

Маджонг мирового класса

с чемпионкой мира Май Хацунэ

Авторы: **Май Хацунэ, Такунори Кадзимото**

Перевод с японского на английский: **Райан Моррис** (8 апреля 2012 г.)

Ссылка на английский текст: <http://museum.takeshobo.co.jp/kokusai/index.html>

Перевод с английского на русский: **Пётр Маняхин** (2024 г.)

Содержание

Предисловие к русскому переводу.....	3
1. Предисловие к английскому изданию.....	5
2. Как создавались правила спортивного маджонга.....	6
3. Основные комбинации.....	7
3.1. Сперва ищите смешанное тройное чоу.....	7
3.2. Три чоу, три масти.....	8
3.3. Ещё немного про смешанные смещённые чоу.....	10
3.4. Откройте рядовое чоу для сбора смешанного ряда.....	11
3.5. Как можно раньше определитесь со сбором всех типов.....	12
3.6. Почему чистый ряд дороже, чем смешанное тройное чоу?.....	14
3.7. Чистый ряд... А может быть, чистые смещённые чоу?.....	16
3.8. Освойтесь со сбором 6-очковых фанов: полумасти и всех пангов.....	18
4. Важность закрытой руки: своевременность открытий.....	20
4.1. Не все открытия помогают развитию руки.....	20
4.2. Мощное сочетание: закрытая рука + все чоу + все простые.....	21
4.3. Освойтесь с полностью закрытой рукой.....	23
4.4. Замечания по сочетанию фанов.....	25
4.5. Сочетание фанов полностью закрытая рука + все чоу.....	27
4.6. На перепутье: закрытая рука против открытой.....	29
4.7. Неосторожные открытия.....	30
5. Раннее открытие на незавершённых руках.....	32
5.1. Три кости до просящей руки на четыре нижних или четыре верхних? Без проблем!.....	32
5.2. Сила всех верхних и всех нижних.....	33
5.3. Рано открывайте панги для сбора тройного панга.....	35
5.4. Симметричные кости и все чётные панги.....	37
5.5. Цыплячья рука — не для желторотых.....	39
5.6. Сбор всех терминальных и благородных.....	41
5.7. Оружие последнего шанса: открытая рука.....	42
5.8. Последняя кость.....	43
5.9. Не нужно недооценивать четыре врозь.....	45
5.10. Сложнее, чем фаны на рядовых чоу.....	47
6. Уникальные фаны — уникальные стратегии.....	49
6.1. Ничего нет? Присмотритесь к переплетениям.....	49
6.2. Переплетённый ряд дополняется всего 5 костями.....	50
6.3. Семь пар или все панги?.....	52
6.4. Сбор руки на средних костях.....	54
6.5. Неочевидные моменты при сборе трёх закрытых пангов.....	56
6.6. Обнаружение спрятанных смешанных смещённых пангов.....	57
6.7. Не забывайте про терминальные чоу в трёх мастях.....	59
6.8. Отправляемся за сокровищами.....	61
7. За столом.....	63
7.1. Когда лучше набросить в маджонг.....	63
7.2. Чтение руки игрока.....	65
7.3. Нужно победить со стены? Без проблем!.....	67
7.4. Освойтесь со сбором фанов на 64 и 88 очков.....	69
7.5. Планирование победы ради опережения в стойке.....	70
8. К вершинам спортивного маджонга.....	72
8.1. Игроки спрашивают.....	72
8.2. Викторина: что сносить из руки?.....	75
8.3. Ответы на викторину “что сносить из руки”.....	76

Предисловие к русскому переводу

Перед вами перевод первого в мире учебного пособия по спортивному маджонгу. В рамках данной книги спортивный маджонг называется “International Rules”, то есть “международные правила”, а вообще больше распространена аббревиатура MCR – “Mahjong Competition Rules”, то есть “правила спортивного маджонга”. Иногда можно встретить “CO” – “Chinese Official”, то есть “китайские официальные [правила]”, это самый близкий перевод оригинального китайского названия “中国国标麻将”. Краткую историю создания спортивного маджонга и проведения первых соревнований по нему вы прочтёте ниже, а здесь нужно сделать несколько пояснений для русскоязычного читателя.

Эта книга — не учебник по спортивному маджонгу в полном смысле этого слова, здесь нет объяснения базовых понятий, процесса игры и нестандартных ситуаций. Предполагается, что читатель уже знаком с правилами маджонга, то есть он как минимум прочитал “Зелёную книгу” (правила спортивного маджонга) и знает, как играть в маджонг.

В Японии, на родине авторов, распространён маджонг “риичи” (Riichi, リーチ), и в исходном японском тексте скорее всего были явные отсылки к нему (кое-что неявное даже осталось). Спортивный маджонг и риичи похожи в своей основе: и там, и там одинаково строится стена из костей маджонга, затем она разбирается, игроки точно так же делают ходы по очереди против часовой стрелки, объявляют чоу, панги, конги и победы. Различия между вариантами есть, и их немало, но игрок, который уже умеет играть в риичи, быстро освоит спортивный маджонг.

Если вы, читатель, незнакомы с настоящим маджонгом как с игрой для 4 человек (пасьянсы с названием “маджонг” — пирамидка из костяшек или прямоугольник 14 x 8 — вам здесь ничем не помогут, они относятся к ненастоящему маджонгу, рассчитанному на игру в одиночку), проще всего для начала посмотреть видео <https://youtu.be/rs2oj0sp79A> “Введение в настоящий маджонг”, а потом разобраться с простым вариантом, например, с гонконгским:

<https://youtu.be/renQhwMoG0I>, подробные правила гонконгского маджонга на русском языке выложены здесь: <https://mahjong.ru/index.php/mahjong/mahjong-rules/536-mahjong-rules-hongkong>.

Если же вы уже знакомы с японским, гонконгским, тайваньским, сычуаньским, сингапурским или каким-либо ещё маджонгом китайского толка (американский маджонг — отдельная игра, совсем не похожая на дальневосточные варианты), тогда вам, скорее всего, достаточно изучить правила спортивного маджонга. Эти правила на русском языке можно найти здесь:

<https://mahjong.ru/index.php/mahjong/mahjong-rules/545-mahjong-rules-mcr-gb2021> (“Зелёная книга”, действующие правила для Федерации маджонга РФ с апреля 2023 г.). Кстати, все названия фанов в “Маджонге мирового класса” соответствуют названиям в переводе “Зелёной книги”, и вообще вся терминология взята оттуда. Спортивный маджонг отличается от других вариантов большим количеством фанов (ценных комбинаций), но в нём нет специфических правил и запретов, как, скажем, в японском маджонге. Основные сложности здесь — это учёт всех фанов на руке с применением принципов подсчёта очков. Для освоения этого навыка разработан специальный тренажёр: <http://mahjongsoft.ru/mt.html>.

Немного по истории правил спортивного маджонга:

- 1998 г. — издаются правила на китайском языке (именно по этим правилам игрались первые чемпионаты, упомянутые ниже), по этим правилам до сих пор играют в MIL (Mahjong International League), китайский — единственный официальный язык

спортивного маджонга, переводы на английский, японский и другие языки сделаны энтузиастами, вдохновлёнными новыми правилами;

- 2006 г. — издаётся вторая редакция правил на трёх языках, официальными языками спортивного маджонга становятся — в дополнение к китайскому — японский и английский, меняется стоимость некоторых фанов (по этим правилам играют в ЕМА — European Mahjong Association);
- 2014 г. — издаётся третья редакция правил с исправлением неточностей, допущенных в переводах на японский и английский;
- 2021 г. — издаётся четвёртая редакция правил с исправлением неточностей и с добавлением описания системы рейтингов (“пинь”), по ним играют в России, но с собственным рейтингом.

В задачу авторов книги не входило осветить все-все фаны спортивного маджонга. Поэтому не удивляйтесь отсутствию в книге упоминания, скажем, чистого тройного чоу или трёх конгов. Их сбор больше связан с везением, а не с умением играть. Но тем не менее эти фаны нужно знать, и их стоимость тоже. Даже если вы сами никогда их не собирали, другой игрок за вашим столом может заявить победу с редким фаном на руке, и тогда вы ответственны за проверку правильности подсчёта стоимости руки этого игрока.

И последнее. Приходится отметить, что в английском тексте нередко встречаются ошибки. Переводчик в силу своей квалификации (чемпион России 2018 г., сертифицированный судья в ЕМА в 2019 г., активный игрок в спортивный маджонг с 2017 г., игрок в риичи с 2019 г.) взял на себя смелость исправить явные недостатки английского текста, чтобы не смущать читателей, особенно начинающих игроков. Кое-где добавлены примечания переводчика (“*прим. пер.*”).

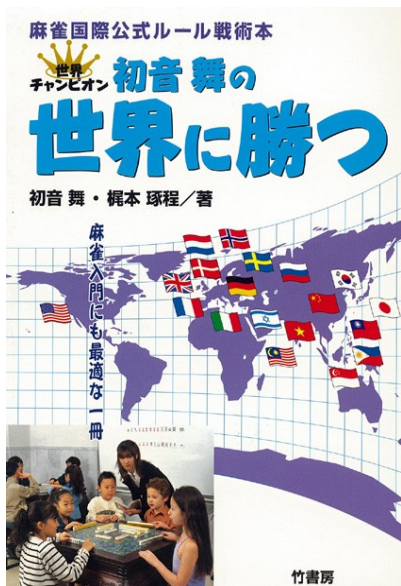
Нельзя не дать ещё несколько полезных ссылок на ресурсы в Интернете:

- <https://mahjongsoft.com/> — портал с несколькими вариантами маджонга онлайн: спортивный (в том числе дубликатный спортивный), риичи, сычуаньский; играть можно прямо через браузер, есть возможность потренироваться с ботами;
- <https://mahjongtime.com/> — портал с чуть другим набором вариантов маджонга онлайн: спортивный, гонконгский, тайваньский, риичи, американский (для игры нужно либо поставить приложение для Windows, либо мобильное приложение под Android или iOS); есть базовое обучение и игра с ботами;
- <https://play.google.com/store/apps/details?id=net.joygames.chinamj> – мобильное приложение для Android со спортивным маджонгом (international) и маджонгом “дачжун” (popular), можно играть оффлайн с ботами, языки интерфейса: английский и китайский;
- https://play.google.com/store/apps/details?id=com.poesysoul.mahjong13tiles_anzhuo — ещё одно мобильное приложение для Android со спортивным маджонгом — игра с ботами, языки интерфейса: английский и китайский;
- <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mahjongscoring.activities> – мобильное приложение для Android для ведения электронного протокола в спортивном маджонге.

По всем вопросам, замечаниям и пожеланиям относительно данного перевода обращайтесь по электронной почте northern.peacock@gmail.com с пометкой “Перевод World Class Mahjong”.

1. Предисловие к английскому изданию

Немного о книге “World-Class Mahjong with World Champion Mai Hatsune” (“Маджонг мирового класса с чемпионкой мира Май Хацунэ”) — это книга о стратегии игры в международный спортивный маджонг (MCR, Mahjong Competition Rules), написанная Май Хацунэ и Такунори Кадзимото.



Впервые эта книга увидела свет на японском в июне 2005 г. Спасибо Райану Моррису (Ryan Morris) за перевод текста на английский, а Кёичиро Ногучи (директору музея маджонга) — за планирование и издание. Концепции и стратегии, разработанные авторами — опытными игроками, — таким образом стали доступны международному сообществу маджонга. При написании исходного текста авторы предполагали, что читатели знакомы с японским вариантом маджонга (риичи), и провели некоторые параллели с ним. Но чтобы не усложнять текст и к тому же сделать его более доступным для международной аудитории, эти параллели были убраны или подправлены так, чтобы выглядеть уместными.

Об авторах:

Май Хацунэ (Mai Hatsune): родилась в 1978 г. Победительница чемпионата мира по спортивному маджонгу 2002 г. Одна из самых известных игроков в маджонг в Японии.

Такунори Кадзимото (Takunori Kajimoto): родился в 1971. Обладатель второй награды Ногучи-Кёичиро. Комментатор на телевизионной программе, посвящённой маджонгу.

Кёичиро Ногучи (Kyoichiro Noguchi): главный директор музея маджонга¹. Музей маджонга выпустил английский перевод книги “Маджонг мирового класса с чемпионкой мира Май Хацунэ”. Мы предоставили свободный доступ к этой книге в Интернете всем, кто любит играть в маджонг. Это сделано ради развития маджонга во всём мире.



1 Музей закрыт 30 ноября 2017 г. — прим. пер.

2. Как создавались правила спортивного маджонга

В январе 1998 г. китайский государственный спортивный комитет официально признал маджонг 255-м видом спорта. В сентябре того же года были разработаны правила спортивного маджонга, которые были призваны стать новым стандартом игры в маджонг.

До недавнего времени правила игры в маджонг варьировались от региона к региону по всему огромному Китаю, будь то Пекин, Тяньцзинь, Циндао, Шанхай, Нинбо или Гуанчжоу. Но как только игру признали спортом, потребовалось создать унифицированные правила, по которым игрались бы все турниры на уровне страны. Также эти унифицированные правила требовались для самой возможности проведения международных соревнований.

Девять экспертов по игре в маджонг со всей страны собрались, чтобы обсудить новые правила. После двух лет серьёзных усилий 440 фанов из разных регионов сократились сначала до 200, а затем до 81, что и является официальным количеством фанов на сей день.

Это великое предприятие быстро принесло плоды: чемпионат мира по спортивному маджонгу состоялся в 2002 г., и спортивный маджонг стал распространяться по миру с впечатляющей скоростью. В 2005 г. первый открытый чемпионат Европы по спортивному маджонгу прошёл в Неймегене (Nijmegen), Нидерланды. Второй открытый чемпионат Европы по спортивному маджонгу прошёл в 2008 г. в Копенгагене, Дания. В 2009 г. второй чемпионат мира по спортивному маджонгу пройдёт в Пекине.

Несомненно, в ближайшие годы пройдёт ещё много международных турниров по спортивному маджонгу. Игроки по всему миру активно разрабатывают стратегии и приёмы для применения на турнирах по этим новым правилам. Станьте же частью этого движения и узнайте, что нужно для достижения совершенства в этом новом стандарте игры в маджонг.

3.2. Три чоу, три масти

Предположим, вы пытаетесь выстроить смешанное тройное чоу 345. У вас на руке но со стены вы получаете вместо

3.3. Ещё немного про смешанные смещённые чоу

В предыдущей главе мы обсуждали сдвиг руки к смешанным смещённым чоу, когда не получается собрать смешанное тройное чоу. Здесь же мы рассмотрим стратегию сбора собственно смешанных смещённых чоу.



Рис. 1. Какой снос подводит руку к 8 очкам со смешанными смещёнными чоу?

Для примера рассмотрим рис. 1. Смешанное тройное чоу слишком далеко, чтобы пытаться его собрать, но вполне реально собрать смешанные смещённые чоу. В любом случае нужно что-то снести. Смешанные смещённые чоу — фан на 6 очков, так что необходимо найти ещё 2 очка, чтобы удовлетворить условию минимума очков на руке. Самые частые фаны на 2 очка — все простые, все чоу, панг драконов, панг ветра раунда или панг ветра места. На рис. 1 у игрока есть панг , приносящий 2 очка, нужные для победы. Какой же снос позволяет использовать как обязательную пару и выстроить смешанные смещённые чоу? Следует снести .

Какие ещё бывают стратегии получения 2 дополнительных очков? Сочетание фанов без благородных + панг терминальных или благородных. Поначалу это может показаться сложным, но после некоторой практики это станет второй натурой. Держа в уме сочетание фанов смешанные смещённые чоу + без благородных + панг терминальных или благородных, вы научитесь открывать панг в мгновение ока в ситуациях вроде той, что показана на рис. 2.



Рис. 2. даёт смешанные смещённые чоу, без благородных и панг терминальных или благородных — итого 8 очков.

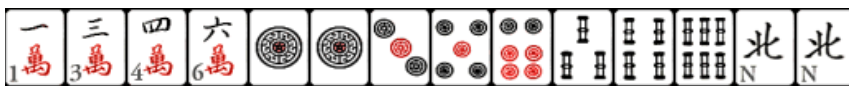


Рис. 3. Раунд: Юг. Место: Запад.

На рис. 3 игрок может собирать смешанное тройное чоу 345, но при этом ещё иметь в виду смешанные смещённые чоу 123-234-345 или 345-456-567. Когда вы обнаруживаете на своей руке подобные формы, оптимальной стратегией будет оставить несколько возможностей сбора смешанных смещённых чоу, пока рука не сформируется. Всё это делает лучшим сносом .

Действительно, не позволит вам собрать ни все чоу, ни все простые.



Рис. 4. Раунд: Юг. Место: Запад.

На руке на рис. 4 снесите или . Ключ к сбору смешанных смещённых чоу — оставлять как можно больше фанов на чоу.

3.4. Откройте рядовое чоу для сбора смешанного ряда

Чоу 123, 456 и 789 называются рядовыми чоу (из них в числе прочего собираются длинные ряды — чистый и смешанный). Открытие только таких чоу придаёт вашей руке гибкость. С ними можно менять планы по ходу дела, если нужные вам кости вдруг выбывают из игры. К тому же такие открытия сообщают противникам меньше информации.

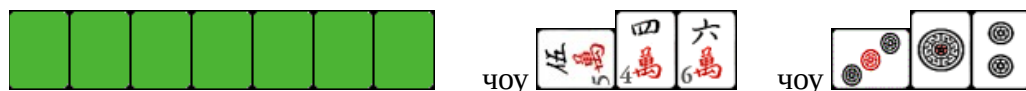
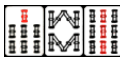


Рис. 1. Нужно ли игроку  для сбора смешанного ряда?

Для примера рассмотрим рис. 1. Даже при том, что игрок открыл два чоу, достаточно сложно понять, какую руку он собирает. Может показаться, что он собирает смешанный ряд и ждёт завершения чоу , но на самом деле у него может быть рука, как на рис. 2.

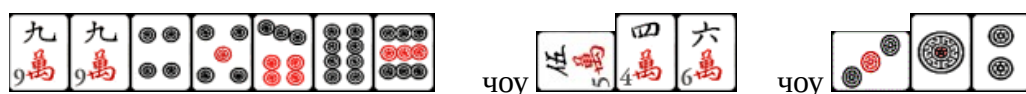




Рис. 2. На самом деле игрок собирает чистый ряд.



Выглядит так, что игрок собирает смешанный ряд, но в действительности здесь могут быть или смешанное тройное чоу, или смешанные смещённые чоу, или все типы, или чистый ряд. Когда противник открывает такие чоу, невозможно определить, какие кости ему нужны и какой фан он собирает. Так что обычно лучше всего продолжать собирать свою руку, и делать это как можно быстрее.





Рис. 3. Возьмите  со сноса на 123 или  на 456: они позволят собрать как смешанные смещённые чоу — либо 123-234-345, либо 234-345-456, — так и смешанный ряд.

Если вы собираете смешанный ряд на руке вроде той, что показана на рис. 3, открывайте рядовые чоу как можно скорее. Так вы получите возможность победы со смешанным рядом, и в то же время будете открыты для сбора других фанов, например, смешанных смещённых чоу. Открывайте чоу, которые составляют ядро вашей руки, а далее подстраивайтесь в зависимости от того, что вам приходит на руку. Вы обнаружите, что когда не удаётся собрать смешанный ряд, вместо него, вероятно, соберётся один из запасных фанов.



Рис. 4.  даёт игроку смешанный ряд, а  — цыплячью руку (замечание: цыплячья рука не может быть объявлена на кости, взятой со стены, а также на последней кости).

Помните, что нередко можно выстроиться на цыплячью руку либо на смешанный ряд. На рис. 4  даёт вам смешанный ряд, тогда как  (но только со сноса и только непоследняя) даёт цыплячью руку.

3.5. Как можно раньше определитесь со сбором всех типов

Благородные кости часто создают трудности при сборе 8-очковых фанов в спортивном маджонге. Как итог, в большинстве случаев вам нужно побыстрее избавляться от благородных костей. Но если вам в самом начале зашла пара драконов и пара ветров, у вас есть отличная возможность собрать все типы или полумасть. Другие игроки столкнутся со сложностями при сборе благородных костей, и у вас будет много шансов открыть нужные сеты.



Рис. 1. Какие фаны вы стали бы собирать с этой стартовой рукой?

На рис. 1 стартовая рука содержит по паре и . Кто-то стал бы собирать полумасть на этой руке, но в спортивном маджонге есть вариант получше — “все типы”. Причина собирать их — равномерное распределение трёх мастей. При прочих равных у вас гораздо проще получится собрать по одному сету в каждой масти, чем два или три сета в какой-либо одной масти. В приведённом примере есть две лишних кости в бамбуках, но они вам не дают дополнительной гибкости, так что вы обнаружите, что легче собрать все типы, чем полумасть. Планируйте сет в бамбуках на другой — вокруг , соберите чоу в символах с помощью или что-нибудь с использованием . Важный момент: если вы откроете панг , не открывайте затем панг . Причина этого — нежелательность выхода на просящую с ожиданием единственной, потому что с таким ожиданием сложно победить. Лучше держите пару и формируйте двустороннее ожидание на руке с двумя парами, а может быть, и закрытое ожидание. В идеале на просящей на все типы должно быть двустороннее ожидание на чоу.



Рис. 2. Вот ваши кости. Что вы будете делать, если в сносе появился ?

Рука на рис. 2 — исключение: в этой ситуации открывайте два панга, поскольку здесь 3 пары. Вы можете открыть панги и и держать на руке оставшуюся пару для выхода на просящую руку.



Рис. 3. Что если снесён ?

Следующий пример — рассмотрим стартовую руку на рис. 3. Вы можете пойти стандартным путём и начать со сноса благородных костей. Но в открытии панга нет ничего плохого. Вашим планом может быть открытие сетов в каждой масти и выход на просящую с единственным ожиданием какого-либо дракона. Но чтобы подготовиться к худшему, а именно — к выходу драконов из игры до того, как у вас сложится просящая, будет мудрым иметь в виду запасной план и выстраивать заодно смешанный ряд или смешанное тройное чоу.

Как минимум один панг благородных нужен для формирования всех типов. Панги драконов, ветров места и ветров раунда стоят по 2 очка. Сочетание этих пангов со всеми типами принесёт необходимый минимум в 8 очков. Однако на рис. 4 панг стоит лишь 1 очко, и рука в целом насчитывает 7 очков.



Рис. 4. Вы сидите на Севере в Южном раунде. Можете ли вы победить на этой руке со сноса?

Игрок не может победить здесь со сноса, и придётся ждать кость на победу со стены, чтобы засчитать ещё 1 очко за выигрыш со стены². Если вы идёте на открытие 1-очкового панга благородных, как сделал этот игрок, вам нужно планировать получение дополнительного очка где-то ещё.

2 Ещё вариант: можно перестроиться, если со стены приходит ; после сноса уже можно будет победить со сноса с получением фанов смешанные смещённые чоу (6 очков) + все типы (6 очков) + панг терминальных или благородных (1 очко) + ожидание в середину (1 очко). — прим. пер.

3.6. Почему чистый ряд дороже, чем смешанное тройное чоу?

И чистый ряд, и смешанное тройное чоу — чоу-фаны на 9 костей. Так почему же, спросите вы, чистый ряд (16 очков) стоит в 2 раза больше, чем смешанное тройное чоу (8 очков)?

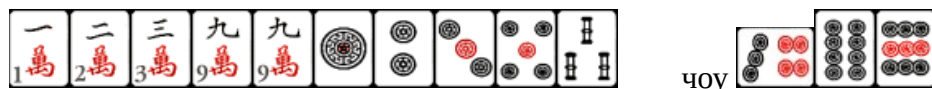


Рис. 1. Кости  и  — ключевые. Какая из них даст более дорогую руку?








Рассмотрим рис. 1. Вы в одном шаге от просящей руки — на смешанное тройное чоу или на чистый ряд. Всё, что вам нужно, — это взять со стены нужную кость к  или к . Взятие со стены  или  предпочтительнее, чем  или , потому что чистый ряд (16 очков) окажется дороже, чем смешанное тройное чоу (8 очков) + внешняя рука (4 очка).



Рис. 2. Взятие  даст больше очков. Но другой путь позволит быстрее собрать руку.

Почему же смешанное тройное чоу дешевле, чем чистый ряд? Ответ: смешанное тройное чоу — более гибкий фан. Взглянем на рис. 2. Чтобы пойти на более дорогую руку, нужно снести точки или бамбуки. Но это решение приведёт к тому, что придётся ждать в край .













Избавление от ожидания в край и снос  и  в попытке собрать смешанное тройное чоу 789 даст большую гибкость в сборе руки³. Даже если вы возьмёте  со стены, вы сможете найти ей применение, если возьмёте  или  на следующем ходу. Любая из этих костей позволит вам сместиться к смешанному тройному чоу 678. Далее, взятие  или  позволит вам выстроиться на смешанные смещённые чоу. Тогда как чтобы собрать чистый ряд, нужно взять  либо со стены, либо со сноса игрока слева. По сравнению с этим смешанное тройное чоу получается гораздо более гибким, и поэтому стоит не так много очков.



Рис. 3.

На рис. 3 можно увидеть обычную, часто складывающуюся руку. Вы в одном шаге от просящей руки, и очень заманчиво будет собрать чистый ряд. Но вместо того, чтобы сносить  и  и выстраивать чистый ряд, мы рекомендуем снести . Этот снос позволит выйти на просящую взятием  и в то же время оставляет варианты чоу в точках, как показано на рис. 4.

³ Нелюбовь к ожиданиям в край достаточно характерна для игроков в риичи. Но в спортивном маджонге, как ни странно, чистый ряд собирается примерно с той же частотой, что и смешанное тройное чоу, это подтверждается многолетней статистикой порталов MahjongTime и MahjongSoft. Неудобные ожидания (3 или 7 в край, 2, 5 или 8 в середине) в чистом ряду так или иначе закрываются. — прим. пер.

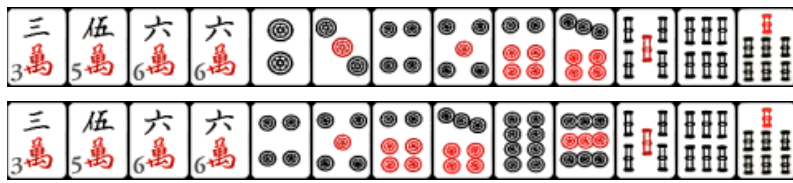



Рис. 4. Варианты развития руки на рис. 3 после одного-двух ходов.

3.7. Чистый ряд... А может быть, чистые смещённые чоу?



Рис. 1. Действительно ли лучший вариант — выстраивать чистый ряд и сносить ?










Чистый ряд получается из костей от 1 до 9 в одной масти. Обратимся к рис. 1. Снося , вы можете выйти на просящую руку после объявления панга  или . Однако не забывайте, что в рамках чистого ряда нередко можно найти возможности сбора чистых смещённых чоу. На рис. 1  завершит чистый ряд. В то же время  завершит чистые смещённые чоу 123-345-567. Лучшим сносом, таким образом, здесь будет .



Рис. 2.

На рис. 2 вы в одном шаге от просящей на смешанное тройное чоу 678. Многие игроки заметят, что в этой ситуации нужно открывать чоу, когда игрок слева сносит ,  или .









Но присмотритесь внимательнее. Что если в сносе слева появится ? Взятие её на чоу приведёт к ситуации на рис. 3, что даст вам несколько путей развития.



Рис. 3.

Откройте чоу на  или возьмите со стены  или , чтобы выйти на просящую руку с чистыми смещёнными чоу. Откройте чоу на ,  или  для выхода на просящую со смешанным тройным чоу. Все эти возможности повышают скорость и потенциальные очки, делая  обязательной для взятия костью.

Чоу, образующие смешанные смещённые чоу, могут быть сдвинуты только на 1 шаг, но чоу, образующие чистые смещённые чоу, могут сдвигаться и на 1 шаг, и на 2 (главное, чтобы этот шаг сохранялся: нельзя собрать, к примеру, чистые смещённые чоу “234-456-567” или “345-456-678”). В реальной игре вы обнаружите, что чистые смещённые чоу с шагом 1 попадают редко. Это происходит потому, что одношаговые чистые смещённые чоу намного более трудны, так как требуют три одинаковых кости. На рис. 4 показано сравнение одношаговых чистых смещённых чоу (сверху) и двухшагового варианта (снизу).

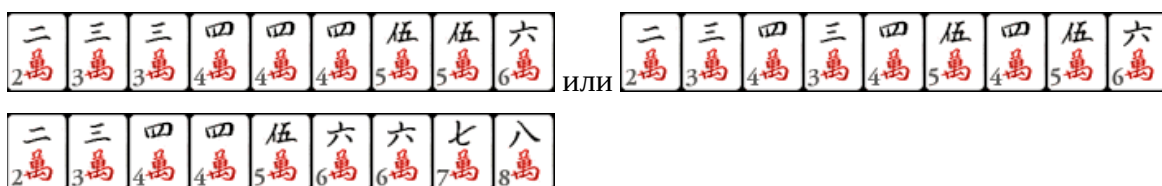

















Рис. 4.

Отметьте разницу в количестве одинаковых костей, необходимых для каждого варианта. Двухшаговые чистые смещённые чоу требуют максимум 2 одинаковых кости. Убедитесь в том, что вы видите такие вещи в ситуациях, похожих на показанную на рис. 5.



Рис. 5. Со стены приходит .

Здесь можно победить со стены на  или , но вы только что взяли со стены . Снос  позволит вам собрать три закрытых панга, хотя победную кость вам придётся брать опять же со стены. Вместо этого вы можете снести  или  и ждать , которая даст действительно дорогую руку. Обдумайте все возможности перед тем, как поспешно сносить кость, которая может сыграть ключевую роль в вашей руке⁴.

4 Ещё немного о руке на рис. 5. Во-первых, при получении  и сносе  или  (лучше , тогда можно будет засчитать смешанное двойное чоу 345) победить можно не только на  (чистые смещённые чоу (16)), но и на  со сноса (закрытая рука (2) + все чоу (2) + все простые (2) + пропущенная масть (1) + чистое двойное чоу (1) + смешанное двойное чоу (1)). А если  зайдёт со стены, рука будет стоить 11 очков, и это окажется дороже, чем победа с чистыми смещёнными чоу со сноса (57 очков со стены против 48 очков со сноса). Во-вторых, если теперь зайдёт , можно задуматься о перестроении на чистое тройное чоу 345 или чистые смещённые панги (и тогда снести ). Посчитаем для этого случая варианты победы со стены и со сноса. При победе на  со сноса выгоднее будет заявить чистое тройное чоу (чистое тройное чоу (24) + все чоу (2) + все простые (2) + закрытая рука (2) + смешанное двойное чоу 345 (1) + пропущенная масть (1) = 32, тогда как с пангами выйдет следующее: чистые смещённые панги (24) + два закрытых панга (2) + все простые (2) + закрытая рука (2) + пропущенная масть (1) = 31). А при победе на той же  со стены выгоднее будет заявить чистые смещённые панги, потому что получатся уже три закрытых панга (16), за закрытые же чоу никаких очков не дают. — прим. пер.

3.8. Освойтесь со сбором 6-очковых фанов: полумасти и всех пангов

Сбор как полумасти, так и всех пангов требует агрессивного открытия сетов. В процессе сбора этих фанов вам придётся рано открывать сеты (не ожидая развития руки, что рекомендуется делать в других случаях). Но какого рода начальная рука понадобится вам, чтобы пойти на них?



Рис. 1.

Чтобы пойти на сбор полумасти, вам понадобится как минимум 8 костей в выбранной масти и в благородных, как на рис. 1. Это удачный момент для полумасти. Когда вы собираете полумасть или чистую масть, ваш снос будет выглядеть однобоко. Если вы идёте на полумасть в символах, вы станете сносить бамбуки и точки. Это сразу же отметят ваши противники.

Но не беспокойтесь. Даже если ваши противники знают, какого типа полумасть вы собираете, они вряд ли будут придерживаться ваши кости. Причина очевидна: они тоже хотят собрать свои руки, и побыстрее. Так что можно исходить из того, что игроки не станут держать на руке кости, которые им не нужны. Нет нужды переживать о сокрытии своих намерений. Не сдерживайтесь, просто открывайте все нужные вам сеты.

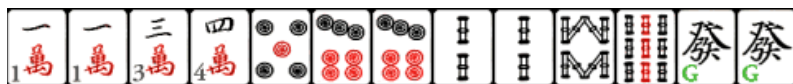


Рис. 2. Идти ли на все панги?

Все панги немного труднее для сбора. На рис. 2 есть 4 пары, и рука в 2 костях от просящей на семь пар. Перед вами непростое решение: открывать панги или выждать. В японском маджонге есть пословица: “Никогда не идите на все панги без панга”. Работает ли это в спортивном маджонге? Авторы (Май Хацунэ и Такунори Кадзимото) не стали бы объявлять панги на руке на рис. 2, потому что здесь недостаточно пар благородных. Если вы объявите один из этих пангов, у вас скорее всего возникнут проблемы с объявлением нескольких остальных. При взвешивании решения пойти на все панги помните, что “игроки сносят благородные кости и держат масти”⁵. Допустим, вы открыли панг . Вполне вероятно, что вам проблематично будет объявить панги на оставшихся парах , и . При этих сложностях нужно иметь возможности перестроиться на полумасть или все типы, но и эти варианты вряд ли удастся собрать с рукой на рис. 2. Отсюда вывод: не открывайте панги на такой руке.



Рис. 3.

А вот на рис. 3 есть два запасных плана: все типы или внешняя рука. Значит, вы можете объявлять панги и идти на все панги даже без закрытых пангов на руке.

И наконец, не забывайте, что и полумасть, и все панги стоят по 6 очков. Руки на рис. 4 не набирают необходимого минимума в 8 очков.

⁵ Судя по всему, это тоже пословица, пришедшая из японского маджонга. Всё-таки японский маджонг развивается с 50-х годов XX в., и его теория хорошо проработана. — прим. пер.

(смешанное двойное чоу, чистое двойное чоу и короткий ряд) и ценного ожидания. Лучшей стратегией чаще всего оказывается избегание сужения возможностей и сосредоточение на сборе чоу на простых костях.

4.3. Освойтесь с полностью закрытой рукой

Некоторые игроки, торопясь выйти на просящую руку, открывают сеты без особых мыслей о том, как и куда развивается их рука. Например, игрок может натворить ошибок, открывая сеты на руке на рис. 1, просто чтобы выйти на просящую.

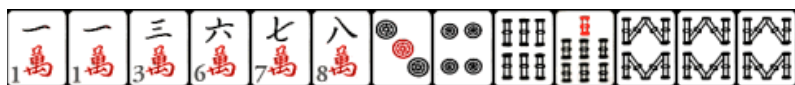


Рис. 1.

Более опытные игроки осознают ценность закрытой руки. Выигрыш со стены стоит лишь 1 очко, если на руке есть открытые сеты, но если рука полностью закрыта, это уже будет стоить 4 очка. Разница — драгоценные 3 очка.

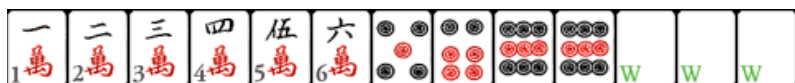


Рис. 2.

Рассмотрим рис. 2. Вы не можете победить со сноса соперников⁷. Если вы возьмёте со стены

7萬, 8萬 или 9萬, вы можете захотеть снести и пойти на чистый ряд. Однако давайте взглянем поближе. Взятие или со стены даст вам 8 или 9 очков: полностью закрытая рука (4 очка) + панг драконов (2 очка) + короткий ряд (1 очко) + пропущенная масть (1 очко) и ещё очко за смешанное двойное чоу при победе на .

Когда вы собираете полностью закрытую руку, сосредоточьтесь на сборе 4 остающихся очков. Во-первых, оцените возможности сбора всех чоу (2 очка). Если вы сможете собрать эти 2 фана, вам гарантированы 6 очков. И так как все чоу содержат много чоу, вы легко найдёте ещё пару очков на сочетаниях чоу: смешанное двойное чоу, чистое двойное чоу, два терминальных чоу, короткий ряд. Помните также про пропущенную масть и 1-очковые ожидания (в край, в середину, ожидание единственной).

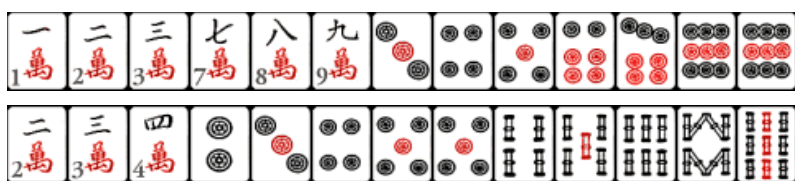


Рис. 3. Сочетания фанов все чоу + полностью закрытая рука с достаточным количеством очков.

На рис. 3 показаны руки, которые дадут как минимум 8 очков, если вы победите со стены. Но бывают ситуации, когда вам не хватает очков.



Рис. 4. Сочетание фанов все чоу + полностью закрытая рука с нехваткой очков.

⁷ Строго говоря, это не совсем так. Если в сносе появляется последняя или (фан последняя кость, который стоит 4 очка), вы можете победить и со сноса: последняя кость (4 очка) + закрытая рука (2 очка) + панг драконов (2 очка) + пропущенная масть (1 очко). Возможности победы на последней кости обсуждаются в главах 5.3. Рано открывайте панги для сбора тройного панга и 5.8. Последняя кость. — прим. пер.

На рис. 4 можно увидеть руку, где нет дополнительных очков. Чтобы собрать такую руку, нужно добавить, к примеру, смешанное двойное чоу и перестроиться на ожидание единственной⁸. Освоение 1-очковых фанов — это ключ к освоению полностью закрытой руки.

8 И опять же, здесь уже можно победить на последней  даже со сноса (4 очка), см. главу 5.8. Последняя кость. — *прим. пер.*

4.4. Замечания по сочетанию фанов

А вы знаете, почему фан без благородных не сочетается с фаном все чоу? Или почему без благородных не сочетается с фаном все простые? Это потому, что в определениях и фана все чоу, и фана все простые уже заложено отсутствие благородных костей. То, что уже включено в фан, не засчитывается. Аналогично нельзя вместе с фаном смешанное тройное чоу засчитать очки за смешанное двойное чоу, которое относится к сочетанию чоу внутри более дорогого фана, а к фану семь пар нельзя добавить очки за закрытую руку⁹.

Принцип одноразового учёта регламентирует подсчёт нескольких фанов на руке. В соответствии с этим принципом любой сет, который ещё не был учтён при подсчёте очков, может быть скомбинирован только с каким-либо одним из уже учтённых сетов для получения дополнительного фана¹⁰.

Это может показаться многословным, так что давайте рассмотрим пример.

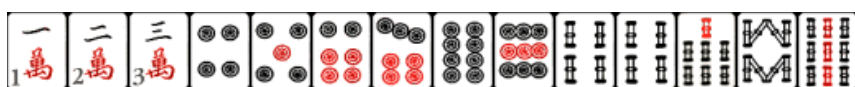


Рис. 1.

Рука на рис. 1 — это сочетание фанов смешанный ряд, все чоу, короткий ряд в масти точек и смешанное двойное чоу 789. При подсчёте очков сначала засчитываем все чоу (2 очка). Далее начисляем очки за смешанный ряд (8 очков). На данный момент вы скомбинировали 3 чоу для получения смешанного ряда. Это ваше первое комбинирование. Осталось одно чоу (789 точек), и поскольку “любой сет, который ещё не был учтён при подсчёте очков, может быть скомбинирован только с каким-либо одним из уже учтённых сетов для получения

дополнительного фана”, вы можете учесть чоу только вместе с одним из сетов,

задействованных в смешанном ряду. Скомбинируйте его с чоу для получения

короткого ряда (1 очко). Либо скомбинируйте с чоу для получения смешанного двойного чоу (1 очко). Но правила не позволяют вам сделать и то, и другое.



Рис. 2.

Ещё один пример дан на рис. 2. На руке есть чистое двойное чоу 234 и смешанное двойное чоу

234. Засчитайте как первую комбинацию чоу. Теперь добавьте оставшееся чоу


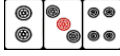
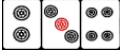
. Но вы можете скомбинировать его только с уже учтёнными сетами, и только со

9 Здесь мы видим описание принципа 1, принципа неповторения из “Зелёной книги” (п. 3.9.1, пп. 6, параграф 1 в редакции от 2021 г.). — прим. пер.

10 Перед нами одна из формулировок принципа 5 (принципа одноразового учёта), см. “Зелёную книгу”, п. 3.9.1, пп. 6, параграф 5 в редакции от 2021 г. Но этот принцип, во-первых, относится прежде всего к учёту чоу на руке, то есть ограничивает учёт фанов на чоу, а во-вторых, он не применяется к фанам, охватывающим руку целиком (все чоу, все простые, все панги и т. д.). Где принцип 5 не действует? На закрытых пангах и конгах.

Например, на закрытой руке “ конг ”, победа на ”

засчитываются три закрытых панга + закрытый конг + двойной панг, при этом закрытый конг , как мы видим, входит во все три фана, и все принципы подсчёта соблюдены, потому что нет поглощений и нет повторений фанов. — прим. пер.

вторым , потому что комбинирование его с  запрещено принципом неидентичности¹¹: смешанное двойное чоу с участием  засчитано. Значит, возможен только один вариант: смешанное двойное чоу (1 очко) + чистое двойное чоу (1 очко).

11 Принцип неидентичности, или принцип 3: если один сет был использован для формирования фана, нельзя использовать этот же сет вместе с другими сетями для формирования такого же фана (см. “Зелёную книгу”, п. 3.9.1, пп. 6, параграф 3 в редакции от 2021 г.). — прим. пер.

4.5. Сочетание фанов полностью закрытая рука + все чоу

Как уже обсуждалось в главе 4.3, фаны полностью закрытая рука и все чоу дают 6 очков. Для победы нужно найти ещё 2 очка. Каковы же лучшие способы получения остающихся 2 очков?



Рис. 1.







С костями на рис. 1 вы не можете победить даже со стены. Однако если вы возьмёте со стены  или , вы будете в одном шаге от смешанного ряда. Если вы действительно взяли  или , ломайте вашу просящую руку и снесите  и , чтобы сместить чоу и набрать необходимые очки.



Рис. 2.






Если вы берёте победную кость со стены, вы получаете фаны полностью закрытая рука (4 очка) + все чоу (2 очка) + смешанное двойное чоу (1 очко) + ожидание единственной (1 очко), итого 8 очков. Но со сноса на этой руке победить не получится: наберётся лишь 6 очков. Чтобы найти дополнительные очки для победы со сноса, нужно искать возможности сместить чоу, чтобы получить или короткий ряд, или смешанное двойное чоу, или два терминальных чоу. На руке на рис. 1  даёт два терминальных чоу + смешанное двойное чоу. Кости ,  и  дают смешанное двойное чоу. Значит, есть целых 4 кости, которые позволят вам улучшить руку. Что касается руки на рис. 2, здесь получение  со стены и смена ожидания на ожидание единственной простой кости приводят к руке на рис. 3.





Рис. 3.

В этой ситуации у нас хватает очков с избытком. Теперь вы можете победить со сноса: закрытая рука (2 очка) + все чоу (2 очка) + все простые (2 очка) + смешанное двойное чоу 234 (1 очко) + смешанное двойное чоу 678 (1 очко) + ожидание единственной (1 очко).



со стены взята 

Рис. 4.

Что насчёт руки на рис. 4? Если со стены пришла , вы можете решить снести её и остаться на просящей руке со смешанным тройным чоу. Но давайте рассмотрим ситуацию внимательно. Что будет, если вы снесёте  и останетесь на двустороннем ожидании? Посчитаем очки: закрытая рука (2 очка) + все чоу (2 очка) + все простые (2 очка) + смешанное двойное чоу (1 очко) + короткий ряд (1 очко), итого 8 очков. Вы жертвуете очками (рука со смешанным

4.6. На перепутье: закрытая рука против открытой

До сих пор в этом разделе мы обсуждали важность закрытой руки. Во многих случаях лучше сохранять гибкость, чем открываться и таким образом фиксировать часть руки. Тем не менее это вовсе не означает, что вы никогда не должны открываться.

Есть много ситуаций, когда будет уместно открыться. Например, посмотрим на рис. 1.

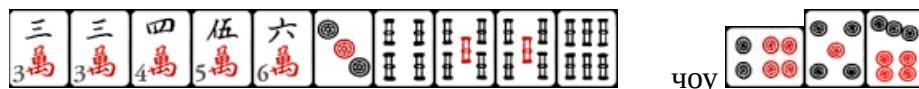






Рис. 1.

Взятие  даст смешанные смещённые чоу. Но иногда может прийти кость не с той стороны чоу —  (см. рис. 2). Некоторые игроки решат снести эту  и оставить на руке . Но давайте подумаем ещё немного.

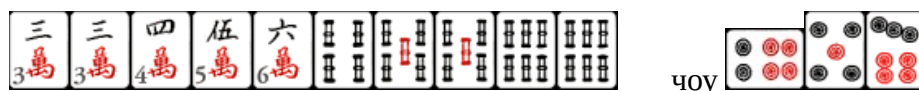











Рис. 2.

Да, руке на рис. 2 не хватает очков для победы. Однако у неё больше гибкости, чем кажется на первый взгляд. Вы можете взять со сноса  и снести , взять со стены  и снести , взять со стены  и снести , или же открыть чоу на  или , снести  и выстроить руку вроде той, что показана на рис. 3. Возможностей здесь много.

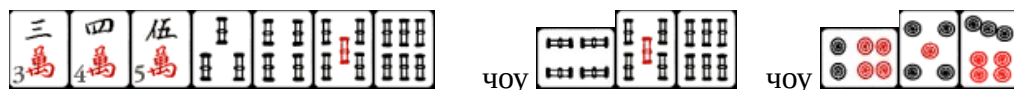


Рис. 3.

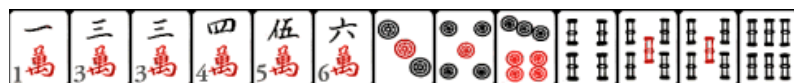


Рис. 4.

Рис. 4 показывает руку с рис. 1 до взятия костей со сноса. Если игрок слева сносит  или , нужно открываться.

Другими словами, нужно открываться в тех случаях, когда рука сохраняет гибкость даже после фиксирования одного сета. Если вы можете поддерживать возможность сбора хотя бы двух разных фанов, значит, открытие руки будет скорее всего правильным выбором.

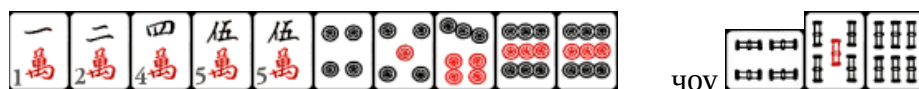


Рис. 5. Рядовые чоу предоставляют множество возможностей.

На рис. 5 показано открытие рядового чоу, о котором уже говорилось в главе 3.4. До просящей руки ещё далеко, и это не идеальная конфигурация. Тем не менее возможности собрать смешанный ряд, или смешанные смещённые чоу, или смешанное тройное чоу показывают правильность открытия чоу.

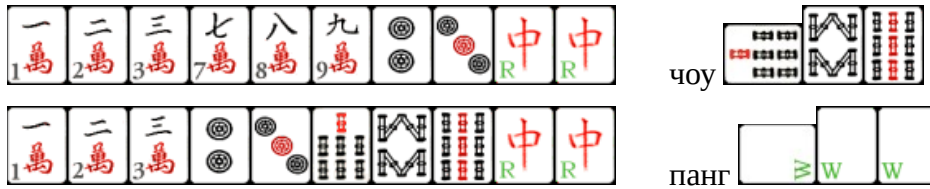


Рис. 4. Победить на этих внешних руках можно только со стены.








На рис. 4 показаны два примера с фаном внешняя рука, с которыми нельзя победить со сноса. В первом примере имеем фаны внешняя рука (4 очка) + два терминальных чоу (1 очко) + смешанное двойное чоу (1 очко) + смешанное двойное чоу (1 очко), итого 7 очков. Фаны второго примера: внешняя рука (4 очка) + панг драконов (2 очка) + смешанное двойное чоу (1 очко), опять же 7 очков в сумме. В обоих случаях ваша единственная надежда — взять  со стены¹³. При сборе внешней руки один из способов гарантировать необходимые очки — это совместить её со смешанным тройным чоу. Другой способ — собрать панг драконов и ждать единственную (у вас уже гарантированно будет ещё 1 очко за смешанное двойное чоу, чистое двойное чоу, два терминальных чоу или же панг терминальных или благородных).



Рис. 5.

Наконец взглянем на рис. 5. Отказаться ли от сбора малых трёх драконов и снести , выходя на просящую руку? Разумеется, нет, ведь это оставит вас с 6 очками¹⁴. Даже победа со стены даст лишь 7 очков. Правильно будет снести обе .

13 И здесь можно победить на последней  даже со сноса — это принесёт 4 очка. См. главу 5.8. Последняя кость с объяснением фана последняя кость. — прим. пер.

14 Если вариантов не осталось, например, все  уже вышли из игры, можно опять же попытаться победить на последней  или : два панга драконов (6 очков) + последняя кость (4 очка), итого 10 очков. — прим. пер.

5. Раннее открытие на незавершённых руках

5.1. Три кости до просящей руки на четыре нижних или четыре верхних? Без проблем!

С нужными костями на руке будет просто пойти на четыре верхних, которые состоят из костей в мастях с номиналом 6 и выше, или на четыре нижних, где собираются кости с номиналом 4 и ниже. Но некоторые игроки в спортивный маджонг стараются держаться подальше от этих фанов.

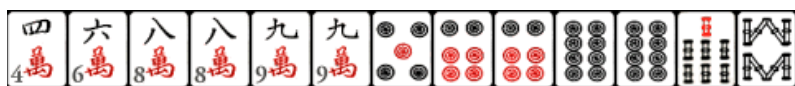




Рис. 1.

Рассмотрим пример на рис. 1. Кто-нибудь снесёт  и  и станет собирать смешанные смещённые чоу плюс все чоу. Но выгоднее будет пойти на четыре верхних. И лучше открывать панги со всех игроков, нежели зависеть от костей на подходящие чоу с игрока слева. На руке на рис. 1 есть много пар, и это идеальная возможность объявлять панги и идти на дорогой фан.

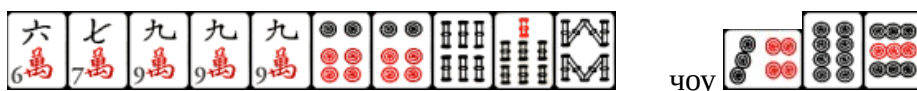





Рис. 2. Любая кость из ожидания даёт победу.

Обратите внимание на рис. 2.  даёт победу с фаном четыре верхних. Но  позволяет победить с получением смешанных смещённых чоу (6 очков) + без благородных (1 очко) + панга терминальных или благородных (1 очко). Подобные руки, которые позволяют одновременно ждать на четыре верхних и на смешанные смещённые чоу (или четыре нижних и смешанные смещённые чоу), иногда складываются ненамеренно. Но вообще лучше сосредоточиться на сборе четырёх верхних или четырёх нижних. Эти фаны стоят больше очков, но, что более важно, они достаточно гибкие. Например, откройте панг  на руке на рис. 2. В результате вы получите руку на рис. 3, двустороннее ожидание с гарантированными четырьмя верхними.

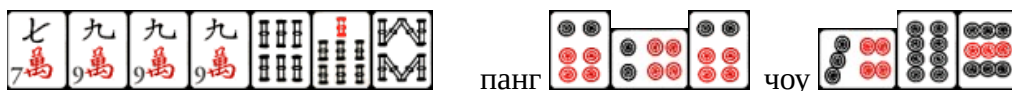


Рис. 3.

Если вы видите заготовки на четыре верхних и четыре нижних, и вы в трёх шагах от просящей, и при этом у вас на руке есть хотя бы две пары, это удачный момент задуматься о действиях по сбору четырёх верхних или четырёх нижних.

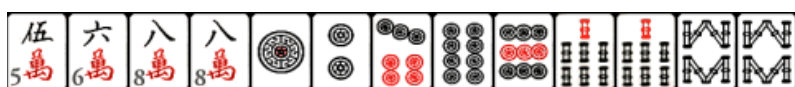


Рис. 4.

С рукой на рис. 4 предпочтительнее использовать преимущество пар и открывать панги для сбора четырёх верхних, чем пытаться собрать смешанный ряд или смешанные смещённые чоу.

5.2. Сила всех верхних и всех нижних

В главе 5.1 мы обсуждали четыре верхних и четыре нижних — два 12-очковых фана, которые могут быть легко собраны при наличии хороших костей. Все верхние и все нижние — это более мощные версии аналогичных фанов. Все верхние строятся на костях с номиналами от 7 до 9, а все нижние — на костях с номиналами от 1 до 3. Оба стоят по 24 очка.

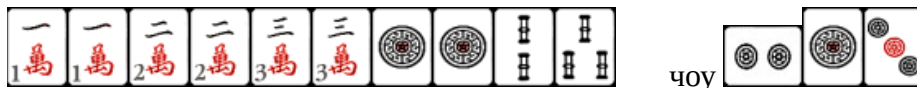


Рис. 1.

С рукой на рис. 1 победа на даёт вам четыре нижних, а победа на — все нижние + смешанное тройное чоу.



Рис. 2.

В руке на рис. 2 все верхние гарантированы, но вдобавок к ним победа на даст смешанные смещённые панги (8 очков), а победа на — тройной панг (16 очков).

Все верхние и все нижние — сильные фаны ещё и потому, что они хорошо сочетаются с другими дорогими фанами. Но не позволяйте себе ошибиться и погнаться только за такими руками. Взглянем на рис. 3.



Рис. 3.

Победа на даст вам все нижние, а победа на — четыре нижних. Если кто-то из игроков сносит или , нужно ли брать её ради гарантированных всех нижних? Мы не советуем брать панги. Да, взятие панга приведёт к ситуации на рис. 4, обеспечивая все нижние и давая возможность собрать смешанные смещённые панги при победе на . Но вы можете очень долго дожидаться вашей победы, ведь осталось максимум 3 доступных кости.



Рис. 4. Последняя даст все нижние + смешанные смещённые панги.

В спортивном маджонге приоритет следует отдавать быстрой руке. Жизненно важно выйти на просящую руку с ожиданием в несколько сторон. Помните, что с хорошим ожиданием можно победить со стены и получить много очков.

Ещё один фан строится на костях с номиналами от 4 до 6¹⁵.

15 О фане все средние также говорится в главе 6.4. Сбор руки на средних костях. — прим. пер.

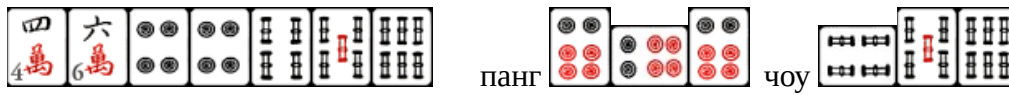


Рис. 5. Просящая рука на все средние.



Это называется “все средние” и также стоит 24 очка, хотя собрать его сложнее, чем все верхние и все нижние, потому что игроки с меньшей вероятностью будут сносить средние кости (самые полезные кости в игре). Но все эти руки имеют кое-что общее: их легко пропустить, если вы не прилагаете сознательных усилий к их созданию. Выстраивайте кости на своей руке в правильном порядке, чтобы вовремя заметить, в какой многоочковой области концентрируются номиналы.

5.3. Рано открывайте панги для сбора тройного панга

“Тройной панг” (16 очков) собирается из определённых костей, и поэтому он достаточно редкий.



Рис. 1. Что открывать на этой руке?

А что если вам зашла рука на рис. 1, и кто-то из игроков сносит ? Вы можете пропустить её и снести такую же  на своём ходу, чтобы выстроить, к примеру, сочетание фанов полностью закрытая рука + все чоу + все простые. Но по правде говоря, открытие панга не будет плохим решением. Есть возможность пойти на все панги и попытаться собрать впридачу тройной панг. Этот вариант следует иметь в виду. Тройной панг — это тот тип фанов, где вам лучше агрессивно открываться, собирая одновременно что-нибудь ещё.

Допустим, вам повезло достаточно, чтобы открыть два панга. И теперь ваша рука выглядит, как показано на рис. 2.



Рис. 2. У вас просящая рука, но хватает ли вам очков?

У вас не получится победить с этой рукой, даже если вы возьмёте победную кость со стены. Здесь есть, однако, три способа победить.

Во-первых, рассмотрим редкий случай последней кости. Она даст вам дополнительные 4 очка, чего будет достаточно: последняя кость (4 очка) + все простые (2 очка) + двойной панг (2 очка).







Во-вторых, вы можете открыть панг  чтобы выйти на дорожную просящую руку с тройным пангом. Вы можете снести  или  чтобы заработать ещё и все панги и остаться на ожидании единственной, но нужно рассмотреть и другой вариант. У вас уже есть 16 очков за тройной панг и 2 очка за все простые. Лучшим решением будет снести  и оставить себе максимальные шансы на победу с двусторонней формой на чоу.



Рис. 3.

И в-третьих, если вы берёте со стены  или , вы получаете просящую руку на все панги с возможностью собрать тройной панг. Это видно на рис. 3. Вам гарантированы как минимум все панги (6 очков) + все простые (2 очка) + двойной панг (2 очка).

Как и в случаях сбора других фанов, полезно быть открытым для нескольких путей развития руки во время сбора тройного панга. В то же время нужно активно объявлять со сноса необходимые элементы руки. Правильный баланс этих факторов — открытость нескольким путям и развитие руки через открытия — ключ к успешной игре.

5.4. Симметричные кости и все чётные панги

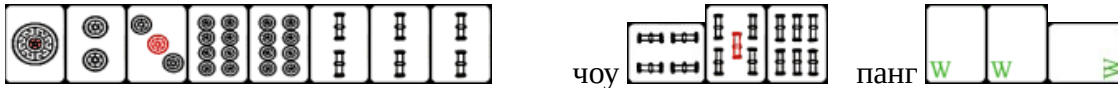


Рис. 1. Симметричные кости.

Один из уникальных фанов — симметричные кости (рис. 1). Это рука, выстроенная из 14 костей с поворотной симметрией (а именно,). Стоит этот непростой фан 8 очков. Чтобы пойти на его сбор, нужно получить с раздачи руку без масти символов и без благородных (кроме). Если у вас есть формы на чоу или , вы можете подождать получения со стены ещё таких же костей на пары и панги. На рис. 2 показана рука, где есть хороший потенциал для симметричных костей.

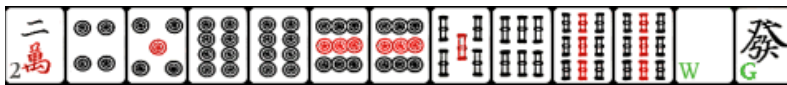


Рис. 2. Правильный момент для сбора симметричных костей.

Если вы решаете собирать симметричные кости, важно помнить и про другой фан: все чётные панги.



Рис. 3.

На руке, показанной на рис. 3, у вас уже открыт панг с планом собрать симметричные кости. Правда, нужно взять что-нибудь к и ещё взять на замену (будьте внимательны: не относится к симметричным костям).

Но подумайте вот над чем: что если вы возьмёте со стены ещё одну или ? Это будет идеальной возможностью отказаться от симметричных костей и переключиться на все чётные панги. А фан все чётные панги стоит 24 очка, и он вполне заслуживает усилий по сбору. Все чётные панги во многом пересекаются с симметричными костями, так что эти два фана хорошо работают вместе. Общие для обоих фанов кости — это . И если у вас на руке есть несколько чётных пар в масти бамбуков, вероятно, это удачное время собирать параллельно симметричные кости и все чётные панги.

Посмотрим теперь на правильное чтение открытий другого игрока.

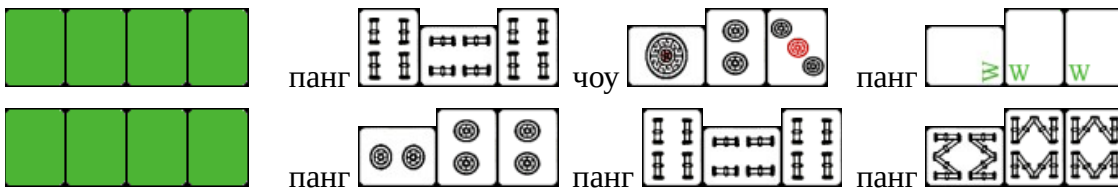


Рис. 4.

Когда вы видите три открытых сета в первом примере на рис. 4, вы можете продолжать играть как играли. Даже если игрок возьмёт с вашего сноса симметричные кости, вам придётся

заплатить лишь за 8-очковую руку. Кроме того, это может быть и рука со всеми типами, и тогда определить опасные для сноса кости сложно, а рука всё равно будет дешёвой. Но вот во втором примере вам лучше играть осторожно. Вам следует любыми возможными способами избегать сноса чётных номиналов, а иначе вы рискуете набросить в 24-очковую руку¹⁶.

16 К сожалению, авторы не упоминают о возможности взятия победной кости со стены на такой дорогой руке, а это ударит по вам ещё сильнее: победивший игрок наберёт много очков. На самом деле далеко не все опытные игроки в спортивный маджонг разделяют позицию авторов насчёт защиты от наброса. — *прим. пер.*

5.5. Цыплячья рука — не для желторотых

Если на вашей руке 0 очков, вам засчитывается фан “цыплячья рука” (рис. 1).

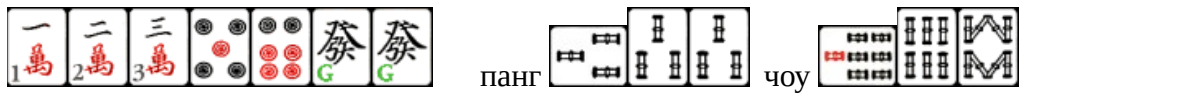




Рис. 1. Просящая с цыплячьей рукой: победа на последней  или последней  со сноса.


Это, мягко говоря, сложная рука, потому что вы должны помнить обо всех остальных фанах спортивного маджонга, чтобы её собрать. Из-за этого многие начинающие игроки и те, кто играет на среднем уровне, чувствуют себя недостаточно уверенными с ней. Однако, если вы освоитесь с некоторыми подсказками, вы увидите, что цыплячья рука в конце концов не очень проблематична.

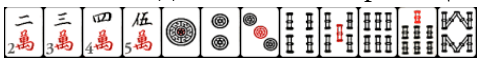
Для начала запомните, что обязательная пара должна быть на благородных костях — и только она. Это исключает фаны без благородных, все простые, все чоу и все фаны, связанные с пангами благородных. Далее, нужно собрать хотя бы по одному сету в каждой масти — символов, бамбуков и точек. Это исключает пропущенную масть. Затем нужно избегать формирования смешанного двойного чоу, чистого двойного чоу, двух терминальных чоу и короткого ряда¹⁷. Нужно ждать как минимум в две стороны¹⁸, вы не можете победить на последней кости, нельзя взять победу со стены, и ваша рука не должна быть закрытой.

Этот список может показаться длинным, а цыплячья рука — непростой для сбора. И даже после всех этих ухищрений она стоит всего лишь 8 очков, а поскольку вы не можете взять её со стены, она даст вам лишь 32 очка к вашему счёту в стойке (не считая очков за цветы). Но мастер сбора цыплячьей руки имеет в запасе дополнительный сюрприз для противников. Рассмотрим пример на рис. 2.






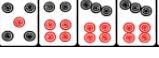




Рис. 2.

Вы собрали руку, и уже вышли на просящую, но ещё не успели снести пару . И здесь вы не можете победить даже со стены, чтобы засчитать себе полностью закрытую руку. Тем не менее мастер сбора цыплячьей руки знает, что он лишь в одном шаге от просящей на нужную руку.

При объявлении чоу на любой из костей  можно выйти на просящую с цыплячьей рукой (как, например, на рис. 3).

17 Точно так же нужно следить, чтобы не сложились остальные дешёвые фаны. Или смешанные смещённые чоу. Даже если вы сами этого не заметите, другие игроки проверят вашу руку и укажут вам на ошибку. А если вы ошиблись с количеством очков, то есть у вас больше 0 и меньше 8 очков, это влечёт штраф: 30 очков с вас, по 10 очков остальным игрокам. — прим. пер.

18 На самом деле на цыплячьей руке может быть не так много вариантов ожидания. Оптимальное: на чоу в 2 стороны:  или . Ожидание в 2 панга тоже допускается:  (неважно, что вы не можете победить на ). Можно ждать в 3 стороны:  или , но победу даст только один номинал из 3 возможных ( и последняя  соответственно). — прим. пер.

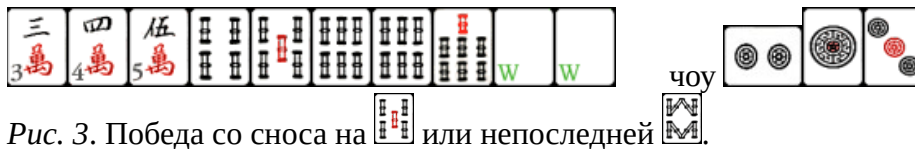







Рис. 3. Победа со сноса на  или последней .

Можете себе представить, что есть руки, которые можно собирать параллельно с цыплячьей рукой? Это может прозвучать как оксюморон, но на самом деле все типы и смешанный ряд зачастую пересекаются с цыплячьей рукой.



Рис. 4.

Рассмотрим рис. 4. Вы можете пойти на сбор всех типов, но что если вам не удастся взять ещё один ? С цыплячьей рукой в арсенале вы можете взять со стены или со сноса , снести  и встать на просящую¹⁹.


19 Нужно сказать о победе на цыплячьей руке с 8-очковым фаном: ограбление конга, последняя кость в стене, последняя кость в сносе. Разумеется, в этих случаях цыплячья рука не засчитывается, ведь у вас появился один фан, который, к счастью, даёт вам минимум очков для победы. В качестве упражнения придумайте руку со структурой цыплячьей руки, но на которой можно победить и со стены (фаны последняя кость + четыре врозь + смешанное двойное чоу + выигрыш со стены). — прим. пер.


5.7. Оружие последнего шанса: открытая рука



В этом разделе мы говорили об открытиях руки. Но что если все нужные вам кости вышли из игры? Рассмотрим рис. 1.



Рис. 1.

Вы наконец-то собрали просящую на смешанный ряд, но слишком поздно: все  уже вышли.

Может быть, удастся собрать смешанное тройное чоу 123? А может быть, и нет: все  тоже уже вышли. Как будто все варианты на победу исчерпаны. На самом деле нет. Объявите панг

 со сноса, и у вас снова просящая: с ожиданием единственной и с фаном открытая рука (6 очков). Открытая рука, для которой нужно собрать все сеты со сноса, — полная противоположность полностью закрытой руке (где нужно взять все кости со стены). Сюда входит и самая последняя кость: она должна быть взята со сноса одного из противников, но не со стены. Главное помнить, что этот фан стоит лишь 6 очков. А это означает, что вам нужно найти ещё 2 очка с четырьмя открытыми сетами. Если вы откроете панг  на руке на рис. 1, у вас будут фаны без благородных (1 очко) + смешанное двойное чоу (1 очко), давая в итоге нужные 8 очков. На рис. 2 показаны примеры открытой руки с недостаточным количеством очков.

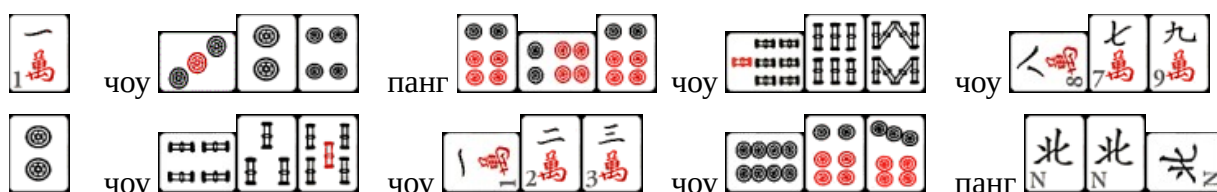


Рис. 2.



На каждой есть только 1 очко (без благородных в первом случае и панг терминальных или благородных во втором случае), и больше ничего. Обратите внимание: ожидание единственной (1 очко) здесь не считается, оно уже включено в открытую руку.



Иногда при сборе полумасти или всех типов вы можете открыть все 4 сета (пример — на рис. 3).



Рис. 3.

Если ваш противник собрал руку, похожую на рис. 3, будете ли вы сносить благородные или бамбуки? Но в общем случае это может быть открытая рука с ожиданием на кость в масти символов или точек. Как видите, открытая рука может доставить вашим противникам много проблем, и поэтому обязательно должна быть в вашем стратегическом репертуаре.

А как быть, если на столе уже лежат три  или три ? В таком случае вам уже не удастся собрать цыплячью руку²⁰. И лучше держать руку закрытой, как на рис. 3. В этом случае если вам посчастливится взять победную кость со стены, вы сможете засчитать фаны полностью закрытая рука (4 очка) + последняя кость (4 очка), итого 8 очков. “Когда почти все ваши кости вышли из игры, вам даётся ещё один шанс” — в этом урок последней кости²¹.

20 Читателю предлагается подумать над тем случаем, когда последняя кость  или  в примере на рис. 4 появляется в сносе игрока слева или приходит со стены. Объявить победу невозможно, но вообразите, как можно перестроить ожидание. — *прим. пер.*

21 Не путайте этот фан (номер 58) с фанами последняя кость со стены (номер 44) и последняя кость со сноса (номер 45). Эти два фана стоят по 8 очков и в одиночку способны принести вам победу, как уже упоминалось в главе 5.5. Цыплячья рука — не для желторотых. — *прим. пер.*

5.9. Не нужно недооценивать четыре врозь

Фан четыре врозь начисляется, когда у вас на руке есть все 4 кости одного номинала в двух или более сетях. Закрытый конг стоит 2 очка, открытый конг — 1 очко. Четыре врозь даёт столько же очков, сколько и закрытый конг, то есть 2 очка. Четыре врозь не очень сочетается со всеми чоу²², и большинство игроков рассматривают этот фан как случайный бонус, когда вы собираете что-нибудь вроде четырёх верхних, как на рис. 1.

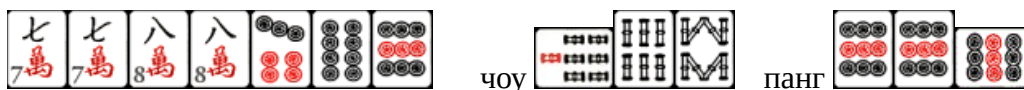


Рис. 1.

Что насчёт руки на рис. 2?

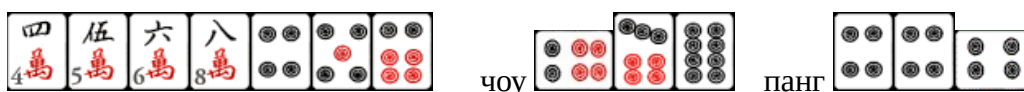


Рис. 2.

На первый взгляд кажется, что на руке не хватает очков. Но присмотримся получше: если вы возьмёте победную кость со стены, вы получите фаны все простые (2 очка) + четыре врозь (2 очка) + смешанное двойное чоу (1 очко) + пропущенная масть (1 очко) + ожидание единственной (1 очко) + выигрыш со стены (1 очко), в итоге 8 очков.



Рис. 3.

И теперь разберём руку на рис. 3. С фанами все простые (2 очка) + четыре врозь (2 очка) + двойной панг (2 очка) + пропущенная масть (1 очко) + ожидание единственной (1 очко) вам хватает очков для победы со сноса.

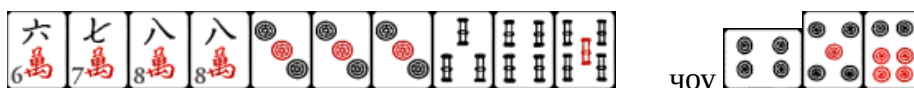


Рис. 4.





И ещё вы можете комбинировать фаны четыре врозь и последняя кость. На рис. 4 победа на  даст вам смешанные смещённые чоу и все простые, но  даст лишь все простые — ничего близкого к победе. А вот если кто-то снесёт , тут же берите её на панг.



Рис. 5.

Теперь победа на последней  даст вам фаны последняя кость (4 очка) + четыре врозь (2 очка) + все простые (2 очка), то есть необходимые 8 очков.

22 Чаше четыре врозь встречается в сочетании панг + чоу. Но иногда бывает и четыре врозь в виде чоу + чоу + обязательная пара, и в последнем случае все чоу вполне возможны. — прим. пер.



выигрыш со стены (1 очко), итого 8 очков. Но на рис. 4 вам нужно ещё поискать очки. Что если вы откроете чоу на ? Вы получите просящую на все средние, как на рис. 5.



Рис. 5.

Как мы видим, открытие панга  дало вам невероятные варианты. При сборе руки очень важно помнить следующее: никогда не фиксируйтесь на одном фане. Держите ум широко раскрытым для нескольких путей.

6.2. Переплетённый ряд дополняется всего 5 костями

Как говорилось в главе 6.1, малые благородные и переплетённые кости стоят 12 очков, тогда как большие благородные и переплетённые стоят 24 очка.

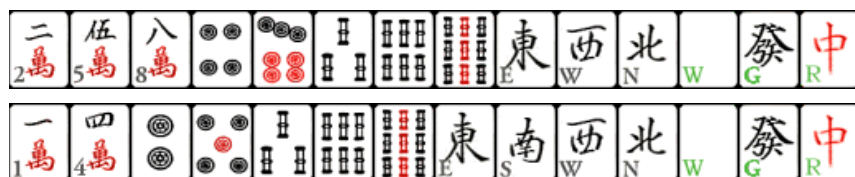


Рис. 1.

Большие благородные и переплетённые показаны на второй руке на рис. 1: рука состоит из 7 благородных костей и 7 костей в мастях. Если у вас на руке 6 благородных + 8 костей в мастях (первая рука на рис. 1), вы засчитываете малые благородные и переплетённые. А что получается, когда вы берёте переплетение с 5 благородными + 9 костями в мастях?



Рис. 2.

В этом случае засчитывается два фана: во-первых, малые благородные и переплетённые (12 очков), и во-вторых, поскольку собралось 9 костей в мастях, добавляется переплетённый ряд (12 очков), итого 24 очка. Переплетённый ряд состоит из костей в мастях в различных рядах переплетения. Должны быть кости 1-4-7 в одной масти, 2-5-8 в другой масти и 3-6-9 в третьей. Если вы собрали эти 9 костей, у вас готов переплетённый ряд. Если остальные 5 костей — одиночные благородные, засчитываются ещё малые благородные и переплетённые.

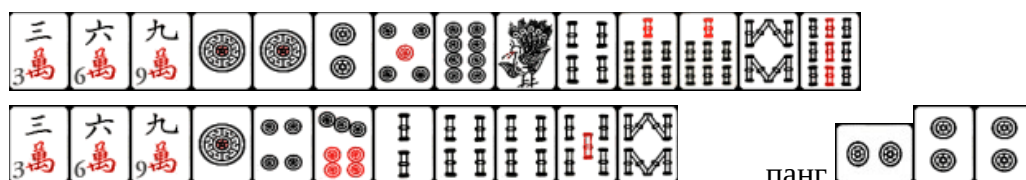


Рис. 3.

В примерах на рис. 3 9 костей, составляющих переплетённый ряд, считаются тремя чоу, а остальная часть руки может быть какой угодно. В первом примере засчитываются фаны закрытая рука (2 очка) + переплетённый ряд (12 очков) + все чоу (2 очка). Во втором примере — фаны переплетённый ряд (12 очков) + без благородных (1 очко). С 12 очками, которые приносит переплетённый ряд, вам остаётся лишь выстроить четвёртый сет и обязательную пару.

Помните, однако, что переплетённый ряд должен состоять ровно из 9 костей в мастях, которые принадлежат трём группам в разных мастях и разных рядах переплетения. Не путайте этот фан с благородными и переплетёнными костями (хотя они могут сочетаться).

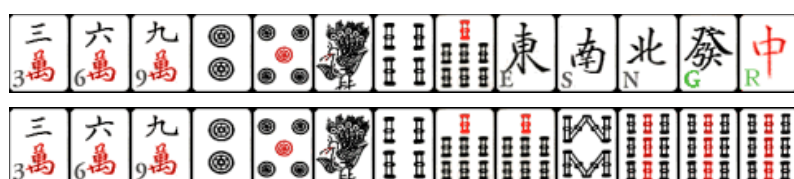






Рис. 4.

К примеру, на рис. 4 первая рука — просящая в три стороны на благородные и переплетённые кости (просящая рука с полностью нерегулярным переплетением всегда трёхсторонняя). Если вы побеждаете на  или , вы засчитываете малые благородные и переплетённые (12 очков). Если же вы берёте  на победу, вы засчитываете ещё и переплетённый ряд (12 очков), итого 24 очка. На второй руке победу вам даёт только  (и это ожидание не считается ценным, то есть его нельзя трактовать как ожидание единственной: оно не является ожиданием в обязательную пару).

Решайте, собирать благородные и переплетённые кости или нет, с самого начала сдачи. Но если вы подумываете о сборе переплетённого ряда, можете начать с вашей обычной стратегии сноса бесполезных благородных костей и решить пойти на переплетённый ряд, когда на руке соберётся как минимум 7 из 9 необходимых костей в мастях.

6.3. Семь пар или все панги?

Семь пар стоят 24 очка. Это больше, чем дают за смешанное тройное чоу или чистый ряд, и столько же, сколько стоит чистая масть²⁵. Хотя семь пар не очень легко собрать, и они не относятся к самым быстрым фанам, вам нужно научиться извлекать преимущество из их высокой стоимости и корректировать свою стратегию соответственно. Одно из решений, которые вам придётся принимать, — в какой момент отказаться от семи пар и пойти на сбор всех пангов.

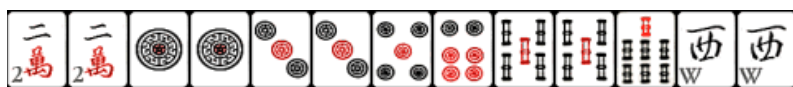


Рис. 1.

На руке на рис. 1 у вас есть 5 пар, то есть 1 шаг до просящей руки на семь пар. Но в этой ситуации у вас есть две проблемы. Вы не можете ничего открывать для развития своей руки, и есть только 3 номинала, которые выведут вас на просящую руку. “Семь пар всегда на 1 шаг дальше от просящей, чем вам кажется” — это известная поговорка в японском маджонге. Она отражает тот факт, что даже когда вы, скажем, в 2 шагах от просящей руки на семь пар, это эквивалентно 3 шагам до просящей руки с регулярной структурой. Так получается из-за того, что на регулярной структуре гораздо больше возможных номиналов приближают вас к просящей руке²⁶. К тому же семь пар — сравнительно медленная рука.

В таком случае мы должны относиться к руке на рис. 1 не как к предпросящей (то есть за 1 шаг до просящей), а как к руке за 2 шага до просящей. Если вы хотите собрать все панги, вы в 3 шагах от просящей. Значит, вы ближе к просящей руке на семь пар (2 шага против 3 шагов).

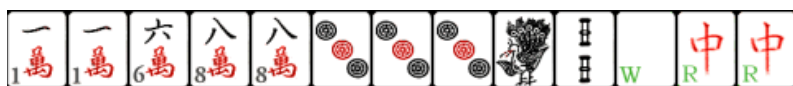


Рис. 2.

Как насчёт руки на рис. 2? Если собирать семь пар, вы примерно в 3 шагах от просящей (строго говоря, 2 шага до просящей, но с добавлением ещё одного шага из-за сложности). Если же собирать все панги, вы в 3 шагах от просящей. В этом случае по причине простоты открытия пангов на имеющихся парах, вероятно, лучше будет пойти на все панги.

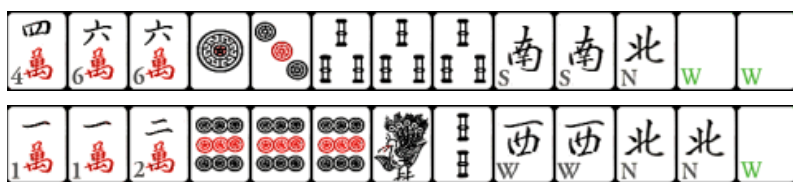


Рис. 3. Первая рука может стать всеми типами. Вторая — внешней рукой.

С руками на рис. 3 определённо нужно объявлять сети со сноса. Вы одинаково далеки от сбора как всех пангов, так и семи пар, но с открытиями на первой руке также могут собраться все типы (6 очков), а открытия на второй руке могут привести ко всем терминальным и

25 Видимо, это замечание нацелено на игроков в риичи: там смешанное тройное чоу на закрытой руке, чистый ряд на закрытой руке, все панги и семь пар стоят одинаковое количество удвоений — 2, а вот чистая масть на закрытой руке стоит 6 удвоений. — прим. пер.

26 Кстати, это же правило “+1 шага за сложность” можно применить и к переплетениям из двух предыдущих глав (большие благородные и переплетённые кости и малые). То есть рука с 10 костями на переплетение будет не в 3 шагах от просящей, а в 4. — прим. пер.

благородным (32 очка) или как минимум ко внешней руке (4 очка). В первом примере, кстати, вы всего в 2 шагах от просящей на все типы, что предпочтительнее, чем 3 шага (учитывая сложность) до просящей на семь пар.

6.4. Сбор руки на средних костях

Некоторые руки основаны на цифровых группах. Четыре верхних и четыре нижних стоят по 12 очков. Все верхние, все средние и все нижние стоят по 24 очка.

Игроки обычно помнят про руки, которые собираются по краям, то есть четыре верхних, четыре нижних, все верхние и все нижние, они зачастую забывают про те, что собираются в середине: все пятёрки и все средние. Причина этого, видимо, в том, что кости в середине каждой масти стремятся к образованию чоу, а эти чоу часто выходят за рамки указанных фанов, и игроки скорее замечают более привычные и простые фаны из-за их гибкости. Перед тем, как вы увидите на руке все пятёрки или все средние, вы заметите почти собранное смешанное тройное чоу или смешанные смещённые чоу.

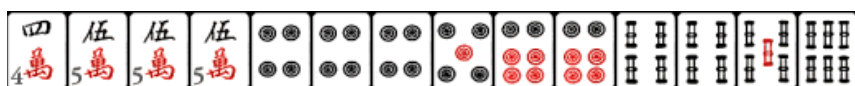












Рис. 1.

Рассмотрим руку на рис. 1. Что здесь сносить, обсудим позже. А сейчас оценим варианты. Здесь вполне могут собраться смешанные смещённые чоу 345-456-567 или смешанное тройное чоу 456. Но если вы посмотрите на руку ещё раз, вы увидите, что все кости на ней имеют номиналы от 4 до 6 — отличная возможность пойти на все средние. И так как все средние стоят 24 очка по сравнению со скромными 8 очками за смешанное тройное чоу, вам определённно есть смысл попробовать собрать первые. Игрок, который не видит здесь потенциала на все средние, может придержать , но мы с вами понимаем, что её лучше снести: после этого сноса вы можете объявлять панги  или , или же брать на чоу ,  и  ради выхода на просящую с дорогой рукой. Или же можете сносить не , а , после этого открыть сет в масти точек и выстроиться на ожидание  или  (рис. 2).

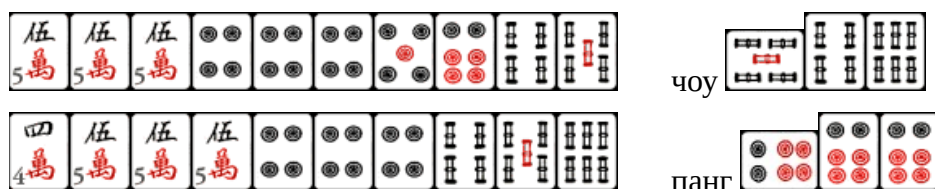







Рис. 2. Два варианта выхода на просящую руку²⁷.

Есть похожий фан — все пятёрки. Все сеты и обязательная пара должны содержать пятёрки. Для примера рассмотрим руку на рис. 3.



Рис. 3. Победа на  с фаном все пятёрки (16 очков).

27 Обратите внимание на все ожидания на просящих руках. С первой рукой можно победить и на  — например, ограбить конг или получить кость на замену конга . Со второй рукой можно победить и на  — опять же, ограблением конга или заменой на конге . — прим. пер.

Здесь трёхстороннее ожидание

二 2	伍 5	八 8
--------	--------	--------

 萬, но только

伍 5

 萬 даёт вам все пятёрки. Тот факт, что обязательная пара тоже должна содержать пятёрки, делает данный фан очень трудным для сбора.

Чтобы собрать любой из упомянутых здесь фанов, нужно много пятёрок, желательно во всех трёх мастях. Вам далеко не всегда удастся выстроить эти руки, но если с раздачи зашли нужные кости, то действительно стоит попытаться собрать что-нибудь недешёвое.

6.6. Обнаружение спрятанных смешанных смещённых пангов

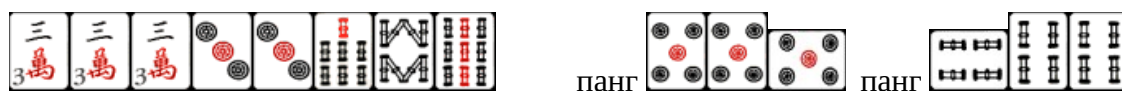


Рис. 1.

Смешанные смещённые панги — это панговый эквивалент смешанных смещённых чоу. Данный фан формируется смещёнными пангами, как показано на рис. 1. Смешанные смещённые панги стоят 8 очков, но их очень сложно собрать.

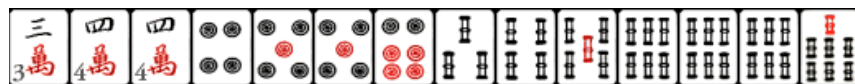


Рис. 2.

На руке на рис. 2 есть панг и пары и . Вы можете подумать, что это неплохая возможность пойти на смешанные смещённые панги. Но на самом деле нет. Лучший снос здесь — это . Теперь вы можете взять или , чтобы в итоге собрать смешанные смещённые чоу или смешанное тройное чоу. Если перед вами стоит выбор между сбором смешанных смещённых пангов и какого-либо чоу-фана, выбирайте последний: шансы его сбора почти всегда намного выше.

Когда нужно идти на смешанные смещённые панги? Когда у вас на руке много пангов и пар. Вот их секрет: не делайте смешанные смещённые панги своей основной целью. Собирайте все панги или что-нибудь ещё, а если попутно сложатся смешанные смещённые панги, значит, вам повезло. Если не сложились, у вас всё равно что-то есть. Рассмотрим руку на рис. 3.

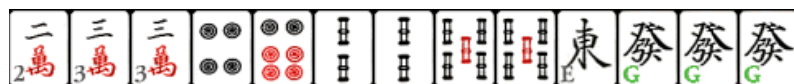


Рис. 3.

Открыта рука или закрыта, неважно, всё равно вы можете идти на все панги. Если вы возьмёте со стены ещё один , можно собрать все типы. Если вы берёте ещё одну , у вас появляются формы для сбора смешанных смещённых пангов. Если теперь вы откроете панг и возьмёте третью , смешанные смещённые панги вам гарантированы (рис. 4).



Рис. 4. Как , так и даёт победу со смешанными смещёнными пангами.

Однако если с рукой на рис. 3 вы берёте со стены или , будет мудрее собрать смешанные смещённые чоу или все типы. Это подтверждает сказанное выше: не делайте смешанные смещённые панги своей основной целью.



Рис. 5.

На рис. 5 показана любопытная ситуация. Если вы откроете панг , у вас сложатся смешанные смещённые панги. Но ещё здесь можно открыть чоу на , , или , чтобы выйти на просящую в две стороны на цыплячью руку²⁸. Смешанные смещённые панги не очень хорошо стыкуются с другими фанами. Именно по этой причине смешанные смещённые панги, собранные не до конца, могут быть на самом деле очень близки к цыплячьей руке.



Рис. 6. Чистые смещённые панги.

Три смещённых панга в одной масти — это фан чистые смещённые панги, более сложная версия смешанных смещённых пангов, которая стоит втрое больше (24 очка)²⁹. Но, как и смешанные смещённые панги, чистые смещённые панги — очень трудная рука для сбора. И их тоже не нужно делать своей основной целью.

28 На самом деле это зависит от стадии игры и доступности нужных костей. Если сдача уже на середине или близка к концу, есть смысл перестроиться на цыплячью руку. А если сдача в самом начале, гораздо выгоднее

будет открыть панг и ждать победу в 2 стороны, возможно, даже со стены. — прим. пер.

29 Есть и фан четыре чистых смещённых панга, он стоит в 2 раза больше, чем чистые смещённые панги (48 очков); как понятно из названия, это четыре последовательных панга в одной масти. Собираются они очень редко, но всё же собираются. — прим. пер.

6.7. Не забывайте про терминальные чоу в трёх мастях

Терминальные чоу в трёх мастях состоят из двух пар терминальных чоу в двух разных мастях и обязательной пары пятёрок в третьей масти (см. рис. 1).

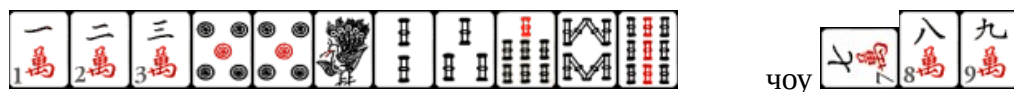


Рис. 1. Терминальные чоу в трёх мастях (16 очков).

Это фан, который склонны избегать даже игроки среднего уровня. Основная причина проста: они видят прежде всего более частые фаны, которые схожи с этим: внешнюю руку, чистый ряд и смешанное тройное чоу.

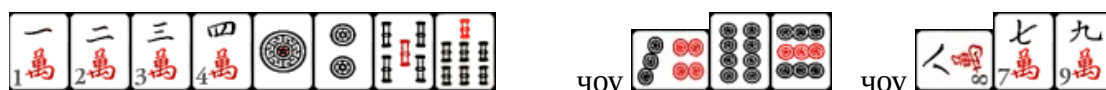







Рис. 2.

Возьмём руку на рис. 2. Многие игроки снесут отсюда , чтобы собрать смешанное тройное чоу 789 или чистый ряд в символах. В обоих случаях сразу на просящую здесь не выйти.

Наилучшим вариантом будет отказаться от смешанного тройного чоу сносом  или же отказаться от чистого ряда сносом . Так вы окажетесь в 2 шагах от одного фана из оставшихся и в 1 шаге от терминальных чоу в трёх мастях. Возьмите  со сноса на чоу или возьмите вторую  со стены — и вот у вас просящая рука.

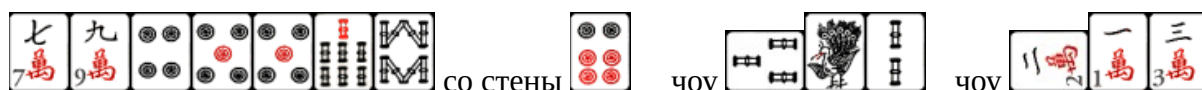












Рис. 3.

Как насчёт руки на рис. 3? Вы были в одном шаге от терминальных чоу в трёх мастях, но затем вы взяли  со стены. Вы бы остались на сборе терминальных чоу в трёх мастях, потому что этот фан дороже. Но если вы выберете этот путь, вы будете зависеть от двух конкретных костей:  и . Снесите . Преимущество этого пути демонстрируется количеством костей, которые выведут вас на просящую руку со смешанным рядом: , , , , , .

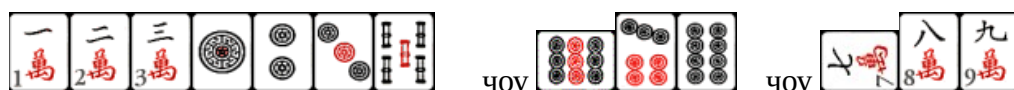


Рис. 4.



Терминальные чоу в трёх мастях — на самом деле более простой и частый фан, чем многие полагают. С рукой на рис. 4 вам нужна  для победы, но если вы чувствуете, что пора сменить ожидание, вам лишь требуется взять со стены терминальную или благородную кость и перестроиться на внешнюю руку.



Рис. 5.

С рукой на рис. 5 можно перестроиться на чистый ряд в символах, если вы подозреваете, что противники держат на руках все ваши . Магия терминальных чоу в трёх мастях — не в их стоимости (16 очков, столько же, сколько стоит чистый ряд), а в их удобстве.

6.8. Отправляемся за сокровищами

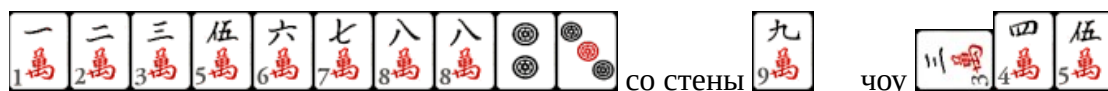



Рис. 1.

На руке на рис. 1 у вас двустороннее ожидание с фаном чистые смещённые чоу. Но что происходит далее? Вы берёте со стены . Решение непростое. Будете ли вы ломать руку и перестраиваться на чистую масть? Или вы снесёте эту кость и останетесь с прежним планом? Довольно-таки соблазнительно пойти на дорогую руку — особенно если принять во внимание тот факт, что можно будет собрать четыре чистых смещённых чоу (рис. 2).

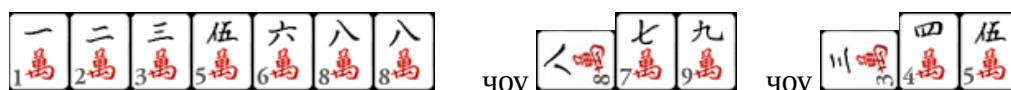



Рис. 2. Просящая на чистый ряд + четыре чистых смещённых чоу (победа на ).


Но всё же правильнее будет снести . У вас и так дорогая рука. Вы ждёте в две стороны, что даёт вам 8 костей для победы. Если бы ваша рука была такой, как на рис. 3, где можно победить лишь на 4 костях, тогда имело бы смысл отступить от просящей руки.



Рис. 3.




Но даже в этом случае начинать перестроение нужно со сноса . Почему? Если вы возьмёте со стены , тогда лучшим вариантом будет снос  и возврат к чистым смещённым чоу, но уже с удвоившимися шансами на победу.



Рис. 4.






Что насчёт руки на рис. 4? У вас просящая с фанамы все типы (6 очков) + панг терминальных или благородных (1 очко) + панг терминальных или благородных (1 очко). Противник сносит . Открывать ли панг и перестраиваться на все панги? Ответ: нет, оставайтесь на двустороннем ожидании. Высокие шансы взять победную кость со стены слишком хороши, чтобы отказываться от них. Победа со стены на 9-очковой руке (8 + 1 очко за выигрыш со стены) даст вам 51 очко. Это эквивалентно сбору 27-очковой руки со сноса. Рука с 8 и более костями на победу (как в двусторонних ожиданиях, показанных выше) имеет отличные шансы. Преимущество этой ситуации никак нельзя недооценивать.



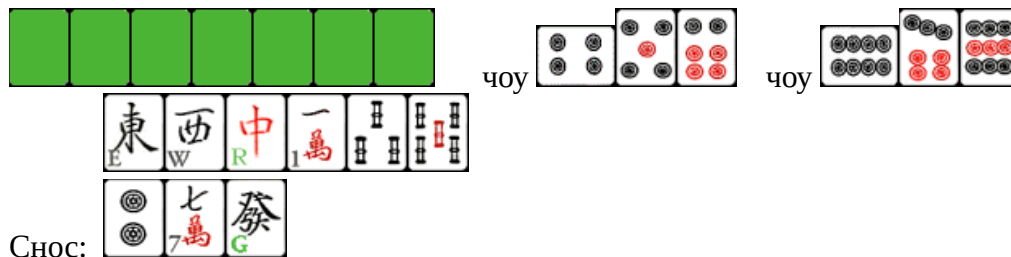
Рис. 5.

Бывают ли исключения? Разумеется. Посмотрим на руку на рис. 5. У вас просящая на два панга драконов (6 очков) + пропущенная масть (1 очко) + панг терминальных или благородных (1 очко). И тут вы берёте со стены . Внезапно у вас появился шанс собрать 64-очковый фан. А ваши противники видят только один панг драконов. Если вы сможете быстро выйти на просящую, вы наверняка получите много очков с невезучего игрока, который возьмёт следующий . Некоторые игроки держатся за то, что уже имеют, но мы рекомендуем “отправиться за сокровищем”. Посмотрите на стол, определите, какие кости ещё живые, и снесите либо , либо .







7. За столом

7.1. Когда лучше набросить в маджонг

Награда за победу со стены огромна. Настолько огромна, что многие игроки рассуждают так: “Лучше я наброшу противнику на маджонг, чем позволю ему взять победу со стены”. Но, как и в других играх, такие решения ситуационны. В зависимости от костей на вашей руке вы можете либо решить придержать определённые кости, либо снести их противнику на победу. К примеру, игрок справа от вас открыл два чоу, как показано на рис. 1.



Снос:
Рис. 1.

В сносе игрока видны 9 костей. Выглядит так, что он собирает чистый ряд. Если вы выйдете на просящую руку, не бойтесь сносить  или  (о сносе  можно не беспокоиться, потому что он уже снёс её ранее). Но если вы в 2 шагах от просящей, мы советуем вам не сносить ни , ни . Если вы настолько далеко от просящей руки, не нужно гореть желанием помочь противнику. Проблема в следующем: если вы набросите противнику победную кость, вы сильно отстанете по очкам ото всех трёх ваших соперников. Даже два других игрока, “статисты”, получают преимущество почти в 20 очков по сравнению с вами. Может быть, ситуация получится ещё хуже, если у противника справа рука как на рис. 2, и снос  даст ему надёжный чистый ряд.

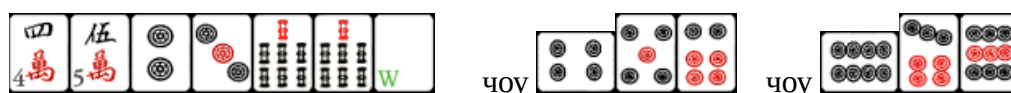
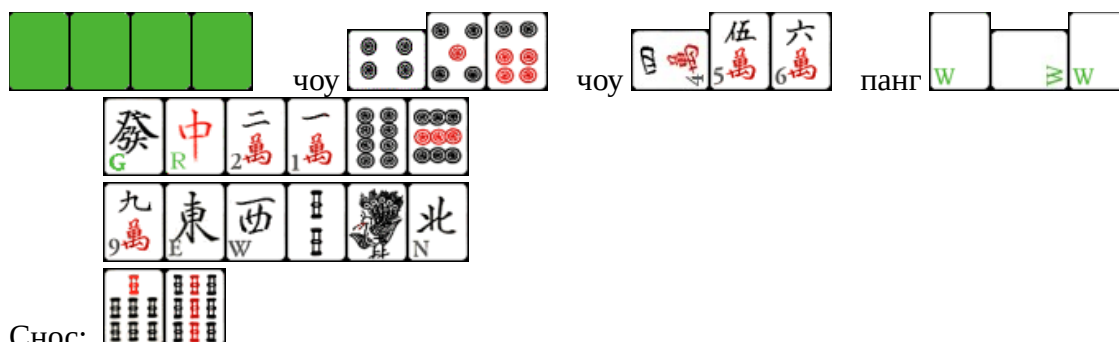










Рис. 2.

Теперь, когда вы дали ему все нужные очки, он близок к победе. И если он возьмёт победную кость со стены, остальные 3 игрока получат ощутимый удар. Помните, что во многих случаях опаснее помочь противнику выйти на просящую руку, чем набросить ему победную кость.



Снос:
Рис. 3.

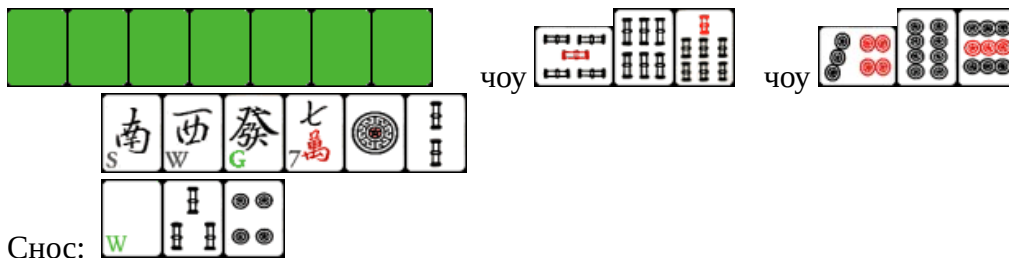
Обратимся к руке на рис. 3. Из открытий игрока можно предположить, что он собирает все типы или смешанное тройное чоу. В этой ситуации не держите на руке благородные кости, но не сносит кости в мастях. С этим сносом кость  опасна для наброса во все типы, а кости  и  опасны для наброса в смешанное тройное чоу. Разница в следующем: если вы держите на руке , у вас почти нет шансов собрать собственную руку. Однако если вы держите ,  и , шансы на выход на просящую велики. Если у вас мало шансов на победу, вы, возможно, захотите уйти в защиту от наброса. Но если рука быстро собирается, и шансы победить неплохие, снесите опасный .

7.2. Чтение руки игрока

“Клянусь, я умею читать чужие руки!” Что ж, проще сказать, чем сделать.

Представьте, что игрок атакует. Он может открыть одно или два рядовых чоу (рядовое чоу — это чоу 123, 456 или 789). В чём преимущества рядовых чоу? Они гибкие. Их можно использовать при сборе разных фанов. “Я открывал чоу в расчёте на сбор смешанного ряда, а в итоге собрал чистый ряд”. Не такой уж и нестандартный исход. А если сам игрок не уверен, какие именно фаны он соберёт, как вы собираетесь это прочесть?

А вот когда игрок открывает нерядовое чоу, ситуация начинает меняться. Теперь вы можете начать читать его руку. Почему? Потому что теперь можно начать исключать фаны. На рис. 1 показаны открытые чоу игрока и его снос.



Снос: W

Рис. 1.

Сначала он открыл рядовое чоу . Потом нерядовое чоу . Это кое-что нам говорит. Вы знаете, что дадут смешанные смещённые чоу. Нельзя не отметить, что игрок может собирать и чистый ряд, и смешанное тройное чоу, но вероятность наличия этих фанов на его руке невелика (и есть ещё слишком много не очень вероятных фанов, чтобы сделать какие-либо уверенные предположения). Кости, которые вам точно нужно расценивать как опасные, — это те, что завершают чоу (в нашем случае в сносе говорит о том, что опасны и).



Рис. 2.

Сейчас мы введём концепцию “избегания катастрофы”. На рис. 2 показана рука, где открыт чистый ряд, стоит такая рука как минимум 16 очков. Закрытые на руке игрока кости могут быть любыми, и если вы набросите в эту руку, вы заплатите много очков. В таких случаях приходится сносить самые безопасные кости — те же, что уже лежат в сносе игрока, а также недавно снесённые кости.



Рис. 3.

Но на рис. 3 открытия игрока не дают 8 очков. Это сообщает нам некоторые факты о его закрытых костях. Невозможно собрать смешанное тройное чоу или смешанные смещённые чоу с тем, что у него закрыто. Эта рука может быть либо всеми типами, либо малыми тремя

драконами. Теперь вы знаете, что опасные кости — бамбуки и благородные. Хотя он и может собирать малые три дракона, снос кости масти бамбуков не приведёт к потере большого числа очков. Не бойтесь набросить игроку в маджонг опасные кости, если вы сами стоите на просящей руке с количеством очков, достаточным, чтобы оправдать риск.

7.3. Нужно победить со стены? Без проблем!

Игроки быстро осваиваются со сбором простых фанов, таких как смешанные смещённые чоу, смешанное тройное чоу, смешанный ряд, чистый ряд и все типы. Бывают некоторые трудности с набором 8 очков на фанах все чоу (2 очка) + полностью закрытая рука (4 очка), комбинацией, для которой требуется ещё немного очков. Труднее собрать руку на нескольких дешёвых фанах, чем выйти на просящую с одним дорогим фаном. Рассмотрим пример на рис. 1.

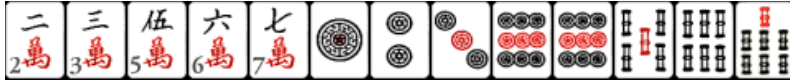




Рис. 1. При победе со стены здесь всегда будут фаны полностью закрытая рука (4 очка) + все чоу (2 очка) + смешанное двойное чоу (1 очко). При победе на  добавьте ещё одно смешанное двойное чоу (1 очко), а при победе на  — короткий ряд (1 очко). В любом случае вы набираете 8 очков.

Если вы возьмёте победную кость со стены, вы наберёте достаточно очков³⁰. Но вы не можете победить со сноса. Некоторые игроки стараются избегать таких ситуаций. В чём же преимущество этой руки? Двустороннее ожидание. Да, ограничение в том, что вы должны победить со стены. Но это можно оправдать ещё и тем, что при победе со стены вы получите много очков.

Когда у вас сложилась просящая на смешанные смещённые чоу, смешанное тройное чоу, чистый ряд или все типы, вы можете обнаружить, что зависите от единственного номинала (даже если формально у вас двустороннее ожидание, вторая сторона не даёт вам нужных очков — см. рис. 2).







Рис. 2. Вы на просящей, но подходит ли любая кость из ожидания на победу?

Если вы хотите взять победную кость со стены, рука на рис. 1 в два раза лучше руки на рис. 2 (потому что шансы на победу в два раза выше). В большинстве случаев, конечно, вы объявите победу и со сноса. Значит в общем случае вы будете стремиться выстроить просящую руку как на рис. 2. Но высокая ценность двустороннего ожидания, как на рис. 1, по сравнению с часто встречающимся односторонним ожиданием на рис. 2, имеет решающее значение.

Небольшая задачка. Какую кость вы снесли бы из руки на рис. 3?



Рис. 3. Снос  даст просящую на фаны смешанные смещённые чоу, все чоу, короткий ряд и закрытое ожидание. Снос  даст нужные очки, но при условии победы со стены: полностью закрытая рука (4 очка) + все чоу (2 очка) + короткий ряд (1 очко) + смешанное двойное чоу (1 очко); подходят кости  и .

30 Можно также победить на последней  или  со сноса — см. главу 5.8. Последняя кость. — прим. пер.




Авторы (Май Хацунэ и Такунори Кадзимото) предпочли бы снести . Наше объяснение этому: победа со стены даёт много очков, зачем же жертвовать двусторонним ожиданием ради одностороннего ожидания, на котором можно победить со сноса? Даже если противник снесёт нужную кость, рука не будет много стоять. Лучше мы пойдём здесь на руку подороже, даже если в этом случае придётся ждать кость со стены. И наконец, посмотрим на руку на рис. 4.



Рис. 4. Трёхстороннее ожидание .

Если противник снесёт любую из костей ожидания — , — вы сможете объявить маджонг. В том же случае, когда такая рука собралась у вас в самом начале сдачи, всерьёз задумайтесь о пропуске одной-двух костей со сноса ради победы со стены и неплохой добавки к своим очкам в стойке.

7.4. Освойтесь со сбором фанов на 64 и 88 очков

Самый обычный из 64-очковых фанов — это малые три дракона. Большие три дракона стоят 88 очков. Очки за малые четыре ветра (64 очка) и за большие четыре ветра (88 очков) распределены аналогично.


Следующий по частоте 64-очковый фан — четыре закрытых панга. После него идут все благородные — очень трудный фан, а стоит он всего 64 очка. Вероятно, это потому, что он легко сочетается с малыми тремя драконами и малыми четырьмя ветрами (см. рис. 1).



Рис. 1. Просящая рука с ожиданием .

Все терминальные и терминальные чоу в одной масти также стоят по 64 очка. Оба можно открывать, так что они не так трудны, как может поначалу показаться (см. рис. 2).



Рис. 2. Пример терминальных чоу в одной масти (ожидание .

Тринадцать сирот — самый частый фан на 88 очков, и семь смещённых пар — второй, который на самом деле может собраться. Четыре конга стоят 88 очков, но они настолько редки, что вряд ли заслуживают упоминания. Ещё один крайне редкий фан на 88 очков — девять врат, просящая на который должна быть собрана взакрытую, и к тому же с девятисторонним ожиданием. Остальные фаны на 88 очков — это все зелёные и уже упоминавшиеся большие четыре ветра и большие три дракона.

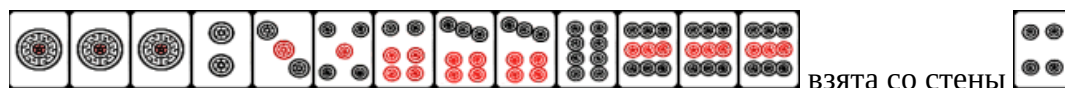





Рис. 3. Для победы с фаном девять врат нужно 9-стороннее ожидание. Эта рука набирает лишь следующие фаны: полностью закрытая рука (4 очка) + чистая масть (24 очка) + короткий ряд (1 очко) + панг терминальных или благородных (1 очко)³¹.

31 Очень странное решение со стороны авторов. Гораздо лучше было бы не объявлять маджонг со стены на , а оставить её на руке и снести , получая таким образом девять врат. Которые затем можно попытаться взять либо со стены (с таким-то фантастическим ожиданием), либо со сноса, и в любом случае войти в историю маджонга как игрок, собравший девять врат (а таких очень мало). Если бы  приходила со сноса где-то ближе к концу сдачи, тогда победа на ней хоть как-то оправдана. Кстати, в качестве упражнения найдите все ожидания на просящей руке на рис. 3 (ответ ищите в конце книги). — прим. пер.

7.5. Планирование победы ради опережения в стойке

На турнирах по спортивному маджонгу игрокам начисляются турнирные очки в зависимости от занятого за столом места по итогам сессии. Первое место получает 4 очка, второе — 2 очка, третье — 1 очко, последнее место получает 0 очков. А стойка — это места игроков в соответствии с их игровыми очками в течение сессии. Когда сессия приближается к концу, вам нужно выстраивать руку, преследуя определённую цель (в зависимости от количества очков, которое вам нужно получить для достижения желаемого места). Это особенно касается последней сдачи, когда вы точно знаете число очков, которое нужно сейчас набрать для получения намеченного результата. Эта глава научит вас вычислять очки и тип победы, нужные для опережения другого игрока.

Во-первых, подсчитайте разницу в очках между вами и намеченным игроком (то есть игроком, которого вы хотите догнать и перегнать). Просто вычтите ваши очки в стойке из его очков. Во-вторых, вычтите 32 из полученного числа (32 — это очки, которые вы гарантированно получаете при победе: по 8 очков с каждого игрока плюс 8 очков за опережение намеченного игрока, отсюда и получают 32 очка). Итог второго действия даст вам стоимость руки, которую нужно собрать, чтобы догнать намеченного игрока, и победную кость вы возьмёте со сноса статиста, то есть другого игрока (выражение 1).

Стоимость руки = Очки преследуемого игрока — ваши очки — 32

Выражение 1. Вычисление стоимости руки для выравнивания с преследуемым игроком при условии победы со сноса статиста.

Например, вы на втором месте в стойке. Между вами и лидером 60 очков разницы. 60 минус 32 даст 28. Если вы победите со сноса статиста, рука стоимостью 28 очков сравняет вас с лидером (и вы поделите первое место, так что каждому достанется по 3 турнирных очка), а любая рука дороже 28 очков позволит вам обогнать лидера.

В-третьих, поделите полученное число на 2 (выражение 2).

Стоимость руки 2 = [(Очки преследуемого игрока — ваши очки — 32) / 2]

Выражение 2. Вычисление стоимости руки для выравнивания с преследуемым игроком при условии победы со сноса этого и только этого игрока.

Здесь мы узнали стоимость руки, которую нужно взять со сноса именно преследуемого игрока³². В-четвёртых, поделите это число на 2 ещё раз. Это даст вам стоимость руки, с которой нужно победить со стены, чтобы догнать и обогнать преследуемого игрока (выражение 3).

Стоимость руки 3 = [(Очки преследуемого игрока — ваши очки — 32) / 4]

Выражение 3. Вычисление стоимости руки для выравнивания с преследуемым игроком при условии победы со стены.

Продолжаем вычисления с первым примером: разница с преследуемым игроком составляет 60 очков, после вычитания 32 из 60 получаем 28. Делим это число на 2 и получаем 14. Столько должна стоять ваша рука при победе со сноса лидера, чтобы вы сравнялись с лидером, рука

³² Если после деления на 2 получилось дробное число, округлите его вверх, например, если после первого вычисления (победа со сноса статиста) получилось 33 очка, значит, со сноса преследуемого игрока нужно взять 17 очков, и тогда вы его обгоните (16,5 очков нужно, чтобы сравняться с ним). И в следующем действии, разумеется, тоже нужно округлять вверх. Если есть время, можете проверить правильность своих вычислений через подсчёт очков в стойке после взятия предполагаемой руки. — *прим. пер.*

хотя бы на 1 очко дороже позволит вам обогнать лидера. Делим это число ещё раз на 2 и получаем 7. Это стоимость руки при победе со стены. Другими словами, подойдёт любая рука, поскольку минимальная стоимость руки — 8 очков. Полезно отмечать для себя, превышает ли разница в очках между вами и преследуемым игроком 64 очка. Если превышает, старайтесь взять победу со стены. Причина этого следующая: с отставанием на 64 очка вам нужно собрать руку на 33 очка с любого статиста или 17 очков с преследуемого игрока, чтобы обогнать преследуемого игрока. Обе эти задачи не относятся к простым. А вот победа со стены с рукой стоимостью 9 очков уже гораздо реальнее, и так вы вполне можете обогнать игрока. Это ещё раз подчёркивает ценность победы со стены.

Очки, покрывающие разницу между вами и преследуемым игроком (целью)

Стоимость руки	Победа со статиста	Победа с цели	Победа со стены
8	40	48	64
9	41	50	68
10	42	52	72
11	43	54	76
12	44	56	80
13	45	58	84
14	46	60	88
15	47	62	92
16	48	64	96
17	49	66	100
18	50	68	104
19	51	70	108
20	52	72	112
21	53	74	116
22	54	76	120
23	55	78	124
24	56	80	128
25	57	82	132
26	58	84	136
27	59	86	140
28	60	88	144
29	61	90	148
30	62	92	152
31	63	94	156
32	64	96	160
33	65	98	164
34	66	100	168
35	67	102	172
36	68	104	176
37	69	106	180
38	70	108	184
39	71	110	188
40	72	112	192

8. К вершинам спортивного маджонга

8.1. Игроки спрашивают

Эта глава в формате вопросов и ответов освещает отдельные моменты правил, частые ошибки в трактовке и другие нюансы спортивного маджонга. Читайте и учитесь играть в спортивный маджонг!

Вопрос: Почему не разрешается засчитать фан без благородных, когда на руке уже засчитаны все чоу или все простые?

Ответ: Оба фана — и все чоу, и все простые — по определению не содержат благородных костей. Другими словами, оба этих фана уже включают в себя фан без благородных, поэтому 1 очко за него и не добавляется. По принципу 1 подсчёта очков, принципу неповторения, если один фан всегда поглощён другим фаном или включён в другой фан, оба фана нельзя засчитывать одновременно. Аналогично рассмотрим фаны, которые по определению собираются на закрытой руке (семь пар или четыре закрытых панга). Если вы побеждаете на такой руке со стены, вы засчитываете 4 очка за полностью закрытую руку, но при победе со сноса не засчитываются 2 очка за закрытую руку³³.

Вопрос: Опытные игроки агрессивно открывают сеты, а мне как начинающему сложно определить нужный момент для открытия руки. Можете ли вы помочь советом новичку относительно открытий?

Ответ: Первая сложность, стоящая перед новичком, — это разглядеть фаны, которые можно собрать. Внимательно посмотрите на руку с раздачи и подумайте обо всех возможных фанах на ней. Чем больше фанов вы найдёте, тем более гибко вы будете собирать руку. И как только вы научитесь распознавать все потенциальные фаны, вы сможете разобраться, какие кости брать со сноса и в какой момент.

Но это требует времени для освоения. И поскольку вы начинающий игрок, попробуйте следующее: начните с открытия рядового чоу. Рядовые чоу — это чоу 123, 456 и 789. Ценность таких чоу высока за счёт того, что они участвуют во многих основных фанах спортивного маджонга, включая смешанное тройное чоу, смешанные смещённые чоу, смешанный ряд, чистый ряд и чистые смещённые чоу.

Например, у вас на руке есть кости , и игрок слева от вас сносит . Самое время открыть рядовое чоу . Теперь часть руки выглядит как  чоу , из чего можно собрать или чистый ряд, или чистые смещённые чоу. Возьмите со стены  и  и соберите чистый ряд. Или возьмите  и  (можно даже со сноса) и соберите чистые смещённые чоу, например,  чоу  чоу  — и вот вы почти собрали руку.

Если вы не уверены, какие именно сеты открывать, начните с рядовых чоу. Таким образом вы создадите некое ядро, которое может пригодиться при сборе различных фанов. Кости, которые

³³ Это правило применяется со второй редакции “Зелёной книги”, то есть с 2006 г. Там, где до сих пор играют по старым правилам (от 1998 г.), при победе на закрытой по определению руке вместо 4 очков за полностью закрытую руку засчитывают 1 очко за выигрыш со стены. — *прим. пер.*

вы в дальнейшем возьмёте со стены, укажут на то, какой фан собирать. Это может показаться примитивной стратегией, но вы удивитесь, насколько она удачна в большинстве случаев.

Вопрос: Я наблюдал, как игрок пропустил свои победные кости со сноса другого игрока, а затем взял победу со стены на этой же кости. Победитель утверждал, что риск себя оправдывал, потому что он получил больше очков при победе со стены. Правильную ли стратегию выбрал этот игрок?

Ответ: Игрок был совершенно прав в том, что победа со стены приносит больше очков. При этом чем дороже рука, тем больше очков она приносит при победе со стены. К примеру, рука стоимостью 8 очков принесёт на 50% больше очков игроку, если взять её со стены (32 очка со сноса против 48 со стены). Но у очень дорогих рук эта цифра может составлять 160% для победы со стены.

Из этого также следует, что для дешёвых рук разница невелика. Что это значит? Что вам лучше не пропускать победную кость в сносе ради получения нескольких дополнительных очков при победе со стены. Во многих случаях даже когда у вас двустороннее ожидание на руке, только один номинал даст вам победу. А если вам для победы годится не так много костей, достаточно сложно победить со стены. В таких ситуациях мы не рекомендуем пропускать победные кости в сносе и пытаться победить со стены. Гораздо лучше собрать несколько дешёвых рук со сноса и выйти вперёд, чем собрать одну дорогую руку. Если уж вы хотите отказаться от победы со сноса в пользу победы со стены, выстройте многостороннее ожидание, причём чтобы каждая кость вашего ожидания приносила вам победу. Или в том случае, когда в последней сдаче в рамках сессии вам нужно набрать строго определённое количество очков, чтобы выйти на нужное место.


Вопрос: Иногда я не могу собрать дорогой фан, и всё, что у меня есть на руке, — это какие-то дешёвые фаны. Когда такое случается, я не уверен, есть ли у меня на руке 8 очков. Можете ли вы посоветовать простые приёмы для правильного подсчёта очков?

Ответ: Многих игроков удивляет количество фанов в спортивном маджонге. И естественно, каждый игрок должен уметь собирать фаны так, чтобы они давали не менее 8 очков. Одна из стратегий — собирать фаны, которые уже стоят 8 очков или больше, или близкие к 8 очкам фаны (например, смешанные смещённые чоу или все типы). Но здесь есть одна проблема. Иногда вам не будет удаваться собрать вовремя достаточно дорогой фан. Не всегда получится открыть рядовые чоу. В этих случаях держите руку закрытой и старайтесь найти хотя бы 8 очков. Если вам действительно хочется освоиться с подсчётом дешёвых фанов, попробуйте следующее упражнение под названием “практика сбора в одиночку”. Во-первых, не смотрите на чужие руки. Во-вторых, берите кости со стены и снесите ненужные, пока не выйдете на просящую руку. После выхода на просящую посчитайте очки на руке. Поиграйте в таком режиме, и вы увидите, с какими руками можно победить со сноса, с какими — только со стены, а где вообще не хватает очков. Как только вы научитесь замечать 1-очковые фаны (чистое двойное чоу, смешанное двойное чоу, короткий ряд, два терминальных чоу, панг терминальных или благородных, без благородных, пропущенная масть) и 2-очковые (двойной панг, два закрытых панга), вы сделаете большой шаг к умению собирать руки на дешёвых фанах.

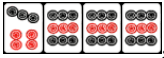




Вопрос: Некоторые говорят: “В сложной ситуации начинайте со сноса благородных костей”. Верна ли эта стратегия?

Ответ: Если коротко, то да, обычно верна. Причина этого: руки с чоу-фанами легко собираются, тогда как благородные кости при их сборе только мешают. Те, кто советует это, скорее всего, имеют в виду что-то вроде “избавляйтесь от благородных костей, а затем прикидывайте, какие фаны могут собраться из того, что пришло со стены в мастях”, и это неплохая стратегия.

Но не всегда вам будут заходить руки, на которых собираются чоу-фаны. Иногда вы будете получать много благородных с раздачи. В таких случаях собирайте руки на базе пар и пангов (все панги, полумасть, все типы, семь пар), где благородные кости играют важную роль. Другими словами, не следует вырабатывать привычку автоматически сносить благородные, анализируйте руку с раздачи и ищите оптимальные фаны для сбора с этой конкретной рукой.

Вопрос: За ожидание единственной или ожидание в середину засчитывается 1 очко. Почему я не могу засчитать это 1 очко при двустороннем ожидании единственной — на ?

Ответ: Очко за ценное ожидание засчитывается только тогда, когда вы ждёте один и только один номинал³⁴. Ожидание в две стороны на чоу и ожидание в два панга не дают очков, потому что они не являются ценными ожиданиями. И в том случае, когда вы на просящей руке с

формой , что может быть расценено как сочетание ожидания в середину и ожидания единственной ( и  соответственно), вы не можете засчитать 1 очко, потому что на самом деле вы ждёте 2 номинала для победы. Противоположность этому: ожидание . Это может засчитываться либо как ожидание в край, либо как ожидание в середину, но поскольку вы ждёте на победу единственный номинал , вы получаете 1 очко (засчитывайте любой фан из двух возможных, но только один).

Вопрос: Можно ли играть в спортивный маджонг втроём?

Ответ: Да, можно играть втроём. Есть даже официальные правила для международных турниров³⁵. Первое место по итогам такой сессии получает 4 турнирных очка, второе — 2 и третье — 1. Так что если вы играете втроём, вы точно получите хотя бы одно турнирное очко!

Но втроём вы сможете сыграть лишь 12 сдач. В стандартной сессии на 4 игрока вы играете 16 сдач, но с тремя игроками за столом вы сыграете только по 3 руки в каждом раунде (восточном, южном, западном и северном). С меньшим количеством рук в сессии преимущество будет у тех игроков, кто собирает быстрые и дешёвые руки³⁶.

34 Это очень существенный момент для игроков в ричи: там такие ожидания засчитываются по принципу учёта по максимуму. В спортивном маджонге запрет на начисление 1 очка при многостороннем ожидании (даже если это многостороннее ожидание состоит только из ценных ожиданий) прописан в правилах — в пояснениях к фанам “77. Ожидание в край”, “78. Ожидание в середину” и “79. Ожидание единственной”. — *прим. пер.*

35 В действительности это самый крайний случай, чаще всего на турнирах есть игроки замены для обеспечения полноценной игры вчетвером. Читайте регламент конкретного турнира. — *прим. пер.*

36 Не забывайте ещё и о том, что формулы расчётов из главы 7.5. Планирование победы ради опережения в стойке для игры втроём будут другими (вычитать из разницы придётся не 32, а 24), и таблица с очками для покрытия разницы тоже будет другой. — *прим. пер.*

8.2. Викторина: что сносить из руки?

В каждой задаче дано 14 костей на руке — какую кость следует снести? Эта викторина для начинающих игроков поможет вам с закладкой основ хорошей игры.

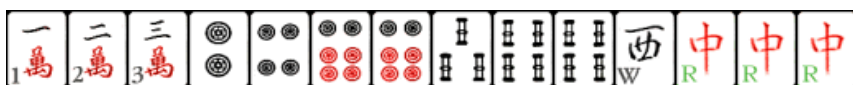
В1. Чистое двойное чоу чаще вредит, чем помогает.



В2. Вы стоите на перепутье.



В3. Какой снос позволит вам сохранить возможности сбора двух 6-очковых фанов?



В4. Найдите кость, которая не нужна при сборе смешанных смещённых чоу.



В5. Избегайте выхода на просящую без достаточного количества очков.



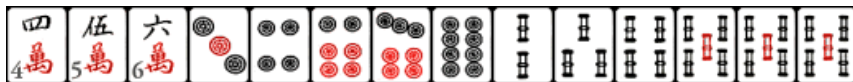
В6. Стоит ли выходить на просящую руку?



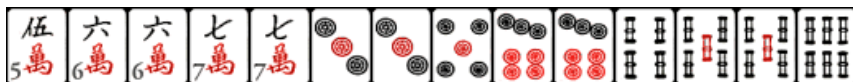
В7. Сколько фанов можно собрать в масти символов — один или два?



В8. Есть ощутимая разница между самым оптимальным сносом и вторым по оптимальности.



В9. Сбирать чоу? Или пары?



В10. Как можно сохранить два основных фана?








чоу

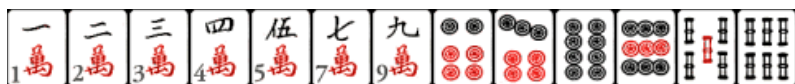
8.3. Ответы на викторину “что сносить из руки”



О1. Снесите .




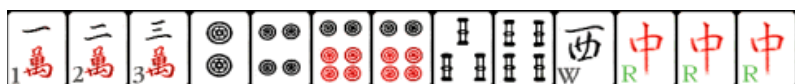
Если вы ошибочно снесёте , вы не получите нужного количества очков, когда кто-нибудь снесёт . После сноса  победа на  даст вам смешанные смещённые чоу. Далее, победа на  со сноса тоже даст вам нужные очки: закрытая рука (2 очка) + все чоу (2 очка) + все простые (2 очка) + смешанное двойное чоу 234 (1 очко) + смешанное двойное чоу 345 (1 очко).



О2. Снесите .



Сейчас вы в 2 шагах от чистого ряда и в 3 шагах от смешанного тройного чоу. Так что мудро будет пойти на чистый ряд. Если же вы возьмёте со стены  или , перестройтесь на смешанные смещённые чоу.




О3. Снесите .




Сосредоточьтесь на смешанных смещённых чоу, но держите  на всякий случай. Снос  позволяет вам сфокусироваться как на смешанных смещённых чоу, так и на всех типах.


О4. Снесите .



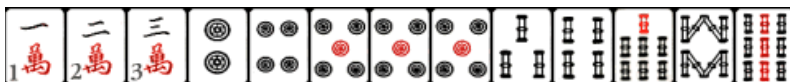
Собирайте смешанные смещённые чоу 567-678-789 или смешанное тройное чоу 678. Снос  и открытие чоу на  или  даст необходимые для победы очки.





05. Снесите .



Без чоу в масти точек вам будет очень непросто собрать руку для победы со сноса и достаточными очками. Таким образом, лучше всего будет снести  и сосредоточиться на чоу в точках.



06. Снесите .



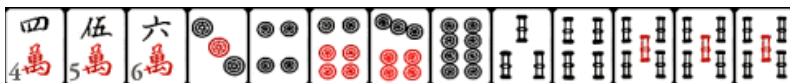
Снос  даст вам просящую руку, но без нужных очков. Снос же  оставит предпросящую и позволит собрать либо смешанный ряд с , либо смешанные смещённые чоу с  (причём в двух вариантах: “234 точек — 345 бамбуков” либо “345 точек — 234 бамбуков”)³⁷.





07. Снесите .




Не снесите  только потому, что она не нужна для чистого ряда. Важно оставить возможность сбора чистых смещённых чоу. А снос  позволит вам в дальнейшем открыть чоу в бамбуках и выйти на просящую (или даже победить на бамбуках, если до этого сложится тот или иной фан в символах).

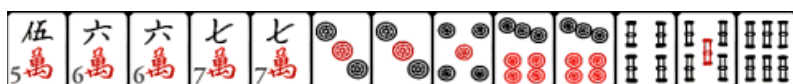
08. Снесите .



Нет разницы, что сносить —  или ? Подумайте ещё раз. Снос  позволит вам победить на  со сноса: закрытая рука (2 очка) + все простые (2 очка) + все чоу (2 очка) + смешанное двойное чоу (1 очко) + короткий ряд (1 очко).

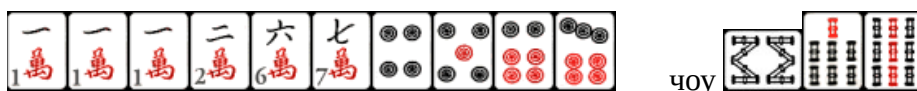
³⁷ Из руки в задаче можно снести и , причём с теми же самыми планами. — прим. пер.

09. Снесите



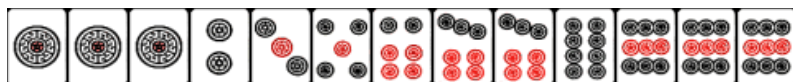
В общем случае будет мудро сделать упор на скорость сбора, а не на очки. Вместо того, чтобы выстраивать медленные семь пар, соберите руку, которую можно развить объявлениями чоу на костях , , и .

010. Снесите



Смешанные смещённые чоу могут получиться, если снести , или . Но лишь снос позволит вам сохранить потенциал на смешанный ряд. Если же вы потом возьмёте , снесите и вставляйте на просящую в две стороны.

Задача на поиск всех ожиданий из главы 7.4. Освойтесь со сбором фанов на 64 и 88 очков.



Победить здесь можно на , , , .