

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

MAH JONGG

Chinas „Spiel der Winde“

Liebe Leserin, lieber Leser! Mah Jongg kennt tausend Namen – Ma Jong, Mah Jong, Mah Chong, Ma Jiang, Ma Que, Da Diao, Mahjek, Ma Cheuk, Mah Cheuck, Baak Ling, Pung Chow, Ching Chow, Ning Po –, von denen wohl die (deutschen) Übersetzungen „Hanfsperling“ (die wörtliche Bedeutung), „Spiel der hundert Intelligenzen“ und „Spiel der Winde“ am nachhaltigsten im Gedächtnis bleiben. 1923 patentierte der Amerikaner Joseph P. Babcock dieses in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts in China entstandene, heute zum Klassiker gewordene Spiel unter dem Namen Mah Jongg (aus rechtlichen Gründen mit Doppelg geschrieben). Trotz gewisser Ähnlichkeit zu Rummy, dürften sich diese beiden Sammelspiele unabhängig voneinander entwickelt haben. Das am Computer unter der Bezeichnung Mah Jongg (oder Shanghai) angebotene Solitärspiel mit den typischen Mah Jongg-Ziegeln darf jedoch keinesfalls mit dem Spiel der Winde verwechselt werden, handelt es sich bei Shanghai doch vielmehr um eine simple, wenn auch reizvolle Patience. Noch eine Warnung: Mah Jongg kann auch als Spielfamilie interpretiert werden, gibt es doch mehr als ein Dutzend sehr unterschiedliche Spielformen in den Kulturkreisen Asien, Europa und Amerika. Ich würde Ihnen die europäischen Regeln empfehlen, die mit 144 Steinen gespielt werden. Für Feinschmecker sind zweifellos auch Versuche mit den klassischen chinesischen Spezialregeln oder die Hongkong-Version zu empfehlen. Das amerikanische Mah Jongg benötigt zusätzlich acht Joker und damit einen eigenen Spielsatz, bietet aber mit seinen stark eigenständigen Elementen einen ganz anderen Reiz. Was immer Ihnen auch vorschweben mag, im **Österreichischen Spielmuseum** in Leopoldsdorf steht immer ein Tisch für einen langen Abend bereit. (Infos unter www.spielen.at). Wer einmal mit den bunten, mit chinesischen Schriftzeichen und Symbolen versehenen 144 Ziegeln seine erste Mauer gebaut hat,

wird das erhabene Gefühl des Mah Jongg sein Leben lang nicht mehr vergessen können. Dabei kommt es nicht einmal auf das Material an: Jade, Knochen, Bambus, Holz, Bakelit oder gar Elfenbein, das Bild der nach den vier Himmelsrichtungen ausgerichteten Mauer prägt sich unauslöschlich ins Gedächtnis ein. Ebenso nachhaltig ist das Ritual des ersten Aufbrechens dieser Mauer. Von Ostwind weg wird nach dem Wurfresultat aus zwei chinesischen Würfeln (Augen 1 und 4 in Rot) über Südwind, Westwind und Nordwind entgegen dem Uhrzeigersinn Mauerseite um Mauerseite abgezählt. Danach erfolgt ein neuerlicher Wurf, der einen entsprechenden Ziegel als Durchbruchstelle fixiert. Das mag uns Europäern ungewohnt langatmig erscheinen. Doch neben der Schaffung eines Zufallswerts führt dieses Ritual in die für einen langen Mah Jongg-Abend notwendige Stimmung ein. Tradition und Ehrerbietung gegenüber den Ideen der Ahnen – das ist es, was in China zählt. Und nur wenn Sie bereit sind, diese ungeschriebenen Regeln zu beachten, werden Sie Mah Jongg so erleben, wie es der Amerikaner Babcock in seinem Schlüsselwerk „The Red Book of Rules“ im Herbst des Jahres 1920 vermitteln wollte. Für knapp ein Vierteljahrhundert wurde in der Neuen Welt ein Boom ausgelöst, der fast alle anderen Spiele der damaligen Zeit in den Schatten stellen sollte. Sammler haben grafisch und handwerklich wunderbar ausgeführte Ausgaben zusammengetragen, die Sie bei einem virtuellen Museumsbesuch betrachten dürfen (siehe: www.mahjongmuseum.com). Selbst für Nichtspieler ist der kulturgeschichtliche Aspekt dieses Klassikers eine Verneigung wert. Heute führt Mah Jongg in Europa ein Schattendasein: zu Unrecht, wie ich meine. Vielleicht ist dieser Artikel ein erster Mauerziegel zu Ihrem persönlichen „Spiel der Winde“.

Hugo.Kastner@spielen.at

EMPFEHLUNG #20

Autor: Klassiker

Vertrieb: vielfältig

Preis: verschieden

Verlag: verschieden

SPIELER

4

ALTER

10+

DAUER

90



Glück

Bluff

Logik

Mah Jongg lebt von einer Kombination aus Glück und Bluff, durchsetzt mit einem Quäntchen Logik und Merkvermögen. Das Spiel an sich ist einfach – und doch schlichtweg unerschöpflich. Die Kombinationsvielfalt gibt dem erfahrenen Spieler trotz des hohen Zufallsfaktors einen oft entscheidenden Vorteil.

HUGOS EXPERTENTIPP

Spielen Sie Mah Jongg auf jeden Fall mit einem unteren und oberen Limit (meine Empfehlung: 100 Punkte / 3000 Punkte), denn dadurch werden die Windrunden wesentlich gehaltvoller. Einigen Sie sich auch vorweg, welche Spezialhände Sie für Ihren „chinesischen Abend“ zulassen wollen. Auf jeden Fall darf das diesem Klassiker innewohnende Ritual nicht fehlen. Gute Tipps finden Sie auf den angegebenen Websites.

HUGOS BLITZLICHT

Mah Jongg vermittelt einen ungemein nachhaltigen Zauber, egal ob nun die europäische, chinesische, Hongkong, amerikanische oder japanische Spielform gewählt wird. Die 144 (136/152) Steine sind wunderschön anzuschauen und vor allem auch anzufühlen. Das Ritual rund ums Windspiel trägt ein Übriges zu diesem exquisiten Spielempfinden bei. Zusätzlich tragen die Drachen-, Wind-, Jahreszeiten-, Blumen-, Zahlen-, Bambus- und Kreissteine einen tiefen Symbolgehalt, wie auf Barrie Bloems „mahjongg.com/rulesbb.htm“-Site nachzulesen ist. Mah Jongg ist ein Evergreen der Spielhistorie.

VORANKÜNDIGUNG: DIE SIEDLERN VON CATAN

Boomspiel des ausgehenden 20. Jahrhunderts

Empholene Internetseiten für Mah Jongg:

www.user.tu-chemnitz.de/~sonntag/mahjongg/
www.mahjongtime.com/Mahjong-Game-History.html
www.mahjongg.com/rulesbb.htm
www.mahjongmuseum.com



IMPRESSUM

Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spiele Museum“, vertreten durch Obmann Dipl.Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Telefon 02216-7000, Fax 02216-7000-3, mail-to: office@spielejournal.at, Internet: www.spielejournal.at - Chefredakteur: **Dipl.Ing. Dagmar de Cassan**

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Diese Meinung muss aber nicht mit der Meinung der Redaktion oder „Spielen in Österreich“ übereinstimmen. WIN bringt Informationen über Spiele und über die Spieleszene. (Alle Rezensionen zu den Spielen in ALLES GESPIELT und in NEU EINGETROFFEN sind von Dagmar de Cassan)

Copyright (c) 2008 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielefest, Spielefest, Wiener Spiele Akademie, Spiel der Spiele und zwei Spiele-Symbole sind eingetragene Warenzeichen.

Ihre Email-Adresse: Wir versenden oft an unsere Mitglieder, Abonnenten und Interessenten eine Erinnerung für Termine und sonstige Infos. Wenn Sie noch nie eine Email von uns erhalten haben, fehlt uns Ihre Email!

ÖFFENTLICHES MEDIUM
Dieses Medium liest der
»OBSERVER«
Österreichs größter Medienbeobachter
Tel.: (01) 213 22 0