Pong und/oder Kong einer Drachen- oder der eigenen Windgruppe

Endpunkte ... verdoppelt

Für Steine aus nur einer Farbgruppe neben Wind und Drachensteinen

Endpunkte ... verdoppelt

Jeder Blumenstein

4 Punkte

Für jeden eigenen Blumenstein

Endpunkte ... verdoppelt

Für 2 eigene Blumensteine

Endpunkte ... vierfach

Für 4 Blumensteine einer Gruppe

Endpunkte ... achtfach

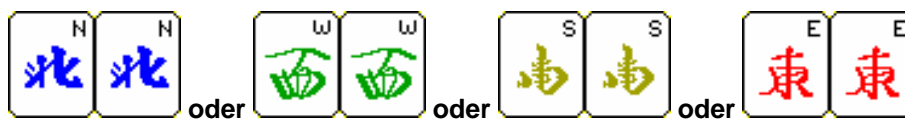
Für alle 8 Blumensteine

Endpunkte ... 64 fach

Wind der Runde (ab 1 Paar)

Endpunkte ... verdoppelt

Wind der Runde



Der Wind der Runde wird vorab gewürfelt und verdoppelt und zählt ab einen Paar

Nur für Gewinner

| | |
|-----------------------------------------------------------------|------------------------|
| Für sämtliche Steine aus einer Gruppe | Endpunkte ... achtfach |
| Für sämtliche Steine ausschließlich aus Wind- und Drachengruppe | Endpunkte ... achtfach |

Weitere Extrapunkte nur für Gewinner

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| Für dessen komplette Hand | 20 Punkte |
| Hiezu kommen: | |
| Für dessen komplette Hand mit einem von der Mauer gezogenen Stein | 2 Punkte |
| Mit einem losen Stein nach einem Kong | 10 Punkte |
| Mit einem „gestohlenen“ Stein (den ein Spieler Als Kongstein zu einem Pong legen wollte) | 10 Punkte |
| Nur Chows und Schlusspaar | 10 Punkte |
| Nur Pongs und Kongs und Schlusspaar | 10 Punkte |
| Mit dem letzten gezogenen Stein der Mauer bevor das Spiel unentschieden erklärt wird (Wasserpartie – die letzten 13 Steine der Mauer bleiben übrig) | 10 Punkte |
| Mit dem allerersten abgeworfenen Stein | 150 Punkte |
| Mit dem allerersten gezogenen Stein (nur als Ostwind möglich) | 300 Punkte |
| Mit Pongs oder Kongs von jeder Drachengruppe (Drachenparade) | 300 Punkte |
| Mit Pongs oder Kongs von jeder Windgruppe (Windparade) | 500 Punkte |

Weitere wichtige Hinweise

Alle Sonderspiele, bei denen „genommen“ werden kann, d.h. alle Spiele außer Paarespiel, Großes Ecksteinspiel, Spiel der 13 Wunder, Unpaariges Spiel und Dreifach Gestrickt, erhöhen sich im **Wert um 500 Punkte**, wenn sie in der Hand gesammelt werden.

Lediglich der Stein zum Mah Jongg darf genommen werden.

In keinem Sonderspiel, außer dem „Paarespiel“ und dem Spiel der „Himmlischen Freuden“, darf ein Kong enthalten sein, auf eventuelle Kong-Steine muss verzichtet werden. In einigen Sonderspielen darf der 4.Stein im Bild verwendet werden.

Die einzigen Extrapunkte bei Sonderspielen ergeben sich aus dem Wert der Blumensteine und „von der Mauer“. Es gibt keine weiteren Zusatzpunkte und Verdoppelungen.

Wenn etwas schief gegangen ist

- Hat ein Spieler zu viele oder zu wenige Steine, so wird er für „tot“ erklärt. Er muss weiterspielen, sein Spiel wird bei der Abrechnung nicht bewertet und er hat
- jedem Spieler die volle Punktezahl auszuzahlen (Ostwindregel).

- Reklamationen wegen zu vielen oder zu wenigen Steinen gelten bis zum Abwerfen des 1.Steines des Ostwindes. In diesem Fall müssen die Steine neu gemischt und verteilt werden.

- Hat ein Spieler fälschlich „Mah Jongg“ angesagt und es wird nach Aufdeckung seiner Steine der Fehler bemerkt, geht das Spiel weiter und er hat seine Steine wieder aufzunehmen.