

## Правила спортивного маджонга

### Базовый словарь терминов и основных правил

1. *Один круг*

Каждый из игроков, по очереди, сделал один снос.

2. *Рука / Раздача*

Все, что происходит между первоначальной раздачей плиток и объявлением победы «Ху́» («Маджонг») одним из игроков или завершением игры в ничью (см. «Ничья»). Один раунд обычно состоит из четырёх рук. (Термин «Рука» используется также для обозначения плиток, которые принадлежат одному из игроков).

3. *Раунд*

Каждый из игроков один раз побывал разыгрывающим. В одной полной игре в маджонг – четыре раунда.

4. *Полная игра*

Четыре раунда игры, или, в случае турнира, игра в течение времени, отведённого для четырёх раундов. При проведении турнира полная игра (четыре раунда или отведённое для четырёх раундов время) может также называться сессией.

5. *Ветер раунда / Преимущественный ветер*

Полная игра состоит из четырёх раундов, имеющих названия по именам четырёх ветров. Первый раунд называется «Восточный раунд», второй раунд – «Южный раунд», третий раунд – «Западный раунд», и последний – «Северный раунд».

6. *Ветер места*

Указатель места игрока за столом в каждой руке, который также соответствует четырём ветрам. Место разыгрывающего называется «Восток», игрок, сидящий с права от разыгрывающего – «Юг», игрок, сидящий напротив разыгрывающего – «Запад», и игрок, сидящий слева от разыгрывающего – «Север».

7. *Гостевой ветер*

Не являющийся ветром места или раунда.

8. *Двойной ветер*

Является одновременно ветром места и раунда.

9. *Рассадка*

Расположение игроков вокруг стола.

10. *Разыгрывающий и не разыгрывающий / Дилер и игроки*

Разыгрывающий – это игрок, сидящий на месте, обозначенном как «Восток». Остальные игроки за столом называются «не разыгрывающими» (или, просто, «игроками»). После завершения руки, разыгрывающий должен передать игральные кости игроку справа от себя, вне зависимости от того выиграл ли он эту руку или нет.

11. *Ротация мест*

Термин, используемый для обозначения тех моментов, когда игроки должны поменяться местами.

12. *Закрытые плитки*

После раздачи у каждого на руках должно быть тринадцать плиток, включая любые чоу, панги и / или конги. Стоящими плитками называют те плитки, которые не были снесены игроком. Тринадцать плиток игрока не включают в себя замещения за конг и цветы или сезоны. Плитки, которые не были открыты до того, как была объявлена победа, называются закрытыми.

13. *Обязательная пара*

В том случае, если вы преуспели в создании полной правильной руки, рука должна включать в себя одну пару.

14. *Чоу*

Три последовательно пронумерованные плитки одной масти.

15. *Панг*

Три одинаковые плитки одной масти (подразумевает как закрытый, так и открытый панг).

16. *Конг*

Четыре одинаковые плитки одной масти (подразумевает как закрытый, так и оба типа открытых конга).

17. *Пара*

Любые две одинаковые плитки.

18. *Благородные плитки*

Плитки ветров и плитки драконов совместно именуется «благородными». Существуют четыре различные плитки ветров, по четыре плитки каждая: Восток, Юг, Запад, Север. Существуют три различные вида драконов, по четыре плитки каждый: Зелёный дракон, Красный дракон и Белый дракон.

19. *Терминальные плитки*

Плитки, начинающие и заканчивающие пронумерованные масти, другими словами, Единицы и Девятки каждой пронумерованной масти. Терминальные плитки иногда приравниваются и играют как благородные.

20. *Сыграть чоу («Чй»)*

Взять плитку, снесённую игроком, сидящим слева от вас, выложить её в открытую вместе с двумя вашими плитками из числа стоящих плиток, и составить из них чоу напротив ваших закрытых плиток после того, как вы объявили чоу («Чй»).

21. *Сыграть панг («Пён»)*

Взять плитку, снесённую другим игроком и выложить её в открытую вместе с парой из числа ваших Стоящих плиток, чтобы составить из них панг после того, как вы объявили панг («Пён»).

22. *Сыграть конг («Ган»)*

Выложить комбинацию, состоящую из четырёх одинаковых плиток. Термин «конг» используется как существительное для обозначения комбинации из четырёх одинаковых плиток.

23. *Замещение цветов и сезонов («Бу хуā»)*

Когда вы берете плитку цветов или сезонов, вы можете открыть её, объявив «Хуā» («Хана»), и взять замещающую плитку с другого конца стены, и так до тех пор, пока у вас на руках не останется ни одной плитки цветов и сезонов.

24. *Ожидание*

Состояние ожидания одной последней плитки для завершения руки.

25. *Выигрыш или Ху́ («Маджонг»)*

Ситуация, при которой вы берете снесённую плитку или берете плитку со стены, и четырнадцать плиток в вашей руке составляют правильный и полный набор из числа предписанных правилами, и такая рука позволяет набрать восемь или более очков.

26. *Выигрыш со стены*

Выиграть взятием плитки со стены.

27. *Выигрыш со сноса*

Выиграть с помощью плитки, снесённой другим игроком.

28. *Объявления*

Вы должны объявить вслух «Чоу» («Чй»), «Пён» («Пон»), «Ган» («Кан»), «Хуā» («Хана») или «Ху́» («Фу») – победа до того, как совершить соответствующее действие. (Везде указаны ударения, в скобках дано японское чтение.)

29. *Фаны*

Названия приносящих очки комбинаций в соответствии с настоящим правилами.

30. *Обязательный снос*

Плитка, которая должна быть снесена на следующем ходу по причине её ошибочного открытия.

31. *Победная плитка*

Плитка, которую вы взяли для победы, должна быть выложена в стороне от ряда остальных ваших плиток, чтобы её могли увидеть остальные игроки. Запрещается ставить заключительную плитку среди других своих плиток до того, как будет открыта вся полная рука.

32. *Ошибочное число плиток*

На чужом ходу у игрока на руке всегда должно быть ровно тринадцать плиток (не считая открытых цветов и сезонов). Если же у игрока не на своём ходу на руке оказывается больше или меньше, чем тринадцать плиток, то такая ошибка лишает игрока возможности объявлять «Ху́».

33. *Ничья*

Ситуация, когда стена была полностью разобрана, и ни один из игроков не собрал полную победную руку.

34. *Ложное «Ху́» (Ложная победа)*

Ситуация, когда игрок объявил «Ху́», однако, оказалось, что у него нет действительной победной руки в соответствии с правилами.

35. *Стена*

После того, как стопки плиток были выложены в ряд, каждый игрок должен иметь перед собой восемнадцать стопок плиток. Стены всех четырёх игроков называются «Стена» (или, иногда, «Великая Стена»).

36. *Центр*

Квадратная площадь, образованная стенами четырёх игроков.

## Начало игры

1. *Построение стены*

Каждый игрок должен взять 36 плиток, и, складывая их в стопки по две плитки, составить перед собой стену из 18 стопок. Четыре собранные на столе стены составляют в квадрат.

2. *Бросание игральные кости и начало игры*

Игральные кости должны быть брошены дважды. Разыгрывающий должен зажать игральные кости в ладони и бросить их в центр между стенами с высоты 20-30 сантиметров над столом.

Разыгрывающий бросает игральные кости первым; выпавшая сумма чисел используется, чтобы определить, кто будет бросать игральные кости во второй раз. Эта сумма отсчитывается против часовой стрелки, начиная с разыгрывающего (сумма 5 или 9 означает, что бросать игральные кости будет вновь сам разыгрывающий; суммы 2, 6 или 10 означают,

что бросать будет игрок, сидящий справа от разыгрывающего – Юг; суммы 3, 7 или 11 означают, что бросать будет игрок, сидящий напротив разыгрывающего – Запад; суммы 4, 8 или 12 означают, что бросать будет игрок, сидящий слева от разыгрывающего – Север). Сумма чисел, выпавшая во второй раз, прибавляется к сумме чисел, выпавшей в первый раз, чтобы определить в каком месте стена будет разорвана.

Отсчитывая от правого конца стены второго бросавшего кости игрока, стена разрывается после стопки плиток, указанной суммой двух бросков игральные кости. Разыгрывающий берет первые 4 плитки (2 стопки) по часовой стрелке после разрыва; следующий игрок, Юг, берет следующие 4 плитки слева от разрыва, и так далее. После того как все игроки 3 раза взяли по 4 плитки, итого – 12 плиток, разыгрывающий продолжает брать плитки, но на этот раз он берет верхнюю плитку из первой стопки на краю стены и верхнюю плитку из третьей стопки. Остальные три игрока берут по очереди по одной плитке, начиная с первой стопки, из которой забрал плитку разыгрывающий, и заканчивая нижней плиткой второй стопки. После завершения раздачи разыгрывающий имеет 14 плиток, в то время как другие игроки имеют по 13 плиток.

### 3. *Расстановка плиток, а также замещение цветов и сезонов*

Каждый игрок может расставить взятые им плитки по типу, масти и нумерации. Затем игроки могут проверить, имеются ли у них плитки цветов или сезонов. Если у игрока имеются плитки цветов или сезонов, он открывает и выкладывает их между стеной и своими стоящими плитками, и берет замещающую плитку с другого конца стены. Первым замещает плитки цветов и сезонов разыгрывающий, затем, по очереди – Юг, Запад и Север, до тех пор, пока ни у кого из игроков не останется на руках закрытых плиток цветов и сезонов. После замещения цветов и сезонов, если разыгрывающий не может объявить «Ху́», он должен снести одну ненужную ему плитку. На расстановку плиток до первого сноса разыгрывающего отводится 20 секунд.

## Порядок игры

### 1. *Правила устных объявлений во время игры*

В процессе игры игрок должен произносить вслух требование снесённой плитки, для того чтобы составить чоу, панг или конг, а также когда был взят цветок, сезон или собрана рука. Для объявления чоу игрок должен сказать «Чй», для объявления панга игрок должен сказать «Пён», для объявления конга игрок должен сказать «Ган», для объявления победы игрок должен сказать «Ху́». При замещении цветка или сезона игрок должен сказать «Хуā». Игрок не должен называть названия плиток, которые он сносит. Игрокам запрещено обсуждать, разговаривать или общаться на своём родном языке или ином иностранном языке.

### 2. *Очередность ходов*

Игроки делают ходы по порядку, против часовой стрелки, начиная с разыгрывающего. После окончания руки, игральные плитки переходят к следующему игроку против часовой стрелки.

### 3. *Как брать плитку со стены*

После того, как игрок слева сделал свой ход, следующий игрок может брать плитку со стены. Запрещено брать новую плитку со стены до тех пор, пока предыдущий игрок не снёс одну плитку.

### 4. *Как сносить плитку*

После того, как игрок взял новую плитку со стены, сыграл чоу, панг, конг или взял замену за цветок, или сезон, но его рука не является корректной для победы, он обязан снести одну плитку в течение 10 секунд. Допускается сносить плитку идентичную той, которая была сыграна в чоу или панг. Снесённая плитка должна быть показана остальным игрокам и выложена перед вашими закрытыми плитками, а затем перемещена в центр между стенами. Вы должны складывать снесённые вами плитки одну рядом с другой, слева на право, в ряд по 6 плиток, при этом первый ряд располагается ближе к центру стола, а последний ряд – ближе к краю стола.

### 5. *Как объявлять (открывать) комбинацию*

Когда игрок забирает снесённую плитку, весь набор или комбинация должны быть выложены на стол для обозрения другими игроками. Взятая снесённая плитка должна быть повернута на 90 градусов по отношению к остальным и помещена среди открытых плиток таким образом, чтобы указывать на игрока, который её снёс: если она взята у «верхнего» игрока (игрок слева), плитка располагается на левой стороне открытой комбинации (чоу, панг или конг); если она взята для панга или конга у игрока напротив, плитка располагается между другими плитками объявленной комбинации; если она взята для панга или конга у «нижнего» игрока (игрок справа), плитка располагается на правой стороне объявленной комбинации. Открытые комбинации должны быть выложены перед рукой игрока (между рукой и серединой стола).

### 6. *Как играть чоу*

Если плитка, снесённая «верхним» игроком, может быть использована для составления чоу вместе с двумя из ваших закрытых плиток, произнесите «Чй». Откройте и выложите эти две плитки напротив закрытых плиток вашей руки, возьмите снесённую плитку и, повернув её на 90 градусов, поместите её слева от двух других плиток. Обратите внимание, что вы должны выдержать небольшую паузу перед тем, как объявить свою комбинацию, чтобы быть уверенным, что никто не объявит панг или конг. Разрешено играть чоу, панг или выиграть с помощью такой же плитки, которую вы снесли в предыдущем ходу, или которая была снесена перед этим другим игроком.

### 7. *Как играть панг*

Если плитка, снесённая другим игроком, совпадает с парой в ваших закрытых плитках, вы можете объявить «Пён». Затем откройте и выложите ваши две плитки напротив закрытых плиток вашей руки, возьмите снесённую плитку и, повернув её на 90 градусов, положите её таким образом, чтобы она указывала на того, у кого она была взята. Объявление панга или конга должно прозвучать в течение 3 секунд с момента сноса. Объявление панга перебивает объявление чоу.

## 8. Как играть конг

Когда вы играете конг (объявляете комбинацию из 4 одинаковых плиток), вы должны взять замещающую плитку с другого конца стены. Вы не можете сыграть конг в том же ходу, в котором вы объявили чоу или панг.

Существуют три способа сыграть Конг:

- a. Открытый конг. Если у вас на руке есть три одинаковые закрытые плитки, вы можете забрать идентичную снесённую плитку, объявив «Ган». Выложите и откройте три ваши плитки, затем возьмите снесённую плитку, повернув её на 90 градусов, и положите её в открытую комбинацию таким образом, чтобы она указывала на игрока, который её снёс. Затем возьмите замещающую плитку с конца стены. С открытым конгом рука перестаёт быть закрытой (даже если в руке нет никаких иных открытых комбинаций).
- b. Закрытый конг. Если у вас на руке есть четыре одинаковые закрытые плитки («Четыре врозь»), вы можете объявить «Ган», выложив 4 плитки лицом вниз напротив ваших закрытых стоящих плиток, и взять замещающую плитку с другого конца стены. По завершении розыгрыша руки вы обязаны показать закрытый конг остальным игрокам. С закрытым конгом рука рассматривается как закрытая (если нет других открытых комбинаций).
- c. Повышенный конг. Вы можете преобразовать открытый панг до конга плиткой исключительно из стены.

### Как собрать завершённую руку (победить)

#### 1. Порядок действий при объявлении победы

Когда одному из игроков удаётся собрать победную руку, он должен объявить «Ху́» или «Ху́ пай» и открыть всю свою руку. Затем он должен сообщить, какие фаны содержит его рука и сколько очков он получает, чтобы судья и остальные три игрока проверили это и подтвердили. Три других игрока не должны раскрывать свои руки до такого подтверждения. Объявление «Ху́» имеет приоритет по отношению к объявлению конга, панга или чоу.

#### 2. Требования к завершённой руке (корректной руке)

a. Основной тип завершённой руки состоит из четырёх комбинаций и одной пары, где комбинациями могут быть чоу, панг или конг, а именно (1 – одиночная плитка; 11 – пара; 111 – панг; 1111 – конг; 123 – чоу):

- |  |  |
|--|--|
| (1) 11, 123, 123, 123, 123;            | (4) 11, 123, 111, 111, 111 (или 1111); |
| (2) 11, 123, 123, 123, 111 (или 1111); | (5) 11, 111, 111, 111, 111 (или 1111). |
| (3) 11, 123, 123, 111, 111 (или 1111); |  |

b. Некоторые разрешённые руки состоят из особых комбинаций, включающих в себя пары или одиночные плитки, а именно:

- (1) 11, 11, 11, 11, 11, 11, 11 (рука «Семь Пар»)
- (2) 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 11 («Тринадцать Сирот»)
- (3) 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1 («Малые / Большие благородные и переплетённые плитки»)

c. Два способа победить:

- (1) Выигрыш со стены (составление руки путём взятия новой плитки со стены, включая замещающую плитку, когда вы сыграли конг или получили плитку цветка, или сезона).
- (2) Выигрыш со сноса (составление руки с помощью плитки, снесённой другим игроком, включая Ограбление Конга).

d. Победитель

Выигрывает только один игрок. Если в отношении снесённой плитки объявляют «Ху́» двое и более игроков, то победителем считается тот, кто сидит ближе по ходу к игроку, снесшему плитку.

### Порядок подсчёта очков во время игры

#### 1. Подсчёт очков выигравшей руки

a. Требования к объявлению «Ху́» (победы)

Рука должна содержать 14 плиток, собранных в комбинации согласно допустимым типам рук, указанным в правилах, и при этом сумма всех её фанов должна составлять 8 очков или более. Способ, которым была получена последняя выигрышная плитка, должен соответствовать тем допустимым способам, которые указаны в правилах.

b. Три типа очков

- (1) Дополнительные очки: проигравшие игроки должны заплатить выигравшему по 8 очков.
- (2) Основные очки: очки, подсчитанные на основе тех фанов, которые объявил выигравший игрок.
- (3) Штрафные очки: если игрок допустил нарушение во время розыгрыша руки, соответствующее количество очков вычитается после того, как рука была закончена.

c. Подсчёт очков после завершения руки

- (1) Выигрыш взятием со стены: дополнительные очки плюс основные очки, умноженные затем на 3 (каждый игрок платит выигравшему дополнительные очки плюс основные очки).
- (2) Выигрыш взятием снесённой плитки: дополнительные очки, умноженные на 3, плюс основные очки (игрок, снесший плитку, платит победителю основные очки плюс дополнительные очки, другие два игрока платят победителю только дополнительные очки).

d. Правила записи очков

Игрок должен самостоятельно объявить набранные им очки (подсчитав стоимость своей руки), затем остальные игроки

могут это проверить, а судья - перепроверить. После этого никто не вправе оспаривать результаты подсчёта. Если у игроков есть возражения, они должны их сделать во время подсчёта очков. Судья записывает результаты в протокол и просит всех 4 игроков его подписать.

е. Принципы подсчёта основных очков

Ниже приведённая таблица содержит полный перечень из 81 фана. В первую очередь, определите главный фан, т.е. фан с наибольшей стоимостью. Затем добавьте меньший фан в соответствии с нижеследующими принципами:

- (1) Принцип «не повторения»: если один фан неминуемо подразумевает или включается в другой фан, оба фана одновременно не могут быть засчитаны.
- (2) Принцип «не разделения» («неразрушимости»): после составления комбинаций для получения одного фана запрещается перестраивать эти комбинации для получения другого фана.
- (3) Принцип «не идентичности»: Если одна комбинация уже была использована для получения фана, не допускается использование этой же комбинации для получения такого же фана с другими комбинациями.
- (4) Свобода выбора наибольших очков (принцип «большее против меньшего»): Если вы можете использовать комбинацию для получения фанов как с большим количеством очков, так и с меньшим, вы вправе выбрать фан с большим количеством очков.
- (5) Принцип «одноразового подсчёта» («исключающее правило»): Если вы использовали часть комбинаций для получения одного фана, оставшиеся комбинации вы можете составлять с уже использованной комбинацией только один раз.

2. Подсчёт очков полной игры (четырёх раундов)

После того, как были сыграны четыре раунда или истекло время, отведённое на игровую сессию, очки за все сыгранные руки складываются, чтобы определить игрока с наибольшим количеством очков, игрока, занявшего второе, третье и последнее место. Игроку, набравшему наибольшее количество очков, присуждаются 4 турнирных очка. Игроку, занявшему второе место – 2 турнирных очка, занявшему третье место – 1 турнирное очко. Игрок, занявший последнее место, получает 0 очков за игровую сессию.

### **Алгоритм расчёта руки в спортивном маджонге.**

Под расчётом руки понимаем определение групп в руке.

Представление руки:

1. Объявленные группы. То, что игрок объявил во время игры. Определяются следующими значениями:
  - тип группы (чоу, панг, открытый или закрытый конг);
  - ранг группы (для чоу можно определить по любой плитке, например, по «средней» плитке);
2. Закрытые плитки в руке. Плитки, которые на момент выигрыша оставались закрытыми.
3. Ранг выигрышной плитки – группы ожиданий (№№ 77, 78, 79), односторонне ожидание или нет.
4. Откуда пришла выигрышная плитка (со стены или с кона).
5. Дополнительные признаки особых ситуаций в игре:
  - последняя плитка в игре;
  - последняя плитка своего типа (масть и достоинство);
  - выигрыш замещающей плиткой;
  - ограбление конга;
6. Ветра места и раунда (имеют значение только в случае, если рука содержит хотя бы один панг или конг ветров).

Вышеприведённых значений достаточно для однозначного определения всех групп в руке.

Некоторые замечания:

- особый случай проверки на чоу-3 группы (№№ 23, 28, 30, 39, 41, 51) и чоу-2 группы (№№ 69, 70, 71, 72). Эти группы так связаны друг с другом, что проще сразу провести проверку руки на все.
- группы ожиданий (№№ 77, 78, 79) определяются сначала независимо друг от друга и независимо от того, куда попала выигрышная плитка, т.е. просто по рангу выигрышной плитки. Затем происходит проверка – в случае наличия нескольких групп ожиданий, они все аннулируются.

### **Способы объявления победы**

Только тот игрок, который объявил победу, получает очки, основанные на составе выигрышной руки. Очки всех комбинаций руки складываются. Затем, отдельно от необходимых 8<sup>и</sup> очков, считаются цветы и сезоны. И последнее, в зависимости от выигрыша со стены или с помощью выложенной плитки, добавляются дополнительные очки для того, чтобы определить окончательный счёт и перевести его в оплату или окончательные очки.

В завершении, выплата или окончательные очки подсчитываются в зависимости от двух способов объявления победы:

1. С помощью выложенной плитки (выигрыш с игрока):
  - a. Победитель получает 8 очков.
  - b. Победитель, также получает, от игрока, который выложил выигрышную плитку, эквивалентным очкам, полученным победителем.
  - c. К примеру: игрок выиграл с помощью выложенной плитки со счётом в 10 очков + 2 плитки цветов = 12 очков, он / она получает  $8 + 8 + 8 = 24$  очка + 12 очков от игрока, который выложил плитку, получается 36 очков.
2. Выигрыш со стены:
  - a. Добавляются 8 очков к выигрышной руке.
  - b. Победитель получает столько очков от каждого игрока.
  - c. К примеру: игрок выиграл со стены со счётом 10 очков + 2 плитки цветов = 12 очков, он / она получают 8 очков, в сумме получается 20 очков. Таким образом получается  $20 + 20 + 20 = 60$  очков.

Как вы видите, у вас есть преимущество от выигрыша со стены!

**Внимание!** Будьте внимательны объявляя победу и подсчитывая очки. Если ваша рука стоит меньше 8и очков – это грозит вам штрафом в 30 очков (по 10 очков каждому игроку)!

### Различные виды рук и их стоимость

Всего существует 81 различных рук за которые присуждаются очки. Они делятся на девять категорий: основанные на благородных плитках; основанные на чоу; основанные на пангах; основанные на семи парах; основанные на масти; основанные на терминальных плитках; основанные на переплетённых плитках; основанные на типах ожидания; а также специальные руки. Количество очков зависит от уровня сложности элемента. Существуют двенадцать уровней: 88, 64, 48, 32, 24, 16, 12, 8, 6, 4, 2 и 1 очко. Победная рука может содержать более одного условия победы, за которые присуждаются очки. Если одна рука неминуемо предполагает существование другой руки, то запрещается объявлять и засчитывать обе руки одновременно.

№	Специальные руки:	12
20.	<i>Малые благородные и переплетённые плитки / Lesser Honors and Knitted Tiles</i>	

Составлена из семи одиночных благородных плиток (по одному каждого ветра и дракона) и одиночных нумерованных плиток, принадлежащих к различным последовательностям (1-4-7, 2-5-8 и 3-6-9).  
 Не совмещается с «Все типы мастей» или «Закрытая рука»,  
 совмещается при выигрыше со стены с «Полностью закрытая».



35.	<i>Переплетённый ряд / Knitted Straight</i>	12
-----	---	----

Специальный ряд, составленный из трёх различных переплетённых чоу разных мастей (1-4-7, 2-5-8 и 3-6-9).  
 Не совмещается с «Закрытая рука», последнюю плитку можно взять со стола.



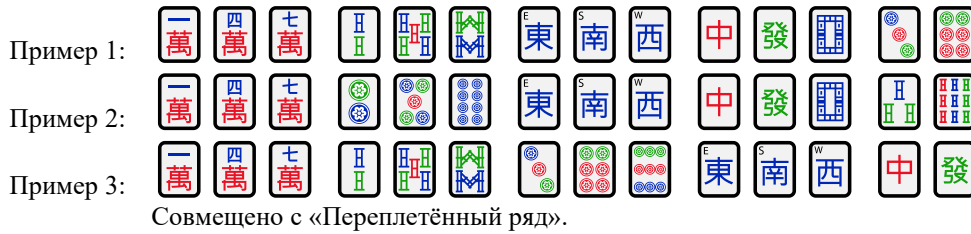
19.	<i>Семь пар / Seven Pairs</i>	24
-----	-------------------------------	----

Рука, состоящая из семи пар.  
 Не совмещается с «Закрытая рука» или «Ожидание единственной»,  
 совмещается при выигрыше со стены с «Полностью закрытая».



34.	<i>Большие благородные и переплетённые плитки / Greater Honors and Knitted Tiles</i>	24
-----	--	----

Состоит из любых благородных и разных переплетённых чоу в разных мастях (1-4-7, 2-5-8 и 3-6-9).  
 Не совмещается с «Все типы мастей» и «Закрытая рука»,  
 совмещается при выигрыше со стены с «Полностью закрытая».



4. *Девять врат / Nine Gates* 88

Состоит из плиток 1, 1, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 9, 9 в одной масти, создавая девятистороннее ожидание 1-9. Не совмещается с «Полное изобилие», «Закрытая рука» и «Панг терминальных или ветров», совмещается при выигрыше со стены с «Полностью закрытая».



6. *Семь смещённых пар / Seven Shifted Pairs* 88

Рука собрана из семи пар одной масти, каждая пара смещена по отношению к другой на один номер. Не совмещается с «Полное изобилие», «Закрытая рука» или «Ожидание единственной», совмещается при выигрыше со стены с «Полностью закрытая».



7. *Тринадцать сирот / Thirteen Orphans* 88

Одиночные плитки всех тринадцати из числа 1, 9 и благородных плиток, а также пары к любой из них. Не совмещается с «Все типы мастей», «Закрытая рука» и «Ожидание единственной», совмещается при выигрыше со стены с «Полностью закрытая».



№ Отдельные элементы, панги, конги, благородные:

81. *Цветы и сезоны / Flowers and Seasons* 1

Плитки «Слива» [梅], «Лилия» / «Орхидея» [兰 / 蘭], «Хризантема» [菊], «Бамбук» [竹], «Весна» [春], «Лето» [夏], «Осень» [秋] и «Зима» [冬], дают 1 очко при условии победы в текущем раунде, складывать нужно после удвоений. Если вы выигрываете с помощью замещающей цветок или сезон плитки, то добавляются очки за «Выигрыш со стены», но не за «Выигрыш замещающей плиткой». Цветок и сезон можно снести без замещения.

73. *Панг терминальных или благородных / Pung of Terminals or Honors* 1

Панг или конг единиц, девяток или холодных ветров.



64. *Четыре врозь / Необъявленный конг / Tile Hog* 2

Использованы все четыре одинаковые плитки одной масти без составления их в конг.



Панг частных или благородных:

59. *Панг драконов / Dragon Pung* 2

Панг или конг драконов.

60. *Ветер раунда / Преимущественный ветер / Prevalent Wind Pung* 2

Панг или конг ветров, текущего раунда.

61. *Ветер места / Собственный ветер / Seat Wind Pung* 2

Панг или конг ветров, соответствующего месту игрока за столом, разыгрывающий – Восток, и далее, против часовой стрелки от разыгрывающего – Юг, Запад, Север.

Конги:

74. *Открытый конг / Melded Kong* 1

Конг, созданный с помощью снесённой плитки другого игрока, или созданный из открытого панга.



67. *Закрытый конг / Concealed Kong* 2

Конг, составленный из плиток, взятых со стены, и объявленный как конг.

- *Двойной ветер / Double Wind, панг собственного ветра и одновременно ветра раунда (совмещено).* 4  
Панги и конги терминалов и благородных считаются отдельно, то есть открытый конг терминалов и гостевых ветров стоит 2 (1 + 1) очка, закрытый конг драконов 4 (2 + 2) очка и т. п.

№ Чоу:

Одинаковые чоу в одной масти:

69. *Чистое двойное чоу / Pure Double Chow* 1

Два идентичных чоу в одной масти.

23. *Чистое тройное чоу / Pure Triple Chow* 24

Три чоу одинаковой номерной последовательности и одной масти.

Не совмещается с «Чистые смещённые панги» или «Чистое двойное чоу».



Совмещено с «Средние плитки», «Все пятёрки», «Все чоу», «Смешанное двойное чоу» и «Пропущенная масть».

14. *Чистое четверное чоу / Pure Quadruple Chow* 48

Четыре чоу одной номерной последовательности в одной масти.

Не совмещается с «Чистые смещённые панги», «Четыре врозь» или «Чистое двойное чоу».



Совмещено с «Полное изобилие», «Четыре нижних» и «Все чоу».

Одинаковые чоу в разных мастях:

70. *Смешанное двойное чоу / Mixed Double Chow* 1

Два чоу одинаковой последовательности, но в разных мастях.

41. *Смешанное тройное чоу / Mixed Triple Chow* 8

Три чоу одной номерной последовательности, по одному в каждой масти.



Совмещено с «Все чоу», «Все плитки простые» и «Четыре врозь».



Совмещено с «Четыре верхних», «Все чоу» и одно из «Чистое двойное чоу», «Смешанное двойное чоу».

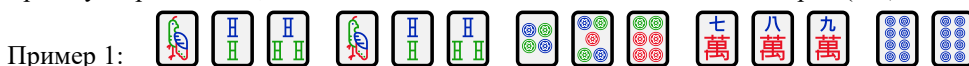
Последовательные чоу в одной масти:

71. *Короткий ряд / Short Straight* 1

Чоу двойной длины, шесть последовательных плиток одной масти.

39. *Смешанный ряд / Mixed Straight* 8

Три чоу в трёх мастях, составляющие девять последовательных номеров (1-9).



Совмещено с «Все чоу» и «Чистое двойное чоу».



Совмещено с «Все чоу» и одним из «Короткий ряд», «Смешанное двойное чоу».

28. *Чистый ряд / Pure Straight* 16

Рука, содержащая по одной плитке от 1 до 9 в одной масти, составляющих три последовательных чоу.



Совмещено с «Полное изобилие», «Все чоу» и один из «Чистое двойное чоу», «Короткий ряд», «Два терминальных чоу».



Совмещено с «Без благородных» и «Пропущенная масть».



Ступенчатые чоу в одной масти:

72. Два терминальных чоу / Two Terminal Chows 1

Два чоу из плиток 1, 2, 3 и 7, 8, 9 одной масти.



51. Смешанные смещённые чоу / Mixed Shifted Chows 6

Три чоу по одному в каждой масти, каждое следующее смещено на один номер вверх от предыдущего.



30. Чистые смещённые чоу / Pure Shifted Chows 16

Три чоу одной масти, каждое следующее смещено строго на один или два номера от предыдущего.



29. Три масти и терминальные чоу / Three Suited Terminal Chows 16

Рука, состоящая из пары «Два терминальных чоу» разных мастей и пары пятёрок третьей масти. Не совмещается с «Чистое двойное чоу», «Два терминальных чоу», «Без благородных» или «Все чоу».



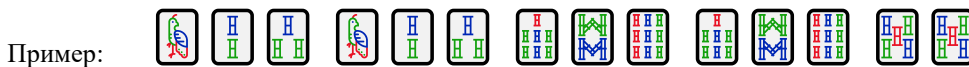
16. Четыре смещённых чоу / Four Shifted Chows 32

Четыре чоу одной масти, каждое смещено на 1 или 2 номера от предыдущего, но без комбинаций смещений. Не совмещается с «Короткий ряд».



13. Чистые терминальные чоу / Pure Terminal Chows 64

Две пары верхних и нижних терминальных чоу в одной масти и одной пары пятёрок той же масти. Не совмещается с «Семь пар», «Полное изобилие», «Все чоу», «Чистое двойное чоу» и «Два терминальных чоу».



- Последовательность 123-123-456 в одной масти (совмещено) 2
- Два одинаковых «Короткий ряд» в двух мастях (устарело, 2002 г) 3
- Два «Два терминальных чоу» (123-789) в двух мастях без пары в третьей масти (устарело, 2002 г) 3

№ Панги / конги:

Панги одного номинала:

65. Двойной панг / Double Pung 2

Два панга одинаковой последовательности в двух разных мастях.



32. Тройной панг / Triple Pung 16

Три панга одного достоинства разных мастей.



Последовательные панги:

42. Смешанные смещённые панги / Mixed Shifted Pungs

8

Три панга или конга, по одному в каждой масти, каждый следующий смещён на 1 номер вверх от предыдущего.

Пример 1:  Совмещено с «Четыре нижних», «Все группы панги», «Двойной панг» и «Все плитки простые».

Пример 2:  Совмещено с «Верхние плитки», «Четыре врозь» и «Панг терминальных или ветров».

24. Чистые смещённые панги / Pure Shifted Pungs

24

Три панга или конга одной масти, каждый следующий смещён на один номер от предыдущего. Не совмещается с «Чистое тройное чоу».

Пример:  Совмещено с «Четыре нижние», «Все группы панги», «Все плитки простые», «Двойной панг» и «Пропущенная масть».

15. Четыре чистых смещённых панга / Four Pure Shifted Pungs

48

Четыре панга или конга одной масти, каждый смещён на один номер от предыдущего. Не совмещается с «Чистое тройное чоу», «Чистые смещённые панги» и «Все группы панги».

Пример:  Совмещено с «Четыре нижние», «Пропущенная масть», «Вертикально симметричные плитки» и «Панг терминальных или ветров».

Закрытые панги:

66. Два закрытых панга / Two Concealed Pungs

2

Два панга, собранных без объявления.

Пример:  Закрытый панг, закрытый конг, выиграно с помощью снесённой плитки 3 символов. Совмещено с «Двойной панг», «Закрытый конг», «Два терминальных чоу», «Без благородных», «Крайнее ожидание» и «Панг терминальных» (два раза).

33. Три закрытых панга / Three Concealed Pungs

16

Три панга, собранных без объявления.

Пример 1:  Совмещено с «Все терминальные и благородные», «Все типы мастей» и «Панг драконов».

Пример 2:  Совмещено с «Полное изобилие».

12. Четыре закрытых панга / Four Concealed Pungs

64

Рука содержит четыре панга, собранных без раскрытия. Не совмещается с «Все группы панги» или «Закрытая рука». совмещается при выигрыше со стены с «Полностью закрытая».

Пример:  Совмещено с «Четыре нижние», «Смешанные смещённые панги», «Двойной панг» и «Все плитки простые».

Конги:

57. Два открытых конга / Two Melded Kongs

4

Рука содержит два открытых конга. Совмещается с «Закрытый конг». (Один открытый конг и один закрытый конг дают 6 очков.)

Пример 1:  Два открытых конга, панг красных драконов, выиграно со снесённой плитки 1 символов. Совмещено с «Все группы панги», «Панг драконов», «Двойной панг», «Панг терминальных или ветров» и «Пропущенная масть».

Пример 2:  Закрытый конг, открытый конг, выиграно со снесённой плитки 4 точек. Совмещено с «Вертикально симметричные плитки», «Панг драконов», «Закрытое ожидание».

48. *Два закрытых конга / Two Concealed Kongs (совмещено)*

8

Рука, содержащая два закрытых конга.

Пример: Совмещено с «Панг терминальных или ветров» (трижды), «Пропущенная масть», «Взятие со стены» и «Ожидание единственной».

17. *Три конга / Three Kongs*

32

Рука содержит три конга.

Может совмещаться с «Три закрытых панга», если все конги закрыты.

Пример: Совмещено с «Чистые смещённые панги», «Четыре нижних», «Двойной панг», «Все плитки простые» и «Пропущенная масть».

5. *Четыре конга / Four Kongs*

88

Рука, содержащая четыре конга.

Совмещается с «Закрытый конг».

Не совмещается с «Открытый конг», «Ожидание единственной».

Пример 1: Совмещено с «Все типы мастей» и «Панг терминальных или ветров».

Пример 2: Совмещено с «Четыре нижних», «Смешанные смещённые панги», «Двойной панг» и «Панг терминальных или ветров» (дважды).

Пример 3: Совмещено с «Большие три дракона», «Все благородные».

Драконы и ветра:

54. *Два панга драконов / Two Dragon Pungs*

6

Два панга или конга драконов.

Не совмещается с «Панг драконов».

Пример: Совмещено с «Два терминальных чоу» и «Пропущенная масть».

10. *Малые три дракона / Little Three Dragons*

64

Рука содержит панги двух драконов и одну пару третьего дракона.

Не совмещается с «Панг драконов» или «Два дракона».

Пример 1: Совмещено с «Все терминальные и благородные» и «Пол-изобилия».

Пример 2: Совмещено с «Внешняя рука», «Панг терминальных или ветров» и «Пропущенная масть».

Пример 3: Совмещено с «Все благородные».

2. *Большие три дракона / Big Three Dragons*

88

Рука содержит панги или конги всех трёх драконов.

Не совмещается с «Два дракона» или «Панг драконов».

Пример 1: Совмещено с «Все терминальные и благородные» и «Пропущенная масть».

Пример 2: Совмещено с «Все благородные».

Пример 3: Совмещено с «Пол-изобилия».

38. *Большие три ветра / Big Three Winds*

12

Рука, содержащая панги или конги трёх ветров.

- Пример 1:  Совмещено с «Все терминальные и благородные» и «Пропущенная масть».
- Пример 2:  Совмещено с «Пол-изобилия».
- Пример 3:  Совмещено с «Все благородные» и «Панг драконов».

9. *Малые четыре ветра / Little Four Winds*

64

Рука содержит три панга или конга ветров и одну пару четвёртого ветра. Совмещается с «Преимущественный ветер» и «Ветер места», но не совмещается с «Большие три ветра» и «Панг терминальных или ветров».

- Пример 1:  Совмещено с «Пол-изобилия» и «Внешняя рука».
- Пример 2:  Совмещено с «Все благородные» и «Панг драконов».

1. *Большие четыре ветра / Big Four Winds*

88

Рука содержит панги или конги всех четырёх ветров. Не совмещается с «Большие три ветра», «Все группы панги», «Преимущественный ветер», «Ветер места» и «Панг терминальных или ветров».

- Пример 1:  Совмещено с «Все благородные».
- Пример 2:  Совмещено с «Все терминальные и благородные» и «Пол-изобилия».
- Пример 3:  Совмещено с «Пол-изобилия».

№ Завершение Mahjong:

80. *Выигрыш со стены / Self-Drawn*

1

Выигрыш с помощью плитки, взятой со стены.

- Пример:  Открытый конг, выигрыш со стены – 2 бамбуков. Совмещено с «Открытый конг» «Панг терминальных или ветров», «Смешанное двойное чоу», «Короткий ряд», «Ожидание единственной», «Пропущенная масть» и «Без благородных».

Единственно возможной плиткой:

77. *Краевое ожидание / Edge Wait*

1

Ожидание старшей или младшей плитки в чоу, которое будет подходящим только к одной группе, не создающая при этом новых ожиданий, комбинация плиток, собираемая в готовую руку единственным образом только данной плиткой.

78. *Закрытое ожидание / Closed Wait*

1

Ожидание средней плитки в чоу, которое будет подходящим только к одной группе, не создающая при этом новых ожиданий, комбинация плиток, собираемая в готовую руку единственным образом только данной плиткой.

79. *Ожидание единственной / Single Wait*

1

Ожидание в единственно возможную пару, не создающая при этом новых ожиданий, комбинация плиток, собираемая в готовую руку единственным образом только данной плиткой.

58. *Последняя плитка / Last Tile*

4


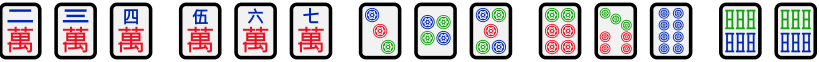
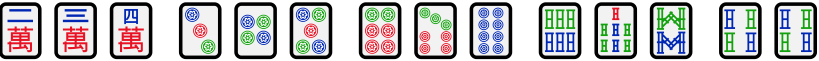

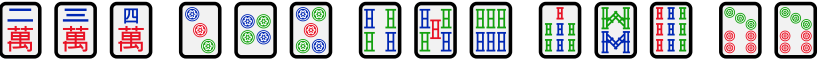
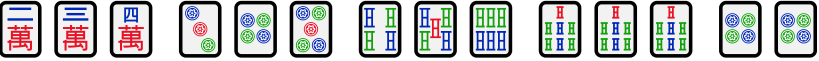
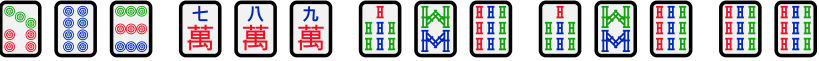

Выигрыш с помощью плитки, которая является последней из четырёх в своём роде, это должно быть очевидно для всех игроков, основываясь на снесённых и открытых плитках.

Последней плиткой:

44. *Последняя плитка со стены / Last Tile Draw*

8

Выигрыш взятием самой последней плитки в стене. Не совмещается с «Выигрыш со стены».

45. *Требование последней плитки / Last Tile Claim* 8  
 Выигрыш взятием снесённой (сброшенной, дискард) плитки, которая является последней в игре.
46. *Выигрыш с замещающей плитки / Out with Replacement Tile* 8  
 Выигрыш взятием замещающей плитки после составления конга, но не замещения цветка или сезона. Если после объявления конга взята плитка цветка или сезона и замещающая цветок или сезон плитка позволяет выиграть, то могут быть засчитаны очки за «Выигрыш со стены», но «Выигрыш замещающей плиткой» в этом случае не засчитывается.
47. *Ограбление конга / Robbing The Kong* 8  
 Выигрыш с помощью плитки, которую кто-либо добавил к открытому пангу, чтобы создать конг. Не совмещается с «Последняя плитка», «Полностью закрытая» и «Ожидание единственной».
- № Рука в целом:  
 53. *Открытая рука / Melded Hand* 6  
 Все комбинации в руке (чоу, панг, конг и пара), должны быть составлены с помощью плиток, снесённых другими игроками. Все комбинации должны быть открытыми, а игрок должен выиграть единственно возможной плиткой, снесённой другим игроком.  
 Не совмещается с «Ожидание единственной».
- Пример: 
- Закрытая рука:  
 62. *Закрытая рука / Concealed Hand (с кона)* 2  
 Все плитки – закрытые, выигрыш с помощью снесённой плитки.
- Пример:   
 Совмещено с «Все чоу», «Все плитки простые» и «Короткий ряд».
56. *Полностью закрытая / Fully Concealed (со стены)* 4  
 Рука, которую игрок завершает без единого объявления, и выигрывает взятием со стены.
- Пример:   
 Совмещено с «Все чоу», «Все плитки простые», «Короткий ряд», «Смешанное двойное чоу» и «Закрытое ожидание» (взятие со стены 7 бамбуков).
- Комбинация:  
 75. *Пропущенная масть / One Voided Suit* 1  
 Комбинация без одной простой масти (Символов, Точек или Бамбуков).
- Пример: 
76. *Без благородных плиток / No Honors* 1  
 Рука, составленная полностью из номерных плиток, без ветров и драконов.
63. *Все чоу / All Chows* 2  
 Рука состоит из всех чоу, без благородных плиток.  
 Не совмещается с «Без благородных».
- Пример:   
 Совмещено с «Смешанные смещённые чоу» и «Короткий ряд».
68. *Все плитки простые / All Simples* 2  
 Рука, собранная без использования терминальных или благородных.
- Пример:   
 Совмещено с «Смешанные смещённые чоу».
55. *Внешняя рука / Outside Hand* 4  
 Рука содержит терминальные или благородные плитки в каждой своей комбинации, включая пару.
- Пример 1:   
 Совмещено с «Верхние плитки», «Смешанное тройное чоу», «Четыре врозь», «Все чоу» и одно из «Чистое двойное чоу», «Смешанное двойное чоу».
- Пример 2:   
 Совмещено с «Пол-изобилия», «Чистое двойное чоу» и «Два терминальных чоу» (дважды) или «Два терминальных чоу» и «Чистое двойное чоу» (дважды).

Пример 3: Совмещено с «Смешанное двойное чоу», «Два терминальных чоу», «Пропущенная масть» и «Панг терминальных или ветров».

49. *Все группы пангу / All Pungs* 6

Рука содержит четыре панга или конга и одну пару.

Пример: Совмещено с «Тройной панг», «Все типы мастей» и «Панг драконов».

50. *Пол-изобилия / Half Flush* 6

Рука составлена из плиток в одной из трёх номерных мастей в сочетании с благородными.

Пример: Совмещено с «Чистые смещённые чоу» и «Два терминальных чоу».

52. *Все типы мастей / All Types* 6

Рука, в которой каждая из пяти комбинаций (панги, конги, чоу, пары) составлена из разных типов плиток (символов, бамбуков, точек, ветров и драконов).

Не совмещается с специальными руками кроме «Переплетённый ряд», «Семь смещённых пар» и «Семь пар».

Пример: Совмещено с «Смешанный ряд» и «Панг драконов».

40. *Вертикально симметричные плитки / Reversible Tiles* 8

Все плитки в руке вертикально симметричны (1, 2, 3, 4, 5, 8, 9 точек, 2, 4, 5, 6, 8, 9 бамбуков и белый дракон). Не совмещается с «Пропущенная масть».

Пример 1: Совмещено с «Все пятёрки», «Четыре врозь» и «Чистое двойное чоу» (дважды).

Пример 2: Совмещено с «Двойной панг».

Пример 3: Совмещено с «Все группы панги», «Панг драконов», «Двойной панг» и «Панг терминальных» (x2).

36. *Четыре верхних / Upper Four* 12

Рука, составленная исключительно из нумерованных плиток от 6 до 9.

Не совмещается с «Без благородных».

Пример 1: Совмещено с «Четыре врозь» и «Смешанное двойное чоу».

Пример 2: Совмещено с «Смешанное тройное чоу», «Все чоу» и одно из «Чистое двойное чоу», «Смешанное двойное чоу».

Пример 3: Совмещено с «Семь пар» и при выигрыше со стены с «Полностью закрытая».

37. *Четыре нижних / Lower Four* 12

Рука, составленная только из нумерованных плиток от 1 до 4.

Не совмещается с «Без благородных».

Пример 1: Совмещено с «Смешанное тройное чоу», «Все чоу» и одно из «Чистое двойное чоу», «Смешанное двойное чоу».

Пример 2: Совмещено с «Четыре чистых смещённых панга», «Пропущенная масть» и «Панг терминальных или ветров».

31. *Все пятёрки / All Fives* 16

Рука, в которой все пять комбинаций (чоу, панг, конг, пара) включают номерную плитку 5. Не совмещается с «Все плитки простые».

- Пример 1: Совмещено с «Средние плитки», «Смешанное тройное чоу», «Четыре врозь», «Все чоу» и одно из «Чистое двойное чоу», «Смешанное двойное чоу».
- Пример 2: Совмещено с «Двойной панг», «Четыре врозь».

21. *Все чётные панги / All Even Pungs* 24

Рука, составленная из чётных номерных плиток, т.е. соответствующих пангов или конгов и пары.  
 Не совмещается с «Все группы панги» или «Все плитки простые».

- Пример 1: Совмещено с «Тройной панг» и «Четыре нижние».
- Пример 2: Совмещено с «Двойной панг» (дважды) и «Пропущенная масть».
- Пример 3: Совмещено с «Двойной панг» (дважды) и «Пропущенная масть».

22. *Полное изобилие / Full Flush* 24

Все плитки принадлежат одной масти.  
 Не совмещается с «Без благородных».

- Пример 1: Совмещено с «Четыре чистых смещённых панга» и «Панг терминальных или ветров».
- Пример 2: Совмещено с «Семь пар» и при выигрыше со стены с «Полностью закрытая».
- Пример 3: Совмещено с «Все чоу», «Чистый ряд», «Четыре врозь» и одно из «Чистое двойное чоу», «Короткий ряд», «Два терминальных чоу».

25. *Верхние плитки / Upper Tiles* 24

Рука, состоящая только из плиток 7, 8 и 9.  
 Не совмещается с «Без благородных».

- Пример 1: Совмещено с «Смешанное тройное чоу», «Внешняя рука», «Четыре врозь», «Все чоу» и одно из «Чистое двойное чоу», «Смешанное двойное чоу».
- Пример 2: Совмещено с «Все группы панги», «Двойной панг» и «Панг терминальных или ветров».
- Пример 3: Совмещено с «Двойной панг», «Четыре врозь» и «Смешанное двойное чоу».

26. *Средние плитки / Middle Tiles* 24

Рука, состоящая только из плиток 4, 5 и 6.  
 Не совмещается с «Без благородных» или «Все плитки простые».

- Пример 1: Совмещено с «Чистые смещённые панги», «Четыре врозь» (трижды) и «Пропущенная масть».
- Пример 2: Совмещено с «Семь пар» и при выигрыше со стены с «Полностью закрытая».

27. *Нижние плитки / Lower Tiles* 24

Рука, состоящая только из плиток 1, 2 и 3.  
 Не совмещается с «Без благородных».

- Пример: Совмещено с «Смешанное тройное чоу», «Четыре врозь», «Все чоу» и одним из «Чистое двойное чоу», «Смешанное двойное чоу».

18. *Все терминальные и благородные / All Terminals and Honors*

32

Пара (пары), панги или конги – все собраны из нумерованных плиток 1 или 9 и благородных плиток. Не совмещается с «Все группы панги» или «Панг терминальных или ветров».



8. *Все терминальные / All Terminals*

64

Пара (пары), панги или конги – все собраны из 1 и 9 нумерованных плиток и без благородных плиток. Не совмещается с «Все группы панги», «Внешняя рука», «Панг терминальных или ветров» и «Без благородных».



11. *Все благородные / All Honors*

64

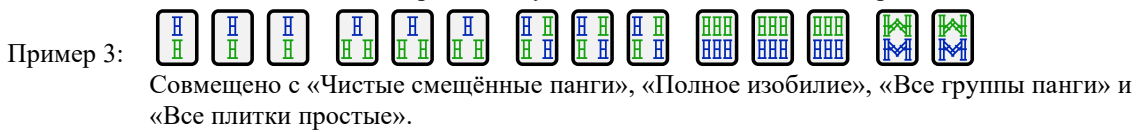
Пара (пары), панги или конги – все собраны из благородных плиток, закрытые или открытые. Не совмещается с «Все группы панги», «Внешняя рука» и «Панг терминальных или ветров».



3. *Все зелёные / All Greens*

88

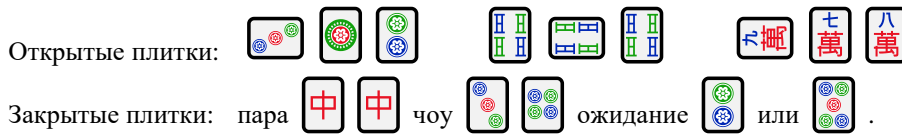
Рука составлена только из плиток 2, 3, 4, 6, 8 бамбуков и Зелёного дракона. Совмещается с «Полное изобилие» и «Пол-изобилия».



43. *Цыплячья рука / Chicken Hand*

8

Рука, которая в противном случае набирала бы 0 очков (не считая цветов и сезонов), т.е. четыре элемента в трёх мастях, не образующих что-то ещё, не является открытой или закрытой рукой.



**Нарушения и штрафы**

Игрок, нарушивший правила или регламент, наказывается предупреждением и / или снятием очков и / или лишением права выиграть текущую руку и / или публичной критикой.

1. *Снятие очков*

Нарушение правил: игрок, нарушающий правила может быть лишён 5, 10, 20, 40, 50 или 60 игровых очков, в зависимости от серьёзности нарушения (на усмотрение судей); эти очки не прибавляются к текущей сумме очков других игроков.

2. *Лишение права выиграть текущую руку*

За некоторые нарушения, в соответствии с правилами и по определению судей, налагаемым на игрока штрафом может быть лишение права объявить победу в текущей руке.

**Отдельные нарушения и соответствующие наказания**

Серьёзность наказания может различаться в зависимости от критериев используемой системы правил.

1. *Обман*

Судья имеет право наказать игрока, если тот незаметно для других заменит закрытую стоящую плитку, спрячет плитку или будет иным образом обманывать.

2. *Ошибочные чоу, панг, конг или замещение цветков и сезонов*

Если игрок ошибся в объявлении и открытии чоу, панга, конга или в замещении цветка, или сезона, такой игрок лишается права объявить победу до окончания текущей руки. Этот статус игрока называется «Мёртвая рука».



### 3. *Пустое требование чоу, панга или конга (изменение намерений)*

Игрокам не позволяется требовать плитку для открытия комбинации, а потом отказываться от намерения её взять. Такое изменение намерений называется «пустым требованием». Если игрок в первый раз совершает пустое требование чоу панга или конга, он подлежит предупреждению, во второй раз он лишается 5 очков, в третий раз он лишается 10 очков, в четвёртый раз он лишается 20 очков, и так далее.

### 4. *Касание плитки*

Касание игроком плитки на стене до того, как его «верхний» игрок снёс свою плитку, является нарушением. В первый раз игрок будет предупреждён, во второй раз он будет лишён 5 очков, в третий раз он будет лишён 10 очков, в четвёртый раз он будет лишён 20 очков, и так далее. Если плитка не была увидена, нарушивший игрок может вернуть её на первоначальное место. Если плитка была увидена, нарушивший игрок не может объявлять «Ху́» до конца розыгрыша текущей руки, однако обязан продолжать играть вместе с остальными игроками.

### 5. *Позднее требование панга*

Объявление панга по прошествии 3 секунд, отведённых на это после сноса, является нарушением. В каждом из раундов нарушивший игрок в первый раз получает предупреждение, во второй раз он лишается 5 очков, в третий раз он лишается 10 очков, в четвертые раз он лишается 20 очков, и так далее.

### 6. *Ошибки, связанные с ложным «Ху́»*

Когда игрок объявляет «Ху́», необходимо, чтобы его рука полностью использовала 14 плиток (не считая цветы, сезоны и 4-ые плитки в конге) для образования зачётной руки, и чтобы стоимость руки была равна 8 очкам или более (не считая очки за цветы и сезоны). Не соблюдение этих требований называется «Ложное ху́» или «Ложная победа».

Недобор очков: если игрок объявляет победу, но его рука стоит менее 8 очков, он лишается 10 очков в пользу каждого из остальных игроков, и ему запрещается выигрывать в текущей руке.

Ошибочное требование «Ху́»: если игрок находится в ожидании и ошибочно требует снесённую плитку для «Ху́» (например, решив, что это другая плитка, или что у него большее и меньше плиток, необходимых для Ху́), такой игрок лишается 20 очков в пользу каждого из остальных игроков, и ему запрещается выигрывать в текущей руке.

### 7. *Как быть с ошибочно раскрытыми плитками*

Плитка, раскрытая игроком в процессе игры должна быть в обязательном порядке снесена на его следующем ходу.

Если игрок раскрыл все свои плитки после того, как кто-либо объявил «Ху́», такой игрок допускает нарушение. Если окажется, что объявивший в действительности выиграл, игрок, показавший свои плитки, получает предупреждение. Если же окажется, что рука объявившего не является корректной, игрок, раскрывший свои плитки, лишается права выиграть в текущей руке, и обязан сносить показанные плитки одну за другой, чтобы другие игроки могли ими воспользоваться, до тех пор все они будут снесены и заменены новыми плитками. Кроме того, если судья установит, что вышеизложенное имело место, нарушивший игрок лишается 30 очков, которые затем присуждаются каждому из оставшихся игроков.

Игрок, который опрокинул плитку другого игрока, лишается от 5 до 60 очков в пользу этого игрока в соответствии с решением судьи. Судья также должен решить может ли такой игрок продолжать игру.

Если игрок, объявивший «Ху́», в действительности не имеет корректной руки, он не подлежит штрафу.

### 8. *Неверное количество плиток*

Если игрок имеет более 13 или менее 13 плиток в промежутке между ходами, он не может объявить «Ху́» в данной руке. Такой игрок может продолжать брать, сносить и требовать плитки, но не может выиграть руку.

### 9. *Разглашение информации*

Игрок, который подсказывает другому игроку или передаёт информацию (истинную или ложную) путём объяснений, уловок, выражения лица или иным очевидным образом, тем самым совершает серьёзное нарушение. Вне зависимости от того, приобрёл ли от этого выгоду получатель информации, распространитель информации лишается права выиграть в текущей руке.

### 10. *Серьёзное нарушение порядка в ходе соревнования*

За очевидное нарушение порядка игрок, который упорно продолжает не подчиняться требованиям судьи, подлежит отстранению от соревнования и публичной критике.

### 11. *Другие нарушения*

После объявления «Чй», «Пён» или «Ган», истребованная снесённая плитка должна быть взята в разумный срок. Если игрок не взял плитку после двух ходов (т.е. до того, как второй по очереди игрок взял плитку со стены), он должен продолжить игру без права объявить победу до конца данной руки.

После объявления «Ху́», востребованная плитка должна быть взята до начала подсчёта очков. В противном случае засчитывается ложное «Ху́».

Игрок не может объявлять «Чй», «Пён» или «Ган» и вслед за этим немедленно объявлять «Ху́». Когда снесённая плитка завершает руку, игрок должен говорить только «Ху́». Совершение этой ошибки или ошибок, связанных с иным нестандартным объявлением «Ху́», или отказ от открытия своих закрытых стоящих плиток, лишает игрока возможности выиграть на текущем ходу; он должен снести одну плитку и надеяться на то, что сможет объявить «Ху́» на следующем ходу. Если игрок показывает свои плитки, но не объявляет «Ху́», он лишается права выиграть и должен продолжить игру.

Раскрытие плиток до объявления «Ху́» лишает такого игрока права выиграть в текущей руке.

Протягивание руки над местом сноса плиток для того, чтобы взять новую плитку со стены, лишает игрока права взять

текущую снесённую плитку. Если игрок протянул руку таким образом, но всё-таки взял снесённую плитку, ему запрещается играть чоу, панг или конг, а также выиграть текущую руку.

После объявления «Ху» игрок должен воспользоваться снесёнными в центр стола плитками для подсчёта очков. Каждая плитка, повернутая лицом вверх, обозначает 1 очко; плитка, повернутая лицом вниз, обозначает 10 очков. Если плитки, составляющие руку игрока, оказываются смешанными с теми, которые используются для подсчёта очков, то это является нарушением. После того, как судья установит эту ошибку, победа игрока объявляется недействительной, розыгрыш руки продолжается, и такой игрок не может её выиграть.

❖ Принцип «за прошлое не судят»: если возникает какой-либо вопрос, он должен быть заявлен и разрешён немедленно. Не допускается обращаться с просьбой о консультации после того, как игра продолжилась.

### Способ распределения мест

Места распределяются таким образом, чтобы каждый игрок имел возможность побывать на каждом месте, т. е. чтобы каждый побывал разыгрывающим и на «верхнем» месте по отношению к каждому другому игроку:

Раунд	Позиция			
	Восток	Юг	Запад	Север
1 (Восточный раунд)	Восток (А)	Юг (В)	Запад (С)	Север (D)
2 (Южный раунд)	Юг (В)	Восток (А)	Север (D)	Запад (С)
3 (Западный раунд)	Запад (С)	Север (D)	Юг (В)	Восток (А)
4 (Северный раунд)	Север (D)	Запад (С)	Восток (А)	Юг (В)

Смена позиций ветров:

1-ый раунд	2-ой раунд		3-ий раунд		4-ый раунд	

### Правила сямского формата спортивного маджонга (Siamese MCR)

Документ описывает основные правила игры сямского формата маджонга, при котором каждый игрок должен собрать *две* руки, в отличие от базового варианта. Перевод: Виталий Новиков, версия: 1.0.

#### Основные правила

1. Играет три игрока, при игре вдвоём мёртвая стена составляет 27 плиток.
2. Цель игры – набрать больше очков, чем соперники.
3. Существует два варианта окончания текущей сдачи:
  - один игрок объявил две победы, собрав обе свои руки;
  - плитки в стене закончились.
4. **Золотое правило:** стоимость второй победы, объявляемой игроком, должна быть *строго не меньше* первой, объявленной этим же игроком.
5. За один ход игрок может объявить две победы *строго* при условии взятия в начале хода плитки со стены, то есть запрещено объявление первой победы со сноса, а второй со стены.

#### Отличительные правила

Ниже приведены отличия от основного блока правил, описанных в «Зелёной книге».

#### Общие положения

6. Три игрока (Восток, Юг и Запад) разыгрывают поочередно сдачи без Северного ветра как раздающего, то есть по сравнению с основными правилами не играют сдачи под номерами 4, 8, 12 и 16 (из 16).
7. Комплект для игры представляет собой 136 плиток (цветов и сезонов нет).
8. Из построенной стены со стороной 17 плиток после двух бросков костей (за Север кубики бросает Восток) берутся плитки поочередно и в количестве: шесть раз Восток, Юг и Запад по 4 плитки (итого по 24), затем три раза Восток, Юг и Запад по 1 плитке (итого по 27), после чего Восток берёт 28-ю плитку. Число плиток с раздачи у Востока – 28, а у Юга и Запада – по 27.
9. При каждом ходе игрок помимо стандартных действий может объявить победу (за один ход может быть и две победы), после объявления первой своей победы очередь хода за игроком сохраняется.
10. Закрытые плитки являются *общими* (неразделяемыми) для обеих рук игрока, т.е. любая закрытая плитка может быть использована в любой группе или паре закрытой части любой руки игрока. При этом, при объявлениях чоу / панга / конга игрок должен указать в какую из двух собираемых рук помещается соответствующая группа. (На практике группы одной руки выкладываются справа от игрока, а группы другой руки – слева).
11. После объявления первой победы соответствующая рука игрока открывается, производится подсчёт очков руки и их запись, открытые таким образом плитки для последующих целей считаются «сыгранными» (то есть, например, могут быть использованы для получения фана «Последняя плитка»).

## Подсчёт очков

12. Подсчёт очков руки производится игроками совместно **по максимуму** во избежание манипуляций для возможности объявления игроком второй победы (стоимостью не ниже первой).
13. В финале объявления одним игроком двух побед другие игроки очки за свои объявленные победы **не получают**.
14. В финале, когда все плитки в стене закончились все игроки получают очки за объявленные победы.
15. При выигрыше со стены игрок получает количество очков равно  $2 \times (\text{СтоимостьРуки} + 8)$ , при этом, каждый другой игрок получает количество очков равно минус  $(\text{СтоимостьРуки} + 8)$ .
16. При выигрыше со сноса игрок получает количество очков равно  $\text{СтоимостьРуки} + 16$ , при этом, накинущий победителю на руку игрок получает количество очков равно минус  $(\text{СтоимостьРуки} + 8)$ , а другой игрок получает количество очков равно минус 8.
17. Допускается при выигрыше с первой победой **не использовать** взятую со стены плитку в качестве победной, в таком случае не могут быть засчитаны фаны:
  - №04 «Девять врат»;
  - №46 «Выигрыш замещающей плиткой»;
  - №58 «Последняя плитка»;
  - №77 «Краевое ожидание»;
  - №78 «Закрытое ожидание»;
  - №79 «Ожидание единственной».

## Варианты стратегий

Ниже приведены различные варианты действий по розыгрышу рук.

18. При прочих равных условиях объявление первой победы со стены на фане «Семь пар» является оптимальным:
  - во-первых, собрать семь пар из 28 плиток можно с высокой долей вероятности,
  - во-вторых, стоимость объявленной руки будет 28 очков или чуть больше, что упрощает сбор второй руки.
19. При наличии большого количества пар и закрытых пангов стоит отказаться от объявлений – велика вероятность собрать руку на фанах «Три закрытых панга», «Четыре закрытых панга», «Семь пар». При этом, четыре идентичные плитки могут служить как двумя парами для фана «Семь пар», так и быть объявленными в конге.
20. При наличии в руке почти готового (12-13 плиток) высокоочкового фана следует объявлять первую руку с любыми фанами, а вторую дорогую руку пытаться собрать со сноса.
21. При наличии в руке готового (14 плиток) высокоочкового фана следует попытаться объявить первую победу со стены, за которой последует объявление со стены второй победы («двойной удар»). При невозможности собрать первую руку стоит объявить высокоочковую победу со стены, которая не зачтётся только при объявлении двух побед другим игроком. Альтернативно, можно объявить первую победу со сноса, при этом, снося из готового высокоочкового фана плитку, оставляющую хорошее ожидание (идеальный пример – снос пары из готовых «Тринадцати сирот»).

## Игра для двух игроков

22. После распределения стартовых плиток, 27 плиток с обратного конца стены откладываются в так называемую «мёртвую» стену, эти плитки участия в игре не принимают.
23. При игре вдвоём выигрыш и проигрыш очков по каждой раздаче есть просто стоимость руки, взятая с разными знаками.
24. Игроки становятся Востоком в каждой новой сдаче поочерёдно, играя чётное и оговорённое до начала игры количество сдач.