

Mah-Jongg



Mah-Jongg wird in China überall gespielt

Mah-Jongg, auch **Mahjongg** oder **Mahjong** (chinesisch 麻將/麻将, Pinyin *Májiàng*) oder auch (chinesisch 麻雀/麻雀, Pinyin *Má què*), dt. etwa: *Sperlingsspiel*, ist ein altes chinesisches Spiel für vier Personen.

1 Geschichte



Hanf-sperling

Joseph Park Babcock (1893–1949), ein amerikanischer

China-Reisender, verfasste in den 1920er Jahren ein Regelwerk basierend auf unterschiedlichen Varianten, die er kennengelernt hatte, und brachte das Spiel in die USA. Babcock gab ihm den Namen *MAH-JONGG* (in dieser Schreibweise) – den er als **Marke** eintragen ließ. Um den Markenschutz nicht zu verletzen, wurde diese Schreibung vielfältig variiert. Dieser im Westen gebräuchliche Name bezeichnet im engeren Sinn den Hanf-sperling, der auf dem Spielstein Bambus-Eins abgebildet ist.

Babcock bezeichnet Mah-Jongg im Vorwort zu seinem *Red Book* als eine eigene Entwicklung basierend auf dem alten chinesischen Spiel, das seinerseits – zumindest im Ursprung – Jahrhunderte alt sei („*The Chinese game itself was a gradual development of centuries of play in China*“). Als Entstehungsort nennt er an anderer Stelle die Stadt Ningpo oder die Provinz Fukien. Möglicherweise irrte sich Babcock bezüglich des tatsächlichen Alters, dem Zwecke der Vermarktung war es sicher zuträglich, Mah-Jongg als sehr altes Spiel auszugeben (vgl. H. F. Müllers Spiel Glocke und Hammer).

Es wurde etwa behauptet, es habe das Spiel schon vor 4.000 Jahren zur Zeit der Shang-Dynastie gegeben; Mah-Jongg sei lange Zeit dem einfachen Volk verboten und nur der Oberschicht vorbehalten gewesen.

Tatsächlich entstand Mah-Jongg wohl erst in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts, die ältesten erhaltenen Spiele datieren um 1870, die ältesten schriftlichen Hinweise aus dem Jahr 1890. Jedenfalls verbreitete sich das Mah-Jongg-Spiel rasch in China und Japan. Nachdem Babcock das Spiel in den USA bekanntgemacht hatte, gelangte Mah-Jongg zu weltweiter Popularität – vergleichbar dem Canasta in den 1950er-Jahren.

Es wurden eigens Fabriken gegründet, um die Nachfrage nach Mah-Jongg-Spielen zu befriedigen, zumal das Gerücht umging, importierte Spiele wären mit Viren verseucht. In Deutschland wurde das Spiel eingeführt durch *F. Ad. Richter & Cie, Baukastenfabrik*, Rudolstadt (Gebrauchsmusterschutz Nr. 722354 v. 6. November 1919). Ein weiterer führender Mah-Jongg-Hersteller in Deutschland waren in der Folge die Hamburger *Nordicus-Golconda Werke*.

Es gab Mah-Jongg-Zeitschriften, in vielen amerikanischen Städten wurden Mah-Jongg-Turniere veranstaltet. In New York wurde 1937 die *National Mah Jongg League** [1] gegründet, welche versuchte, einheitliche Regeln festzulegen.

Doch bereits wenige Jahre später verschwand das Mah-Jongg als eine Mode, so schnell wie sie gekommen war.

Heute wird außerhalb von China und Japan Mah-Jongg nur von einem kleinen Kreis von Spielern gespielt – in China und Japan hingegen ist das Spiel überaus populär.

Von den Regeln her könnte man Mah-Jongg als eine Variante des Kartenspiels Rummy beschreiben (von dem auch eine Variante mit Spielsteinen existiert), das statt mit französischen Karten eben mit „chinesischen“ Spielkarten gespielt wird. Trotz auffällender Ähnlichkeiten gibt es keine Hinweise, dass sich das Rummy-Spiel aus dem Mah-Jongg entwickelt hätte, bzw. umgekehrt. Auch die Abstammung von einem hypothetischen gemeinsamen Vorfahren ist nicht erwiesen.

2 Die Spielsteine

Ein Mah-Jongg-Spiel besteht aus 136 oder 144 Spielsteinen, die *Ziegel* genannt werden:

- 108 Ziegel der drei Grundfarben (*Farbziegel*):

- *Bambus* (索子 *suǒzi*)



- *Zahl* (萬子 *wànzǐ*)



- *Kreis* oder *Münze* (筒子 *tǒngzi*)



In jeder der drei Farben gibt es Ziegel mit den Nummern Eins bis Neun, jeder Stein ist vierfach vorhanden. Die Steine mit den Nummern Eins und Neun heißen *Randziegel*.

Das Farbsymbol *Kreis* stellt eigentlich eine Münze dar; chinesische Münzen hatten in der Mitte ein Loch, so dass sie auf Bändern aufgefädelt werden konnten. Größere Beträge wurden in Form von entsprechend zusammengebundenen Münzen übergeben: Das Farbsymbol *Bambus* stellte ursprünglich eine solche Münz-Stange dar, die Bambus-Eins wird allerdings durch einen Hanfsperling dargestellt, nach dem das Spiel seinen Namen erhielt.

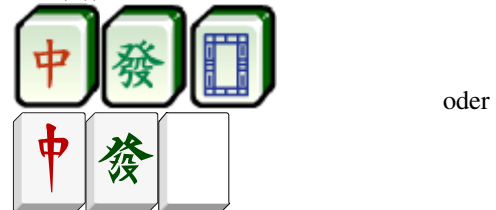
Auf den Ziegeln der Farbe *Zahl* ist neben der Bezeichnung eins bis neun noch das chinesische Zahlzeichen für 10.000 (*Myriade*) aufgedruckt.

- 28 Ziegel der *Trumpffarbe* (*Trumpfziegel* oder *Farblose Ziegel*):

- *Vier Winde* (Ostwind 東 *dōng*, Südwind 南 *nán*, Westwind 西 *xī*, Nordwind 北 *běi*)



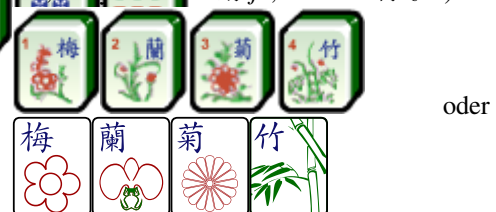
- *Drei Drachen* (rot: 紅中 *hóng zhōng* (C), grün: 青發 *qīng fā* (F) und weiß: 白板 *bái bǎn* (B))



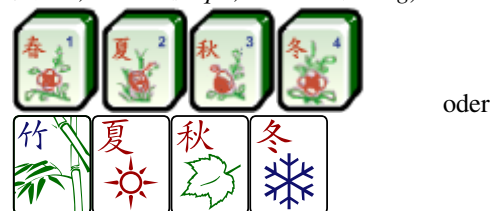
Auch diese Steine sind jeweils vierfach vorhanden. Die Steine für weißen Drachen zeigen entweder einen blauen Rahmen oder sind gänzlich unbemalt, da man einen weißen Drachen auf einem weißen Stein nicht sehen kann. Die Buchstaben C, F und B, die in einigen Ausführungen in einer Ecke der Drachenziegel angebracht sind, gehen auf die Wade-Giles-Umschrift der Zeichen 中 *zhōng*, 發 *fā* und 白 *bái* zurück. Die Bezeichnung *Trumpffarbe* für die Wind- und Drachenziegel ist nicht sehr glücklich gewählt, da es beim Mah-Jongg keine Stiche gibt.

- 8 Ziegel der *Hauptfarbe*

Vier Blumen (Pflaume 梅 *méi*, Orchidee 蘭 *lán*, Chrysanthe 菊 *jú*, Bambus 竹 *zhú*)



- *Vier Jahreszeiten* (Frühling 春 *chūn*, Sommer 夏 *xià*, Herbst 秋 *qiū*, Winter 冬 *dōng*)



Die Ziegel der *Hauptfarbe* sind nur jeweils einfach vorhanden; sie werden auch *Glücksziegel* oder *Hasardziegel* genannt und sind häufig sehr kunstvoll gestaltet. Die Verwendung dieser Ziegel im Spiel ist optional, daher können sie in manchen Ausführungen des Spiels auch fehlen.

Amerikanische Mah-Jongg Spiele enthalten außerdem noch acht Joker-Ziegel, also insgesamt 152 Steine. Dar-

über hinaus sind häufig noch vier weitere unbemalte Steine als Reserve enthalten.

Mah-Jongg-Spiele sind in den verschiedensten Ausführungen erhältlich. Die Spielsteine sind bei den schöneren Spielen aus zwei Teilen gearbeitet, die Bilder auf den Vorderseiten sind mit Stacheln in einen kleinen Block aus Bein – früher Elfenbein – eingraviert und dann koloriert, die Rückseiten sind aus Bambus: Die beiden Teile sind üblicherweise nicht einfach verklebt, sondern verzinkt.

Die Steine preisgünstigerer Spiele sind entweder aus bedrucktem Holz oder aus Kunststoff gefertigt; es gibt daneben auch Mah-Jongg-Kartenspiele.

Zum Spiel gehören ferner zwei bis vier Würfel. Chinesische Würfel sind weiß, die Eins und die Vier sind rot, die übrigen Zahlen durch schwarze Augen dargestellt.

Viele Spiele enthalten darüber hinaus zusätzliches Spielmaterial, beispielsweise Zahlstäbchen oder Spielmarken sowie Leisten, wie sie etwa auch beim Domino verwendet werden, damit die Spielsteine nicht umfallen. Des Weiteren sind manchen Spielen noch vier Platzsteine beigefügt, die mit den chinesischen Zeichen der vier Himmelsrichtungen bedruckt sind.

3 Die Spielregeln

3.1 Allgemeines

Mah-Jongg wird in unzähligen Regelvarianten von *Chinese Traditional* bis *Jewish American* gespielt. Die hier folgende Anleitung beschreibt die *Hua Bao Rules*, welche bis auf wenige Unterschiede den Regeln von Joseph P. Babcock entsprechen und gewissermaßen den gemeinsamen Kern der mannigfaltigen Varianten darstellen - dies ist auch die in Europa gängigste Spielweise.

In der Standard-Variante wird nur mit 136 Steinen gespielt, die acht Ziegel der Hauptfarbe werden nicht verwendet.

3.2 Spielvorbereitungen

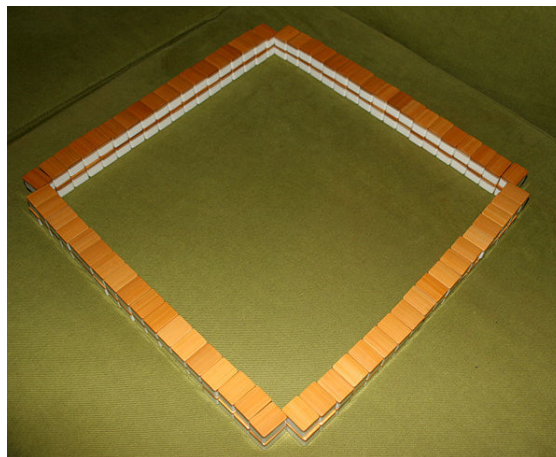
3.2.1 Die Sitzordnung

Vor Beginn einer Partie stehen die vier Spieler an den vier Seiten eines quadratischen Tisches. Der älteste Spieler mischt verdeckt die vier Platzsteine und stapelt sie aufeinander. Sodann wirft er zwei Würfel und zählt die Augensumme gegen den Uhrzeigersinn ab, wobei er bei sich selbst zu zählen beginnt. Der solcherart bestimmte Spieler nimmt den obersten Platzstein, der nächste den zweiten usw.

Der Spieler, der den Platzstein *Ostwind* erhält, wird *Spielleiter* im ersten Spiel und bleibt an seinem Platz; *Westwind* setzt sich gegenüber. Die Spielfläche des Tisches wird als

Himmelskarte interpretiert, daher setzt sich der *Südwind* zur Rechten (!) von Ostwind und der *Nordwind* zur Linken.

3.2.2 Die Mauer



Die „Chinesische Mauer“ wie sie im Westen genannt wird.

Die Ziegel werden verdeckt auf dem Tisch gemischt. Anschließend baut jeder der vier Spieler eine Seite der Mauer, indem er 34 der Ziegel verdeckt nimmt und zu einer 17 Ziegel langen und zwei Ziegel hohen Mauer anordnet. Wird mit Blumen- und Jahreszeitenziegeln gespielt, so nimmt jeder Spieler 36 Ziegel und die Breite der Mauer beträgt 18 Stapel (siehe Blumen- und Jahreszeitenziegel). Die vier Mauerstücke werden nun zusammengeschoben, so dass sie sich an den Ecken berühren und ein Quadrat bilden – im Westen wird dies manchmal die *Chinesische Mauer* genannt.

Nun wirft Ostwind die zwei Würfel und zählt wie vorhin, bei sich selbst beginnend, die Augensumme gegen den Uhrzeigersinn an den Spielern ab. Der so bestimmte Spieler wirft ebenfalls beide Würfel und zählt die Augensumme beider Würfel zusammen. Ostwind zählt nun, beginnend am rechten Ende der vor ihm befindlichen Mauer, im Uhrzeigersinn so viele Ziegelstapel ab, wie der Gesamtsumme entspricht, wobei er eventuell die Zählung mit Ziegeln aus der Mauer seines linken Nachbarn fortsetzt. Den so bestimmten Stapel nimmt er heraus (*Mauerdurchbruch*) und stellt ihn auf den Stapel rechts neben der entstandenen Lücke.

Die herausgenommenen Steine heißen *lose Ziegel* und markieren das *tote Ende* der Mauer, das Ende links der Lücke ist das *lebende Ende* der Mauer. Gezogen werden die Steine regulär vom *lebenden Ende* der Mauer. Vom toten Ende werden dagegen nur *Ersatzziegel* (s.u.) genommen, beginnend mit den beiden losen Ziegeln.

Nun nehmen die Spieler dreimal reihum gegen den Uhrzeigersinn jeweils zwei Stapel zu zwei Ziegel vom *lebenden Ende* der Mauer, wobei sich Ostwind als erster bedient. Zuletzt nimmt jeder Spieler noch einen weite-

ren, dreizehnten, Stein und Ostwind außerdem einen vierzehnten Ziegel.

3.3 Das Ziel des Spiels



Ein vollständiges Spielbild

Jeder der vier Spieler versucht durch Ziehen und Abwerfen von Steinen seine ursprüngliche Hand zu verbessern und ein *vollständiges Spielbild* aus möglichst wertvollen *Figuren* zu formen. Steine werden von der Mauer gezogen oder nach Abwurf eines anderen Spielers aufgenommen. Hat ein Spieler ein vollständiges Spielbild bestehend aus vier Figuren und schließlich einem Paar gebildet, so darf er „Mah-Jongg“ rufen und das Spiel beenden. Die vier Figuren können wahlweise Drillinge, Vierlinge oder Folgen sein.

3.4 Die Figuren

3.4.1 Paare

Ein *Paar* besteht aus zwei identischen Steinen, z.B. zweimal Bambus-Fünf oder zwei grüne Drachen, etc.

Um Mah-Jongg rufen zu können, benötigt man ein vollständiges Spielbild, in diesem muss genau ein Paar, das sogenannte *Schlusspaar* (將 Pinyin: jiāng/jiàng, manchmal 眼 yǎn), enthalten sein.

Zur Vervollständigung eines Paares darf man nur dann einen abgelegten Stein aufrufen, wenn man gleichzeitig Mah-Jongg ruft.

3.4.2 Drillinge (Pong)

Ein *Pong* (碰 Pinyin: pèng) besteht aus drei identischen Steinen. Wird ein Pong ausschließlich aus Ziegeln der ursprünglichen Hand und von der Mauer gezogenen Ziegeln gebildet, so handelt es sich um einen *verdeckten Pong*.

Besitzt ein Spieler ein Paar und wird der dritte Stein von einem beliebigen anderen Spieler abgelegt, so darf der Spieler diesen Stein mit dem Ruf „Pong“ aufrufen. Er legt dann sein Paar und den aufgerufenen Ziegel offen vor sich auf den Tisch und besitzt nun einen *offenen Pong*.

3.4.3 Vierlinge (Kong)

Ein *Kong* (Kan) (chinesisch 槓 / 杠, Pinyin gàng) besteht aus vier identischen Steinen.

Wird ein Kong ausschließlich aus Steinen der ursprünglichen Hand und von der Mauer gezogenen Ziegeln gebildet, so kann der Spieler diesen *verdeckten Kong* melden. Wird das Spiel beendet, bevor der Spieler den Vierling meldet, so wird der verdeckte Kong nur als verdeckter Pong gewertet. Bei der Meldung legt man die vier Steine offen aus, und zum Zeichen, dass es sich eigentlich um einen verdeckten (auch: „halbverdeckten“, oder „aus der Hand gemeldeten“) Kong handelt, werden die beiden äußeren Steine mit der Rückseite nach oben gelegt.

Hält ein Spieler drei identische Steine in der Hand – also einen verdeckten Pong – so darf er, wenn ein Spieler den vierten Stein ablegt, diesen Ziegel mit dem Ruf „Kong“ für sich beanspruchen und erhält so einen *offenen Kong*.

Hat ein Spieler bereits einen offenen Pong gemeldet und wird der fehlende vierte Stein von einem anderen Spieler abgelegt, so kann dieser Ziegel nicht zur Komplettierung des Kongs aufgerufen werden.

Hat ein Spieler bereits einen Pong gemeldet und zieht er den fehlenden vierten Stein von der Mauer, so darf er ihn an den Pong anlegen und besitzt damit einen offenen Kong.

Sobald ein Spieler einen offenen oder verdeckten Kong meldet, muss er einen Ersatzziegel vom toten Ende der Mauer ziehen.

3.4.4 Folgen (Chow)

Ein *Chow* (吃 Pinyin: chī, manchmal 上 shàng) ist eine Sequenz aus genau drei aufeinanderfolgenden Steinen einer Grundfarbe; Sequenzen aus mehr als drei Steinen sind nicht gestattet.

Ein Chow aus Steinen der Trumpffarbe ist nicht möglich.

Im Gegensatz zu „Pong“ oder „Kong“ kann nur der Spieler „Chow“ rufen, der unmittelbar zur Rechten desjenigen Spielers sitzt, der den betreffenden Stein abgelegt hat.

Ein anderer Spieler kann nur dann einen abgelegten Stein für eine Folge aufrufen, wenn er gleichzeitig Mah-Jongg ruft.

3.5 Spielablauf

Mah-Jongg wird gegen den Uhrzeigersinn gespielt.

Nachdem sich Ostwind seine vierzehn Ziegel genommen hat, beginnt er das Spiel, indem er nach einer eventuellen Meldung einen Stein offen in der Mitte des Tisches ablegt, dabei nennt er dessen Namen.

Wenn kein Spieler den abgelegten Stein aufruft, so zieht der rechte Nachbar einen Stein vom lebenden Ende der Mauer, meldet, wenn er möchte, eine oder mehrere Figuren und legt zuletzt einen Stein ab.

Wird ein Stein abgelegt, so ist er *tot*, d. h. er bleibt offen in der Mitte des Tisches liegen und der nächste Spieler kann einen Chow spielen, sowie jener und alle weiteren Spieler einen Pong oder einen Kong. Danach ist der Stein nicht mehr für das Spiel verfügbar beziehungsweise aufnehmbar.

Wird ein Stein von einem Spieler aufgerufen, so nimmt der Spieler den abgelegten Stein und muss die betreffende Figur offen auflegen. Danach wirft er einen Stein ab, und das Spiel wird mit diesem Spieler fortgesetzt. Auf diese Weise können auch Spieler übergangen werden: Legt z. B. Südwind einen Stein ab, der von Nordwind gerufen wird, so wird Westwind übersprungen.

Wird ein Ziegel von mehreren Spielern gerufen, so gilt folgende Rangordnung: Benötigt ein Spieler den Stein für einen Mah-Jongg-Ruf, so hat er Vorrang gegenüber einem Kong- oder Pong-Ruf; dieser wiederum hat Vorrang vor einem Chow.

Auf diese Weise setzt sich das Spiel solange fort, bis

- ein Spieler Mah-Jongg ruft oder
- die Mauer bis auf vierzehn Ziegel - also sieben Stapel - abgebaut ist.

Im letzteren Fall wird das Spiel nicht gewertet, die Steine werden erneut gemischt und das Spiel mit unveränderten Rollen wiederholt.

3.6 Die Bewertung der Spielbilder (Hua Bao Rules)

Die Bewertung der Spielbilder setzt sich aus den folgenden Teilen zusammen:

3.6.1 Punktwerte der Spielfiguren

Paare

- Ein Paar Drachen zählt zwei Punkte.
- Besitzt ein Spieler ein Paar des Platzwinds (also des eigenen Winds, z. B. der Südwind-Spieler zwei Südwind-Ziegel), so erhält er dafür zwei Punkte.
- Andere Paare zählen null Punkte.

Drillinge (Pongs)

- Ein offener Drilling von Steinen mit den Nummern 2, 3, 4, 5, 6, 7 oder 8 zählt zwei Punkte.
- Ein offener Drilling von Steinen mit den Nummern 1 oder 9, Winden oder Drachen zählt vier Punkte.

Verdeckte Kombinationen zählen jeweils das Doppelte:

- Ein in der Hand gehaltener Drilling von Steinen mit den Nummern 2, 3, 4, 5, 6, 7 oder 8 zählt vier Punkte.
- Ein in der Hand gehaltener Drilling von Steinen mit den Nummern 1 oder 9, Winden oder Drachen zählt acht Punkte.

Vierlinge (Kongs) Ein Kong zählt jeweils vier Mal so viel wie der entsprechende Pong:

- Ein offener Vierling von Steinen mit den Nummern 2, 3, 4, 5, 6, 7 oder 8 zählt acht Punkte.
- Ein offener Vierling von Steinen mit den Nummern 1 oder 9, Winden oder Drachen zählt 16 Punkte.
- Ein verdeckter (halbverdeckter s.o.) Vierling von Steinen mit den Nummern 2, 3, 4, 5, 6, 7 oder 8 zählt 16 Punkte.
- Ein verdeckter (halbverdeckter s.o.) Vierling von Steinen mit den Nummern 1 oder 9, Winden oder Drachen zählt 32 Punkte.

Folgen (Chows)

- Folgen zählen null Punkte.

3.6.2 Prämienpunkte für den Mah-Jongg-Ruf

Der Mah-Jongg-Rufer erhält eine zusätzliche Prämie von 10 (häufig auch 20) Punkten gutgeschrieben.

3.6.3 Beraubung des Kong

Wenn ein Spieler zu einem offenen Pong (z.B. drei *Bambus-5-Ziegel*) den passenden vierten Stein von der Mauer zieht und den Pong so zum offenen Kong ergänzen möchte, kann ein anderer Spieler diesen vierten Stein für sich fordern, wenn er damit „Mah-Jongg“ rufen kann.

Für diese *Beraubung des Kong* erhält er einen zusätzlichen Bonus von 10 Punkten.

3.6.4 Verdopplungen

Nach der Bewertung der einzelnen Figuren darf ein Spieler den Punktwert eventuell noch ein oder mehrere Male verdoppeln. Die Verdopplungen werden nacheinander gerechnet, zweimaliges Verdoppeln vervierfacht beispielsweise den ursprünglichen Wert des Spielbildes. Die folgenden Bedingungen erlauben jeweils eine Verdopplung:

- Der Spieler besitzt einen Drilling oder Vierling des eigenen Windes.
- Der Spieler besitzt einen Drilling oder Vierling von Drachen.

Für den Mah-Jongg-Rufer gilt zusätzlich:

- Besteht das Spielbild abgesehen von Wind- und Drachenziegeln ausschließlich aus Ziegeln einer Grundfarbe, so hat er ein *unreines Farbenspiel* gewonnen und darf seinen Punktwert einmal verdoppeln.
- Besteht das Spielbild des Mah-Jongg-Rufers ausschließlich aus Ziegeln einer Grundfarbe und enthält es weder Wind- noch Drachenziegel, so hat er ein *reines Farbenspiel* gewonnen und darf seinen Punktwert dreimal verdoppeln, also verachtfachen.

3.6.5 Limit

Infolge der mannigfachen Verdopplungen können die Punktezahlen der Spielbilder sehr große Werte erreichen, sodass üblicherweise ein *Limit* vereinbart wird; dieses beträgt meist 300 oder 500 Punkte. Übersteigt der errechnete Punktwert das vereinbarte Limit, so wird das Spielbild nur mit diesem Höchstwert gezählt.

Besteht das Spielbild des Mah-Jongg-Rufers ausschließlich aus Ziegeln der Trumpffarbe, d. h. nur aus Wind- und Drachenziegeln, so wird diese Hand mit dem Punktemaximum bewertet.

Kann der Ostwind sofort nach Aufnehmen seiner Ziegel Mah-Jongg rufen, so besitzt er den *Segen des Himmels* und erhält das Punktemaximum gutgeschrieben. Kann ein anderer Spieler den ersten von Ostwind abgelegten Stein aufrufen und damit Mah-Jongg erklären, so ist dies der

Segen der Erde und der Spieler erhält die Hälfte des Limits gutgeschrieben.

3.6.6 Anmerkungen

In vielen Regelbüchern finden sich weitere Punkteprämien oder Verdopplungen für Besonderheiten des Spielbildes des Mah-Jongg-Rufers: Diese Variationen sollte man unbedingt vor Beginn des Spiels klären.

3.7 Die Abrechnung

Haben alle Spieler den Wert ihrer Spielbilder ermittelt, so erfolgt die Abrechnung:

- Wenn Ostwind Mah-Jongg ruft, so nennt er den Wert seines Spielbildes und erhält von den drei übrigen Spielern das *doppelte* dieser Punktezahl erstattet.
- Wenn ein anderer Spieler Mah-Jongg ruft, so nennt er den Wert seines Spielbildes und erhält vom Ostwind das *doppelte* dieser Punktezahl ausbezahlt, von den übrigen Spielern den *einfachen* Wert.
- Nach der Abrechnung mit dem Mah-Jongg-Rufer verrechnen die drei übrigen Spieler ihre Punktezahlen; der Spieler mit der höchsten Punktezahl erhält von den beiden übrigen Spielern die jeweilige Differenz ausbezahlt, der Spieler mit der zweithöchsten erhält die Differenz vom dritten. Der Ostwind erhält bzw. bezahlt jeweils den doppelten Betrag.

3.8 Blumen- und Jahreszeitenziegel

Spielt man Mah-Jongg mit 144 Steinen, also einschließlich der Steine der Hauptfarbe, d. h. der Blumen- und Jahreszeitenziegel, so besteht jede Seite der Mauer aus 18 Ziegelstapeln. Sobald ein Spieler zu Beginn eines Spieles seine Steine aufnimmt, legt er seine Blumen- und Jahreszeitenziegel offen vor sich und zieht dafür einen Ersatzziegel vom toten Ende der Mauer; ebenso wird verfahren, wenn ein Spieler einen solchen Stein von der Mauer kauft.

Die Ziegel der Hauptfarbe sind den vier Winden zugeordnet: Nr. 1 gilt für den Ostwind, Nr. 2 für den Südwind, Nr. 3 für den Westwind und Nr. 4. für den Nordwind. Bei der Bewertung der Spielbilder zählen die Blumen- und Jahreszeitenziegel wie folgt:

- Punktwerte:
 - Jeder Stein der Hauptfarbe zählt vier Punkte.
- Verdopplungen
 - Besitzt ein Spieler einen Stein der Hauptfarbe, der seinem Wind entspricht (also z.B. der

Spieler des Südwindes einen Stein mit der Nummer 2), so darf er den Wert seines Spielbildes einmal verdoppeln.

- Besitzt ein Spieler beide seinem Wind zugehörigen Ziegel, so darf er den Wert seines Spielbildes zweimal verdoppeln.
- Besitzt ein Spieler einen *Blumenstrauß*, d. h. alle vier Blumenziegel oder alle vier Jahreszeiten, so darf er den Wert seines Spielbildes zweimal verdoppeln (entsprechend der Verdoppelung für einen Ziegel des eigenen Windes und der Verdoppelung für einen Kong).
- Besitzt ein Spieler alle acht Ziegel der Hauptfarbe, so darf er den Wert seines Spielbildes insgesamt vier Mal verdoppeln.

3.9 Runden und Partien

Wenn Ostwind Mah-Jongg rufen kann, so bleibt er Ostwind im nächsten Spiel, und auch die übrigen Positionen bleiben unverändert. Wenn aber ein anderer Spieler Mah-Jongg ruft, so übernimmt der bisherige Südwind die Rolle des Ostwindes, und die Positionen wechseln jeweils um einen Platz gegen den Uhrzeigersinn.

Eine *Runde* ist beendet, sobald der Spieler, der im ersten Spiel die Position des Nordwindes innehatte, ein Spiel als Ostwind verliert - dann nämlich würde der Ostwind des ersten Spieles wiederum zum Ostwind; eine Runde besteht daher aus mindestens vier Spielen.

Wird nicht nur eine einzelne Runde gespielt, sondern eine *Partie* vereinbart, so besteht diese aus vier Runden: In der ersten Runde, der *Ostwindrunde*, ist Ost der *vorherrschende Wind (Rundenwind)*; in der zweiten Runde (*Südwindrunde*) herrscht Südwind vor, die dritte Runde ist die *Westwindrunde* und die vierte die *Nordwindrunde*.

Der vorherrschende Wind ist bei der Abrechnung des Spielbildes von Bedeutung:

- Punktwerte
 - Ein Paar des vorherrschenden Windes zählt zwei Punkte.
 - Ein Paar des eigenen Windes zählt, falls dieser Wind vorherrscht, vier Punkte: Besitzt z. B. der Westwind-Spieler in der Westwind-Runde zwei Westwind-Ziegel, so darf er dieses Paar sowohl als Platzwind als auch als Rundenwind zählen und mit vier Punkten bewerten.
- Verdopplungen
 - Bei einem Pong oder Kong des vorherrschenden Windes wird der Wert des Spielbildes einmal verdoppelt.
 - Bei einem Pong oder Kong des eigenen Windes, falls dieser Wind vorherrscht, wird der Wert des Spielbildes zweimal verdoppelt.

Um die einzelnen Spiele und Runden mitzuzählen, verwendet man eine kleine Dose, *Mingg* genannt; diese stellt der jeweilige Spieler des Ostwindes vor sich auf den Tisch, der Platzstein des vorherrschenden Windes wird oben auf die *Mingg* gelegt.

Vor einer weiteren Partie werden die Sitzplätze neu gelost; i. A. werden nicht mehr als zwei Partien gespielt.

3.10 Varianten

Im traditionellen chinesischen Spiel werden bestimmte Spielbilder mit dem Punktemaximum (Limit) bewertet. Im Folgenden seien einige der gebräuchlichsten Bilder namentlich angeführt, die z. T. bereits Babcock in seinem Red Book von 1920 angeführt hat und als klassisch chinesisch anzusehen sind.

- Das Neun-Laternen-Spiel
- Die vier Freunde
- Die drei großen Gelehrten
- Das Vier-Kong-Spiel
- Das Eckstein-Spiel
- Die himmlischen Zwillinge
- Die irdischen Zwillinge
- Die Himmelsleiter
- Die grüne Hand (Kaiserliche Jade)
- Die sich windende Schlange

Die poetischen Namen dieser Spielbilder trugen sicher zur Popularität des Spiels in den 1920er Jahren wesentlich bei, als jedoch vor allem in den USA unzählige neue *special hands* erfunden wurden und das Regelwerk immer weiter verkompliziert wurde, mag gerade diese Vielzahl von Sonderregeln zum plötzlichen Verschwinden des Mah-Jongg-Spieles geführt haben.

Das *moderne* Mah-Jongg, so wie es 1998 von der staatlichen Sportkommission Chinas offiziell als 255. Sportart anerkannt wurde, ist eine Weiterentwicklung der klassischen Spielweise, ähnlich wie das Bridge-Spiel aus dem älteren Whist hervorgegangen ist.

Die offiziellen Regeln^[2] dieser modernen Spielweise finden bei internationalen Turnieren wie Welt- und Europameisterschaften Anwendung. In der Rangliste^[3] der European Mahjong Association^[4] werden nur Ergebnisse berücksichtigt, die aufgrund dieser Spielregeln erzielt wurden.



GNOME-Version von Mahjong Solitaire

4 Mah-Jongg als Computerspiel

Mindestens ein Hersteller (Lagarto, Helsinki, Finnland) bietet eine kostenpflichtige Windows-Version des traditionellen Mah-Jongg namens *Four Winds* an. Hier kann ein Spieler gegen drei durch die Software nachgebildete Spieler antreten. Ebenso können über ein Netzwerk mehrere reale Spieler gegeneinander bzw. gegen die Software antreten. Es kann nach verschiedenen Regeln gespielt werden. Das KDE-Projekt enthält eine kostenfreie Version von Mah-Jongg, die *Kajongg* genannt wird.

Viele andere als Mah-Jongg bezeichnete Computerspiele verwenden zwar digitalisierte Formen der Spielsteine, sind jedoch meistens Spiele für nur eine Person und ähneln von den Regeln her einer *Patience* (*Mah-Jongg Solitaire*). Ab Mitte der 1980er Jahre wurde Mah-Jongg Solitaire zunächst unter dem Namen *Shanghai* als Computerspiel populär, nachdem die verbesserten grafischen Möglichkeiten des damals neuen Amiga-Computers erstmals eine ansprechende Darstellung dieses Spiels erlaubten.

Bei der beliebtesten Computerspiel-Variante liegen zu Spielbeginn alle 144 Steine auf dem Tisch, teils in mehreren Lagen übereinander. Traditionell werden die Spielsteine in der Figur eines Drachen oder einer Schildkröte aufgebaut, die Computerspielvarianten bieten oft viele verschiedene Startfiguren an. Ein einzelner Spieler muss dann paarweise alle 144 Steine vom Tisch nehmen; dabei darf ein Stein nur dann abgetragen werden, wenn er von keinem anderen Stein teilweise oder vollständig überdeckt wird und an zumindest einer Längsseite freiliegt. Da die Steine der Hauptfarben jeweils nur einmal vorkommen und keine Paare bilden können, dürfen die Blumenziegel und die Jahreszeitenziegel jeweils untereinander beliebig kombiniert werden, z.B. Pflaume mit Orchidee oder Winter mit Frühling. In einigen Varianten sind aber auch die Blumen- und Jahreszeitenziegel verdoppelt und dafür zum Ausgleich beispielsweise die Windziegel nur zweimal enthalten, oder es kommen z.B. die Jahres-

zeitenziegel doppelt vor und dafür keine Blumenziegel.

5 Mah-Jongg in der Kunst

In Japan entwickelte sich auf Grundlage des Spiels das Genre *Mah-Jongg* in Animes und Mangas (Saki, Akagi, The Legend of Koizumi).


6 Literatur


- Joseph Park Babcock: *Babcock's Rules for Mah-Jongg. The Fascinating Chinese Game*. Shanghai 1923 (bekannt als *The Red Book*)
- Max Blücher: *Mah-Jongg*. In: *Reclams Universum* 41 (1925.1), S. 240-241.
- Ursula Eschenbach: *Mah-Jongg. Das chinesische Glücks-, Kombinations- und Gesellschaftsspiel*. Falken-Verlag, Niedernhausen/Ts. 1992
- Uwe Martens: *Handbuch Mah-Jongg. Das chinesische Mah-Jongg-Spiel – klassische Regeln, internationale Wettkampfregele*. Januar 2005, ISBN 3-8334-2410-9 (Hardcover), ISBN 3-8334-2401-X (Taschenbuch)
- Albert H. Morehead, Richard L. Frey, Geoffrey Mott-Smith: *The New Complete Hoyle Revised*. New York 1991
- *Standard Rules for the Chinese Domino Game of Mah Jong* („Hua Bao Rules“), China o.J.
- Rüdiger Thiele, Konrad Haase: *Teufelsspiele*. ISBN 3-332-00116-7

7 Quellen

- [1] The National Mah Jongg League, Inc
- [2] Offizielle Regeln
- [3] European Mahjong Association - Ranking
- [4] European Mahjong Association

8 Weblinks

 **Commons: Mahjong** – Sammlung von Bildern, Videos und Audiodateien

 **Wikibooks: Mahjong** – Lern- und Lehrmaterialien

- Mahjongg Referenz

- Beschreibung und Präsentation besonderer Mah-Jongg Spiele
- Tom Sloper's Mah-Jong Seite (englisch)

9 Text- und Bildquellen, Autoren und Lizenzen

9.1 Text

- **Mah-Jongg** *Quelle:* <http://de.wikipedia.org/wiki/Mah-Jongg?oldid=139139420> *Autoren:* Wst, Kurt Jansson, Magnus Manske, Elian, Cymacs, Zeno Gantner, Wing, Aka, Fschoenm, Fab, Dishayloo, Herrick, Seewolf, Ebricca, HaukeZuehl, Maynard, Zwobot, Wolfgang1018, Berni, HaeB, Robbot, Karl-Henner, Bernhard55, HaSee, Arbol01, Peng, WilhelmRosendahl, HoHun, MAK, N-true, Jaques, Cepheiden, Uwe Gille, Immanuel Giel, Dundak, Gerd Taddicken, BLueFiSH.as, Bierdimpfl, Schwalbe, Rohieb, FlaBot, Codc, Wikibär, Blah, Yoshi, Flothi, AF666, Curtis Newton, Stargamer, Flingeflung, Borisbaran, Gpvos, Roland Scheicher, Alepla, RobotE, Wiki-Hypo, Ra'ike, Mkill, Balbor T'han, Chrislb, RobotQuistnix, YurikBot, WikiMax, Stilfehler, Tequis, DerHexer, JCS, Eskimbot, PortalBot, Manecke, Bjs, Cottbus, Bibhai, Steevie, Franz Halac, Mravinszky, HochaufeinemBusch, Cramunhao, Spuk968, Thijs!bot, Krizma, Horst Gräbner, Noddy93, JAnDbot, Vrumfondel, Numbo3, Don-kun, Seeteufel, DodekBot, VolkovBot, Kuaile Long, AlnoktaBOT, TXiKiBoT, La Corona, Happy udo, Goreb, Joli Tambour, SieBot, Loveless, PipeBot, Alnilam, Spes Rei, Guinsoo, Alexbot, GordonKlimm, DumZiBoT, NjardarBot, LaaknorBot, Pbtogourou, GrouchoBot, Mondrian v. Lüttichau, Freedom Wizard, Xqbot, ArthurBot, Timk70, TobeBot, JamesP, Emaus-Bot, Halbarath, Bram12, WikitanvirBot, Mahjongbz, Kasirbot, KLBot2, WorldPeace25, JYBot, Peter Gröbner, Qafgbxvghnx, Tine.koloini und Anonyme: 122

9.2 Bilder

- **Datei:Commons-logo.svg** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4a/Commons-logo.svg> *Lizenz:* Public domain *Autoren:* This version created by Pumbaa, using a proper partial circle and SVG geometry features. (Former versions used to be slightly warped.) *Ursprünglicher Schöpfer:* SVG version was created by User:Grunt and cleaned up by 3247, based on the earlier PNG version, created by Reidab.
- **Datei:Lanzhou-019.JPG** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4e/Lanzhou-019.JPG> *Lizenz:* CC BY-SA 3.0 *Autoren:* Eigenes Werk *Ursprünglicher Schöpfer:* Sigismund von Dobschütz
- **Datei:MJBlank.svg** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/32/MJBlank.svg> *Lizenz:* GPL *Autoren:* Mahjongg. *GNO-ME Games.* The GNOME Project (2008-02-03). Retrieved on 2009-12-13. *Ursprünglicher Schöpfer:* Diese Vektorgrafik wurde von Falcorian mit Inkscape erstellt und dann manuell nachbearbeitet.
- **Datei:MJDGreen.svg** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/96/MJDGreen.svg> *Lizenz:* GPL *Autoren:* Mahjongg. *GNO-ME Games.* The GNOME Project (2008-02-03). Retrieved on 2009-12-13. *Ursprünglicher Schöpfer:* **Tile art by:** Jonathan Buzzard, Jim Evans, Richard Hoelscher, Gonzalo Odiard, Max Watson. **Edits by:** Falcorian
- **Datei:MJDRed.svg** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/53/MJDRed.svg> *Lizenz:* GPL *Autoren:* Mahjongg. *GNO-ME Games.* The GNOME Project (2008-02-03). Retrieved on 2009-12-13. *Ursprünglicher Schöpfer:* **Tile art by:** Jonathan Buzzard, Jim Evans, Richard Hoelscher, Gonzalo Odiard, Max Watson. **Edits by:** Falcorian
- **Datei:MJWEast.svg** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c9/MJWEast.svg> *Lizenz:* GPL *Autoren:* Mahjongg. *GNO-ME Games.* The GNOME Project (2008-02-03). Retrieved on 2009-12-13. *Ursprünglicher Schöpfer:* **Tile art by:** Jonathan Buzzard, Jim Evans, Richard Hoelscher, Gonzalo Odiard, Max Watson. **Edits by:** Falcorian
- **Datei:MJWNorth.svg** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a3/MJWNorth.svg> *Lizenz:* GPL *Autoren:* Mahjongg. *GNO-ME Games.* The GNOME Project (2008-02-03). Retrieved on 2009-12-13. *Ursprünglicher Schöpfer:* **Tile art by:** Jonathan Buzzard, Jim Evans, Richard Hoelscher, Gonzalo Odiard, Max Watson. **Edits by:** Falcorian
- **Datei:MJWSouth.svg** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/00/MJWSouth.svg> *Lizenz:* GPL *Autoren:* Mahjongg. *GNO-ME Games.* The GNOME Project (2008-02-03). Retrieved on 2009-12-13. *Ursprünglicher Schöpfer:* **Tile art by:** Jonathan Buzzard, Jim Evans, Richard Hoelscher, Gonzalo Odiard, Max Watson. **Edits by:** Falcorian
- **Datei:MJWWest.svg** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/95/MJWWest.svg> *Lizenz:* GPL *Autoren:* Mahjongg. *GNO-ME Games.* The GNOME Project (2008-02-03). Retrieved on 2009-12-13. *Ursprünglicher Schöpfer:* **Tile art by:** Jonathan Buzzard, Jim Evans, Richard Hoelscher, Gonzalo Odiard, Max Watson. **Edits by:** Falcorian
- **Datei:MJautumn.svg** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bb/MJautumn.svg> *Lizenz:* Public domain *Autoren:*
- U+1F028_MJautumn.svg *Ursprünglicher Schöpfer:* U+1F028_MJautumn.svg: Shizhao
- **Datei:MJd1.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1b/MJd1.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei:MJd2.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c4/MJd2.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* Drawn by Jerry Crimson Mann. *Ursprünglicher Schöpfer:* Re-uploaded by ChibaRagi.
- **Datei:MJd3.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/5a/MJd3.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei:MJf1.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/74/MJf1.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* Drawn by Jerry Crimson Mann. *Ursprünglicher Schöpfer:* Re-uploaded by ChibaRagi.
- **Datei:MJf2.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/08/MJf2.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei:MJf3.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/dc/MJf3.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei:MJf4.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/96/MJf4.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?

- **Datei: MJh1.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/86/MJh1.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei: MJh2.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/68/MJh2.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei: MJh3.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/76/MJh3.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei: MJh4.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/cc/MJh4.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei: MJh5.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f0/MJh5.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei: MJh6.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/02/MJh6.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei: MJh7.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/66/MJh7.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei: MJh8.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d7/MJh8.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei: MJju.svg** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0d/MJju.svg> *Lizenz:* Public domain *Autoren:*
- **U+1F025_MJju.svg** *Ursprünglicher Schöpfer:* U+1F025_MJju.svg: Shizhao
- **Datei: MJJan.svg** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ee/MJJan.svg> *Lizenz:* Public domain *Autoren:*
- **U+1F023_MJJan.svg** *Ursprünglicher Schöpfer:* U+1F023_MJJan.svg: Shizhao
- **Datei: MJmei.svg** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/43/MJmei.svg> *Lizenz:* Public domain *Autoren:*
- **U+1F022_MJmei.svg** *Ursprünglicher Schöpfer:* U+1F022_MJmei.svg: Shizhao
- **Datei: MJs1.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/37/MJs1.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei: MJs2.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/5e/MJs2.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei: MJs3.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a7/MJs3.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei: MJs4.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/df/MJs4.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei: MJs5.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bf/MJs5.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei: MJs6.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/cb/MJs6.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* Drawn by Jerry Crimson Mann. *Ursprünglicher Schöpfer:*
Re-uploaded by ChibaRagi.
- **Datei: MJs7.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ea/MJs7.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* Drawn by Jerry Crimson Mann. *Ursprünglicher Schöpfer:*
Re-uploaded by ChibaRagi.
- **Datei: MJs8.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/99/MJs8.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei: MJs9.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/80/MJs9.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei: MJsummer.svg** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/23/MJsummer.svg> *Lizenz:* Public domain *Autoren:*
- **U+1F027_MJsummer.svg** *Ursprünglicher Schöpfer:* U+1F027_MJsummer.svg: Shizhao
- **Datei: MJt1.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4a/MJt1.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei: MJt2.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/61/MJt2.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei: MJt3.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a4/MJt3.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* Drawn by Jerry Crimson Mann. *Ursprünglicher Schöpfer:*
Re-uploaded by ChibaRagi.
- **Datei: MJt4.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/72/MJt4.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei: MJt5.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/5c/MJt5.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei: MJt6.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/72/MJt6.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei: MJt7.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6f/MJt7.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?

- **Datei: MJt8.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/18/MJt8.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei: MJt9.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a1/MJt9.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei: MJw1.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1c/MJw1.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei: MJw2.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c3/MJw2.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei: MJw3.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/9e/MJw3.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei: MJw4.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e8/MJw4.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei: MJw5.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ed/MJw5.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei: MJw6.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/58/MJw6.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei: MJw7.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8b/MJw7.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei: MJw8.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e1/MJw8.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei: MJw9.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f3/MJw9.png> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei: MJwinter.svg** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0c/MJwinter.svg> *Lizenz:* Public domain *Autoren:*
- **U+1F029_MJwinter.svg** *Ursprünglicher Schöpfer:* U+1F029_MJwinter.svg: Shizhao
- **Datei: MJzhu.svg** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8f/MJzhu.svg> *Lizenz:* Public domain *Autoren:*
- **U+1F024_MJzhu.svg** *Ursprünglicher Schöpfer:* U+1F024_MJzhu.svg: Shizhao
- **Datei: Mahjong_setup_wall.jpg** *Quelle:* http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/19/Mahjong_setup_wall.jpg *Lizenz:* CC BY-SA 2.0 *Autoren:* Eigenes Werk (Photo taken by me) *Ursprünglicher Schöpfer:* Tage Olsin
- **Datei: Mahjong_with_concealed_kong.jpg** *Quelle:* http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2e/Mahjong_with_concealed_kong.jpg *Lizenz:* CC BY-SA 2.0 *Autoren:* Eigenes Werk (Photo taken by me) *Ursprünglicher Schöpfer:* Tage Olsin
- **Datei: Mahjongg.png** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e4/Mahjongg.png> *Lizenz:* GPL *Autoren:* Ubuntu Linux 5.10 using the GNOME desktop manager. *Ursprünglicher Schöpfer:* Russell Boltz
- **Datei: Majiang1.JPG** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/08/Majiang1.JPG> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei: Wikibooks-logo.svg** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/fa/Wikibooks-logo.svg> *Lizenz:* CC BY-SA 3.0 *Autoren:* Eigenes Werk *Ursprünglicher Schöpfer:* User:Bastique, User:Ramac et al.

9.3 Inhaltslizenz

- Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0