



1924-02-26

## Mah-Jongg: Das neue chinesische Spiel

Alice Schalek

Follow this and additional works at: [https://scholarsarchive.byu.edu/sophnf\\_essay](https://scholarsarchive.byu.edu/sophnf_essay)



Part of the [German Literature Commons](#)

---

### BYU ScholarsArchive Citation

Schalek, Alice, "Mah-Jongg: Das neue chinesische Spiel" (1924). *Essays*. 1622.  
[https://scholarsarchive.byu.edu/sophnf\\_essay/1622](https://scholarsarchive.byu.edu/sophnf_essay/1622)

This Article is brought to you for free and open access by the Nonfiction at BYU ScholarsArchive. It has been accepted for inclusion in Essays by an authorized administrator of BYU ScholarsArchive. For more information, please contact [scholarsarchive@byu.edu](mailto:scholarsarchive@byu.edu), [ellen\\_amatangelo@byu.edu](mailto:ellen_amatangelo@byu.edu).

# Chronik-Feuilleton.

## Mah-Jongg.

Das neue chinesische Spiel.

Von Ulrice Schalck.

Unaufhaltbar wie die Influenza zieht eine neue Spiel-  
leidenschaft durch die Welt. Außerhalb Europas sind schon  
sämtliche Erdteile von ihr erfaßt. Ostasien natürlich vor  
allen, denn dort liegt der Herd der Infektion, weil das neue  
Spiel aus China stammt. Aber auch in ganz Amerika spielt  
man bereits Mah-Jongg und in einem von dort geschriebenen  
Brieft Roda Rodas stand zu lesen, daß die amerikanischen  
Snobs die Mah-Jongg-Lehrer ebenso zu ihren Diners ein-  
laden wie beispielsweise die Perita. In England gibt es  
bereits Mah-Jongg-Klubs, nur im kontinentalen Europa sind  
bisher erst hier und da Anzeichen der kommenden Flut zu  
entdecken.

Für mich, die ich eine der wenigen Wienerinnen bin,  
die das neue Spiel bereits kennen, ist es nun amüsant zu  
wissen, daß diese ganze ahnungslose Stadt Wien binnen  
kurzem in den Taumel einer neuen Leidenschaft gerissen  
werden wird. Und da die österreichische Spielwarenindustrie  
soeben ein Mah-Jongg-Spiel herausgebracht hat, das man in  
sämtlichen Auslagen liegen sehen kann, möchte ich ein  
Benioes von diesem neuen Spiel und seinem Weltersfolg  
erzählen.

China ist nicht nur das Ursprungsland des Mah-Jongg-  
Spieles, sondern könnte mit einiger Berechtigung das Land des  
Spielens überhaupt genannt werden. Jeder Chinese, vom  
obersten Präsidenten des Landes bis zum letzten Kuli, verspielt  
jede Minute seiner freien Zeit und sehr oft auch ein gut Teil

der für die Arbeit bestimmten. Läßt man einen Risikha-Kuli vor irgendeinem Haustor warten, so kann man sicher sein, ihn beim Heraustrreten nicht wieder vorzufinden; man muß ihn dann aus irgendeiner überriedenden Spelunke, wo er in einer schmutzigen Ecke mit Gleichgesinnten hasardiert, herausholen; manchmal, wenn es nicht gerade regnet, sitzen die Herren auch auf offener Straße und spielen mit Kieselsteinen um den erst zu bezahlenden Fahrlohn. Hat man das Unglück, neben einem Chinesischen Hotel zu wohnen, so kann man die ganze Nacht wegen des Gejarcies bei dem heucheligen Fingerhasardspiel nicht schlafen. Sehr oft verspielen die Chinesen den Schmuck ihrer Frau, und ist er fort, manchmal die Frau dazu. Der Name der chinesischen Insel Macao ist uns nur als der Name eines Glücksspielles bekannt, das von dort seinen Ausgangspunkt genommen hat. Wenn das große Reich China, dessen territoriale Ausdehnung und Bevölkerungszahl, aber auch dessen Reichthum an Bodenschätzen und fruchtbarer Erde es zu einer ganz anderen Bedeutung vorbestimmen würde, gar nicht zu reden von der Kunstfertigkeit seiner Bewohner, von ihrem Fleiß, ihrer zähen Ausdauer, Entbehrungsfähigkeit und ihrem Handelstalent, nicht den Rang in der Völkergeellschaft einnimmt, auf den es Anspruch erheben könnte, so ist neben dem Egoismus der zu Besitz und Macht gekommenen Chinesen in erster Reihe auch die Spiel Leidenschaft als Ursache dafür zu nennen. Hemmt sie doch auch den geschäftlichen Verkehr mit dem Auslande, weil es sehr oft vorkommt, daß der Chineser auf Kredit bezogene Waren unter dem Einkaufspreis verkauft, um den rasch erzielten Erlös als Spielcainatz zu verwenden.

Natürlich erinnern die Chinesen für diese ihre Hauptbeschäftigung nebst den primitiven Hasardspielen auch komplizierte und feine Spiele und das gelungenste unter diesen ist das in Frage stehende Mah-Jongg, welches über den Kreis der Selben hinaus auch in die Firkel der Weißen gedrungen ist und in allen chinesischen Europäernieber-

lassungen mit wahrer Leidenschaft gespielt wird, ja bereits das Bridge verdrängt hat.

Nie vergesse ich den Schauplatz, wo ich das Mah-Jongg-Spiel zum erstenmal gesehen habe. Es war in Charbin, der mandschurischen Stadt diesseits der Sowjetgrenze, wo sich noch, wie auf einer Insel im Sturm, eine winzige Enklave des bürgerlichen Weißrußland behauptet unter der sogenannten Oberherrschaft des mandschurischen Statthalters; wo noch gutes Geld zirkuliert, wo die russische Intelligenz die Fäden in der Hand hält und wo, wie in einem kleinen Paris, die elegantesten Toiletten in Varietés, Theatern und Spielfälen zur Schau getragen werden. Da ich von der südmandschurischen Bahn als Berichterstatterin in die Mandchurei entsendet worden war, fand ich gleich im Hotel in Charbin eine Einladung in das Haus eines Japaners, des dortigen Präsidenten der südmandschurischen Bahn, vor, zu dem „at home“ der Frau Präsidentin. Und da sah ich nun in einem weiten Glassalon, der in üppigster Pracht sinnfällig den Reichtum der Südmandschurischen Bahn symbolisierte, an drei Spieltischen entzückend gekleidete japanische Damen, die zu den kostbarsten, goldgewebten Brokatgürteln und den Kimonos aus schwerster Seide nach Pariser Mode onduliert waren — wie ein lebendes Bild sah das aus — mit ein paar chinesischen Herren in größter Umgebung dem Mah-Jongg-Spiel obliegen. Bald war ich an einem der Tische eingeteilt, eine kurze Wette als Zuschauerin, dann bereits als Mitspielende, denn ein Vorzug des Spieles ist seine schnelle Erlernbarkeit. Von da angefangen fand ich das Spiel in jedem Hause, das mir seine Pforten gastfreundlich öffnete. In Shanghai wollte ich mir endlich selbst eines kaufen, aber abgesehen von der abschreckenden Höhe des Preises — drei Viertelmillionen österreichischer Kronen schienen mir doch etwas viel für einen zum Leben nicht unbedingt notwendigen Begehrstand — hätte ich auch nicht die Zeit gehabt

zu warten, bis auf die original-chinesischen Spielsteine arabische Ziffern und europäische Buchstaben eingepreßt worden wären, ohne welche das Spiel für Europäer unbrauchbar ist. Vernt doch auch der jahrelang in China Lebende die verschiedenen Chinesischen Schriftzeichen nur schwer aneinander kennen! Solche Originalspiele sind auch bereits in den Wiener Auslagen zu sehen, aber natürlich hier zu noch höherem Preise.

Es ist daher eine gute Idee der österreichischen Spielwaren-Industrie, dieses chinesische Spiel durch Lithographien und Holzverwendung so außerordentlich verbilligt herzustellen, daß es auch den weniger kaufkräftigen Schichten zugänglich wird.

Interessant ist, daß auf dem ersten Schiffe der Hugo Stimm's-Linie, mit dem ich die Ausreise machte, noch kein einziges Mah-Jongg-Spiel vorhanden und nicht einmal der Name einem der Mitreisenden bekannt war, während auf den heimfahrenden Schiffen bereits alles Mah-Jongg spielte, angefangen vom Kapitän und dem ersten Offizier bis zu den Kindern der Passagiere. Schließlich trugen schon die zwölfjährigen ihren Eltern die Spielschachtel davon und etablierten in irgendeiner versteckten Ecke eine Spielsellschaft, wobei sie hofften, sich möglichst lange dem Zugriff der Erwachsenen zu entziehen; gab es doch, wie überall, wo das Spiel seinen Eingang nimmt, viel weniger Spiele als Spielwütige. Jeden Tag wuchsen einige neu von der Leidenschaft erfasste Spieler hinzu, während die Anzahl der vorhandenen Spiele dieselbe blieb.

Angeichts dieses unwiderstehlichen Umsichgreifens eines Spieles, zu dem uns Europäern alle Vorbegriffe fehlen, so daß kein Unterban vorhanden ist, wie etwa das Whist für das Bridge war oder das Tennis für das Ping-Pong oder das Lotto für das Wetrennspiel, habe ich mich bemüht, die Umlücken für diesen Erfolg ausfindig zu machen. Das Spiel

ist am ehesten noch als Mittelding zwischen Pocker, Domino, dem Quartett- und dem Schnipp-Schnapp-Spiel anzusprechen, denn es wird mit dominoähnlichen Steinen gespielt, beruht darauf, daß, so wie beim Pocker, Drillinge oder Sequenzen zu erzielen sind, geht wie bei dem Quartettspiel durch ein Austauschen des Blattes vor sich und gipfelt, wie beim Schnipp-Schnapp, in dem gegenseitigen Wegnehmen der Trümpe. Aber die Ueberlegenheit über alle diese vier Spiele gründet sich wahrscheinlich darauf, daß es nicht wie bei Domino ausschließlich davon abhängt, welchen Stein der Zufall den Spieler abheben läßt, daß es nicht wie bei Pocker nur die Möglichkeit einer einzigen Kombination gestattet, daß es nicht wie beim Quartett, daß ja eigentlich nur die Jugend interessiert, das Blatt des Gegners so leicht kombinieren läßt und daß es endlich das Wegnehmen durch Regeln festlegt, so daß nicht wie beim Schnipp-Schnapp ein wildes Lohwabohu das Spiel zu jäher Lustigkeit empor-schnellt, aber dann auch zu ebenso jähem Abbruch führt. Und doch ist sicherlich das Wegnehmen der Steine der Reiz des Spieles, und zwar ein ganz neuer Reiz, der in keinem der bisher bestehenden Spiele vorkommt.

Sehr bald wird man auch in Wien zum Mah-Jongg geladen werden, sehr bald werden sich im Anzeigenteil der Zeitungen Mah-Jongg-Lehrer anbieten, sehr bald wird sich in die Telephongespräche der Hausfrauen die Frage ein-bürgern: „Kannst du mir für heute nachmittag dein Mah-Jongg leihen?“ — im Dsten ist es nämlich durchaus üblich, daß die Gäste ihre eigenen Spiele mitbringen, weil man doch von der Hausfrau nicht verlangen kann, daß sie so viele der dort so kostspieligen Exemplare besitze, als sie Tische in ihrem Salon füllt — sehr bald wird bei Abend-gesellschaften der Kreis unbeschäftigter älterer Damen ver-schwanden sein: Die Prophezeiung ist nicht schwer: bald wird ganz Wien Mah-Jongg spielen.