

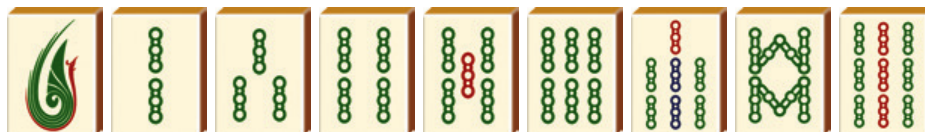
# Правила тайваньского маджонга

(Источники: <https://mahjongtime.com/mahjong-taiwanese-rules.html> ,  
<http://mahjong.wikidot.com/rules:taiwanese-overview> ).

## Кости для маджонга

1. Тайваньский маджонг использует набор из 144 костей.
2. 144 кости представляют 42 номинала.
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 (*kit.* “тяо”, “tiao”, *яп.* “со”, “sou”):



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



- c. Масть символов (*kit.* “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 “Красный”. 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” в мастях (всего 6) называют “терминальные 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. 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):



## 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 тайваньском 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.

## Ход игры

В начале игры четыре игрока 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 (победных руках).
4. В случае разбора всей стены до конца без объявления победы сдача считается законченной вничью, и игроки получают по 0 очков (см. “Мёртвая стена и морское дно”).

## Чоу, панг, конг и пара

1. Чоу – 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 – 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:



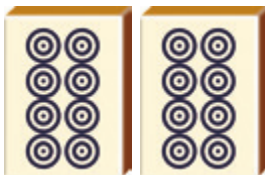
3. Конг – четыре одинаковых кости можно объявить конгом (см. ниже раздел “Конг”). Четыре одинаковых кости на закрытой руке не являются конгом, они составляют лишь закрытый панг (и дополнительную кость).

Пример:



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

Пример:



## Победная рука

1. Есть два типа победной руки: регулярная рука и нерегулярная рука.
2. **Регулярная рука.** Регулярная рука состоит из 5 сетов (каждый сет – это чоу, панг или конг) и обязательной пары (которая называется “глаза”).

3. **Нерегулярная рука.** Нерегулярная рука состоит из 17 костей, но на ней нет сетов как таковых. Это “восемь с половиной пар” (фан №31): семь пар и тройка как полуторная пара. Открывать панг на данной руке нельзя, или это будет уже регулярная рука. Точно так же нельзя объявлять закрытый конг на закрытой тройке.
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 игральные кубиков. 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.

## Распределение мест

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

1. Игроки рассаживаются за столом в произвольном порядке.
2. Из набора берётся по одной кости каждого ветра (Восток, Юг, Запад и Север). Кости ветров переворачиваются и перемешиваются.
3. Игроки тянут кости ветров по очереди: начинает игрок, сидящий справа от перемешивавшего кости ветров игрока. После него кость тянет следующий против часовой стрелки игрок, затем третий против часовой стрелки, и последнюю кость ветра забирает игрок, перемешивавший кости.
4. Игрок, который взял Восток, является Востоком, и он садится за стол на место Востока. Игрок с Югом садится справа от Востока, игрок с Западом – напротив Востока, а игрок с Севером – слева от Востока.

Есть альтернативная схема рассадки без применения костей ветров:

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>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Пример с одинаковыми суммами: допустим, Александр выбросил 6 очков, Бронислав выбросил 9 очков, Вероника выбросила 6 очков, и Глафира выбросила 10 очков. Значит, Глафира садится на Востоке, потому что у неё максимум очков, Бронислав садится на Юге, потому что у него вторая по величине сумма ( $10 > 9 > 6$ ), а Александр и Вероника бросают кости ещё по одному разу. Допустим

## Дилер, раунды

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 как минимум из четырёх сдач. Каждому раунду соответствует ветер: первый раунд называется Восточным, и в течение него ветром раунда (или преимущественным ветром) является Восток. 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>2</sup>. Но если игра продолжается, следующий раунд опять будет Восточным.
4. **Передача дилерства.** Если в текущей сдаче победил игрок на Востоке, он остаётся дилером. Если сдача завершилась вничью, тогда игрок на Юге в завершившейся сдаче становится Востоком в новой сдаче (дилерство передаётся против часовой стрелки). Если же победил игрок на другом ветре, игрок на Юге аналогично становится Востоком в новой сдаче. Таким образом, каждый игрок хотя бы один раз за раунд выступает дилером.
5. Дилер получает бонус дилера за победу и теряет дополнительные очки за проигрыш (наброс или чужую победу со стены). Подробнее см. “Схему выплат”.

## 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 закончили перемешивание. Если игрок так поступает, остальные игроки имеют

---

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

<sup>2</sup> Обычно игроки заранее договариваются, сколько сдач или раундов они сыграют.

право разрушить его стену и замешать кости обратно Игрок, который убрал руки от костей, может продолжить перемешивание в любой момент.

5. Каждый игрок строит секцию стены длиной 18 стопок по 2 кости. Если какие-либо кости случайно открылись при построении стены, они должны быть перевёрнуты 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.
6. 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).

## 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>3</sup>.
3. 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 “мёртвая стена”. Стопки слева от разлома становятся “живой стеной” или “живым концом стены”.
4. Если число разлома больше 18, продолжайте считать стопки в стене игрока слева. Самая правая стопка в стене игрока слева считается как 19-я.
5. Заметьте, что кости берутся из живой стены по часовой стрелке, тогда как ход передаётся против часовой стрелки.
6. 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 Юг, Запад и Север берут по 2 стопки по очереди.
2. Действия выше повторяются ещё 3 раза, так что каждый игрок получает по 16 костей.
3. Восток берёт ещё одну кость с живого конца стены.
4. В итоге у Востока оказывается 17 костей, а у остальных игроков – по 16 костей. Раздача завершена, начинается замена цветов.

---

<sup>3</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.

5. 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.
6. 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 мёртвой стены. Если на замену пришло ещё несколько цветов, игрок продолжает брать замену с мёртвой 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 Юг заменяет цветы по той же схеме: открывает имеющиеся, заменяет, говорит: “Нет цветов”. Наступает очередь Запада заменять цветы. После замены цветов Западом наступает очередь Севера. Только после того, как Север отчитался о полной замене цветов, то есть объявил: “Нет цветов”, – сдача начинается.
7. 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 три варианта: 1) объявить победу, если все его кости уже выстроились в победную структуру, 2) объявить закрытый конг, если на руке есть 4 кости одного номинала, и игроку они нужны именно в виде закрытого конга, 3) 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, либо объявил конг, 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>4</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 на 2 очка (тая).
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.
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 4 типа объявлений со сноса: победа, чоу, панг и конг (большой открытый конг). 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”.

---

<sup>4</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.



## 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” (“победа с замены конга”, естественно, будет “победой со стены”). Победитель должен объявить “маджонг”, “ху” или “цумо”<sup>5</sup>.
3. **Победа со сноса.** Если соперник снёс кость, которую ждёт игрок, этот игрок может объявить “маджонг”, “ху” или “рон”<sup>6</sup> на сносе, который завершает его руку. Это называется “победой со сноса”, а игрок, который снёс победную кость, называется “набросившим” (“ограбление конга” считается “победой со сноса”).
4. При победе игрок должен открыть всю руку, так что победная рука может быть проверена и подтверждена. Игроки без победы не должны открывать свои руки или как-либо двигать кости на столе до того момента, как победа подтверждена.
5. Со сноса может победить в общем случае несколько игроков. Если при этом у кого-то из игроков получается ложная победа, на него налагается штраф.
6. Со стены может победить только один игрок. Остальные игроки не имеют права требовать победную кость на свои руки.

## 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 (разрешено только расширить панг до “малого открытого конга”).
3. После объявления панга игрок должен снести кость. Далее ход переходит к игроку справа от него.

## 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 и конга 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.

---

<sup>5</sup> “Ху” – китайский термин для объявления победы, “цумо” – японский термин для победы со стены.

<sup>6</sup> “Рон” – японский термин для победы со сноса.

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 дожидаться, 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 или конг на том 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”.

## Конг

1. Четыре одинаковых кости могут быть объявлены конгом. Есть три вида объявлений конгов: “закрытый конг”, “малый открытый конг” и “большой открытый конг”. Объявляющий должен сказать: “Конг!”
2. **Закрытый конг.** Если у игрока собрались 4 одинаковых кости на закрытой руке, он может сделать объявление и сделать с ними закрытый конг. Разрешается объявлять конг на своём ходу после взятия кости со стены (или же сразу после раздачи для Востока, или же после получения кости на замену), но не непосредственно после объявления чоу или панга. Игрок объявляет: “Конг!” – после чего откладывает 4 закрытых кости. После этого игрок берёт кость на замену. Закрытые в конге кости не видны до конца сдачи. По окончании сдачи игрок обязан предъявить остальным игрокам свой закрытый конг, чтобы все убедились в том, что кости в конге одинаковые. Если игрок положил в закрытый конг заведомо разные кости, это расценивается как мошенничество и штрафуются (см. “Штрафы”).
3. **Малый открытый конг.** Если на руке у игрока есть кость, которая совпадает с его открытым пангом, он может объявить малый открытый конг на этих костях и сформировать его. Малый открытый конг можно объявить тогда же, когда и закрытый конг: на своём ходу после взятия кости с живого конца стены (или после взятия кости на замену). После объявления: “Конг!” – игрок открывает кость и добавляет её с какой-либо стороны панга (не к повернутой горизонтально кости), чтобы сформировать конг. После этого игрок берёт кость на замену конга. Заметьте, что игрок должен сначала сделать объявление, а уже потом открыть кость. В противном случае судья может расценить это как снос кости, так что игроку справа будет можно объявить чоу на этой кости.
4. **Большой открытый конг.** Если соперник сносит кость, которая совпадает с закрытым пангом на руке игрока, игрок может объявить: “Конг!” – и забрать снесённую кость, чтобы образовать конг из закрытого панга. Четыре кости, составляющие открытый конг, должны быть открыты и положены перед закрытыми

костьми игрока (между рукой и стеной). После этого игрок берёт кость на замену конга.

5. Если соперник сносит кость, которая совпадает с открытым пангом игрока, игрок не может объявить конг на этом сносе.
6. Как только конг объявлен, все четыре кости в нём неразделимы и составляют один сет, так что они не могут быть взяты в закрытую руку или перестроены.
7. **Кость на замену конга.** После объявления конга игрок должен взять кость на замену конга с “мёртвой стены”. (Поскольку в конге задействуются 4 кости, а сет состоит из 3 костей, на руке получается недостача в 1 кость, и эта недостача должна быть восполнена.) После взятия кости на замену конга игрок должен снести одну кость. Далее наступает очередь игрока справа от него.
8. Победа на кости на замену конга называется “победа замещающей костью”, это засчитывается как победа со стены и стоит 1 тай (№5).

## Ограбление конга

1. Когда соперник объявляет малый открытый конг, а игрок ждёт на победу кость, с помощью которой соперник формирует конг, игрок может объявить: “Победа!” – и забрать кость себе на победную руку. Это называется “ограбление конга”. Ограбление конга – это победа со сноса, а игрок, который пытался сделать конг, является набросившим.
2. Ограбление конга приносит 1 тай (№7).
3. Ограбить можно только малый открытый конг. Закрытый конг нельзя ограбить, исключений из этого правила нет. При объявлении большого открытого конга одновременное объявление победы приоритетнее в соответствии с иерархией объявлений, и объявление конга аннулируется.
4. Игрок может объявить победу и ограбить конг, как только соперник добавит кость к открытому пангу; для ограбления конга игроку не следует ждать, когда соперник возьмёт кость на замену конга. Если игрок хочет снести кость без объявления конга, он должен положить эту кость точно в снос, чтобы она никак не соприкасалась с открытыми сетами.

## 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 недействительными.
2. Иерархия объявлений по приоритетам, от высшего до низшего, следующая:
  - 1. Победа.
  - 2. Панг или конг (большой открытый конг).
  - 3. Чоу.

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 или конга имеет приоритет. Если игрок уже объявил чоу и открыл сет или же снёс кость, два остальных игрока теряют право объявить панг или конг.

Правило объявления победы – менее жёсткое (потому что кости, составляющие победную руку, могут иметь более сложную структуру, чем просто панг или конг, 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 и победа на цветах

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 мёртвой 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, это засчитывается как победа 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 или после взятия кости на замену конга.
6. Цветы нельзя сносить, их можно только заменять.
7. Если игрок в течение сдачи объявил 7 цветов на своей руке, он может победить на восьмом цветке, когда тот появится на столе:
  - a. Если игрок получает восьмой цветок со стены, он немедленно выигрывает с 30 таями (№29, “восемь цветов”), сдача не продолжается, никакие другие таи не начисляются;
  - b. Если другой игрок открывает восьмой цветок, игрок с 7 цветами объявляет ограбление цветка и выигрывает с 20 таями (№28), сдача не продолжается, никакие другие таи не начисляются.
8. Ограбление цветка возможно только в тот момент, когда другой игрок объявил: “Цветок!” – или: “Хуа!” и открыл цветок на своей руке<sup>7</sup>. Не следует дожидаться, когда игрок возьмёт кость на замену этого цветка. Ограбление цветка – это победа, применяется объявление: “Ху!” – или: “Маджонг!”

---

<sup>7</sup> Да, другой игрок сразу поймёт, что его захотят ограбить, но выбора у него нет, оставлять цветок на руке нельзя.

9. Если к моменту получения седьмого цветка на руку восьмой цветок уже открыт на чьей-то руке, его невозможно ограбить.

## Мёртвая стена и морское дно

1. **Мёртвая стена.** Последние 16 костей в стене называются “мёртвой стеной” и в игре не участвуют.
2. Ближе к концу сдачи любой игрок может потребовать, чтобы разламывавший стену отодвинул 16 костей мёртвой стены немного влево от живой стены, так что всем стало бы видно, сколько костей остаётся в игре. Если берётся кость на замену цветка или конга, в блоке для конгов остаётся 1 кость как половина стопки, а седьмая стопка с этого конца должна быть разделена пополам, нижняя кость стопки теперь принадлежит блоку для конгов, а верхняя является морским дном<sup>8</sup>.
3. **Морское дно.** Последняя кость в стене перед мёртвой стеной (то есть 17-я кость с другого конца стены) называется “морским дном”. Игрок, который берёт эту кость, не может объявить на ней конг и должен снести кость, только если он не объявляет победу. Этот снос называется “речным дном”.
4. Если игрок взял с морского дна цветок, он не может заменить его, иначе в мёртвой стене останется менее 16 костей. Сносить цветок тоже нельзя. Игроку следует вставить цветок в руку и снести любую игровую кость из руки.
5. **Речное дно.** Последняя кость в сносе, или “речное дно”, не может быть взята на чоу, панг или конг; её можно затребовать только на победу.
6. За победу на кости в морском дне начисляется 1 тай (№8).
7. **Ничья.** Если никто не побеждает на кости в речном дне, сдача признаётся сыгранной вничью, и все игроки получают по 0 таев за эту сдачу. Дилерство при ничьей передаётся против часовой стрелки.

## 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 таи (очки) на ней.
2. Регулярная рука должна быть разделена на 5 сетов и пару. При победе со сноса победная кость должна быть повернута на 90 градусов, чтобы обозначить открытый сет (например, открытый панг).
3. “Восемь с половиной пар” должны быть отсортированы по парам и тройке.
4. Подсчёт таев (очков) на победной руке производится в соответствии с разделом “Система подсчёта очков в тайваньском маджонге”.
5. **Ответственность за подсчёт.** В принципе, игрок несёт личную ответственность за подсчёт таев (очков) на собственной руке. Можно попросить соперников или судью

---

<sup>8</sup> Другими словами, в мёртвой стене всегда должно быть 16 костей: либо 8 стопок, либо 7 стопок и 2 одиночных кости с обеих сторон. Если с мёртвой стены берётся замена на второй конг или цветок, следует положить одиночную кость из живой стены на соседнюю одиночную кость в мёртвой стене, чтобы получить 8 стопок.

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.

6. Остальные игроки 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.
7. **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. Очки на руке могут быть подсчитаны только на каком-либо одном разбиении костей; фаны, относящиеся к различным разбиениям, нельзя считать вместе.
8. При победе нескольких игроков со сноса победная кость остаётся у первого по очереди победителя. Эта кость лежит отдельно и должна быть видна всем игрокам. Победители считают очки по очереди, начиная с ближайшего игрока к набросившему.

## Штрафы

1. Игрок, объявивший ложную победу (см. “Неправильные объявления”), платит по 5 таев всем остальным игрокам.
2. Игрок, набросивший другому игроку кость в дорогую руку, несёт за это ответственность, он называется “ответственным за развитие руки”. Это касается изменений в выплатах: если игрок с дорогой рукой победил со стены или с любого сноса, ответственный за развитие дорогой руки игрок платит все очки (тройная стоимость руки при победе со стены, одиночная при победе со сноса, остальные игроки ничего не платят). Следующие ситуации накладывают ответственность:
  - a. Наброс третьего дракона на пару или панг/конг игроку, у которого уже открыты два панга/конга драконов (№29, “большие три дракона” или №23, “малые три дракона”);
  - b. Наброс четвёртого ветра на пару или панг/конг игроку, у которого уже открыты три панга/конга ветров (№33, “большие четыре ветра” или №30, “малые четыре ветра”);
  - c. Наброс кости в масть игроку, у которого уже открыты четыре сета в этой же масти (№32, “чистая масть”) – при том условии, разумеется, что игрок собрал именно “чистую масть”<sup>9</sup>.

---

<sup>9</sup> Например, Георгий набросил кость “3 бамбуков” на пятый сет Степану, а у Степана уже были открыты 4 сета в бамбуках. Теперь если Степан побеждает со стены или со сноса с “чистой мастью”, все очки за руку платит Георгий. Допустим, Степан победил со сноса Ирины, его рука стоит 42 очка. В обычной ситуации Ирина должна была бы заплатить 42 очка, но поскольку Георгий набросил кость на пятый сет, именно он платит Степану эти 42 очка. Если бы Степан победил со стены, рука стоила бы 43 очка, и Георгий должен был бы заплатить 130 очков ( $43 * 3 + 1$  очко с дилера).

3. Игрок, снёсший новую (ещё не сносившуюся) кость в ситуации, когда в живой стене осталось 5 костей и меньше, и набросивший эту кость в маджонг, платит все очки победителю, остальные игроки ничего не платят.
4. Если в конце игры выясняется, что в закрытом конге у игрока лежат заведомо разные кости, игрок штрафуются на 30 таев (по 10 каждому другому игроку) за один такой конг. За два неправильных конга – на 60 таев, за три – на 90 таев и т.д.

## 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 17 костей, когда пришла его очередь сносить кость, или 16 костей, когда игрок ничего не сносит. В рамках этого правила конг считается сетом из 3 костей.
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 и не может объявлять конг.
4. Если у игрока слишком много костей, это называют “перебор костей”. У игрока мёртвая рука, и игрок не может делать никаких объявлений со сноса и не может объявлять конг.
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

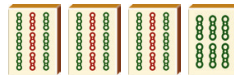
Этот раздел касается разрешения проблем с неправильными объявлениями. Данные правила относятся к случайным неправильным объявлениям.

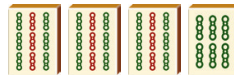
1. **Вовремя исправленное неправильное открытие.** Если игрок открывает чоу, панг или конг, но сразу же выясняется, что объявление неверно (неправильно открыт сет, или же чоу объявлено с игрока справа или напротив и т.д.), он может сразу же это исправить.  
*Пример.* Игрок объявил чоу на “2 точек”, снесённой 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, панга или конга 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, панга или конга, но до открытия костей передумывает или понимает, что у него нет костей на объявленный сет, он может отказаться от объявления.

4. **Отказ от конга.** Если игрок после взятия кости со стены объявляет конг, но ещё не открывает кости, а затем передумывает или понимает, что у него нет костей на конг, обычно он может отказаться от конга без штрафов.
5. **Неправильно открытый сет.** Если игрок делает объявление (чоу, панг или конг) и открывает сет, а потом (после того, как его кость взята на сет, или игрок справа взял кость, или он сам взял кость на замену конга) выясняет, что сет некорректный и не соответствует определению сета, это не может быть исправлено, и рука игрока получается мёртвой (ему нельзя победить). Если выясняется, что конг открыт неправильно, но кость на замену конга уже взята, игроку запрещается делать дальнейшие объявления (в дополнение к мёртвой руке, как если бы у игрока получился перебор костей).

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.

6. **Неправильный закрытый конг.** Все закрытые конги предъявляются игроками в конце сдачи. Если в конг положены заведомо разные кости, это является мошенничеством, и игрок как минимум платит штраф (а как максимум может быть дисквалифицирован, то есть отстранён от дальнейших игр). Если игрок случайно



ошибся с костями в конге (например, закрыл ) , это обычно обходится без штрафов. Но при этом ошибочный конг на победной руке приводит к ложной победе.

7. **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.
8. **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. Это никак не штрафуется.
9. Изменение ожидания с фаном “просящая рука с раздачи” (№26), например, объявление конга “4 точек” при ожидании “4445 точек” (было ожидание “3 5 6 точек”, осталось ожидание “5 точек”), может вскрыться только после объявления игроком маджонга. В этом случае считается, что игрок объявил ложную победу, на игрока налагается штраф, и игра продолжается. При этом все остальные игроки знают, что лежит в закрытом конге.
10. 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 тайваньском маджонге

1. Термин для очков в тайваньском маджонге – “тай”. Все фаны стоят то или иное количество таев.
2. Таи начисляются только за победную руку. 2 тая начисляются победителю за победу (№10).
3. Подсчёт очков на руке – это суммирование таев за все фаны, которые присутствуют на этой руке.
4. 36 фанов тайваньского маджонга представлены в таблице ниже – см. “Таблицу фанов”. Каждый фан описывает определённые условия; за выполнение этих условий победная рука получает указанные за фан таи.
5. Поглощение означает, что более дорогой фан уже включает в себя очки за более дешёвый, так что добавлять очки за более дешёвый фан уже нельзя. Например, “полностью закрытая рука” (№14) – это всегда победа со стены, значит, фан “победа со стены” (№5) поглощён и не добавляется к стоимости руки. Ещё пример: для “больших трёх ветров” (№24) поглощается “панг благородных” для всех пангов/конгов ветров в рамках фана, но если при этом на руке есть панг драконов, он может добавляться как “панг благородных”, потому что он не относится к “большим трём ветрам”.
6. Для победы не нужно собирать какой-либо необходимый минимум таев.
7. Для повышения соревновательности игроки могут условиться о нижнем пределе удвоений для объявления победы. Например, нужно набрать хотя бы 5 таев, при этом таи за отдельные цветы и сезоны не считаются (фаны №№ 1-2 выступают как дополнительные таи, а для объявления победы нужно как минимум 5 основных таев; фаны №№27-28 стоят наособицу), они могут быть добавлены после подсчёта основных таев. Дилерские надбавки тоже относятся к дополнительным таям.
8. **Верхний предел.** Обычно не устанавливается, но по договорённости игроки могут установить его равным 40 таям. Это означает, что если игрок насчитал на руке больше 40 таев, он может заявить только 40. Так, при победе с очень дорогой рукой, например, “большими четырьмя ветрами” (№33), незачем считать остальные очки, потому что они ничего не изменят, стоимость руки останется 40 тай.

## Схема выплат

1. Победитель получает одиночную стоимость своей руки при победе со сноса и тройную стоимость своей руки при победе со стены.
2. При победе со сноса набросивший в маджонг платит стоимость руки победителя. Если игрок набросил в несколько маджонгов, он платит за каждый.
3. При победе со стены все проигравшие платят стоимость руки победителя.
4. Дилер при победе добавляет 1 тай к стоимости своей руки (это дополнительные таи). Таким образом, при победе со сноса дилер получает 1 дополнительный тай, а при победе со стены – 3 дополнительных тая.

5. При нескольких победах подряд дилер также добавляет к стоимости своей руки по 2 тая за каждую победу после первой. Например, за вторую победу дилер добавляет 3 тая ( $1 + 2$ ), за третью победу – 5 таев ( $1 + 2 * 2$ ) и так далее.
6. Дилер при проигрыше (набросе в чужой маджонг или чужой победе со стены) платит 1 дополнительный тай. Также после нескольких своих побед дилер при проигрыше платит по 2 дополнительных тая за каждую победу после первой. Например, если дилер после 3 побед подряд набросил в чужой маджонг, он платит стоимость маджонга и ещё 7 таев ( $1 + 3 * 2$ ). Если дилер набрасывает в несколько маджонгов, он платит дилерские таи каждому победителю.
7. Результаты сдачи заносятся в протокол: кто победил, сколько таев стоит рука победителя (победителей), кто набросил в маджонг. По протоколу можно отследить, сколько побед подряд объявил дилер. Результаты всей игры подсчитываются по окончании игры. Рекомендуется вести промежуточные результаты, то есть подсчитывать текущие очки игроков после каждой сдачи.
8. Альтернативный вариант: расчёты палочками дьяньбан (яп. “тэмбо”).
9. Палочки дьяньбан представляют собой набор из 84 или 88 палочек четырёх номиналов:
  - a. Палочка с 8 чёрными точками (40 шт.) – 1 тай;
  - b. Палочка с 1 красной точкой (32 или 36 шт.) – 10 таев;
  - c. Палочка с 5 красными точками (8 шт.) – 100 таев;
  - d. Палочка с 9 красными и зелёными точками – 500 таев.
10. Каждый игрок в начале игры получает 10 палочек по 1 тая, 8 или 9 палочек по 10 таев, 2 палочки по 100 таев и 1 палочку по 500 таев. Начальная сумма будет составлять 790 или 800 таев.
11. 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>10</sup>




NN	Название	Описание	Стоимость
1	Цветок	Каждый цветок стоит 1 тай	1
2	Без цветов	На руке нет цветов	1
3	Панг благородных	На руке есть панг/конг благородных костей (ветров или драконов)	1
4	Без благородных	На руке нет благородных костей	1
5	Победа со стены	Игрок взял победную кость со стены	1
6	Открытый конг	На руке есть открытый конг	1
7	Ограбление конга	Игрок ограбил малый открытый конг другого игрока	1
8	Последняя кость в стене	Игрок победил на последней кости в стене (суммируется с "победой со стены")	1
9	Закрытая рука	Игрок победил со сноса, и на руке нет открытых сетов (допускаются закрытые конги)	1
10	Победа	Игрок объявил победу	2
10	Закрытый конг	На руке есть закрытый конг	2
11	Ценное ожидание	Игрок победил с ожиданием в середину, в край или ожиданием единственной в пару <sup>11</sup>	2
12	Два закрытых панга	На руке есть два закрытых панга/конга (суммируется с очками за закрытые конги)	2

<sup>10</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.

<sup>11</sup> Ожидание в середину: например, ожидание только "3 точек" в форму "24 точек"; ожидание в край – только "7 символов" в форму "89 символов" или только "3 бамбуков" в форму "12 бамбуков"; ожидание единственной в пару – только "8 точек" к изолированной "8 точек" на руке (не засчитывается при победе на "семи парах"). Также считается любое одно ценное ожидание на формах "2334" ("3" в середину или в пару), "67889" ("7" в середину или в край), "1233" ("3" в край или в пару) и "1223334" ("3" в середину, в край или в пару). Ожидания не считаются, если можно победить на разных номиналах: например, форма "5777 точек" ждёт как "5 точек" на пару и панг, так и "6 точек" на пару и чоу, поэтому здесь нет ценного ожидания. Аналогично его нет на формах "7899" (ожидание "6 8"), "1199" (ожидание "1 9") и "4445" (ожидание "3 5 6"). Ценные ожидания засчитываются только на регулярных руках.

13	Без благородных и без цветов	На руке нет благородных костей и цветов (поглощает “без цветов” и “без благородных”)	3
14	Полностью закрытая рука	На руке нет открытых сетов (допускаются закрытые конги), победная кость взята со стены (поглощается “победа со стены”)	3
15	Плоская рука	На руке собраны 5 чоу; если есть пара благородных костей и/или цветы, рука стоит 3 тая (“малая плоская рука”, добавляются таи за цветы); без цветов и без благородных костей рука стоит 10 таев (“большая плоская рука”, поглощаются “без благородных” и “без цветов”)	3 / 10
16	Три закрытых панга	На руке есть три закрытых панга/конга (суммируется с очками за закрытые конги)	5
17	Ранняя победа	Победа при малом количестве костей в сносе: от 0 до 5 включительно – 10 таев; от 6 до 9 включительно – 5 таев (снесённая на победу кость не считается)	5 / 10
18	Малые три ветра	На руке есть 2 панга/конга ветров и пара третьего ветра (поглощается “панг благородных” в рамках фана)	5
19	Чистый ряд	На руке есть 3 чоу, образующие ряд от “1” до “9” в какой-либо одной масти (“123 – 456 – 789”); закрытый чистый ряд стоит 10 таев <sup>12</sup> ; с открытыми чоу стоит 5 таев	5 / 10
20	Полумасть	Все сеты на руке сформированы из костей какой-либо одной масти или благородных костей (сочетается с “пангом благородных”)	10
21	Все панги	Все сеты на руке – панги или конги	10
22	Открытая рука	Все сеты объявлены со сноса, победная кость взята со сноса (не допускаются закрытые конги)	10
23	Малые три дракона	На руке есть 2 панга/конга драконов и пара третьего дракона (поглощается “панг благородных” в рамках фана)	10
24	Большие три ветра	На руке есть 3 панга/конга ветров (поглощается “панг благородных” в рамках фана)	10


<sup>12</sup> Сама рука может быть при этом частично открыта, главное, чтобы чоу, составляющие чистый ряд, были закрыты.

25	Четыре закрытых панга	На руке есть 4 закрытых панга/конга (суммируется с очками за закрытые конги)	10
26	Просящая рука с раздачи	На костях с раздачи уже есть структура; игрок объявляет “просящую с раздачи” перед своим первым сносом и ничего не может менять на руке <sup>13</sup> (суммируется с “полностью закрытой рукой”, поглощает “закрытую руку”)	10
27	Ограбление восьмого цветка	На руке игрока открыты 7 цветов, восьмой цветок приходит на руку другому игроку (мгновенная победа, остальные таи не считаются)	20
28	Восемь цветов	Игрок собрал все 8 цветов, мгновенная победа при объявлении последнего цветка (остальные таи не считаются)	30
29	Большие три дракона	На руке есть 3 панга/конга драконов (поглощается “панг благородных” в рамках фана) 	30
30	Малые четыре ветра	На руке есть 3 панга/конга ветров и пара четвёртого ветра (поглощается “панг благородных” в рамках фана) 	30
31	Восемь с половиной пар	На руке есть восемь пар костей и тройка (допускаются одинаковые пары, то есть 4 одинаковых кости, формирующих 2 пары; поглощают “закрытую руку”, суммируются с “полностью закрытой рукой”) <sup>14</sup> 	30

<sup>13</sup> Разумеется, игрок в свой ход берёт кость со стены, и если эта кость не годится на победу, игрок её сносит. Разрешается объявлять закрытый конг на взятой со стены кости, если это не изменяет исходное ожидание (набор костей, годящихся на победу).

<sup>14</sup> С этой структурой можно засчитать “без благородных” (№4), “без благородных и цветов” (№13), “полумасть” (№20) или “чистую масть” (№32). Не засчитывается ценное ожидание (оно засчитывается только на руке с регулярной структурой).

Как уже отмечалось, на закрытой тройке (фактически расширенной паре) нельзя объявлять конг, или придётся собирать регулярную структуру. Закрытая тройка не считается пангом, и “панг благородных” здесь не засчитывается.

32	Чистая масть	Все сеты на руке образованы костями какой-либо одной масти (поглощается фан “без благородных”)	40
33	Большие четыре ветра	На руке есть 4 панга/конга ветров (поглощается “панг благородных” в рамках фана) 	40
34	Пять закрытых пангов	На руке есть пять закрытых пангов/конгов (суммируется с очками за закрытые конги)	40
35	Благословение Небес	Победа Востока с раздачи (не засчитывается после объявления закрытого конга)	40
36	Благословение Земли	Победа на первом сносе Востока	40

## От составителя

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