

# Правила красного маджонга

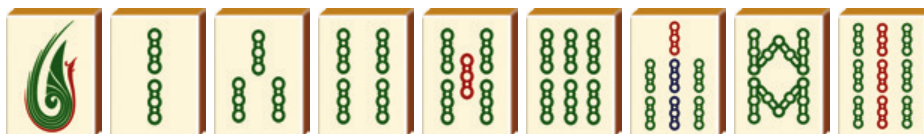
(Источники: [https://redmahjong.com/red\\_mahjong.shtml](https://redmahjong.com/red_mahjong.shtml) ,  
[http://mahjongjoy.com/red\\_mahjong\\_scoring.shtml](http://mahjongjoy.com/red_mahjong_scoring.shtml) ).

В красный маджонг могут играть от 2 до 4 игроков.

## Кости для маджонга

1. Красный маджонг использует набор из 144 или 148 костей.
2. 144 кости представляют 42 номинала. 148 костей – те же 42 номинала и 4 джокера.
3. 42 номинала разделены на 3 группы: группа мастей, группа благородных и группа цветов и сезонов.
4. **Масти.** В игре участвуют три масти: бамбуки, символы и точки. Номеров в каждой масти 9 – от 1 до 9. Таким образом, всего номиналов в мастях 27, каждого номинала по 4 штуки.

- a. Масть бамбуков (*кит.* “тяо”, “tiao”, *яп.* “со”, “sou”):



- b. Масть точек (дотов) (*кит.* “тун”, “tong”, *яп.* “пин”, “pin”):



- c. Масть символов (*кит.* “вань”, “wan”, *яп.* “ман”, “man”):



5. **Благородные кости.** Благородные кости состоят из четырёх ветров: “Восток”, “Юг”, “Запад” и “Север” – и ещё трёх драконов: “Белого”, “Зелёного” и “Красного”. Итого 7 номиналов, каждого номинала по 4 штуки.

- a. Ветры (Восток, Юг, Запад, Север):



- b. Драконы (Белый, Зелёный, Красный):



6. **Терминальные кости.** Номера “1” и “9” (всего 6) называют “терминальные кости”, а номера от “2” до “8” (всего 21) называют “минорные кости”, или “простые кости”. Вместе терминальные и благородные кости называют “мажорные кости”.
7. **Цветы и сезоны.** Четыре цветка – это цветок сливы, орхидея, хризантема и бамбук. Четыре сезона – это весна, лето, осень и зима. Каждый цветок и сезон представлен единожды, всего 8 костей. Цветы и сезоны соотносятся с ветрами: цветок сливы и весна – с Востоком, орхидея и лето – с Югом, хризантема и осень – с Западом, бамбук и зима – с Севером. Обычно для краткости все эти 8 костей называют “цветы”. Цветы – неигровые кости, их сразу заменяют, но они могут приносить дополнительные удвоения.
- а. Цветы (цветок сливы, орхидея, хризантема, бамбук, иногда нумеруются арабскими цифрами – 1, 2, 3, 4):



- б. Сезоны (весна, лето, осень, зима, также нумеруются иногда арабскими цифрами – 1, 2, 3, 4):



8. **Джокеры.** Если в наборе есть джокеры и если игроки согласны играть с джокерами, можно ввести 4 джокера в игру<sup>1</sup>.



## Цель игры

Игра в маджонге обычно состоит из нескольких сдач. В течение сдачи путём взятия и сноса костей игроки соревнуются в составлении победной руки (см. “Взятие и снос” и “Победная рука” ниже). Победитель в сдаче получает очки от других игроков, но количество очков сильно различается в зависимости от состава победной руки (см. “Система подсчёта очков в красном маджонге”). Таким образом, сбор дорогих победных рук (а также препятствование соперникам в сборе дорогих рук) является ключом к победе. Результаты и рейтинг игрока определяются итоговым числом очков после нескольких сдач.

<sup>1</sup> Можно также изъять из игры 4 цветка и заменить их 4 джокерами, или же вообще отказаться от цветов. В зависимости от этого немного поменяется длина секций стены каждого игрока (см. “Перемешивание и построение стены”).

## Ход игры

Красный маджонг предназначен для разного количества игроков – от 2 до 4. Четыре игрока обычно играют за квадратным столом. Два игрока могут играть за прямоугольным столом, для игры трёх игроков самым удобным будет квадратный стол.

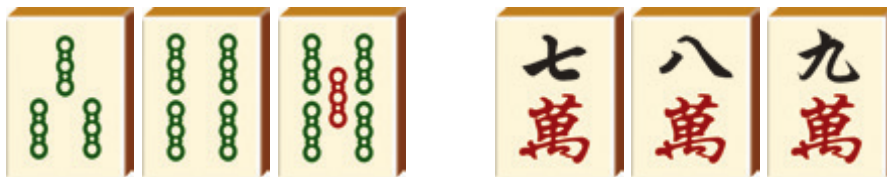
В начале игры игроки проходят через “распределение мест”, чтобы рассестись за столом и выбрать первого игрока на Востоке. После этого они играют заранее оговоренное количество сдач. Каждая сдача включает в себя следующие шаги:

1. Перемешивание костей, построение стены, разлом стены, раздача костей;
2. Взятие и снос;
3. В случае чьей-то победы – подсчёт очков на победной руке.
4. В случае разбора всей стены до конца без объявления победы сдача считается законченной вничью, и игроки получают по 0 очков (см. “Морское дно и речное дно”).

## Чоу, панг и пара

1. Чоу (ряд) – 3 последовательных кости в одной масти. Три таких кости на закрытой руке называются “закрытым чоу”, а “открытое чоу” формируется через объявление “чи” (или “чоу”).

Пример:



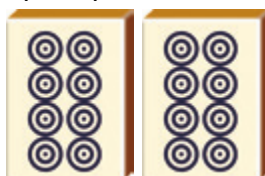
2. Панг (тройка) – три одинаковых кости: либо три кости с одинаковым номером и одной мастью, либо три одинаковых благородных. Три таких кости на закрытой руке называются “закрытым пангом”, а “открытый панг” получается с помощью объявления “панг”.

Пример:



3. Пара – две одинаковых кости называют парой (пара не может быть частью панга).

Пример:



## Победная рука

1. Есть два типа победной руки: регулярная рука и нерегулярная рука.
2. **Регулярная рука.** Регулярная рука состоит из 4 сетов (каждый сет – это чоу или панг) и обязательной пары (которая называется “глаза”).
3. **Нерегулярная рука.** Нерегулярная рука состоит из 14 костей, но на ней нет сетов как таковых. Это “хаотичная рука” (фан №11).
4. Рука должна удовлетворять условиям регулярной или нерегулярной руки, чтобы объявить на ней победу.

## Очки на игральных кубиках

В процедурах распределения мест и разлома стены, описанных ниже, применяется сумма очков, выпавших при броске двух игральных кубиков.

1. **Для четырёх игроков.** Очки отсчитываются против часовой стрелки, бросавший кубики считается как “1”, и далее пока не дойдёт до количества очков на кубиках. Получившееся место и будет результатом броска кубиков. Иными словами, “5” и “9” укажут на бросавшего кубики; “2”, “6” и “10” укажут на игрока справа; “3”, “7” и “11” укажут на игрока напротив; “4”, “8” и “12” укажут на игрока слева.
2. **Для трёх игроков.** Очки отсчитываются против часовой стрелки, бросавший кубики считается как “1”, и далее пока не дойдёт до количества очков на кубиках. Получившееся место и будет результатом броска кубиков. Таким образом, “4”, “7” и “10” укажут на бросавшего кубики, “2”, “5”, “8” и “11” укажут на игрока справа от бросавшего кубики, а “3”, “6”, “9” и “12” укажут на игрока слева от бросавшего кубики.
3. **Для двух игроков.** Любая нечётная сумма укажет на игрока напротив, а любая чётная сумма – на игрока, бросавшего кубики.

## Распределение мест

Перед первой сдачей игроки за столом распределяют места случайным образом в следующем виде:

1. Игроки бросают игральные кости и запоминают выпавшую сумму.
2. Игрок с максимальной суммой садится на Востоке, игрок со второй по величине суммой садится на Юге, с третьей по величине – на Западе, а на Севере садится игрок с минимальной суммой.
3. Если у нескольких игроков выпало одинаковое количество очков, они перебрасывают игральные кости, пока не получатся разные суммы. В зависимости от величины суммы игроки садятся ближе или дальше к Востоку<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> Пример с одинаковыми суммами: допустим, Алексей выбросил 6 очков, Борислав выбросил 9 очков, Варвара выбросила 6 очков, и Галина выбросила 10 очков. Значит, Галина садится на Востоке, потому что у неё максимум очков, Борислав садится на Юге, потому что у него вторая по величине сумма ( $10 > 9 > 6$ ), а Алексей и Варвара бросают кости ещё по одному разу. Допустим

4. Места для трёх игроков ограничиваются Востоком, Югом и Западом, а места для двух игроков – Востоком и Западом.

## Дилер

1. В течение сдачи каждое место (и каждый игрок) принадлежит определённому направлению ветра: Восток, Юг, Запад и Север (против часовой стрелки).
2. **Дилер.** Игрок на Востоке иногда называется дилером. Остальные игроки иногда называются “не-дилеры”.
3. **Раунд.** Каждый раунд состоит из нескольких сдач. Каждому раунду соответствует ветер: первый раунд называется Восточным. По окончании Восточного раунда начинается Южный раунд, после него Западный, после западного – Северный, после Северного раунда цикл завершается, и обычно на этом вся игра заканчивается<sup>3</sup>. Но если игра продолжается, следующий раунд опять будет Восточным.
4. **Передача дилерства для трёх и четырёх игроков.** Если в текущей сдаче победил игрок на Востоке, он остаётся дилером. Если сдача завершилась вничью, то игрок на Востоке также остаётся дилером. Если же победил игрок на другом ветре, тогда игрок на Юге в завершившейся сдаче становится Востоком в новой сдаче (дилерство передаётся против часовой стрелки). Таким образом, каждый игрок хотя бы один раз за раунд выступает дилером.
5. **Для двух игроков** всё ещё проще: если победил Восток, он остаётся Востоком, иначе дилером становится второй игрок (Запад).

## Перемешивание и построение стены

Кости следует перемешать вручную согласно следующей процедуре:

1. Сначала переверните все кости лицевой стороной вниз.
2. Четыре игрока перемешивают кости на столе в течение как минимум 20 секунд. Игроки должны стремиться полностью перемешать кости. Каждый игрок должен ненадолго отрывать руки от костей и не удерживать определённые кости в руках.
3. Если какие-либо кости перевернулись лицевой стороной вверх, они должны быть перевернуты обратно перед тем, как продолжить перемешивание. Само перемешивание должно быть продлено на 7 секунд (не менее) после того, как какие-либо кости открылись, и перемешивание не может закончиться ранее, чем через 7 секунд, при условии, что ни одна кость не открылась.
4. Когда игрок решает, что перемешивание закончено, он должен убрать руки от костей. Построение стены может начаться только после того, как все четыре игрока убрали руки от костей и согласились с тем, что кости достаточно перемешаны. Игрок не может самостоятельно начать строить стену до того, как остальные игроки

---

теперь, что Алексей выбросил 8 очков, а Варвара выбросила 11 очков, значит, Варвара садится на Западе (11 > 8), а Алексей садится на Севере.

<sup>3</sup> Обычно игроки заранее договариваются, сколько сдач или раундов они сыграют.

закончили перемешивание. Если игрок так поступает, остальные игроки имеют право разрушить его стену и замешать кости обратно Игрок, который убрал руки от костей, может продолжить перемешивание в любой момент.

5. **Для четырёх игроков.** Каждый игрок строит секцию стены длиной 18 стопок по 2 кости<sup>4</sup>. Если в игре участвуют джокеры, цветы и сезоны, тогда Восток и Запад строят секции по 19 стопок длиной, а Юг и Север – по 18 стопок длиной. Если какие-либо кости случайно открылись при построении стены, они должны быть перевернуты лицевой стороной вниз и замешаны вместе с некоторым количеством закрытых костей, при этом другие игроки могут взять несколько костей со своих стен и добавить их к замешиваемым костям. Затем четыре игрока сдвигают стены, формируя квадрат. Внутренняя область, ограниченная стенами, называется “рекой”, там располагаются кости сноса. Чтобы места в “реке” было достаточно, секции стен должны быть сдвинуты так, чтобы получался большой квадрат (одна стена не должна упираться в сторону другой, чтобы не делать “реку” меньше).
6. **Для трёх игроков.** Каждый игрок строит секцию стены длиной 24 стопки по 2 кости. Если в игре участвуют джокеры, тогда Юг и Запад строят секции длиной по 25 стопок, а Восток – длиной 24 стопки. Как вариант, можно построить 4 секции стены (см. п. 5), если игровой стол слишком мал для стен длиной 24-25 стопок. Все секции сдвигаются к центру стола, чтобы у игроков было место для костей на руках. Внутри, между стен также должно быть достаточно места для сноса.
7. **Для двух игроков.** Каждый игрок строит секцию стены длиной 36 стопок по 2 кости (37 стопок, если участвуют джокеры). Если стол слишком мал, можно построить 4 секции стены по 18 стопок (см. п. 5).

## Разлом стены

1. Восток бросает игральные кубики. Игрок, на которого указал бросок кубиков, является “разламывающим стену” (см. “Очки на игровых кубиках”).
2. Разламывающий стену бросает кубики во второй раз. Общая сумма двух бросков кубиков называется “число разлома”<sup>5</sup>.
3. **Цветочный конец стены.** От правого конца секции стены разламывающего стену (то есть по часовой стрелке) отсчитывается количество стопок, соответствующее числу разлома. Эти стопки немного сдвигаются вправо, и правый конец называется “цветочный конец стены”.
4. **Живой конец стены.** Стопки слева от разлома становятся “живой стеной” или “живым концом стены”.
5. Если число разлома больше количества стопок в стене разламывающего игрока, продолжайте считать стопки в стене игрока слева.
6. Заметьте, что кости берутся из живой стены по часовой стрелке, тогда как ход передаётся против часовой стрелки.

---

<sup>4</sup> В простейшем варианте стена не строится, а игроки собирают руки прямо из закрытых костей.

<sup>5</sup> Пример: игрок на Востоке бросил кубики в первый раз, выпало “8”. Число “8” указывает на Север, поэтому игрок на Севере берёт кубики и бросает их во второй раз. Например, выпало число “5”. Общая сумма двух бросков равна “13”, это и есть число разлома.

7. Игральные кубики кладутся справа от дилера.

## Раздача

После разлома стены игроки получают кости на руки.

1. Восток начинает раздачу, забирая 2 стопки (4 кости) с живой стены. Далее остальные игроки берут по 2 стопки по очереди.
2. Действия выше повторяются ещё 2 раза, так что каждый игрок получает по 12 костей.
3. Теперь Восток берёт одну кость с живой стены. Остальные игроки также берут по одной кости по очереди.
4. Восток берёт кость на первый ход с живой стены.
5. В итоге у Востока оказывается 14 костей, а у остальных игроков – по 13 костей. Раздача завершена, начинается замена цветов.
6. До конца раздачи костей и подтверждения, что все игроки получили правильное количество костей, никто не должен смотреть кости или прощупывать кости снизу. В противном случае игрок может быть наказан за нарушения в течение раздачи.
7. Замена цветов начинается с Востока. Если у Востока есть на руке цветы, он должен объявить “Хуа!” или “Цветок!”, открыть все имеющиеся у него цветы и взять столько же костей на замену с цветочного конца стены. Если на замену пришло ещё несколько цветов, игрок продолжает брать замену с цветочного конца стены, пока на руке не окажутся только игровые кости в нужном количестве (цветы – неигровые кости). После успешной замены Восток говорит: “Нет цветов”. Если у Востока не оказалось цветов с раздачи, Восток говорит то же самое: “Нет цветов”. Теперь следующий против часовой стрелки игрок заменяет цветы по той же схеме: открывает имеющиеся, заменяет, говорит: “Нет цветов”. Только после того, как последний игрок отчитался о полной замене цветов, то есть объявил: “Нет цветов”, – сдача начинается.
8. Если игрок объявил, что у него нет цветов, но потом нашёл у себя цветок на руке, он обязан заменить его на ближайшем ходу (но не после объявления панга или чоу).

## Процесс игры

1. Восток начинает игру, снося кость. Строго говоря, у Востока есть два варианта: 1) объявить победу, если все его кости уже выстроились в победную структуру или 2) снести ненужную кость. После сноса кости ход Востока заканчивается.
2. Далее игроки по очереди берут кости с живого конца стены и сносят кости.
3. Последовательность ходов прерывается, когда кто-либо требует кость со сноса.
4. Игра продолжается, пока кто-то из игроков не объявит победу, или же пока не закончится стена.

## Правила взятия и сноса

1. Перед тем, как соперник слева сделает снос, игроку нельзя брать кость, также нельзя водить руками над “рекой”, закрывая снос от других игроков. Взятие вне очереди может привести к “перебору костей”.
2. Игрок должен внимательно посмотреть на снос соперника слева перед тем, как брать кость со стены. Как только игрок касается рукой кости в живой стене, он теряет право взять кость со сноса. Однако если другой игрок делает объявление со сноса, текущий игрок всё ещё может объявить победу в соответствии с “иерархией объявлений” (поскольку его взятие со стены оказывается недействительным из-за объявления другого игрока).
3. “Снос перед взятием” строго запрещён. Это расценивается как “забытое взятие”, приводящее к “недобору костей”.
4. После сноса кости и после того, как следующий игрок взял кость со стены и встроил её в руку и снёс кость, либо объявил победу, остальные два игрока теряют право на объявление с (предыдущего) сноса.
5. Если после сноса кости и взятия следующим игроком кости со стены другой игрок делает объявление со сноса, взятая со стены кость должна быть возвращена в живую стену.
6. Игрок должен брать кость со стены в разумном темпе (как минимум через 1-2 секунды после того, как игрок слева снёс кость), и не должен брать кость слишком быстро, лишая таким образом других игроков права сделать объявление со сноса. Объявления следует делать быстро, без задержек. Нарушение процесса игры может привести к замечаниям от судьи или даже штрафам.
7. Кость должна быть снесена в центральную часть стола (которая называется “рекой”). Определённого регламента на снос нет, игроки могут сносить кости на любое свободное место в рамках центральной части стола<sup>6</sup>.
8. Игроки могут называть сносимые ими кости. Но если игрок неверно называет кость, и это приводит к тому, что его соперник делает неправильное объявление, игрок может быть оштрафован.
9. Игрок не обязан показывать другим игрокам, сносит ли он только что взятую со стены кость или нет, и из какой именно позиции в руке он берёт кость для сноса. Игрок может намеренно скрывать эту информацию от соперников. Соперник может следить, откуда именно сносится кость, и может руководствоваться этой информацией в дальнейшем, но исключительно на свой собственный страх и риск. Подобная информация не является легальной.

## Объявление со сноса

1. Снесённая кость может быть взята другим игроком на победу или для формирования сета.

---

<sup>6</sup> Допускается снос костей в одну линейку (выстраивание “реки”), если игроки заранее договариваются о таком формате. Либо – опять же, по предварительной договорённости – каждый игрок сносит кости в собственную зону сноса по аналогии с риичи или спортивным маджонгом.



2. Объявление можно делать только на последней снесённой кости. Как только следующий игрок взял кость и сделал снос, предыдущий снос становится недействительным и уже не может быть взят.
3. Когда игрок делает объявление для формирования сета, весь сет должен быть открыт. Нельзя забирать кость со сноса в закрытую руку.
4. Есть 3 типа объявлений со сноса: победа, чоу и панг. Они подробно разобраны ниже.
5. Игрок должен произносить все объявления вслух. Обратите особое внимание, что если игрок не сделал устного объявления и снёс кость до открытия сета, это может быть расценено как “забытое взятие”, ведущее к “недобору костей”.

## Победа в сдаче

1. **Просящая рука.** Рука, в которой не хватает одной кости до победы, называется просящей рукой.
2. **Победа со стены.** Если игрок завершает свою руку костью, взятой со стены, это называется “победа со стены”. Победитель должен объявить “маджонг”, “ху” или “цумо”<sup>7</sup>.
3. **Победа со сноса.** Если соперник снёс кость, которую ждёт игрок, этот игрок может объявить “маджонг”, “ху” или “рон”<sup>8</sup> на сносе, который завершает его руку. Это называется “победой со сноса”, а игрок, который снёс победную кость, называется “набросившим”.
4. При победе игрок должен открыть всю руку, так что победная рука может быть проверена и подтверждена. Трое других игроков не должны открывать свои руки или как-либо двигать кости на столе до того момента, как победа подтверждена.
5. Со сноса может победить только один игрок. Если два или три игрока требуют снесённую кость на маджонг, победа достаётся тому, кто ближе по очереди к игроку, снёсшему кость.

## Панг

1. Если соперник сносит кость, которая совпадает с парой на руке игрока, игрок может объявить: “Панг!” – и забрать снесённую кость на открытый панг.
2. Три кости, которые составляют открытый панг, должны быть открыты и показаны как сет перед закрытыми костями игрока (в пространстве между рукой и стеной). Эти кости в открытом панге теперь зафиксированы как сет, и больше не могут быть взяты в закрытую руку или переставлены.
3. Разрешается объявить панг, если соперник сносит кость, а у игрока уже есть закрытый панг таких костей, в этом случае две кости из руки открываются и идут в открытый панг, а третья кость остаётся в руке.

---

<sup>7</sup> “Ху” – китайский термин для объявления победы, “цумо” – японский термин для победы со стены.

<sup>8</sup> “Рон” – японский термин для победы со сноса.

4. После объявления панга игрок должен снести кость. Далее ход переходит к игроку справа от него.
5. **Отсутствие конгов.** В красном маджонге нет конгов (четырёх костей в рамках одного сета) ни в каком виде. Если игроку пришла четвёртая кость того же номинала, он должен либо встроить её в чоу, либо снести.

## Чоу

1. Если соперник слева сносит кость, которая может сформировать чоу с двумя костями на руке игрока, игрок может объявить: “Чоу!” – и взять кость со сноса на открытое чоу, открыв и показав остальные две кости. В отличие от панга игрок может объявлять чоу только с соперника слева.
2. Три кости, формирующие открытое чоу, должны быть открыты и выложены как сет перед закрытой рукой игрока (между рукой и стеной). Эти кости зафиксированы в сете, и их нельзя забрать в закрытую руку или как-либо перестроить.
3. После объявления чоу игрок должен снести кость. Далее ход переходит к игроку справа от него.
4. После объявления чоу разрешается (но не рекомендуется) сделать снос до открытия костей на чоу. Процедура объявления чоу считается законченной после обоих шагов, и до этого момента время работает против объявившего. Остальные игроки должны дождаться, пока игрок не покажет открытые кости и не заберёт заявленную кость (кроме объявления победы).
5. Объявивший должен объявить: “Чоу!” – и затем в течение разумного времени (около 1 секунды) открыть кости на чоу или снести кость. Таким образом, как только игрок открыл кости или сделал снос, другие игроки теряют право объявить панг на этом сносе. Если игрок не объявил чоу, или же если он слишком быстро открывает кости или делает снос, другие игроки имеют право перебить объявление в соответствии с “иерархией объявлений”.

## Иерархия объявлений

1. Когда два или больше игроков хотят взять со сноса одну и ту же кость, следует соблюдать приоритеты, описанные ниже. Реализуется объявление с высшим приоритетом, и на него уходит кость со сноса, а остальные объявления получают статус недействительными.
2. Иерархия объявлений по приоритетам, от высшего до низшего, следующая:
  - 1а. Победа игрока справа от набросившего.
  - 1б. Победа игрока напротив набросившего.
  - 1с. Победа игрока слева от набросившего.
  - 2. Панг.
  - 3. Чоу.Если два игрока одновременно объявляют победу, то единственный

победитель определяется по обозначенной выше иерархии, это называется “перехват”. Из этого правила нет исключений.

3. Только корректные объявления подчиняются этой иерархии. Некорректные объявления никаких приоритетов не имеют и перекрываются любыми корректными объявлениями. Устный возглас действует как обозначение объявления; игрок, который не произнёс объявление вслух вовремя, никакого приоритета не имеет.
4. Только своевременное объявление панга имеет приоритет. Если игрок уже объявил чоу и открыл сет или же снёс кость, два остальных игрока теряют право объявить панг.

Правило объявления победы – менее жёсткое (потому что кости, составляющие победную руку, могут иметь сложную структуру, а ещё потому, что объявление победы является более важным): объявление победы перебивает объявление чоу до того момента, как после объявления чоу игрок завершил оба шага: открыл сет и снёс кость.

## Замена цветов

1. Цветы (то есть цветы и сезоны) – неигровые кости, они подлежат замене. На победной руке цветы могут быть только в открытом виде.
2. Если игрок в свой ход взял со стены кость цветка, он обязан заменить его. Для этого следует объявить: “Цветок!” – или: “Хуа!” После объявления следует открыть кость цветка, положить его в зоне открытий (перед стоящими в руке костями) и взять замену с цветочного конца стены.
3. Если с замены цветка на руку пришёл ещё один цветок, его также следует заменить.
4. Если с замены цветка на руку пришла победная кость, игрок может объявить победу со стены.
5. Заменять цветы после объявления панга или чоу нельзя. Если у игрока на руке оказался цветок, игрок может заменить его в свой ход после взятия кости со стены.
6. Цветы нельзя сносить, их можно только заменять.

## Джокеры

1. Если в игре участвуют джокеры, они являются универсальными: один джокер может заменить одну любую кость.
2. Джокер можно сносить, и другим игрокам нельзя брать его со сноса на какое бы то ни было объявление.
3. Чоу, панг или пара не могут состоять полностью из джокеров, хотя бы одна кость должна быть обычной.
4. Открывать джокер в рамках сета разрешается, но в дальнейшем джокер остаётся в сете. Этот джокер не может быть заменён на обычную кость – ни тем игроком, кто объявлял этот сет, ни каким-либо другим игроком.

5. Разрешается ждать единственную кость в пару к джокеру: в этом случае любая кость подходит для победы, кроме другого джокера.<sup>9</sup>

## Морское дно и речное дно

1. **Морское дно.** Последняя кость в стене называется “морским дном”. Игрок, который берёт эту кость, должен снести кость (любую из стоящих на руке), только если он не объявляет победу. Этот снос называется “речным дном”.
2. Если игрок взял с морского дна цветок, он не может заменить его, поскольку в стене уже не осталось костей. Снести цветок тоже нельзя. Игроку следует вставить цветок в руку и снести любую игровую кость из руки.
3. **Речное дно.** Последняя кость в сносе, или “речное дно”, не может быть взята на чоу или панг; её можно затребовать только на победу. Но если последней костью снесён джокер, победу на нём объявлять нельзя.
4. **Ничья.** Если никто не побеждает на кости в речном дне, сдача признаётся сыгранной вничью, и все игроки получают по 0 очков за эту сдачу. Дилерство остаётся у Востока.

## Подсчёт очков на победной руке

1. После того, как победитель открыл руку, он должен отсортировать кости на руке, так что руку можно проверить и подсчитать очки на ней.
2. Регулярная рука должна быть разделена на 4 сета и пару. Нерегулярная “хаотичная рука” должна быть разделена по мастям и благородным костям.
3. Подсчёт очков на победной руке производится в соответствии с разделом “Система подсчёта очков в красном маджонге”.
4. **Ответственность за подсчёт.** В принципе, игрок несёт личную ответственность за подсчёт очков на собственной руке. Можно попросить соперников о помощи, но они не несут никакой ответственности за ошибки в подсчётах. Если победитель ни о чём не просил, остальные игроки должны молчать и не отвлекать его.
5. Остальные игроки (кроме победителя) несут ответственность за то, что победитель не начислит себе лишние очки. Если победитель недосчитал очки на руке, остальные три игрока не обязаны ничего ему напоминать; но при этом любой игрок имеет право указать на недостающие очки и вынудить победителя подсчитать очки на руке по максимуму.

---

<sup>9</sup> Пример: на руке игрока стоят кости “234 бамбуков” и джокер, со стены приходит другой джокер. В этой ситуации следует первый джокер переставить в чоу, например, заменить “2 бамбуков”, а второй джокер таким образом окажется парой к “2 бамбуков”, получится “джокер – 34 бамбуков” и “джокер – 2 бамбуков”, и требование наличия хотя бы одной обычной кости в паре оказывается соблюденным. Если же все 4 сета у игрока открыты, а на руке остался джокер с ожиданием единственной в пару, игрок не может победить со стены на джокере.

6. **Свобода в подсчёте.** Если есть несколько способов выстроить кости на закрытой руке, победитель выбирает любой, который он считает для себя наилучшим, и считает очки в соответствии с этим разбиением костей.

## Штрафы

1. Игрок, объявивший ложную победу (см. “Неправильные объявления”), платит по 9 очков всем остальным игрокам.

## Перебор и недобор костей

1. Если обнаруживается, что у игрока на руке неправильное количество костей, этот игрок не может победить в текущей сдаче. Это называется “мёртвая рука”.
2. У игрока на руке должно быть 14 костей, когда пришла его очередь сносить кость, или 13 костей, когда игрок ничего не сносит.
3. Если у игрока слишком мало костей, это называют “недобор костей”. У игрока мёртвая рука, победить он не может, также игрок не может делать никаких объявлений со сноса.
4. Если у игрока слишком много костей, это называют “перебор костей”. У игрока мёртвая рука, и игрок не может делать никаких объявлений со сноса.
5. Как только у игрока обнаружился недобор или перебор костей, его рука признаётся мёртвой. Если даже каким-либо образом на руке получается правильное количество костей, рука всё равно остаётся мёртвой.

## Неправильные объявления

Этот раздел касается разрешения проблем с неправильными объявлениями. Данные правила относятся к случайным неправильным объявлениям.

1. **Вовремя исправленное неправильное открытие.** Если игрок открывает чоу или панг, но сразу же выясняется, что объявление неверно (неправильно открыт сет, или же чоу объявлено с игрока справа или напротив и т.д.), он может сразу же это исправить.  
*Пример.* Игрок объявил чоу на “2 точек”, снесённой игроком слева, но ошибочно открыл “4 точек” и “5 точек”. Соперник сразу же указал ему на ошибку. Игрок открывает “3 точек”, чтобы составить чоу “234 точек”, а “5 точек” забирает в руку.
2. **Изменение объявления.** Если игрок после объявления чоу или панга передумывает и хочет поменять объявление на другое (или на объявление победы), это обычно разрешают сделать без штрафов.
3. **Отказ от объявления.** Если игрок после объявления чоу или панга, но до открытия костей передумывает или понимает, что у него нет костей на объявленный сет, он может отказаться от объявления.

4. **Неправильно открытый сет.** Если игрок делает объявление (чоу или панг) и открывает сет, а потом (после того, как его кость взята на сет, или игрок справа взял кость) выясняет, что сет некорректный и не соответствует определению сета, это не может быть исправлено, и рука игрока получается мёртвой (ему нельзя победить) Если игрок сносит кость перед открытием сета, и эта кость взята другим игроком, или же игрок справа уже взял кость со стены, игрок обязан открыть объявленный сет, отказаться от объявления уже нельзя. По этой причине не рекомендуется сносить кость перед открытием сета.
5. **Ложная победа.** Если игрок объявляет победу (со стены или со сноса) и открывает всю свою руку, но потом обнаруживается, что у него нет правильной победной руки, это называется “ложной победой”. Игрок платит штраф и продолжает играть с мёртвой рукой
6. **Отказ от победы.** Если игрок объявляет победу, но ещё до открытия своих костей передумывает или понимает, что у него нет победной руки, он может отказаться от победы.
7. На трёх других игроках лежит ответственность за проверку победной руки победителя. Трое соперников перед тем, как проверить правильность победной руки, не должны открывать свои руки или передвигать кости на столе. В случае ложной победы сдача продолжается.

## Система подсчёта очков в красном маджонге

1. Очки начисляются только за победную руку. Победитель получает очки в соответствии со стоимостью собранной руки, а остальные игроки платят ему эти очки согласно схеме выплат.
2. 18 фанов красного маджонга представлены в таблице ниже – см. “Таблицу фанов”. Каждый фан описывает определённые условия; за выполнение этих условий победная рука получает указанные за фан очки. На руке может быть в общем случае несколько фанов, очки за них суммируются. Один сет может участвовать несколько раз при составлении разных фанов<sup>10</sup>.
3. Обычно для победы не нужно собирать какой-либо необходимый минимум очков.
4. Для повышения соревновательности игроки могут условиться о нижнем пределе очков для объявления победы. Например, нужно набрать хотя бы 3 очка, при этом фаны за цветы и сезоны не считаются (фан №1 выступает как дополнительный, а для объявления победы нужно как минимум 3 очка на основных фанах), они могут быть добавлены после подсчёта очков за основные фаны.
5. **Верхний предел.** У стоимости руки есть предел в 300 очков. Если игрок набрал более 300 очков, он может записать себе только 300.






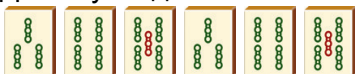

---

<sup>10</sup> Пример: на руке “123 бамбуков – 123 бамбуков – 456 бамбуков – 789 бамбуков – 88 бамбуков” можно насчитать 4 фана: два “чистых ряда” (первый, третий и четвёртый сеты – первый “чистый ряд”, второй, третий и четвёртый сеты – второй “чистый ряд”), “чистое двойное чоу” и “особая пара”, итого  $12 + 12 + 12 + 2 = 38$  очков.

# Схема выплат


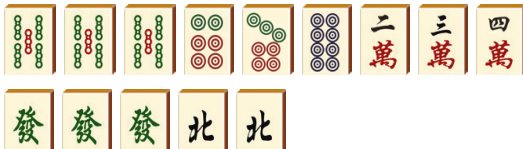


1. **Для четырёх игроков.** Победитель всегда получает одиночную стоимость победной руки при победе со сноса и тройную стоимость победной руки при победе со стены.
2. **Для трёх игроков.** При победе со стены победитель получает двойную стоимость.
3. **Для двух игроков.** В любом случае победитель получает одиночную стоимость.
4. При победе со сноса набросивший в маджонг платит стоимость руки победителя.
5. При победе со стены все проигравшие платят стоимость руки победителя.
6. Результаты сдачи заносятся в протокол: сколько очков стоит рука победителя, кто набросил в маджонг. Результаты всей игры подсчитываются по окончании игры. Рекомендуется вести промежуточные результаты, то есть подсчитывать текущие очки игроков после каждой сдачи.
7. Альтернативный вариант: расчёты палочками дзяньбан (яп. “тэмбо”).
8. Палочки дзяньбан представляют собой набор из 88 или 84 палочек четырёх номиналов:
  - a. Палочка с 8 чёрными точками (40 шт.) – 1 очко;
  - b. Палочка с 1 красной точкой (36 или 32 шт.) – 10 очков;
  - c. Палочка с 5 красными точками (8 шт.) – 100 очков;
  - d. Палочка с 9 красными и зелёными точками – 500 очков.
9. Каждый игрок в начале игры получает 10 палочек по 1 очку, 8 или 9 палочек по 10 очков, 2 палочки по 100 очков и 1 палочку по 500 очков. Начальная сумма будет составлять 790 или 800 очков.
10. В конце всей игры (нескольких сдач) игроки пересчитывают свои счётные палочки и таким образом относительно начальной суммы определяют, кто оказался в плюсе и кто – в минусе.

# Таблица фанов<sup>11</sup>

NN	Название	Описание	Стоимость
1	Цветок/сезон	Начисляется по 3 очка за каждый цветок или сезон на руке игрока	3
2	Все чоу	Все сеты на руке – чоу (пара может быть любой)	3
3	Смешанное двойное чоу	Два чоу с одинаковыми номерами в двух разных мастях 	3
4	Двойной панг	Два панга с одинаковыми номерами в двух разных мастях 	3
5	Два терминальных чоу	Два чоу “123 – 789” в одной масти 	3
6	Панг благородных	Панг драконов или ветров 	3
7	Особая пара	Пара состоит из костей “2”, “5” или “8” в какой-либо масти 	3
8	Все панги	Все сеты на руке – панги (пара может быть любой)	12
9	Чистое двойное чоу	Два чоу с одинаковыми номерами в одной масти 	12
10	Чистый ряд	На руке есть 3 чоу, составляющие ряд от 1 до 9: “123 – 456 – 789” 	12

<sup>11</sup> Названия фанов переведены на русский язык с китайского так же, как и в спортивном маджонге. Фаны, которых нет в спортивном маджонге, названы максимально близко к имеющимся. Названия фанов самого спортивного маджонга стандартизированы Федерацией маджонга РФ.



11	Хаотичная рука <sup>12</sup>	Нерегулярная рука: одиночные благородные кости и одиночные кости в мастях, между костями в одной масти расстояние должно быть не менее 3 номеров 	12
12	Полумасть	Все сеты на руке сформированы из костей какой-либо одной масти или благородных костей	12
13	Все типы	На руке есть сеты и пара всех трёх мастей, ветров и драконов 	16
14	Пять нижних	Все сеты и пара на руке образованы костями с номерами от 1 до 5 в мастях	24
15	Пять верхних	Все сеты и пара на руке образованы костями с номерами от 5 до 9 в мастях	24
16	Красная рука	На руке есть 3 панга в масти символов и панг Красного дракона, пара может быть любой 	32
17	Большие три дракона	На руке есть 3 панга драконов 	64
18	Чистая масть	Все сеты и пара на руке образованы костями в одной масти	64

<sup>12</sup> Возможно, “хаотичная рука” несколько переоценена, потому что здесь нередки многосторонние ожидания, при победе на “3 точек” в примере просящая рука имела фактически пятистороннее ожидание: “123 точек – Белый дракон – Восток”; по договорённости между игроками стоимость этой руки может быть принята равной 3.

## От составителя

По всем вопросам относительно красного маджонга, а также с предложениями и пожеланиями обращайтесь по электронной почте [northern.peacock@gmail.com](mailto:northern.peacock@gmail.com) . Желательно с пометкой “красный маджонг”.