

Mah-Nöl

Ein Anlegenspiel zu 2-4 Spielern in vier Spielarten, für das man die Steine von Mah-Jong verwenden kann. Nachstehend beziehen sich die Bezeichnungen der Steine hierauf, es sind aber auch andere oder auch Karten verwendbar, Das gekaufte Spiel Mah-Jong hat vier Sätze von Steinen, für Mah-Nöl dagegen werden für jeden Spieler genau ein Satz Steine benötigt, nämlich: 3x9 Zählsteine (je Schrift, Bambus, Ball), vier Winde (Nord, West, Süd, Ost), 4 Spielsteine: zwei Geister (Jahreszeit, Pflanze) und zwei Drachen (China, Glück), dazu einen Freistein (weiß). Insgesamt also $4 \times 9 = 36$ Steine pro Spieler. Dann wird noch Geld (Währung Fing) benötigt. Nützlich ist ein Teppich mit Markierung der Winde in Nord, West, Süd und Ost wie auf dem Atlas.

Das Spiel besteht wie Skat oder Bridge aus drei Abschnitten, erst steigern, dann spielen, zuletzt abrechnen und Gewinner ermitteln. Einer verwaltet die nur kassierende Bank (wie im Leben!), jeder erhält Geld mit $5 \times 9 \times 9$ Fing als Erstausrüstung, wenn das Spiel länger dauern soll, auch mehr, oder man hört nach einer bestimmten Zahl von Spielen auf. Ziel von Mah-Nöl ist zunächst mit dem ersteigerte Spiel fertig zu werden, gewonnen hat dann aber wer am meisten Geld übrig hat.

I. Vorspiel

Zunächst gleiche Summe an Geld an jeden Spieler austeilen, je mehr Geld desto länger dauert das Spiel. Steine verdeckt mischen, je Spieler 18 Steine austeilen, chinesische Mauer (eine lose Reihe am Rande des Spielfelds, auch um die Ecke) verdeckt aufbauen. Reihenfolge bestimmen. 9 Steine vom Anfang der Mauer aufdecken. Spiel versteigern (mehr bieten oder raus), der mit dem höchsten Gebot bestimmt Spiel und eigenen Windort (wo er sitzt), dazu wird der Teppich gedreht. Jeder sucht sich für sein günstigstes Spiel neun Steine aus seinen eigenen aus Jeder Spieler legt dann hinten an der Mauer 9 Steine verdeckt ab, sodass ihm noch 9 Steine verbleiben. Ersteigerer gibt das Spiel bekannt und beginnt.

II. Hauptspiel

Der Spieler an der Reihe nimmt den ersten offenen Stein vorne auf. Wenn er auslegen will muss er mit dem Spielstein beginnen, danach kann er alle 9 verbleibenden Steine auslegen, er ergänzt seine Steine vom Anfang der Mauer wieder auf zehn und legt einen Stein hinten an der Mauer verdeckt ab. Also: wenn er an der Reihe ist, hat er 10 Steine, wenn er fertig ist, wieder 9.

Alternativ statt den ersten offenen Stein zu nehmen, kann er gegen Bezahlung den ersten verdeckten Stein aufnehmen, oder wieder offen dahin legen und den zweiten verdeckten Stein aufnehmen, usw. bis zum neunten Stein. Die Kosten sind zunehmend für den

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	Stein
1	3	6	10	15	21	28	36	45	Fing

Formel: $(\text{Zahl}+1) \times \text{Zahl} / 2$

Für jeden Spieler gilt:

- 1) Auslegen kann nur, wer einen Spielstein (Geist oder Drachen) ausgelegt hat

- 2) Winde müssen zur Richtung auf den Teppich gelegt werden
- 3) Freistein ersetzt irgendeinen Stein (Joker)
- 4) Gelegte Steine dürfen nicht umgruppiert werden

III, Nachspiel

Sobald der erste Spieler pleite ist, wird abgerechnet, der mit dem meisten Restgeld ist Gewinner. Beendet ein Spieler das gewählte Spiel, zahlen die Verlierer

- | | |
|---|-----------|
| 1) einfach verloren (mit Spielstein und Winden) | 1x81 Fing |
| 2) ohne eigene vollständige Winde | 2x81 Fing |
| 3) ohne Winde und Spielstein | 3x81 Fing |

IV. Die vier Spiele

Die Auslage der vier Spiele ist unten im Bild mit den zugehörigen Nummern dargestellt, die verdeckten Steine sind durchgestrichen markiert, die Spielsteine mit Pfeilen, die Winde mit dünnen Pfeilen.

Geisterspiele: 9 Zählsteine sind verdeckt auszulegen in beliebiger Reihenfolge

1) Marco Polo (sein Reiseweg). Spielstein: Jahresgeist.

Drei Dreiergruppen Zählsteine mit je gleicher Ziffer sind geradeaus von unten nach oben hinzulegen, als erstes unten der Spielstein offen und oben der passende Wind offen.

2) Verbotenen Stadt (sieht dann wie ein Quadrat aus). Spielstein: Pflanzengeist
eine Folge von neun Zählsteinen gleicher Art vor sich quer hinlegen, begrenzt rechts und links von zwei offenen Winden.

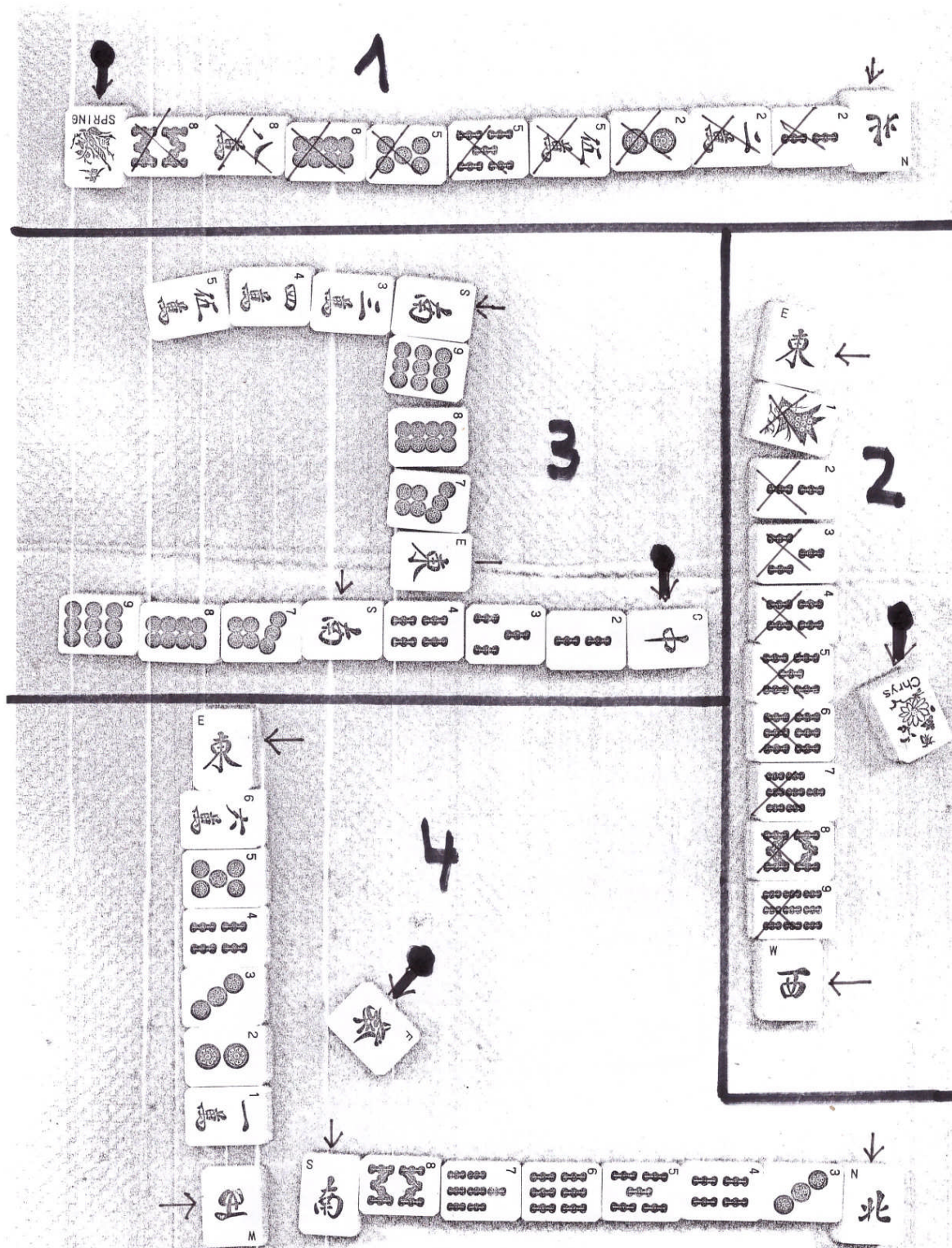
Drachenspiele: 12 Zählsteine sind offen von einem passenden Wind anzulegen

3) Reich der Mitte (wirre Wege von der Mitte aus). Spielstein: Chinadrache
Chinadrache in die Mitte legen, dann erster Weg Richtung Spieler, dann noch drei Wege am ersten Ende beliebig anbauen, am letzten Stein jeder Folge einen passenden Drachen.

4) Langer Marsch (Massen marschieren). Spielstein: Glücksdrache
Zwei Sechserfolgen gemischter Zählsteinarten senkrecht oder quer, am Anfang und Ende je ein passender Wind.

Die bei Mah-Jong vorhandenen Geldstäbchen kann man so abändern, dass sich 1 Fing (blau), 3 Fing (gelb), 9 Fing (schwarz), 5x9 Fing (rot), 9x9 (grün-rot) Fing und 5x9x9 (grün-rot+5 Punkte) Fing ergeben. Zur Verdeutlichung habe ich zu den aufgemalten diverse Punkte hinzugesetzt. Mit diesen lässt sich bequem zählen, man kann statt dessen selbstgedrucktes Papiergeld oder Münzen verwenden.

Wenn Spielkarten benutzt werden, benötigt man je einen Satz mit 52 Karten für jeden Spieler, die auf 4x9 also 36 Karten zu reduzieren sind: Karo wird bis auf den Buben, die Dame und den König herausgenommen, also 10 Karten. Bei Kreuz, Pik und Herz werden jeweils die 10 und der König herausgenommen, also nochmals 6 Karten, zusammen 16. Das As bis zur neun bei Herz stehen für die Zählsteine, bei Kreuz für die Bambussteine, und bei Pik für die Ringsteine. Die vier Buben stellen die Winde dar, nämlich Pik für Norden (Kompassnadel), Kreuz für Süden (Kreuz des Südens), Karo für Osten (Karawane) und Herz für Westen (I like go west). Die Damen sind die Spielsteine: Kreuz Reich der Mitte (3, verzweigende Wege), Pik langer Marsch (4, zeigt die Richtung), Karo verbotene Stadt (2, gibt ein Quadrat) und Herz Marco Polo (1, den hat man lieb). Der Karo König ist Joker.



Zur Taktik: 1) Schauen, was man von der aufgedeckten Mauer brauchen könnte, je mehr, desto höher kann man steigern. 2) Beim Aufdecken erwägen, was das Verlieren kostet im Verhältnis zum Aufdecken. 3) Wieviel legt man an, um neue Steine zu bekommen.

Weiß-Schach

Schach vereinfacht lässt sich nicht nur auf 8x8 Feldern, sondern auch auf 6x6 Feldern spielen, der König steht dann auf einem weißen Feld (dazu der Name). Das Spiel ist einfacher und schneller zu spielen als Groß-Schach. Es werden eingespart zwei Figuren, nämlich ein Springer und ein Turm sowie zwei Bauern. Die Außenfelder sind ringsum ausgespart, der einzige Turm steht auf der Königsseite, der einzige Springer auf der Damenseite. Ansonsten können alle Regeln angewandt werden, daher auch Bauerndoppelschritt, Schlagen en passant, Rochade. Die Aufstellung ist also folgende (unten weiß)

8	-	-	-	-	-	-	-	-
7	-	sS	sL	sD	sK	sL	sT	-
6	-	sB	sB	sB	sB	sB	sB	-
5	-	-	-	-	-	-	-	-
4	-	-	-	-	-	-	-	-
3	-	wB	wB	wB	wB	wB	wB	-
2	-	wS	wL	wD	wK	wL	wT	-
1	-	-	-	-	-	-	-	-
	a	b	c	d	e	f	g	h

Wegen der kurzen Wege ist die Eröffnung sehr Bauerndominant, die Springer kommen erst zum Einsatz, wenn Bauern abgetauscht sind. Dann kann es allerdings zum Matt sehr schnell gehen.

Bauernaufstand

Nachdem ich für das Weiß-Schach einen Satz zu großer Figuren klein gemacht und die nicht benötigten aussortiert hatte, blieben 8 Steine übrig, mit denen ich auf dem kleinen Schachbrett ein neues Spiel probiert habe. Herausgekommen ist ein Mix aus Bauernschach und Dame, das mich an den Bauernaufstand mit dem Götz von Berlichingen erinnerte, weil ich mit dem Hildebrandslied gerade im Mittelalter herumhantierte. Nun ja, die völlig unorganisierten mit Sensen und ähnlichem untauglichen Zeug bewaffneten Bauern des Buntschuhs verloren in der Schlacht bei Böblingen haushoch gegen ein gut geschultes Heer von Söldnern, und hier bei dem Spiel ist es oft genauso, denn der anziehende verliert oft ganz schnell.

Man benötigt also ein kleines Schachbrett 6x6 Felder, vier schwarze Steine, die Bauern, und vier weiße, die Söldner. Schwarz fängt an und setzt einen Stein

irgendwo an der untersten Reihe, dann kommt Weiß mit einem Stein irgendwo an der obersten Reihe. Nun ziehen, setzen oder schlagen die Spieler abwechselnd. Der Stein kann nun einen Schritt vorwärts tun, oder der Spieler kann einen neuen Stein irgendwo an seiner ersten Reihe setzen. Ein Stein kann einen Schritt vorwärts gehen, oder kann einen gegnerischen Stein entweder schräg nach rechts oder links vor schlagen und sich somit an dessen Stelle setzen, oder falls direkt vor ihm einer ist diesen schlagen, indem er darüber springt und sich dahinter setzt, der geschlagene Stein wird entfernt. Gewonnen hat, wer als erster einen Stein auf die letzte gegenüberliegende Linie bringt.

Das Spiel geht ziemlich schnell, oft entscheidet der verhängnisvolle Anzug, denn es gibt Zugzwang, aussetzen ist verboten, das durften die Bauern oder Söldner in der Schlacht auch nicht. Der Anzug ist immer dann unangenehm, wenn der eigene Stein direkt vor einen Gegner kommt und dieser mit Überspringen schlagen kann. Oft kommt es darauf an, wer schneller ohne Gefährdung laufen kann, besonders wenn nur noch zwei Steine übrig oder die anderen blockiert sind.

7er Go

Man kann das meist langwierige Go sehr abkürzen, indem man ein normales Schachbrett benützt und die Steine nur auf die inneren Verbindungsknoten setzt, das ergibt statt der üblichen 19x19 Knoten nur 7x7 Knoten. Eine Variante ist auch, falls das Brett plan ist, die äußeren Linien mit einzubeziehen, sodass sich 9x9 Knoten ergeben. Die Regeln sind unverändert. Zweckmäßig ist darauf zu achten, nach dem ersten vom anfangenden schwarzen Stein sofort zu stören, weil man sonst nicht viel Zeit hat um Gebiet zu machen.

Malison

Ein Reihentanz, Zeitmaß etwa MM 140, gehendes Tempo. Unbestimmt viele stellen sich in einer Reihe, oder zweien mit viel Platz dazwischen, auf. Einer zählt vor und man beginnt gemeinsam zur Musik. Der Tanz besteht aus sechs Sequenzen zu je vier Takten, wobei die ersten acht mit den zweiten acht gleich sind. Es bedeuten:

R rechter Fuß

L linker Fuß

r nach rechts

l nach links

f vorwärts

crf vorn kreuzen, cfb hinten kreuzen

Tr Drehung rechts, kick: Fuß in die Luft

knick: einknicken, jump: frei hüpfen

1 Le crf kick

5 Rl crf kick

2 Li

6 Rr

3 Rl crf

7 Lr crf

4 Ll

8 Rr

wiederholen

17 Lf

18 –

19 Rf

20 –

21 L jump Tr

22 Rr

23 L crf

24 R

Varianten für 9 und 13:

Hops/ Beugung/ Hocke

Die Tänzer bewegen sich uniform. Bei 21 jump wechselt die gesamte Reihe mit einem Hops die Richtung. Das geschieht bei der nächsten Sequenz wieder, sodass nach der vierten die Ausgangslage wieder erreicht ist. Der erste Tänzer der Reihe kann mit Zeichen angeben, welche Variante getanzt wird.