

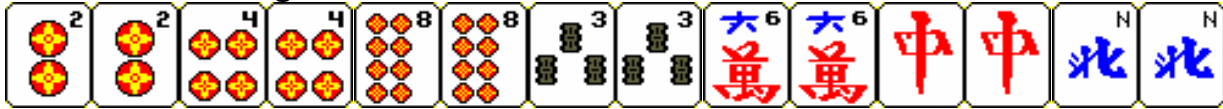
# Zusammenstellung der Sonderspiele

## 1 PAARE-SPIELE

ZU EINEM PAARE-SPIEL KANN NUR DER 14. STEIN GERUFEN WERDEN, ALLE ANDEREN MÜSSEN IN DER HAND GESAMMELT WERDEN. EIN PAAR DARF JEDOCH AUCH ZWEIMAL VORKOMMEN. FÜR JEDEN VORKOMMENDEN KONG (DAS SIND 4 GLEICHE STEINE, ALSO 2 PAARE) KÖNNEN ZUSÄTZLICH 200 PUNKTE VERRECHNET WERDEN.

### 1.1 Gemischtfärbige Paare

1000 Punkte



7 PAARE BELIEBIGER KARTEN BILDEN DIESES BLATT.

### 1.2 Einfärbige Paare

2000 Punkte



BEI DIESEM PAARE-SPIEL DÜRFEN AUßER TRUMPF-PAAREN (WINDE ODER DRACHEN) NUR PAARE EINER FARBENGRUPPE GESAMMELT WERDEN.

### 1.3 Reinfärbige Paare

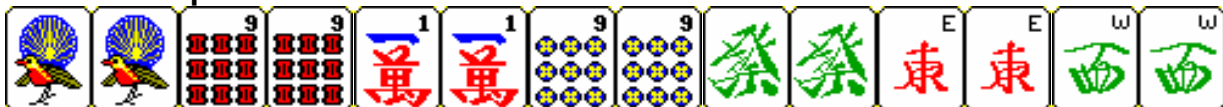
3000 Punkte



BEI DIESEM PAARE-SPIEL DÜRFEN NUR EINFÄRBIGE PAARE OHNE TRUMPF-PAARE GESAMMELT WERDEN.

### 1.4 Ecksteinpaare

2500 Punkte



BEI DIESEM PAARE-SPIEL, SIND AUßER TRUMPF-PAAREN NUR PAARE AUS EISEN UND NEUNEN (ECKSTEINE) ENTHALTEN.

### 1.5 Einfärbige Ecksteinpaare

3000 Punkte



EIN PAARE-SPIEL, IN DEM AUßER TRUMPF-PAAREN NUR PAARE AUS ECKSTEINEN EINER FARBE ENTHALTEN SIND.

### 1.6 Reine Ecksteinpaare

3000 Punkte



EIN PAARE - SPIEL, DAS NUR AUS ECKSTEINEN BESTEHT.

### 1.7 Trumpfpaare-Spiel

4000 Punkte

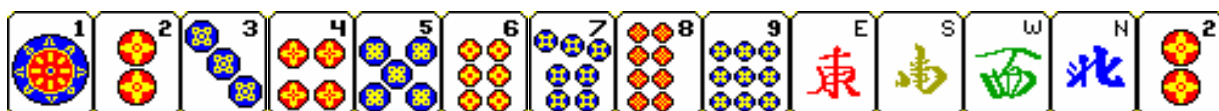


EIN PAARE-SPIEL, DAS NUR AUS TRUMPFSTEINEN BESTEHT (WINDE UND DRACHEN)

## 2 SEQUENZEN

### 2.1 Große Sequenz mit Farbe als 14. Stein

1000 Punkte



NEUN VERSCHIEDENE STEINE EINER FARBGRUPPE IN DER SEQUENZ 1-2-3, 4-5-6, 7-8-9, VIER VERSCHIEDENE WINDE UND EIN STEIN DERSELBEN FARBE ALS 14. STEIN BILDEN DIESES SPIEL.

### 2.2 Große Sequenz mit 5. Wind als 14. Stein

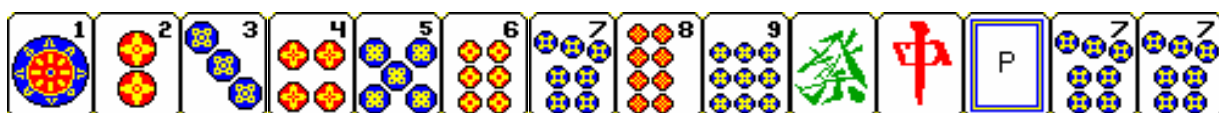
1500 Punkte



NEUN VERSCHIEDENE STEINE EINER FARBGRUPPE IN DER SEQUENZ 1-2-3, 4-5-6, 7-8-9, VIER VERSCHIEDENE WINDE UND EIN ZUSÄTZLICHER WIND ALS 14. STEIN BILDEN DIESES SPIEL.

### 2.3 Große Sequenz mit 3 Drachen und einem Farbpaar

1500 Punkte



NEUN VERSCHIEDENE STEINE EINER FARBGRUPPE IN DER SEQUENZ 1-2-3, 4-5-6, 7-8-9, DREI VERSCHIEDENE DRACHEN UND EIN PAAR AUS DER GESAMMELTEN FARBE BILDEN DIESES SPIEL.

### 2.4 Grosse Sequenz mit 3 Drachen und einem Windpaar

1500 Punkte



NEUN VERSCHIEDENE STEINE EINER FARBGRUPPE IN DER SEQUENZ 1-2-3, 4-5-6, 7-8-9, DREI VERSCHIEDENE DRACHEN UND EIN WINDPAAR BILDEN DIESES SPIEL.

### 2.5 Gemischfärbige Sequenz mit Drachen und Winden

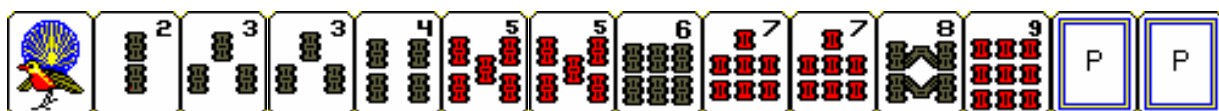
1000 Punkte



3 VERSCHIEDENE STEINE JEDER FARBGRUPPE IN DER SEQUENZ 1-2-3, 4-5-6, 7-8-9, MIT DRACHEN UND WINDPAAR ODER 5 WINDE BILDEN DIESES SPIEL.

### 2.6 Sequenzenspiel

1500 Punkte



IN DIESEM SPIEL DÜRFEN NUR STEINE EINER FARBE IN DER SEQUENZ 1-2-3, 3-4-5, 5-6-7, 7-8-9 UND EIN TRUMPPFAAR ENTHALTEN SEIN.

### 3 KUNTERBUNTE SPIELE

#### 3.1 Dreifach gestrickt

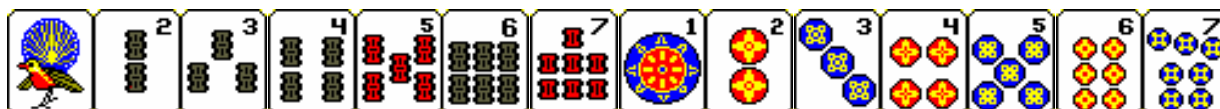
500 Punkte



4 PONGS AUS JEWEILS 3 VERSCHIEDENEN FARBEN UND EIN EBENFALLS "GESTRICKTES" SCHLUSSPAAR ERGEBEN DIESES BILD.

#### 3.2 Gertis Strumpfband

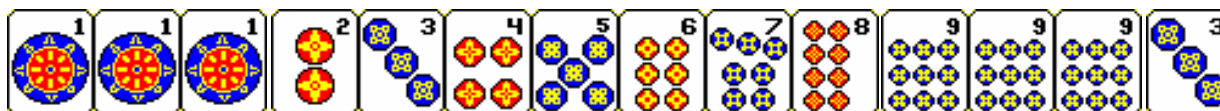
1500 Punkte



IN GEWISSEN KREISEN AUCH DAS "SPIEL DER PRÄSIDENTIN" GENANNT, SIND HIER ZWEIMAL DIE STEINE 1-7 AUS ZWEI VERSCHIEDENEN FARBEN NÖTIG, UM DAS BILD ZU ERHALTEN.

#### 3.3 Spiel der Neun Laternen

2000 Punkte



DIESES SPIEL, ES WIRD VON DEN CHINESEN AUCH DAS SPIEL DER NEUN EINGÄNGE GENANNT, BESTEHT AUS EINEM EINER- UND EINEM NEUNERPONG SOWIE JE EINEM EINZELSTEIN DER WERTE 2 BIS 8 UND EINEM BELIEBIGEN STEIN DERSELBEN FARBGRUPPE.

#### 3.4 Chop Suey

1500 Punkte



CHOP SUEY BESTEHT AUS DEN CHOWS 1-2-3 ODER 4-5-6 ODER 7-8-9 EINER JEDEN FARBE, 4 VERSCHIEDENEN WINDEN UND EINEM WEITEREN WIND ALS 14. STEIN.

#### 3.5 Grüne Hand

2000 Punkte



DAS GANZE SPIELBILD BESTEHT AUS DEN BAMBUSSTEINEN 2, 3, 4, 6 UND 8 UND GRÜNEN-DRACHEN.

## 4 PONGSPIELE

### 4.1 Spiel der Mittleren Linie – Gemischtfärbig

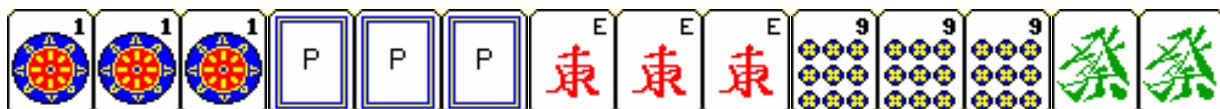
1500 Punkte



DAS SPIELBILD MUSS AUS JE EINEM DRACHEN-, WIND- UND ECKSTEINPONG BESTEHEN. DER 4. PONG UND DAS SCHLUSSPAAR KANN ENTWEDER AUS DRACHEN, WINDEN ODER ECKSTEINEN BESTEHEN.

### 4.2 Spiel der Mittleren Linie – Einfärbig

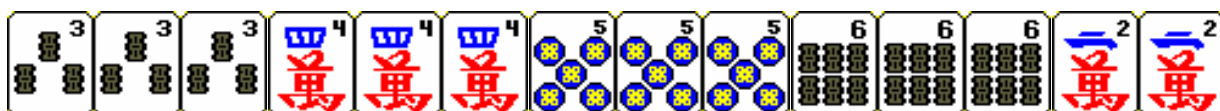
2500 Punkte



WIE DAS VORHIN GENANNTTE SPIEL DER MITTLEREN LINIE, JEDOCH MÜSSEN DIE ECKSTEINE AUS EINER FARBE SEIN.

### 4.3 Himmelsleiter gemischtfärbig

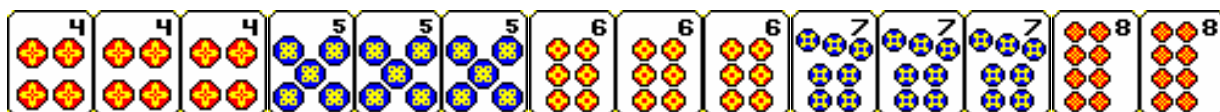
2000 Punkte



DIE HIMMELSLEITER BESTEHT AUS PONGS MIT AUFEINANDERFOLGENDEN ZAHLEN UND ANGRENZENDEM SCHLUSSPAAR.

### 4.4 Himmelsleiter einfärbig

3000 Punkte



WIE OBEN, NUR EINFÄRBIG.

### 4.5 Spiel der Geschwister (Windpong)

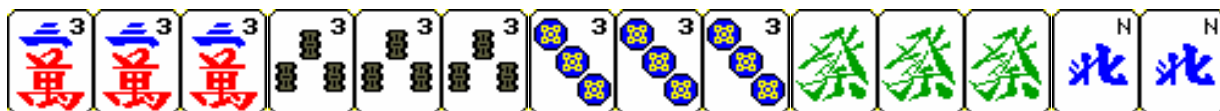
2000 Punkte



ODER

### 4.6 Spiel der Geschwister (Drachenpong)

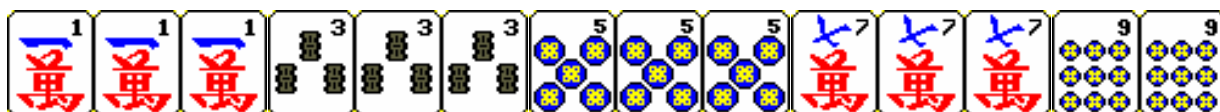
2000 Punkte



DIESES SPIEL BESTEHT AUS DREI PONGS VON STEINEN MIT GLEICHER ZAHL SOWIE EINEM WINDPONG UND EINEM DRACHENPAAR ODER EINEM DRACHENPONG UND EINEM WINDPAAR.

### 4.7 Sich windende Schlange – Gemischtfärbig

2000 Punkte



DAS SPIEL BESTEHT AUS PONGS AUS 3, 5, 7 UND ECKSTEINEN. DAS SCHLUSSPAAR BILDET SICH AUS DER ANDEREN ECKSTEINGRUPPE.

#### 4.8 Sich windende Schlange – Einfärbig

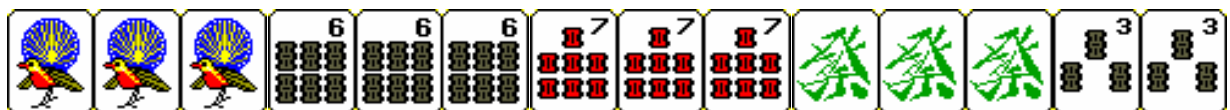
3000 Punkte



DAS SPIEL BESTEHT AUS PONGS AUS 3, 5, 7 UND ECKSTEINEN AUS EINER FARBGRUPPE. DAS SCHLUSSPAAR BILDET SICH AUS DER ANDEREN ECKSTEINGRUPPE.

#### 4.9 Jadespiel

2000 Punkte



DAS GANZE SPIELBILD BESTEHT AUS EINEM GRÜNER-DRACHENPONG SOWIE 3 BAMBUS-PONGS UND EINEM BAMBUSPAAR.

#### 4.10 Rubinspiel

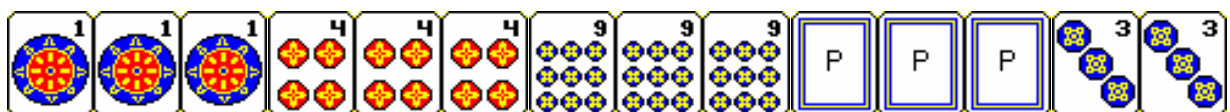
2000 Punkte



WIE OBEN, NUR DIESMAL ROTER-DRACHENPONG UND SCHRIFTEN.

#### 4.11 Perlenspiel

2000 Punkte



WIE DAS JADESPIEL, NUR DIESMAL WEIßER-DRACHENPONG UND RINGE.

### 5 KONGSPIELE

#### 5.1 Spiel der Himmlischen Freuden (3 Kongs)

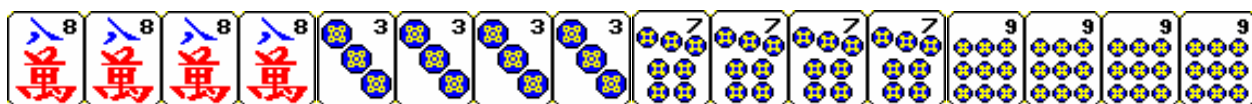
2500 Punkte



EIN KONG SPIEL MIT 3 KONGS UND EINEM SCHLUSSPAAR. DIESES SPIEL KANN NUR VON HAND GESPIELT WERDEN.

#### 5.2 Spiel der Himmlischen Freuden (4 Kongs)

4000 Punkte



EIN KONG SPIEL MIT 4 KONGS. UM EIN SPIELBILD, WIE OBEN DARGESTELLT ZU ERREICHEN, MUSS DER 17. STEIN BEIM MAH-JONGG-RUF ABGELEGT WERDEN.

## 6 ECKSTEINSPIELE

### 6.1 Ecksteinspiel

1500 Punkte



NUR PONGS AUS ECKSTEINEN UND EIN PAAR BELIEBIGER STEINE ERGEBEN DIESES SPIEL. AUF EVENTUELLE KONG-STEINE MUSS VERZICHTET WERDEN.

### 6.2 Ecksteinspiel mit Eckstein-Schlusspaar

3000 Punkte



DIESES SPIEL FUNKTIONIERT WIE DAS OBEN GENANNT, NUR MUSS DAS SCHLUSSPAAR AUS ECKSTEINEN BESTEHEN.

### 6.3 Großes Ecksteinspiel

3000 Punkte



DAS GROßE ECKSTEINSPIEL ODER DAS GROßE TRUMPFSPIEL BESTEHT AUS JE EINEM EINSER UND EINEM NEUNER JEDER FARBGRUPPE, JE EINEM DRACHEN, JE EINEM WIND SOWIE EINEM WEITEREN STEIN AUS DIESEN ALS 14. STEIN.

### 6.4 Unpaariges Spiel

2000 Punkte



DIESES SPIEL BESTEHT AUS JE EINEM EINSER UND EINEM NEUNER JEDER FARBGRUPPE, DREI VERSCHIEDENEN DRACHEN UND VIER VERSCHIEDENEN WINDEN. ES IST DAS EINZIGE SPIEL, DAS BEREITS MIT 13 STEINEN GEWONNEN WERDEN KANN.

### 6.5 Spiel der 13 Wunder

4000 Punkte



DAS TRADITIONELLE SPIEL DER 13 WUNDER BESTEHT AUS JE EINEM EINSER UND EINEM NEUNER JEDER FARBGRUPPE, JE EINEM DRACHEN, JE EINEM WIND SOWIE EINEM WEITEREN **GRÜNEN-DRACHEN** ALS 14. STEIN.

GRÜNER DRACHE –MAH-JONGG CLUB STEIERMARK  
PRÄSIDENTIN: GERTI JARITZ-TSCHINKEL

ZUSAMMENSTELLUNG DER SPIEL-MAPPE: FELIX DIVJAK

Die Zusammenstellung der Sonderspiele wurde in Anlehnung an die Sonderspielliste des  
1. Internationaler Mah Jongg Club Baden erstellt.