

РИ ЧИ

Правила японского маджонга



Оглавление

Рйчи-маджонг.....	3	Определение оя.....	61
Об игре.....	3	Разлом стены.....	61
Набор для игры.....	4	Несколько слов о Севере.....	61
Основы механики игры.....	5	Раздача и процесс игры.....	61
Цель игры.....	9	Переход ветров по окончании раздачи.....	61
Наки и фуро (Объявление и составление фреймов)....	9	Ограничения и штрафы.....	61
Ожидания.....	11	Игровые комбинации для троих игроков.....	61
Принцип яку (Принцип паттернов).....	13	Якуманы.....	63
Частичный список яку.....	13	Основная таблица расчётов.....	64
Комбинационные яку.....	14	Окончательные расчёты.....	65
Местные канцу яку (дополнительные).....	18	Ещё варианты игры на троих.....	65
Местные яку (дополнительные).....	20	Вариации базовых правил рйчи маджонга.....	65
Известные ситуационные яку.....	23	Арушйару маджонг.....	65
Сверх местные ситуационные яку.....	24	Арушйару бу-маджонг.....	65
Рйчи и цумо.....	25	Куриа маджонг.....	65
Сочетание яку комбинаций.....	26	Джирай маджонг.....	65
Якуманы (Старшие пределы).....	27	Тотенкō маджонг.....	66
Местные якуманы (дополнительные).....	29	Короткий маджонг.....	66
Дополнительные местные яку.....	31	Большой маджонг.....	66
Мини игры.....	32	Стиль Сакурая.....	67
Отказ от агари / Мёртвая рука.....	33	Гякуно маджонг.....	68
Фуритен (Конфликт).....	33	Мю-маджонг.....	68
Ничья.....	35	Первый всеобщий японский турнир.....	68
Объявление агари.....	36	Вашизу маджонг.....	68
Стоимости рук.....	37	Дубликатный маджонг.....	68
Доры (Дополнительные удвоения).....	39	Дзюдо маджонг.....	69
Ума и ока (Выплаты).....	41	Императорский маджонг.....	69
Пинфу и Танпин.....	43	5-6 игроков.....	69
Некоторые вариации правил стола (предписаний).....	44	7-8 игроков.....	69
Универсальная адаптация малазийской колоды.....	57	Нимā: ренгōносан рйчи на двоих.....	71
Числительные в маджонге.....	57	Нимā: тоицу рйчи на двоих.....	72
Способ распределения мест для игр с числом		Санмā: ренгōносан рйчи на троих.....	73
обязательных раундов кратным четырём.....	58	Как читать паифу.....	74
Комментарии к местным яку и якуманам.....	58	Дополнительно.....	76
Маджонг – обучающие игры.....	58	Заметки.....	77
Поиск ожиданий, ускорение сбора, подсчёт очков,		Общепринятый список яку.....	78
изучение паттернов, улучшение руки.....	58	Эпилог.....	78
Рису маджонг.....	59	Официальные правила стола.....	79
Одномастный маджонг: Вариант 1.....	59	Обозначения.....	85
Одномастный маджонг: Вариант 2.....	59	Сноски.....	87
Санмā: "Хиросима" – рйчи на троих.....	60	Список организаций.....	88
Общая информация.....	60	Источник правил стола.....	88
Определение направлений и оя.....	61	Шпаргалка.....	88
Постройка стены.....	61	Таблица домашних правил стола.....	89
Тема данных правил.....	http://www.boardgamer.ru/forum/index.php?topic=19023.0		
Обновляемый источник данных правил.....	https://mega.nz/#F!PZVH1SCS!g-Z1QPIDzpD4HzuS5Vbg-w		
Вики на японском:.....	https://mjlocal.fandom.com/ja // https://w.atwiki.jp/mahjlocal (vpn)		
Изучение японского языка.....	http://nippon.temerov.org/cifapad.php		
Правила чтения японского языка: сайт 1.....	https://ru.wikibooks.org/wiki/Японский_язык/Урок_1		
Правила чтения японского языка: сайт 2.....	http://www.nihongo.aikidoka.ru		
Правила чтения японского языка: книги.....	https://mega.nz/#F!zd0mxKiI!kq-vChulmuII_CVZ5oTvKA		

Рйчи-маджонг

◌̄ (макрон) – диакритический знак, обозначающий длинный гласный звук, примерно до 1,5 раза более долгий.

Фонетика. Звуки: "ш": органы речи для "щ", а произносим "с", ч → т, ж → з, е → э, с → щ, р → л, у → ы, в → [en] wa (why), х → выдох, "ф" не касаясь зубами губ. **Йотирование** ("я", "ю", "ё"): читается в 2 звука, как в слове "йод", так же йō – не йо, ѳ – не ю, иу → йō, юу → йō, ёу → ё̄. **Слоги:** ту → цу, ду → дзу, ми → мь, нма → мма, нба → мба, нпа → мпа, нка → нгка, нга → нгга, би → бь, ги → гь, ки → кь, пи → пь, хи → хь, нб̄ → мб̄, нм̄ → мм̄, нн̄ → мн̄, нп̄ → мп̄, согласный + й → *б̄й. **Редукция:** "у", "и" между глухими. **Ассимиляция. Регрессивная:** цу + к → кк, цу + с → сс, цу + т → тт, цу + х → пп, цу + ф → пп, ти + к → кк, н + х → мп, н + б → мб, н + м → мм. **Прогрессивная:** к → г, с → дж, т → д, ф → б, х → б. **Взаимная:** н + с → ндж, н + х → мб, ти + х → пп, ти + ф → пп. И так далее.

Об игре

В данных правилах предоставлено написание терминов на японском, что при желании позволит найти исходные правила игры для большинства случаев. Вы можете игнорировать это в процессе обучения правилам игры, поскольку они и так очень сложны, поэтому всё написание вынесено отдельно в абзацы-списки на светло-травяной фон. Написание объявлений на японском, а также некоторые иероглифы, используемые в яку рекомендуется выучить наизусть, поскольку многие яку не имеют простых для слуха названий, а вместо них используют аббревиатуры на основе содержания.

麻雀 / マージャン / まあじゃん [mājan] :: 河 [hō / "kawa"] :: 碁 [go] :: 将棋 [shōgi] :: 牌 [hai / pai]

Рйчи-маджонг – японская игра для четверых человек, сочетающая азарт покера, стратегическую глубину го и шōги, но обладает значительно более сложным набором правил, предъявляет больше требований к опыту, памяти и наблюдательности игрока, и предоставляет большую гибкость в игровой тактике. Исход в ней менее зависим от удачи участников, чем в др. вариантах. Это японская модификация правил, изобретённая после 1968 года, развиваемая до сих пор. Огромное значение здесь имеет не только логика и умение принимать оптимальные решения, но также знание психологии для понимания противников. Рйчи-маджонг содержит отдельные *коны* (хō [яп.] / сбросы / дискарды) игроков, яркие отличия в правилах, бóльшую сбалансированность и исключает плитки (*хаи* / *паи*) цветов и сезонов.

Маджонг очень хорош для реабилитации пожилых людей. Мышление, суждение, подсчёта очков в игре, активное движение руками активизируют мозг, а общение даёт реабилитационный эффект как физически, так и морально. По этой же причине маджонг может использоваться для тестирования интеллектуального и когнитивного развития ребёнка. Зрительное восприятие понадобится, чтобы различать символы мастей. Память – чтобы следить за ходом игры. Мышление – чтобы составлять комбинации и просчитывать выгодные ходы. Внимание – чтобы не проморгать выигрышные плитки. Играя по разным правилам одной и той же колодой, совершенствуется произвольная регуляция деятельности и обучение гибкому, нелинейному поведению. Ребёнка шести-семи лет содержанием коробки с игрой повергнет в ужас. Это очень-очень много разных странных картинок, в которых непонятно, как ориентироваться. Поэтому первая спонтанная реакция ребёнка: "Нет, давай лучше во что-нибудь другое". Это про то, что ребёнок не верит в свою способность с ней совладать – здесь нужно начать с обучения отличать картинки, для чего подойдёт пасьянс и совместное раскладывание плиток по возрастанию достоинства с сортировкой мастей, а китайские цифры придётся выучить отдельно. Полное понимание игры в подробностях у ребёнка примерно до 12 лет не следует ожидать – начните с минимума, просто складывая плитки по три, согласно основному принципу игры, остальные правила добавляйте постепенно.

振り聴 / 振聴 / フリテン [furiten] :: 立直 / リーチ [rīchi] :: ドラ [dora]

Для изучения правил нужно приложить усилия – они очень объёмны, базовую часть нужно знать полностью. По отдельности правила просты, а вместе – глубоки и гибки из-за взаимосвязи, что даёт хороший баланс и минимум влияния случайности. Например, правило *фуристен* – упущенный кон, позволяет защищаться против объявления *рйчи*, о чём позже. Случайность добавляет эмоций и напряжения, особенно этому способствуют плитки удвоения стоимости (*доры*).

三元牌 [san gen pai] / 箭牌 [sen pai] :: 中 [chun] :: 白 [haku] :: 發 / 発 [hatsu] :: 数牌 [shūpai / sūpai] :: 筒子 / 餅子 [pinzu] / ピン [pin] :: 索子 [sōzu] / ソウ [sō] :: 萬子 [manzu] / 万子 [wanzu / banzu] / マン [man] / ワン [wan]

Маджонг пропитан эзотерикой. *Драконы* (*сан ген*) – устоявшееся название масти, но неверное, более близкое название – *истоки*, но с экзотерическим смыслом всего сущего. Они названы от конфуцианских благодетелей: Красный (Чун) – умеренность, Белый (Хаку) – почтение, Зелёный (Хацу) – процветание. Также это три праздника и три силы. Праздники отмечаются по лунному календарю в 15 сутки 1, 7 и 10 месяцев. Силы – Небо, Земля и Человек, их можно найти в названиях ситуаций игры. *Масти* (*шūпай*) символизируют монеты (Пин), связки монет (Сō) и связки связок монет (Ман), а игровой мат – карту звёздного неба, где главная сторона света – восток. Всего плиток мастей 108 штук – важное магическое число, а на руках по 13 плиток – счастливое число, символизирующее сезон года (13 недель). Для суеверных есть разные дополнительные правила стола, позволяющие иметь на руках по 14 плиток.

Цель игры – выиграть наибольшее количество очков. Очков в игре постоянное количество, поэтому выиграть их можно только у другого игрока, из-за чего важно не только выигрывать очки, но и не проигрывать их.

役 [yaku] :: 翻 / 翻 [han] / 翻数 [hansū] / 番 [fān / pān / ban] :: 符 [fu] :: 上我利 [agari] :: 最小値 [saishōchi] :: 一翻縛り [ī han shibari]

Изучение целей игры и принципа *яку*, лежащего в их основе – процесс непрерывный и разноплановый, поэтому даже профессиональные игроки постоянно открывают для себя новые грани этой удивительной игры.

Яку – особое сочетание плиток в руке или специальная игровая ситуация, дающая стоимость руки от 1 *хан*.

Хан – единица стоимости, т.е. ранг руки, являющийся числом удвоенной базовой стоимости руки в *фу*.

Фу – базовая стоимость руки, измеряется в очках.

Нельзя объявить победу в раздаче (*агари*), если у вас нет удвоенных очков. Таким образом для агари нужно иметь (*саишōчи*) минимум 1 удвоение (*й хан шибари*), без удвоений итоговая стоимость равна нулю.

Данные правила использую только русскую и японскую терминологию, но также упоминают и другую терминологию для расширения понимания. Японская терминология сложна к восприятию, особенно новичкам, но она кратка и в последствии не будет требовать пояснений, старайтесь запомнить именно её, это важно.

Набор для игры

牌 [hai / pai] / 麻雀牌 [mājanpai] / 雀牌 [janpai] :: 筒子 [pinzu] / ピン [pin] :: 索子 [sōzu] / ソウ [sō] :: 萬子 / 万子 [manzu] / マン [man] / ワン [wan] :: 風牌 [kazehai / fonpai] :: 東 [ton] :: 南 [nan] :: 西 [shā] :: 北 [pē / pei] :: 三元牌 [sangenpai] :: 中 [chun] :: 白 [haku] :: 發 [hatsu] :: 赤ドラ [aka dora] :: 青ドラ [ao dora] :: 緑ドラ [midori dora] :: 金ドラ [kin dora]

1. В рйчи-маджонге используются 136 игровых *плиток* (*хаи* [яп.] / костей / камней / тайлов / карточек / фишек).

Масти (цвета плиток важны)	Благородные
Символы (Ман / Ван) от 1 до 9 	Ветра (казехай): В (Тон), Ю (Нан), З (Шя), С (Пё)
Бамбуки (Сё) от 1 до 9 	Драконы (сангенпай): Зелёный (Хацу), Красный (Чун), Белый (Хаку)
Точки (Пин) от 1 до 9 	Акадоры (Красные доры – не благородные, кроме Ака Хаку) Стандартно: Нестандартно:

Каждой плитке по четыре штуки. Вне 136 плиток: сезоны и акадоры. Сезоны в игре могут использоваться исключительно редко как местные правила стола и их назначение может быть абсолютно любым, в данных правилах это описано отдельно. Кроме красных дор могут существовать синие (*ао*), зелёные (*мидори*) и золотые (*кин*) доры. Доры при включении в колоду заменяют собой простую плитку. Акадоры. В стандартном наборе пятёрки пин – 2 шт, пятёрки сё и ман – по 1 шт. В нестандартном наборе всех акадор по одной, восьмая плитка обычно запасная. Кроме того, существует смешанный набор, в котором вместо одного белого дракона имеется один золотой, входящий в 136 плиток. Помимо этого, некоторые фирмы выпускают свои наборы для игры с уникальными наборами акадор. Например, в ИТК наборе используются акадоры 1 сё/пин, по одной 2, 3, 5, 7 ман/сё/пин, 8 и 9 пин. Есть и другие фирмы, выпускающие свои подобные наборы для игры. В электронных играх также могут встречаться свои уникальные наборы акадор. Синие (голубые) доры являются Токийским правилом стола, у них нет общепринятых правил, но обычно они компенсируют красные доры. Зелёные (циановые) доры встречаются в некоторых электронных играх и просто дают много удвоений стоимости руки. Золотые доры используются в казино, поэтому не имеют стандартных фиксированных бонусов.

数牌 [shūpai / sūpai] :: 中張牌 [chunchanpai] / 断幺牌 [tan' yāohai] / 断公九 [tan' yaochū] :: 老頭牌 [rōtōhai / raotōhai] :: 字牌 [jihai / tsūpai] :: 三元牌 [sangenpai] :: 風牌 [kazehai / fonpai] :: 有価 [yūka] :: 自風 [jikaze] / 門風 [menfon] :: 場風 [bakaze] / 莊風 [chanfon] / 圈風 [kenfan] :: 幺九牌 [yāochūhai] / 么九牌 [yaochūhai] :: 客風 / オタ風 [otakaze] :: 連風牌 [renfonpai / renfuhai] / 二重風 [nibai kaze] / ダブル風 [daburu kaze]

2. Игровые плитки также делят на ряд других категорий. Их знание необходимо для понимания принципа яку.

- **Масти** (*шūпай*) – все плитки достоинством от 1 до 9.
- **Средние, простые** или **центральные** (*чунчанпай*) – это плитки мастей от 2 до 8.
- **Терминальные** (*рōтōхай*) – все плитки мастей достоинством 1 и 9.
- **Благородные** (*джихай*) – плитки всех драконов (*сангенпай*) и всех ветров (*казехай*).
- **Не средние, малые** (*йāочūхай*) или **важные** – все плитки мастей достоинством 1 и 9, всех драконов и всех ветров.
- **Ценные** (*йūка*) – плитки всех драконов, ветров места (*джиказе*) и ветров раунда (*баказе*).
- **Гостевые ветра** (*отаказе*) – ветра, не являющиеся ветром места или раунда.
- **Двойной ветер** (*ренфонпай*) – ветер, одновременно являющийся ветром места и раунда.

点数 [tenshū] / 点 [ten] :: 点棒 [tenbō] :: ぶつとび [buttobi] :: 規則 [kisoku] / 法 [nori / hō] / ルール [rūru] :: 決め [kime] :: 箱 [hako]

3. Для подсчёта очков (*тенишū*) и взаиморасчётов используют специальные *счётные палочки* (*тенбō*):

Изображение	Номинал	Изображение	Номинал
	10000 очков		1000 очков
	5000 очков		100 очков

Наборы бывают белыми, чёрными и разноцветными, чёрный набор может использоваться как отрицательные или дополнительные очки, в зависимости от того, разрешён ли выход в минус (*буттоби*) в ваших правилах стола (*рūру киме*), разноцветный набор просто более нагляден по сравнению с белым. Коробка для палочек называется *хако*.

サイコロ / さいころ [saikoro] / 賽子 [saiko] / 骰子 [shāitsu] :: パツコロ [pakkoro]

4. *Игральные кости дб* (*саикоро*), в наборе должно быть не менее пары штук или вариант – *кости d12* (*наккоро*).

起家 [chīcha] :: マーク [māku] :: 親 [oya] / 莊家 / 莊家 [chancha] :: 子 [ko] / 散家 [sancha]

5. Дополнительно может использоваться *индикатор первого оя* (*чйча мākү*, он же является индикатором ветра раунда). Индикатор первого оя лежит около игрока, который был первым оя, и не передаётся по ходу игры другим игрокам, он представляет из себя небольшую двухстороннюю пластину, на противоположных сторонах которой обозначены Восток и Юг – названия раундов, но может быть выполнен в виде диска, барабана или кубика.

Оя – родитель, ведущий, раздатчик, дилер, банкомёт. **Чанча** – управляющая семья, комендант.

Ко – дитя, ведомый, подчинённый, дочерний. **Санча** – разрозненные семьи.

玩具 [omocha / gangu] :: 花牌 [hana hai] / 季節牌 [kisetu hai] / 草木牌 [kusaki hai] :: 焼き鳥 [yakitori] :: 祝儀 [shūgi] :: 白ポッチ [haku pocchi]

6. Так же в наборе могут быть *игровые аксессуары* (*омоча* или *гангү* – вариант чтения):

- плитки сезонов (*кисецу хаи* – весна [春], лето [夏], осень [秋] и зима [冬]) – наличие зависит от числа акадор;

- маркеры жаренных кур (*якитори*) – пластины с изображением жаренных кур на вертеле в количестве четырёх штук, вместо них можно использовать плитки сезонов, поскольку они в стандартной игре не нужны;
- жетоны (*шүги* – подарок, чаевые) – счётный инвентарь для особых случаев, случающихся по договорённости как любые правила стола, например, сбор некоего определённого яку, агари по рон и прочее на ваш выбор;
- золотые драконы (*хаку поцчи*) – помеченный красной точкой по центру плитки белый дракон, эксклюзив;
- запасные плитки – плитки без изображения, наличие зависит от числа акадор и золотых драконов.

Плитки цветов (*кусаки хаи* – слива [梅], лилия / орхидея [兰 / 蘭], хризантема [菊] и бамбук [竹]) в наборе отсутствуют поскольку их место занимают акадоры, но даже если акадор в наборе не будет совсем эти плитки всё равно будут отсутствовать. Сумма всех акадор, сезонов, запасных плиток и золотых драконов всегда равна восьми, поэтому всего сразу в наборах не бывает. Цветы обычно используются в классических или традиционных правилах игры.

Хана хаи – цветочные плитки, то есть все дополнительные плитки колоды в общем, могут быть видом дор.

Якитори – пластина показывает ни разу не завершивших руку в раунде игроков, т.е. ставится в начале каждого раунда и убирается при первом объявлении агари в раунде, могут использоваться другие правила стола.

Основы механики игры

Все действия игры кроме разбора стены идут против часовой стрелки, даже стороны света расположены зеркально, всё дело в эзотерике, которой пропитан смысл всех составных частей игры в её китайской основе.

場所決め [bashogime] :: 卓 [taku] :: 雀士 [janshi] / 麻雀打ち [mājanuchi] :: 仮東 [kariton] :: 自家 [jicha] / 下家 [shimocha] / 対面 [toimen] / 上家 [kamicha] :: 東家 [toncha] / 南家 [nancha] / 西家 [shācha] / 北家 [pēcha] :: 起家 [chīcha] :: マット [matto] :: 全自動卓 [zenjidō taku] :: 牌尺 [pai shaku]

1. Рассадка и определение оя (*башогиме*):

В рйчи-маджонг играют вчетвером. Перед началом игры определяют, кто будет какой стороной света. Существует несколько способов определения оя, рассмотрим самые распространённые:

- Данный способ распределения обычно происходит только на турнирах или в особых случаях. На стол (*таку*) кладётся любые 2 плитки мастей – чётная и не чётная, а также 4 плитки разных ветров, после чего перемешиваются в закрытую. Игроки (*джанши*, *-ча*) садятся на свободные места и бросают кости, выбросивший максимум становится временным востоком (*каритон*), он бросает кости и определяет кто будет строить и открывать ряд плиток, счёт идёт как обычно при раздачах рук – против часовой стрелки начиная с себя. Открытый ряд плиток перераспределяется так, чтобы плитки мастей были по краям – левая кладётся слева, а правая – справа, в остальном сортировки не происходит и плитки остаются в беспорядке. Далее игроки по часовой стрелке бросают кость на выпадение чёт-нечет, начиная с открывавшего ряд, по результатам броска они забирают плитку ветра с соответствующей стороны ряда себе – чёт или нечет. После того как все игроки получают свой ветер – происходит рассадка игроков. Для ускорения каждому можно бросать одну свободную кость.
- На стол кладётся 4 плитки различных ветров рубашкой вниз, после чего перемешиваются в закрытую. Игроки (*джанши*, *-ча*) садятся на свободные места и бросают кости, выбросивший максимум становится временным востоком (*каритон*), он бросает кости и определяет кто будет строить башню 1 на 4. Далее игроки бросают кости, выбросивший абсолютный максимум забирает верхнюю плитку себе. Остальные игроки продолжают бросать кости, распределяя свои места. После того как все игроки получают свой ветер – происходит рассадка игроков.
- На стол кладётся 4 плитки различных ветров рубашкой вниз, после чего перемешиваются в закрытую. Игроки вытягивают ветра, оя становится (*джича*) игрок (*тонча*), вытянувший восточный ветер. Справа (*шимоча*) от него садится игрок (*нанча*), вытянувший юг, напротив (*тоимен*) – запад (*шйча*), слева (*камича*) – север (*пёча*). Могут бросаться кости, определяя очередь вытягивания плиток. Игрок, перемешивающий плитки перед их распределением, в розыгрыше не участвует и забирает последнюю оставшуюся плитку.
- На столе нет распределяющих плиток. Каждый игрок садится на свободное место и бросает кости один раз. Оя становится игрок (*чйча*), у которого выпало наибольшее число на костях. Перераспределения игроков по местам относительно оя в этом способе не происходит.

После указанных действий оя кладёт рядом с собой индикатор оя.

Джича – место оя. **Тонча** – восточный игрок. **Чйча** – первый оя в раунде.

Матто – игровой мат. **Зенджидō таку** – автоматический стол. **Паи шаку** – бортик по краю стола, подставка.

積む [tsumu] :: 洗牌 [shīpai] :: 山 / 牌山 [yama / haiyama] :: 上づも [uwazumo] / 下づも [shitazumo] :: 幢 / 墩 [ton]

2. Построение стены (*цуму*):

Любая раздача начинается с того, что игроки тщательно перемешивают плитки (*шйпаи*) и строят (*цуму*) квадратную стену, она так же называется *гора* (*яма*). Для этого каждый из игроков набирает два раза по 17 плиток и располагает их в два слоя, ставя первый слой (*увазумо*) поверх второго (*шитазумо*), отдельная грань стены так же называется *цуму* или *хаияма*. Вертикальная пара плиток в стене называется *тонг* [сп → читается как *тон*]. Хорошим тоном считается сдвинуть правую сторону стены всем игрокам дальше от себя, квадрат стены при этом получается провёрнутым против часовой стрелки и игрокам становится удобнее бить плитки во время игры.



二度振り [nido buri] :: 王牌 [wanpai] :: 自摸山 / ツモ山 [tsumo yama] :: 残り牌 / 残 [nokori pai] :: ドラ / 銅鑼 [dora] :: 嶺上牌 [rinshanpai]

3. Разлом стены:

В каждой раздаче оя броском костей определяет разламываемую стену, отсчитывая с себя против часовой стрелки выпавшую сумму ($F = S \bmod 4$, остаток от деления), затем хозяин выбранной стены бросает кости ещё раз (*нидо бури*) и начиная с себя против часовой стрелки отсчитывает сумму обоих бросков. Традиционно используются кости 2d6.

Восток = 1	Юг = 2	Запад = 3	Север = 0
1, 5 или 9	2, 6 или 10	3, 7 или 11	4, 8 или 12

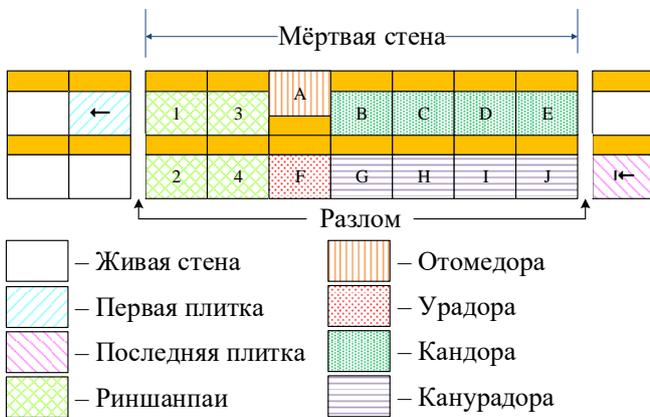
Так же может применяться другая конфигурация бросков и костей, но эта самая распространённая сегодня.

Используйте разноцветные кости 2d6 – одну из них как чёт-нечет. Грани 1/3/4 как 0, а 2/5/6 как 6. Использование разноцветных костей 3d6 одним броском производится так: одна из них чёт-нечет и используется в строгой связи с одной из оставшихся костей – сумма этой пары умножается на 6 и прибавляется значение третьей кости. В результате вы получите равномерное распределение разлома стены в диапазоне от 1 до 72. С колодой 136 плиток тонгов будет 68, поэтому при выпадении суммы равной 12 на чёт-нечет и связанной кости третья кость нужно воспринимать как чёт-нечет, грани 1/3/4 которой воспринимать как "1", а грани 2/5/6 как "2", что в сумме будет давать диапазон от 1 до 68. При добавлении сезонов тонгов станет 70 – у востока и запада по 18, поэтому третья кость должна имитировать кость d3 – грани 1/6 которой равны "1", грани 2/5 равны "2", а грани 3/4 равны "3", что даст диапазон от 1 до 69.

割れ目 [wareme] :: 壁牌 [pipai]



表ドラ [omote dora] :: 裏ドラ [ura dora] :: 槓ドラ [kan dora]



ダブル幢 / 二重幢 [daburu ton] :: 配牌 [haipai] :: 手牌 [tehai] :: ヽ / チョンチョン [chon-chon] :: 將 [shō] :: 残り牌 / 残 [nokori pai]

4. Разбор стены:

Стандартная игра. После открытия индикатора доры все игроки по кругу, начиная с оя, берут по 4 плитки (*дабуру тонг*, стопка 2×2) из стены по часовой стрелке, начиная от мёртвой стены. В конце трёх кругов набора у каждого игрока должно быть по 12 плиток (*хайпай*). Далее оя берёт из стены сразу две плитки – первую (*техай*) и третью (*чон-чон*) в верхнем слое. Остальные игроки добирают по одной плитке – *техай*. Плитки, сданные игроку, называют *рукой*.

Для суеверных. Играя с четырнадцатью плитками на руках после набора хаипая добирают ещё по одному тонгу.

Техай – тринадцатая плитка при наборе руки; – рука из тринадцати плиток, без канцу; – первая раздача при текущем оя; – обязательный раунд с определённой благородной плиткой места и раунда.

Нокори пай – остаток плиток в живой стене.

面 [men] :: 面子 [mentsu] :: 雀頭 [jantō] / 頭 [atama] / 目 [me] :: 組 [kumi] :: 腹ボテ [harabote] :: 塔子 [tātsu / tōtsu] :: 種 [shu / tane] :: 混一 [kon'itsu] :: 部 [bu] :: 送り槓 [okurikan] :: セット [setto] :: 槓子 [kantsu] :: 槓 [kan] :: 直槓 [chokukan] :: 大明槓 [daiminkan] :: 小明槓 [shōminkan] :: 刻子 [kōtsu] :: 碰 [pon] :: 順子 [shuntsu] :: 吃 [chī] :: 对子 [toitsu] :: 单 [tan] / 浮き牌 [ukihai] :: 合冊 [gassatsu] :: 貫徹 [kantetsu] :: 貫 [kan] :: 暗 [an] :: 明 [min] :: 加 [ka] :: 聽牌 / 听牌 [tenpai] :: 向聽 [shanten] :: 鳴き [naki] :: 要求 [yōkyū] :: 優先 [yūsen] :: 副露 [fūro]

5. Важные понятия связанные со структурой руки, более подробно будут описаны в следующих разделах:

Структура руки – некоторое число корректных фреймов и завершающий руку допустимый набор плиток. Для завершённой руки из 14 плиток существуют следующие структуры руки: 4 фрейма по 3 плитки и глаза (единственная стандартная структура); 7 пар или 2 группы по 7 строго определённых одиночных; 13 строго определённых уникальных и любая парная к ним; 14 строго определённых уникальных или образующих заданный правилами "рисунк"; 3 окурикана и глаза; 2 фрейма и 8 строго определённых одиночных или 2 фрейма и 4 пары или 2 фрейма и 2 окурикана; 3 фрейма по 4 плитки (большое шунцу или окурикан) и глаза.

Фрейм (мен) – часть руки со строго фиксированным количеством плиток, ограниченная одним из правил, именуемыми как: *шунцу*, *кбцу*, *канцу* – общепринятые стандартные; *суджису*, *ренцу*, *тои*, *цура* – местные не стандартные, имеются и другие типы. Семантически это ближе к русскому понятию *кадр*, которое можно назвать подмножеством понятия *фрейм*. Как вариант иероглиф может означать незаконченный фрейм или обозначение числа сторон в ожидании. Данный термин переведён на английский неправильно как *set*.

Менцу – некоторые плитки, принадлежащие фрейму – законченный фрейм.

Джантō – голова воробья – пара как часть структуры руки, здесь уже без вариантов имеется ввиду две идентичные плитки как завершающий руку допустимый набор плиток. Сокращения: **Атама** – голова, **ме** – глаза.

Ветер, закреплённый за игроком, называется его *ветром места*. Игрок, на которого укажет выбор (в примере это игрок северного ветра, выпало 8), отсчитывает в своей части стены, справа на лево выпавшее число вертикальных пар плиток (тонг) и делает в ней разлом (*вареме*) левее последней пары, смотрите схему разломанной стены (*pipai*).

Разбор стены происходит по часовой стрелке начиная от разлома. Стена считается непрерывной и круговой, после окончания разбора одной стороны стены начинается разбор следующей её стороны по часовой стрелке. Первая и последняя плитка стены указана на схеме.

Семь пар плиток с конца стены отделяются от неё, образуя *мёртвую стену (ванпай)*. Эти 14 плиток в разборе не участвуют, т.е. разбор стены оканчивается тогда, когда на столе не остаётся ни одной плитки из *живой стены (цумо яма)*. Остаток живой стены называется *нокори пай*. В мёртвой стене третья плитка слева переворачивается рубашкой вниз – это индикатор *доры (отомедора)*. Смотрите схему слева.

Плитки слева от отомедоры называют плитками замены (*риншанпай*) и используют при объявлении канцу, плитки справа – индикаторы *кандор*, которые открывают во время (закрытый) или после (открытый) объявления канцу.

Канцу – фрейм из четырёх одинаковых плиток. Объявление канцу приводит к появлению новой *кандоры*.

Дора (Гонг) – это плитка, которая своим присутствием в руке увеличивает её стоимость на 1 хан, но не даёт яку.

Группа (*куми*) – менее точное понятие, аналогично фрейму, встречается сильно реже фрейма, в том числе с иным смыслом использования в нестандартной структуре руки.

Хаработе – выпуклость, лишняя плитка в фрейме, то есть полностью идентичная одной из плиток некоего фрейма и при этом не входящая в другой фрейм.

Тацу – недособранный фрейм. **Соседние плитки** – плитки, которые могут входить в один и тот же фрейм.

Разновидность (*шу / танае*) – содержимое фрейма, ссылается на вполне конкретные плитки.

Мешанина (*кон' шу*) – особый ряд из любого числа плиток, чаще всего описывает строгое содержание.

Бу – некоторая часть руки, любое сочетание плиток; часть, сектор, отдел; категория, разряд.

Оурикан – четыре полностью идентичных плитки в двух и более фреймах / частях, не объявленный канцу.

Сет (*сетто*) – малоизвестное название оурикана как названия яку в самма – маджонге на 3 игрока.

Канцу – квартет как фрейм, четвёрка полностью идентичных плиток. **Кан** – объявление канцу, событие.

Открытый кан (*чокукан / минкан*) – законченный фрейм. Синоним, общее понятие.

Длинный кан (*даиминкан / даикан*) – открытый законченный фрейм на основе закрытого кōцу. Узкое понятие.

Короткий кан (*шобминкан / шобкан*) – открытый законченный фрейм на основе открытого кōцу. Узкое понятие.

Кōцу – триплет как фрейм, тройка полностью идентичных плиток. **Пон** – объявление кōцу, событие.

Шунцу – ряд как фрейм, одномастная последовательность из трёх плиток. **Чй** – объявление шунцу, событие.

Тоицу – пара, две полностью идентичные плитки в руке, в принципе они могут быть хоть в разных фреймах, но для простоты под этим термином может иметься ввиду джантō (голова воробья, оно же глаза).

Тан – одиночная плитка (нерегулярная / внесистемная структура руки); изолированная плитка вне фрейма.

Плетение (*гассацу*) – рука, в которой нет канцу фреймов и при этом все фреймы используют три масти.

Кантецу – доведение до конца; свободная от дополнительных условий часть руки; обособленное яку или условие, включающее в себя только часть плиток руки (например, яку пронизывающая пятёрка). **Кан** – требование заполнить оставшуюся часть руки любыми плитками с соблюдением структуры руки, например, в якумане *даисанген* остаток руки из одного фрейма и глаз может содержать что угодно. Существует правило стола, при котором для некоторых якуманов завершать руку не требуется. Для краткости это можно указывать как "без кантецу".

Ан – закрытый фрейм (все плитки собраны со стены без объявлений), дословно "темнота, тень".

Мин – открытый фрейм (имеет плитки из кона), дословно "свет, яркость". Иероглифы отдельно: "солнце и луна".

Ка – повышенный открытый фрейм, к которому позже была добавлена новая плитка, идентичная ограбленной.

Тенпаи – готовая рука, требующая последнюю плитку для объявления агари (победы в раздаче).

Шантен – указывает число оставшихся плиток до тенпая, ставящееся перед термином.

Наки – любое объявление игрока (любого фрейма, рйчи, рон или цумо), общее понятие, относится к событиям.

Йōкйū – объявление игроком открытого фрейма – требование плитки, узкое понятие, относится к событиям. Последующие действия для открытых и закрытых фреймов отличаются. Данное понятие обычно не используется, но существует – вместо него для простоты используется понятие "наки" поскольку объявление "рйчи" крайне редко по правилам стола может влиять на дальнейшие действия игроков (завершение временного фуритена, джокеры и прочие изыски), а агари объявления о сборе руки завершают раздачу, поэтому дальнейших переходов хода не имеют.

Йусен – правила распределения запрошенной при объявлении плитки, в которые входят приоритет и таймауты ожидания. Относится к процессу распределения плитки из кона после объявления.

Фūро – процесс получения плитки из кона и формирования законченного фрейма, результат; описывает то, что ограбленные плитки нужно класть боком, указывая ей на соответствующего игрока, так же описывает форму всех видов канцу; роса – повторно использованная после сноса плитка в маджонге.

Понимание этих терминов упростит запоминание ожиданий и местных яку, которые вы можете использовать.

切る [kiru] :: 捨てる [suteru] :: 天和 / 天鳳 [tenhō] :: 九種九牌 [kyūshū kyūhai] :: ツモ / 自摸 [tsumo] :: 無駄ツモ / ムダツモ [mudazumo] :: 自摸切り [tsumogiri / tsumokiri] :: 手出し / テダシ [tedashi] :: 喰い替え / 喰いかえ / 喰い変え / 喰い換え [kuikae / kuigae] :: 空切り [karagiri] :: 捨てる包 [suteru pao] :: 河 [hō] / 捨て牌 [sutepai] :: 海底牌 [haiteihai] :: 河底牌 [hōteihai] :: 上我利の形 [agari no katachi] :: 向聴 [shanten]

6. **Ход игры:**

Стандартная игра. Раздача начинается с хода оя, который должен снести из своей руки одну из 14 плиток, т.е. выбрать (*киру*) и положить в кон (*сутеру*), есть всего два исключения – *тенхō* и *кйūшу кйūхаи*, но о них позже. Следующим ходит игрок справа от оя, т.е. ход игры идёт против часовой стрелки. Он берет плитку со стены (*цумо*), разбирая текущий тонг, не показывая её остальным, и, если необходимо, заменяет ей любую другую закрытую плитку в своей руке, снося ненужную (*мудазумо* – бесполезная плитка), отсюда следует, что снести можно только что взятую плитку (*цумогири*) или ранее взятую (*тедаши*). Здесь следует отметить, что правила стола могут требовать взятия плитки не только из начала живой стены, но и с конца мёртвой стены, а также некоторые местные правила стола могут требовать взятия плитки с конца живой стены. Управление сбросом осуществляется правилами *карагири* и *куикае*, а за дальнейшие действия при нарушении отвечает правило *сутеру пао*. Если карагири отсутствует в правилах стола – значит куикае берёт на себя запрет сброса идентичной плитки, что не настраивается. Далее игроки ходят по очереди против часовой стрелки. Плитки, которые выбрасывают, каждый игрок выкладывает в открытую перед собой по 6-8 в ряд. Эти плитки называют *кон* (*хō, сутенаи*), сброс или дискард. При некоторых условиях игрок может взять плитку не со стены, а из кона, что подробно описано ниже. Раздача (рука, партия) продолжается до тех пор, пока не будет снесена хаитеихаи – последняя плитка живой стены (*хōтеихаи*) или объявлено корректное агари с валидной рукой (*агари но катачи*).

Для суеверных. Ход начинается со сброса, а завершается набором плитки. Объявление рйчи и агари на одном и том же ходу отменяет рйчи. Что такое рйчи будет описано ниже. Объявление агари по цумо при этом может быть разрешено только в свой ход или при раздаче вне очереди. При агари по рон лишнюю плитку при объявлении нужно извлечь из руки и сбросить в кон. Возможность объявления цепочек агари по рон оговаривается отдельно. Цепочка рон не является множественным роном. Наличие "лишней" плитки на руках несколько упрощает, но и запутывает игру при выходе на четырнадцатой плитке. Имеется альтернативное правило стола *генерал* (*шō*), завершающее руку пятнадцатой плиткой, но это правило усложняет игру, поэтому требует некоторого опыта, его описание смотрите ниже.

Тенхō – якуман, агари оя на сданной руке. **Шантен** – оставшееся число плиток до тенпая (см. ниже).

Кйūшу кйūхаи – ситуация, когда у игрока на первом круге при раздаче с учётом первого взятия со стены до любых объявлений другими игроками имеется от 9 разных уникальных важных плиток в руке.

Цумо – плитка со стены; – агари плиткой со стены. **Де агари** – агари с издержками (по рон).

Якуман – рука, стоимостью 13 хан, т.е. в 32000 очков для ко или в 48000 для оя.

Хō – отыгранные плитки в центре стола; дословно – "река", на жаргоне – "пруд" (по форме "водоёма").

Агари но катачи – валидная рука из верного набора фреймов, удовлетворяющая минимальным условиям.

Агари по цумо – завершение руки плиткой из стены. **Агари по рон** – завершение руки плиткой из кона.

局 [kyoku] :: 戦 [sen] :: 巡 [jun] :: 連荘 / 連荘 / レンチャン [renchan / rensō] :: 輪荘 [rinchan / ronchan] / 親流れ [oya nagare] :: 場 [ba] :: 東 [ton] / 南 [nan] / 西 [shā] / 北 [pē / pei] / 白 [haku] / 発 [hatsu] / 中 [chun] :: 一荘戦 [ichansen] :: 三元 [sangen] :: 半荘 [hanchan] :: 東風戦 [tonpūsen] / 一風戦 [ipūsen] :: 東々戦 [tontonsen] :: 聴牌 / 听牌 / テンパイ [tenpai] :: オーラス [ōrasu] :: 入 [nyū] :: 延長戦 [enchōsen] :: 三元戦 [sangensen] :: 役牌 [yakuhai] :: 二雀 / ニマー [nimā] :: 三雀 / サンマー [sanmā] :: 四雀 / ヨンマー [yonmā] :: 連合の三 [rengōnosan] :: 手牌 [tehai]

7. Смена ветров и раундов (кёку):

Есть несколько разновидностей наборов раундов в рйчи, каждый раунд длится минимум 4 раздачи (техая) – пока каждый из игроков хотя бы раз не побывает оя в каждом раунде, какой тип выбрать – решают игроки. Каким бы не был текущий раунд он играется в следующем порядке – восточный, южный, западный и северный техаи, причём эти названия указаны относительно первого оя в раунде. Существуют местные правила стола, нарушающие этот принцип игры, все они имеют фиксированное число обязательных раздач, но оя определяется по агари, случайно или по очкам.

Названия типов игры формируются из названий благородных плиток и слова "поединок" (сен). Игра состоит из двух обязательных раундов (двух кёку) по четыре обязательных техая / смены ветров (кёку) и любого числа не обязательных раздач (ренчанов), так же могут быть дополнительные необязательные раунды, смотрите ниже. Поскольку число раздач в раунде неизвестно заранее была принята дополнительная нумерация раздач в раунде джун, например, 7 巡 – 7я раздача раунда. Согласно правилу стола ринчан ветер может сменяться после каждой раздачи, т.е. ренчаны другими словами – могут не играть вообще.

После завершения раунда, согласно правилу стола, может происходить повторное перераспределение мест и определение первого оя раунда, это необходимо для смягчения давления сильных игроков на слабых и поэтому может влиять на конечный результат игры. Смена мест происходит по двум вариантам или как при первой рассадке игроков с помощью случайных выборов, что не всегда даёт результат, или по китайскому варианту правил, смотрите в конце. Если существует дополнительный пятый раунд, то в нём цикл повторяется, аналогично первому раунду. Не удивляйтесь наличию раундов больше, чем второму, эти варианты правил как правило играют при отсутствии ренчанов, они заменяют их или являются дополнительными, если лидер не достиг цели игры, смотрите ниже.

Названия отдельных раундов формируются из названия благородных плиток и слова "раунд" (ба). Восток – тон, юг – нан, запад – шā, север – пē, ветреные (все) – йчансен, белый – хаку, зелёный – хацу, красный – чун, драконы (все) – санген. Например, тонба. Обычно выбирается восточный и южный раунды – ханчан или 2 восточных раунда – тонпūсен, эти 2 типа являются стандартными вариантами. Название "тонтонсен" не используется из-за созвучия "тонтон" с фразой "вонючее животное", но при этом это названия явно указывает на наличие двух одинаковых раундов с восточными ветрами, в отличии от тонпūсена, что переводится как раунд с одним ветром.

После окончания раздачи, если оя не объявил агари или не имел готовой руки (тенпаи) при ничьей, происходит смена ветров (кёку) – востоком становится следующий игрок против часовой стрелки. Когда оя объявляет агари или становится тенпай, смена ветров не происходит и играется дополнительная раздача – ренчан.

Орасу – последняя раздача обязательной части игры, например, для ханчана это северная раздача южного раунда.

Тенпай – рука, которой не хватает последней плитки для завершения сбора руки.

Ренчан – дополнительная раздача, играющаяся, если в предыдущей оя был тенпай при ничьей или объявил агари.

Кёку – процесс смены ветров и раундов; – 1 полный круг раздач; – рука, плитки на руках (также техаи);

Названия дополнительных раундов формируются из названий благородных плиток и слова "добавленный" (нйū). Следующие раунды после оговорённых (обязательных) считаются дополнительными – нйū (одиночный раунд, например, шāнйū) или энчōсен (общее название) и сменяются против хода часовой стрелки как обычно. Для нестандартных игр вам понадобится шестигранный указатель ветров из китайского маджонга, но хаку на нём отсутствует, так же есть четырёхгранный указатель с ветрами и двумя хаку, они выполнены как игральные кости д6, другие разновидности указателей, как цилиндрические или дисковые имеют только ветра.

Сангенсен тип игры может применяться так же для трёх игроков с полной колодой плиток (не Хиросима), при этом появляются понятия "дракон места" и "дракон раунда" (вместо ветров), аналогично ветрам для игры вчетвером. Ценными плитками становятся дракон раунда, дракон места и три ветра, кроме северного – только из них можно получить якухаи – кōбу, дающее удвоение стоимости руки. Ещё одним единственным отличием этого типа от классического является только то, что разбирают всегда только ничейную стену, а мёртвая стена начинается всегда от угла и идёт до разлома, таким образом числа подсчитываются по формулам: отомедор $O = L \bmod 3$ (остаток от деления), риншанпаев – $R = L \div 3$ (деление на цело), кандор – $K = 2R$.

Ёнмā – аббревиатура для маджонга на 4х игроков, стандартное Рйчи.

Санмā – аббревиатура для маджонга на 3х игроков. Собственное название правил на троих – Хиросима.

Нимā – аббревиатура для маджонга на 2х игроков. См. в конце вариант на базе стандартного ёнмā рйчи.

聴牌止め [tenpai yame] :: 上我利止め [agari yame] :: トップ [toppu] :: 最低点 [saiteiten] :: 返り始め [kaeri hajime] / 返り東 [kaeri ton] :: 終了 [shūryō] :: 飛び [tobi] / 箱割れ [hakoware] :: びり [biri] / ラスト [rasuto] :: 天辺 / てっぺん [teppen] :: 飛び賞 [tobi shō] / 飛び罰符 [tobi bappu]

8. Окончание игры:

После орасу игра заканчивается, если нет ренчана у оя, однако если оя при этом на первом месте, то обычно ренчан не играется. Другими словами, отличие второго обязательного раунда от первого заключается в наличии правила стола, благодаря которому игра может завершиться досрочно, если оя стал лидером по очкам (тенпай яме, агари яме,

топпу). Также, если ни у одного из игроков нет 30 100 очков – *саитеитен*, то по договорённости может играть дополнительный – западный раунд, затем – северный и так по кругу, правило *каери хаджиме* – возвращение к началу. Начиная со второго раунда оя может досрочно его завершать, если он стал лидером, но игра заканчивается по достижению отметки саитеитен, если есть такая договорённость. Игра, обычно, считается досрочно завершённой (*шүрийд*) в любой момент, если один из игроков последний по очкам (*бири*) ушёл в минус – *тоби*, или достиг отметки-предохранителя – *тенпен*, обычно это 60 000 очков (2 *гентен*-а, см. ниже). При наличии тоби игрока может применяться правило стола *тоби шиб* – выплата премии игроку, обанкротившему тоби игрока, это может быть дополнительная сумма очков дополнительная палочка хонбы или жетон. И, наконец, после всех раздач, если на столе имеются не разыгранные ставки может играть последняя раздача для их распределения между игроками согласно приоритету: объявивший агари, тенпаи и оя.

Тенпаи яме – право оя на досрочное завершение брасу, если он тенпаи.

Агари яме – право оя на досрочное завершение брасу, если он лидер.

Топпу – первый по очкам игрок. **Бир** – последний по очкам игрок.

Саитеитен – заключается в смысле отыгрывания начального взноса и получении прибыли.

Шүрийд – завершение чего-либо по любым причинам.

Цель игры

配給原点 [haikyū genten] / 初期持ち点 [shoki mochiten] / スタート [sutāto] :: 面子 [mentsu] :: 対子 [toitsu] / 雀頭 [jantō] / 頭 [atama] / 目 [me]

1. Цель игры (саитеитен):

Главная задача игрока в рйчи – получить больше очков, чем другие. Каждому игроку в начале игры выдаётся базовое количество очков (*хаикйү гентен*) в размере 25 000 или 30 000, если игра не рейтинговая (гентен за вычетом *ока*, см. ниже). Обычно это одна палочка на 10 000, одна или две на 5 000, девять на 1 000 и десять на 100 очков. При этом сумма очков за столом является величиной постоянной и всегда равна 100 000 или 120 000. Очки не возникают и не исчезают, а только перераспределяются между игроками. Чем меньше стартовых очков, тем напряжённее игра при наличии правила тоби, которое запрещает уход в минус ниже нуля. Если же кто-то проиграет все свои очки, кёку и игра обычно заканчивается досрочно.

Основной способ получить очки – объявить агари в отдельных раздачах. Для этого необходимо первым собрать руку из четырёх *фреймов* (*менуцү*) по три или четыре плитки и *пары* (*тоицү*), символизирующей глаза (*ме*) или голову воробья (*джантō*). Фреймами могут быть три последовательных плитки одной масти, три любых одинаковых плитки, либо четыре любых одинаковых плитки, которые всегда требуется объявлять словом "Кан!", что будет описано ниже:



В официальных правилах существуют также две особые конфигурации руки, которые не состоят из фреймов по три плитки и пары: чйтоицу (семь пар) яку и кокүши мусō (тринадцать сирот) якуман. В местных правилах существует множество других конфигураций руки, описанных в предыдущем разделе в структуре руки.

ロン [ron] / 榮 [róng / ei] / 出上我利 [de agari] / 暁 [gyō] :: 振り込み [furikomi] :: 冲合 [chombo] :: 放銃 [hōjū] / ホーチャン [hōchan] / 炮 [hō]

2. Объявление агари при сборе *готовой руки*, то есть после достижения состояния *тенпаи*:



Здесь при получении 4 пин или 7 пин может быть объявлено агари, данные плитки называют *агари плитками* или *завершающими плитками*. Если завершающая плитка была получена в свой ход взятием со стены, агари объявляют словом "Цумо!", а если завершающая плитка была сброшена другим игроком, то агари объявляют словом "Рон!". При агари игрок открывает руку и сам подсчитывает её стоимость, называя все удвоения и размер выплаты.

Внимание! Если игрок по любой причине указывает отличающуюся стоимость руки от имеющейся или в неоднозначном случае, то если все промолчат – это не будет считаться нарушением в дальнейшем – проверяйте всё сразу.

Замечание: взятая по цумо завершающая плитка никогда не должна встраиваться в руку, её надлежит всегда класть отдельно, чтобы остальные это хорошо видели, иначе в некоторых ситуациях может возникнуть неоднозначность с яку, стоимость которых различна в зависимости от того, на какой именно плитке они были завершены.

Особо следует отметить, что неправильное объявление агари ведёт к штрафу – *чомбо*. При этом ошибочный возглас "Рон!" ("Уважение!") или "Цумо!" ("Стена!") не является объявлением агари, а вот показ руки – является. И тем не менее ошибочный возглас может штрафоваться ставкой на кон или запрещением объявить агари до конца раздачи.

Цумо – взятие со стены, а также яку, начисляемое за агари взятием со стены при полностью закрытой руке.

Рон – взятие с кона (сброса), агари в раздаче с накинувшего игрока. **Фурикоми** – транзакция, оплата рон.

Хбджү (ружьё, "пулемёт") – ситуация, когда игрок сбрасывает плитку в кон, на который объявляется рон.

Чомбо – штраф размером в манган, с выплатой 2к/2к/4к для ко или 4к/4к/4к для оя и последующей переигровкой.

Наки и фүро (Объявление и составление фреймов)

鳴き [naki] :: 要求 [yōkyū] :: 副露 [fūro] :: 優先 [yūsen] :: 碰 [pon] :: 刻子 [kōtsu] :: 吃 / チー [chī] :: 上家 [kamicha] :: 順子 [shuntsu] :: 槓 [kan]

1. Объявление открытых фреймов, требование плитки из кона других игроков (*йōкйү*):

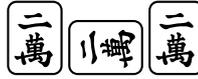
Важные замечания:

- если следующий игрок после сбросившего в кон нужную для объявления плитку успел сделать взятие со стены, то – запоздалая заявка на открытый фрейм не будет засчитана;
- рука, в которой есть хотя бы одно объявление, считается открытой до конца раздачи, при этом объявленные фреймы не могут быть изменены, их откладывают перед собой или справа от себя;

- на последнем сносе раздачи (когда осталось 4 плитки в живой стене) никакие фреймы объявлять нельзя.
Можно заканчивать фреймы ненужными другим игрокам плитками. Так, если есть заготовка из пары (*тоицу*):



и любой другой оппонент, например, сидящий напротив, сбрасывает такую же плитку в свой кон, первый игрок на этом сбросе может объявить открытый фрейм. Для этого он говорит: "Пон!" ("Бом!" – дословная имитация звука удара), выкладывает в открытую две своих плитки, и забирает плитку из чужого кона, завершая свой фрейм:



При этом забираемая плитка кладётся боком в центре, слева или справа в зависимости от того, с какого игрока она была взята (*фуру* – форма всех типов фреймов с указанием перечня ограбленных плиток и игроков), например:



– кōцу, объявленный с кона игрока справа, а выше – с кона напротив. Данный тип фрейма называется *кōцу*.

Таким же образом объявляется последовательность (ряд) плиток одной масти – *чй*. Единственное отличие в том, что заявка звучит как "Чй!" ("Ряд!" – дословно "восхождение"), а забирать дополняющую плитку можно только с игрока, сидящего слева – *камича*, т.е. того, кто ходит под вас. Полученный в этом случае фрейм называется *шунцу*.

Пример объявления чй / шунцу:



[Чй] Шунцу – фрейм из трёх одинаковых последовательных плиток.

[Пон] Кōцу – фрейм из трёх одинаковых плиток. Кōцу можно объявить на текущем ходе / коне любого игрока.

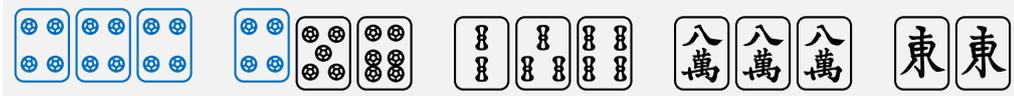
Камича – игрок слева, после которого ваш ход, только с него можно объявить открытый фрейм типа шунцу.

Йүсен – приоритеты и время ожидания объявлений, и поправок, применяется при рейтинговой игре.

槓子 [kantsu] :: 送り槓 [okurikan] :: 暗刻 [ankō] :: 明槓 [minkan] / 直槓 [choku kan] :: 大明槓 [daiminkan] :: 明刻 [minkō] / 明ボン [minpon] :: 小明槓 [shōminkan] / 加槓 [ka kan] :: ダブル加 [daburu ka] :: 暗槓子 [ankantsu] :: 槓の回数制限 [kan no kaisū seigen] :: 復王牌 [fuku wanpai]

2. Объявление канцу:

Объявление канцу полностью аналогично объявлению кōцу, но производится словом "Кан!" ("Мост!" – дословный перевод). Готовый фрейм из 4 одинаковых плиток называется *канцу*. Канцу считается за один фрейм, но только в том случае, если он объявлен. В примере ниже канцу не существует, поскольку он не объявлен (*окурукан*):



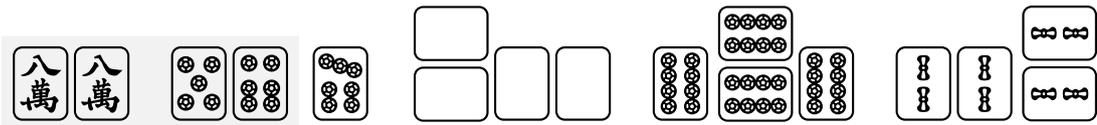
Канцу может быть объявлен тремя способами:

- При наличии закрытого кōцу – *анкō*, и сбросе 4й плитки другим игроком – канцу объявляется аналогично кōцу:



В примере выше белый дракон был взят с игрока слева, 8 ман была взята с игрока напротив, а 2 сō – с игрока справа. После взятия канцу требуется взять риншанпай и сделать сброс в кон при отсутствии агари. В случае открытого канцу (который называется *минкан* или *даиминкан*) новая верхняя плитка в мёртвой стене открывается не сразу после объявления, а сразу после сброса, но до любых объявлений со сброшенной плитки.

- Когда у игрока есть открытый кōцу – *минкō*, и со стены в свой ход он получает 4ю плитку, он может либо сбросить её, либо оставить в закрытой части руки, встроив в другой фрейм, либо сделать повышение кōцу до канцу – *шōминкан*, доложив 4ю плитку в кōцу и объявив: "Кан!". При этом 4ю плитку кладут парой к лежащей боком. Правило стола: *двойное повышение (дабуру ка)* – позволяет повторить объявление с того же игрока.



- Четыре одинаковых плитки в закрытой части руки ещё не являются закрытым канцу и расцениваются как угодно. Для получения закрытого канцу – *анканцу*, его нужно объявить в свой ход, сказав: "Кан!", показать четыре плитки остальным и положить эти четыре плитки сбоку от руки таким образом (крайние или центральные плитки перевернуты, зависит от положения канцу – в руке или вне руки):



Несмотря на то, что канцу объявлен, рука, содержащая только закрытый канцу, считается закрытой, а следовательно, можно как объявить рйчи, имея закрытый канцу, так и объявить закрытый канцу будучи в рйчи, но только если

это не влияет на завершающее ожидание и структуру руки. В мёртвой стене открывается новая верхняя с конца плитка кандоры. Далее, поскольку теперь в руке игрока недостаточно плиток, он должен взять риншанпай – компенсирующую плитку из мёртвой стены, это одна из четырёх последних плиток в стене. После этого игрок совершает обычный сброс плитки в кон и ход переходит дальше. При этом, если был объявлен закрытый канцу, индикатор обычно открывается до сброса в кон, а в остальных случаях – после, последовательность регулируется правилом стола.

Всего в игре может быть объявлено четыре канцу. Если они не были объявлены одним игроком, раздача заканчивается вничью после 4го или 5го объявления по договорённости игроков, согласно правилу стола *кан но каисү сеиген*.

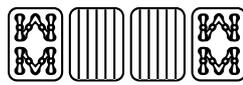
Так же есть правило стола *фуку ванпай*, требующее добирать или не добирать мёртвую стену до 14 плиток, дабы она была постоянного или переменного размера. Если стена постоянного размера, то в ходе игры в мёртвой стене всегда должно быть ровно 14 плиток. В связи с этим после объявления каждого канцу последняя плитка живой стены, которую игроки разбирают по ходу раздачи, объявляется мёртвой. То есть каждый канцу уменьшает число плиток в разбираемой части стены на один. При этом принято докладывать последнюю плитку в мёртвую стену сразу после объявления канцу. Канцу нельзя объявлять не только на последнем сносе раздачи, но и на последнем взятии, так как в этой ситуации не из чего дополнить мёртвую стену. Все правила стола обсуждаются до начала игры.

暗槓の伏せ方 [ankan no fusekata]

Способы раскладки плиток для анкана (*анкан но fusekata*): японский обычный, японский редкий, древний через один, для малых столов и китайский. В китайском маджонге даикан как и анкан обычно закрыт и его ограбление невозможно, что усложняет игру, в этом случае анкан открывается только в случае объявления агари этим игроком, но шокан имеет открытые плитки, которые можно ограбить. Ниже показаны примеры выкладки канцу.



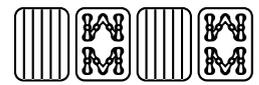
а) японский вне руки



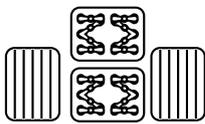
б) японский в руке



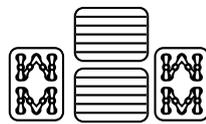
в) японский редкий



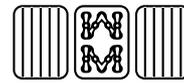
г) японский древний



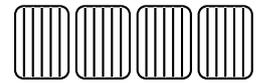
д) короткий #1



е) короткий #2



ж) компактный в 2 слоя



з) китайский стандартный

3. Общие замечания:

Внимательно следите за тем, чтобы другие игроки правильно обозначали, с кого ими был объявлен фрейм. В случае ошибки плитка может начать указывать на ваш кон, и вы рискуете попасть в фуритен, не заметив этого. Если кто-то забирает плитку из вашего кона – не кладите следующую на это же место, а оставляйте пустое место для наглядности, каждый пропуск будет показывать на изъятую плитку из вашего кона, это поможет вам не ошибиться.

Последовательность выкладывания объявленных фреймов важна – они всегда кладутся справа от руки, справа налево или снизу-вверх. Путаница с последовательностью может привести к нежелательным последствиям.

Ожидания

待ち [machi] :: 刻子 [kōtsu] :: 順子 [shuntsu] :: 对子 [toitsu] :: 塔子 [tātsu] :: 腹ボテ [harabote] :: 雀頭 [jantō] :: 筋 [suji]

Как только игрок достигает состояния тенпай, способность интерпретировать доступные завершающие плитки руки становится жизненно важным навыком. Игроки в тенпае должны знать свои ожидания, иначе они могут пропустить завершающую плитку или даже попасть в фуритен и получить чомбо, но об этом позже.

Ожидания (*мачи*) – сердце маджонга, благодаря грамотному сбору руки вы увеличиваете свои шансы на агари, изучив их вы можете как попытаться предугадать руку противника по его кону, так и обмануть его. Важно понимать, что, не умея комбинировать ожидания вы не сможете объявить агари знающего противника и что, сбрасывая свои плитки в кон вы уменьшаете вероятность сбора открытого фрейма, что ваши противники будут понимать по пропускам в 2 достоинства среди плиток в вашем коне и другим признакам, старайтесь обмануть их, не сбрасывайте ненужные соседние плитки сразу, если они могут выдать вас, а также держите руку как можно сильнее перемешанной, чтобы скрыть собираемые фреймы и их соседние плитки. Существует множество всевозможных ожиданий, но их единственным смыслом является получение того или иного фрейма из имеющихся плиток в руке за минимальное число ходов, а также замена ожидания на другое – более выгодное для вас и менее очевидное вашим противникам.

Знание ожиданий увеличит скорости игры, если долго думать над ходом – никто не будет с вами играть, а если каждый будет долго думать – игра затянется на целые сутки (!!!), обычно на это отводится по правилам до 10 секунд.

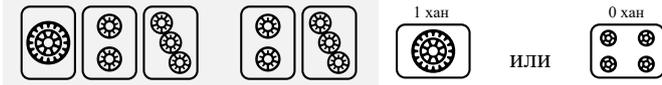
Не забывайте, что примеры ожиданий можно смещать во всём диапазоне и отзеркаливать в обратном порядке. Для повышения уровня игры вам требуется понять и запомнить определения структуры ожиданий, а не номерные сочетания плиток – они не позволят легко оперировать сочетаниями и будут почти бесполезны. Структура ожиданий оперирует расширенным набором понятий по сравнению со структурой руки, причём используются термины только для закрытой руки или имеется ввиду закрытая часть руки. Ожидаемая плитка показана как закрытая.

Название	Рука	Ожидание
Здесь представлены основные виды ожидания, их нужно знать все.		
嵌張 / 穴 [kanchan / ana]		
Канчан / Ана	Серединное ожидание. Ана – семантический синоним. Пример содержит два варианта.	
辺張 [penchan]		
Пенчан	Краевое ожидание. Пример содержит единственные два варианта в каждой масти.	

Название	Рука	Ожидание
両面 [ryanmen]		
Рянмен	Двукраевое ожидание в та́цу. Двухстороннее – это ожидание двух типов плиток куда-либо.	
裸単騎 [hadaka tanki]		
Хадака танки	Ожидание в глаза (джантō, атама).	
単騎 [tanki]		
Танки	Ожидание третьей для повышения тоицу до кōцу.	
地獄単騎 [jigoku tanki]		
Адское ож.	Ожидание кōшапаи – последней уникальной плитки в игре при явном выходе трёх из них.	
双碰 [shanpon]		
Шанпон	Ожидание третьей в пару тоицу для повышения одного из них до кōцу.	
延べ単 [nobetan]		
Нобетан	Длинное шунцу (4 плитки) – двукраевое хадака танки ожидание.	
Здесь представлены дополнительные виды ожидания как сочетания основных, их желательно знать все.		
嵌単 [kantan]		
Кантан	Пересечение срединного та́цу с кōцу – хадака танки с канчан ожиданием.	
辺単 [pentan]		
Пентан	Пересечение краевого терминального та́цу с кōцу – хадака танки с пенчан ожиданием.	
両単 [ryantan]		
Рянтан	Пересечение краевого та́цу с кōцу – рянмен с не джигоку танки ожиданием.	
三面張 [sanmenchan]		
Санменчан	Пять последовательных – двойное рянмен-суджи ожидание.	
三面単 [sanmentan]		
Санментан	Семь последовательных – двойные краевые хадака танки с суджи ожиданием.	
嵌単嵌 [kantankan]		
Кантанкан	Пересечение рянкана (двусрединного сдвоенного та́цу) с парой краевых кōцу – двойной канчан с общим та́цу хадака танки ожиданием.	
煙突 [entotsu]		
Энтоцу	Краевое пересечение шунцу и кōцу с независимым тоицу – краевое рянмен с тоицу танки ожиданием, где – независимые плитки, сдвигайте и отзеркаливайте набор слева от них отдельно.	
竜巻 [tatumaki]		
Тацумаки	Двукраевое пересечение шунцу и пары кōцу – x5 ожидание с двукраевым прилеганием.	
八方美人 [happobijin]		
Хаппобиджин	Двукраевое объединение длинного шунцу с парой кōцу – x8 ожидание с двукраевым прилеганием.	
混一 [kon'itsu]	Многоцелевой термин. Развитие руки. Ниже представлены частые сочетания плиток, не дающие завершения структуры руки в отдельно взятых или всех случаях формирования фреймов.	
両嵌 [ryankan]		
Рянкан	Двусрединное сдвоенное та́цу (триплет последовательных [не]чётных) – двойное канчан ожидание.	
亜両面 [aryanmen]		
Арянмен	Шунцу с краевым хаработе – двукраевое полурианмен-танки ожидание.	
対両面 [toiryamen]		
Тоирианмен	Пара рянменов с общим двукраевым прилегающим суджи ожиданием.	
中ブクレ [nakabukure]		
Накабукуре	Шунцу с срединным хаработе – двойной рянмен с танки ожиданием.	

安目 [yasume] / 高目 [takame] :: 対死 [toisū] / 持ち持ち [mochi-mochi] :: 空聴 [karaten] :: 後者牌 [kōshapai] :: 独聴 [dokuchō] :: 同聴 [onaten] :: 片和了り [kataagari] :: 腹ボテ [harabote] :: 面子オーバー [mentsu obā] :: 面子落とし [mentsu otoshi] :: 塔子 [tātsu] :: 浮き牌 [ukihai] :: 単 [tan]

Получение дешёвого (Ясуме: 4 пин) или дорогого яку (Такаме: 1 пин), в зависимости от пришедшей плитки:



Тоисү (мёртвое ожидание) – ситуация, когда два игрока ждут одну и ту же плитку, но данная плитка используется в паре третьего игрока.

Каратен – все завершения руки исчерпаны.

Кōшапай – последняя явно оставшаяся копия плитки.
Докучō – ожидание единственной, неудобное ожидание.
Онатен – ждать одну и ту же плитку с другим игроком.
Катаагари – не все выходы ожидания дают яку.
Хаработе – выпуклость, лишняя плитка в фрейме.
Менцу обā – слишком много вариантов фреймов.
Менцу отоши – отказ от сбора фрейма.
Тацу – недособранный фрейм, две соседние плитки.
Укихай / Тан – лишняя одиночная плитка вне фрейма.

Принцип яку (Принцип паттернов)

役 [yaku] :: 翻 [han] :: 一盃口 / イーペーコー [ipēkō] / 一色二順 [isōryanshun] :: サンショク [sanshoku] :: ひとつ / イツツ [ittsu] / 一気通貫 [ikkitsūkan] :: タンヤオ [tanyao] :: チャンタ [chanta] :: 混一色 / ホンイツ [hon' isō / honitsu] :: チンイツ [chinitsu] :: 対々 [toi-toi] / 対々和 [toi-toi hō] :: 平和 / ピンフ [pinfu] / 平和自摸 / 平和ツモ [pinfu tsumo] / ピンツモ [pinzumo] :: 役牌 [yakuhai] / 翻牌 / 翻牌 [hanpai]

В рйчи-маджонге не любая готовая рука (тенпай) может получить завершение, а только та, которая имеет стоимость. Стоимость определяется наличием в ней яку и измеряется в ханах. Хан – дословно "удвоение" (базовых очков).

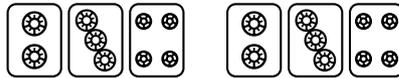
Яку – особое сочетание плиток в руке или специальная игровая ситуация, дающая стоимость от 1 хан.

Хан – единица стоимости, т.е. ранг руки, являющийся числом удвоений базовой стоимости руки в фу.

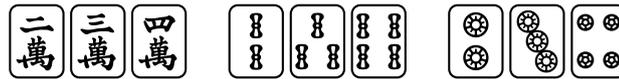
Фу – базовая стоимость руки, измеряется в очках.

Примеры простейших яку и их стоимостей (в открытой руке / в закрытой руке, хан):

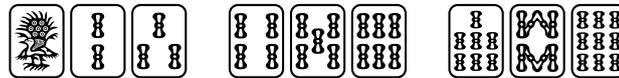
- **Ипёкō** – два идентичных шунцу: 0 / 1.



- **Саншоку** – три шунцу одинакового достоинства в каждой масти: 1 / 2.



- **Итцү** – три последовательных непересекающихся шунцу в одной масти: 1 / 1.



Обратите внимание, первое яку засчитывается только в полностью закрытой руке, где нет открытых фреймов. Следующие два яку могут быть открытыми, но стоимость саншоку в открытой руке ниже. В рйчи-маджонге многие полностью закрытые руки обычно стоят больше, чем открытые поскольку яку в них оцениваются выше, дополнительно закрытых яку больше и выше их сочетаемость. Например, в закрытой руке могут одновременно присутствовать ипёкō и саншоку (1 + 2 = 3 хан), а в открытой такое сочетание уже невозможно. Однако между собой сочетаются не все яку, есть и взаимоисключающие, что часто ставит игрока перед сложным выбором направления развития руки.

Здесь можно выделить те яку, которые встречаются наиболее часто или задают структуру руки:

1. **Тан'яō** – все средние;
2. **Чанта** – важные (терминалы или благородные) в каждом фрейме;
3. Одноцветы: **хон'ицу** и **чин'ицу**;
4. **Тои-тои (тои-тои хō)** – все кōцу (поны, тройки);
5. **Пинфу** – яку в рйчи, начисляется за все шунцу (ряды) в полностью закрытой руке с ожиданием в рямен;
6. **Якухай** – кōцу ценных плиток.

Рямен – краевое ожидание из двух плиток в две стороны, например, рямен -34- – ожидания на 2 и 5.

Частичный список яку

Яку – определённые условия, которые должны быть выполнены для того, чтобы игрок мог объявить агари. Наличие хотя бы одного яку в руке обязательно для объявления агари. Следует подчеркнуть, что дора не даёт яку, она всего лишь изменяет стоимости руки. Не имея на руке ничего кроме дор, объявить агари нельзя.

- Комбинационные яку:
 - Яку на рядах / шунцу:
 - Ипёкō (-/1)
 - Пинфу (-/1)
 - Итцү (1/1) *
 - Иккицүкан (1/2)
 - Саншоку (1/2)
 - Рянпёкō (-/3)
 - Яку на кōцу / канцу:
 - Тои-тои хō (2/2)
 - Сананкō (2/2)
 - Саншоку дōкō (2/3)
 - Санканцу (2/3)
 - Сүканцу (якуман)
 - Сүанкō / танки (як./2 як.)
 - Терминалы и благородные:
 - Тан'яō (1/1)
 - Чанта (1/2)
 - Джунчан (2/3)
 - Хонрōтō (3/3)
 - Чинрōтō (якуман)
 - Яку на ценных плитках:
 - Якухай (1/1)
 - Шōсанген (2/2)
 - Даисанген (якуман)
 - Шōсүшй (якуман)
 - Цү'йсō (якуман)
 - Даисүшй (-/2 якуман)
 - Одноцветы:
 - Хон'ицу (3/3)
 - Чин'ицу (мн./хн.)
 - Чүренпōтō (-/якуман) *
 - Рйү'йсō (якуман)
 - Особые на плитках:
 - Чйтоицу (-/2)
 - Кокүши мусō (-/як.) *

- Местные яку на канцу:
 - Коши гая (1/1)
 - Шичбсон ку сеиха (-/2)
 - Рянча кан (1/2)
 - Кита коши гая (2/2)
 - Сўбаруноми (3/3)
 - Саншоку шбдбкан (3/4)
 - Чопаикб (4/5)
 - Саншоку паванпен (4/5)
 - Саншоку кетсуги (4/5)
 - Хаб но мучи (мн./хн.)
 - Сан кетсуги (мн./хн.)
 - Сето най кай (мн./хн.)
 - Шин коши гая (мн./хн.)
 - Наки чўренпбтб (9)
 - Куджаку каихи (вар.)
 - Санпўкб (якуман)
 - Местные яку:
 - Шанрон чончу (-/1)
 - Ряндбкб (-/1)
 - Якухаи шибари (-/1)
 - Тако (1/1)
 - Иккицўкан зен (1/1)
 - Танрон (1/1)
 - Ёшинцўкан (1/1)
 - Ё мен чй (-/2)
 - Гўсўренкб (1/2)
 - Саншоку ренкб (1/2)
 - Саншоку цўкан (1/2)
 - Чосанкб (1/2)
 - Джун иккицўкан (2/2)
 - Кисўренкб (2/2)
 - Косанки (2/2)
 - Сангенпай чйтоицу (-/3)
 - Даисаншй (2/3)
 - Отаказе санкб (2/3)
 - Ёсб' саншун (2/3)
 - Санренкб (2/3)
 - Суджипаикб (2/3)
 - Чингўсў ренкб (2/3)
 - Чинкисў ренкб (3/3)
 - Сўшй чйтоицу (-/4)
 - Орочи (-/4)
 - Точаохан чаншуе (4/мн.)
 - Чинпбкб (4/мн.)
 - Кинкеи докуруицу (мн.)
 - Рубй рйў (манган)
 - Хисуи рйў (манган)
 - Шинджу рйў (манган)
 - Ао но дбмон (хн./бм.)
 - Рйў' ёсб' рин (хн./бм.)
 - Тбхоку шинкансен (бм.)
 - Чйренкоку (баиман)
 - Гозоку кйбва (4/як.)
 - Ёсб' сўшун (мн./як.)
 - Бени куджаку (якуман)
 - Гурандокуроосу (якуман)
 - Иттенкб (якуман)
 - Ёпин раюб (якуман)
 - Качб фўгецу (якуман)
 - Фўка сецугецу (якуман)
 - Кинмонкйб (якуман)
 - Коку' ёсб / Хе' ёсб (як.)
 - Муке цубусб (якуман)
 - Нико-нико якуман (як.)
 - Рянсб чанкан (якуман)
 - Тбхоку джидбшадб (як.)
 - Ёпин каихб (якуман)
 - Хякуман гоку (якуман)
 - Чўпин раюби (якуман)
 - Шйсан пўта (якуман)
 - Даисан кагакуша (2 як.)
 - Даичйсеи (2 якумана)
 - Даишарин (2 якумана) *
 - Джунфиндок (2 як.)
 - Сўренкб (2 якумана)
 - Чйшин ёшй (2 якумана)
 - Шйсў пўта (2 якумана)
 - Шйсў таишб (2 якумана)
- На дорах:
 - Йчико (0)
 - Саншоку ака дора (1)
 - Ака монде икб (-4/1/2)
- На цветах:
 - * Сў ка кай рин (канцу)
 - * Ё фан хб (вариативно)
 - * Чику хана (вариативно)
 - * Кб (особое)
 - * Кбйб (1)
 - * Джў го я (1)
 - * Хару чййў (1)
 - * Нацуда нб чййў! (2 или 3)
 - * Кита хана да (1)
 - * Гин кеи хбшун (2)
 - * Пб сеннин (якуман)
 - * Чй чан' й (якуман)
 - * Пбшен чўшу (якуман)
 - * Секаихаи (якуман)
 - * Гин се кай (якуман)
 - * Ши ки хб (якуман)
 - * Чб ши ки хб (2 якумана)
- Ситуационные яку:
 - Рйчи:
 - Рйчи (-/1)
 - Ёппацу (-/1)
 - Гяку рйчи (-/1)
 - Дабуру рйчи (-/2)
 - Оварй (-/2)
 - Опун рйчи (-/2)
 - Чб рйчи (х2)
 - Кисеки рйчи (х3)
 - Рон (с игрока):
 - Цўронхб (0)
 - Мукецу иттеки (вар.)
- Кан чанкан (-/1)
- Канбури (1/1)
- Хбтеи (1/1)
- Цубаме гаеши (1/1)
- Чанкан (1/1)
- Джи чанкан (1/1)
- Ренхб (манган/якуман)
- Зенин рон (якуман)
- Зенин чанкан (2 якумана)
- Цумо (со стены):
 - Мензен цумо (-/1)
 - Риншан каихб (1/1)
 - Хаитеи (1/1)
 - Чику канцу (якуман)
 - Тенхб (якуман)
 - Чйхб (якуман)
- Особые на ситуациях:
 - Дабуру зумо (-2)
 - Окавари (-1)
 - Такебера гаеши (х2)
 - Яри маваши (х5)
 - Таиму Бокан (3000 очк.)
 - Чанджун (0 или 1)
 - Хан рйў (2^г_{фў} / 4^с_{фў} / 1^{вс}_{хан})
 - Раошаофў (4^{вс}_{фў} / 1^{вс}_{хан})
 - Сўтоицу (2^{отк}_{фў} / 1^{вс}_{хан} / ...)
 - Рин пай хб (-/1)
 - Аум (1)
 - Ё' фа (1/1)
 - Кянтонхб (1/1)
 - Пбхои пбренчан (1/1)
 - Тетора аппу (2)
 - Нагаши (манган)
 - Чб нагаши (-мн./як.)
 - Казое (бм./снб./як.)
 - Манеман (якуман)
 - Пбренчан (якуман)
 - Тбканхб (1/якуман)
- Последовательный сброс:
 - ◆ Ган шўтингу (1)
 - ◆ Кицуцуки (1)
 - ◆ Наканиши хасша (1)
 - ◆ Сума-сума (1)
 - ◆ Шинбунши (1)
 - ◆ Таке ябу якета (2)
 - ◆ Томато (2)
- Миниигры:
 - ◆ Окушон (особое)
 - ◆ Тори учи (вар.)
 - ◆ Чб хиссацу сандбкб (вар.)
 - ◆ Джан-кен (вар.)
 - ◆ Хаи ёген (вар.)
 - ◆ Кой-кой: джун чанта (вар.)
 - ◆ Тон бйму (мн.)
 - ◆ Чун бйму (мн.)
 - ◆ Сенша то джирай (мн.)
 - ◆ Сентбки то таикўхб (мн.)

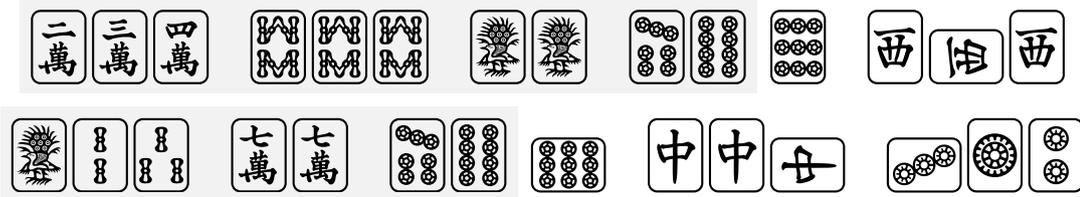
Комбинационные яку

割り増しの役 [warimashi no yaku] :: 平の役 [hira no yaku] :: 一色 / イツ [itsū / itsu] :: 対子場 [toitsuba]

Рука, в которой нет объявлений открытых фреймов считается закрытой, иначе – открытой. Если яку может быть только закрытым – в примере руки не будут показаны открытые фреймы. Яку, которые могут быть только открытыми используются только в местных правилах стола. Курсивом выделены яку только для полностью закрытых рук:

Бонусные яку	Плоские яку (на шунцу)		Одноцветы		Тоицуба яку (на кбцу)						
Якухаи	1 / 1	<i>Йпбкб</i>	0 / 1	Итцў *	1 / 1	Хон' ицу	3 / 3	<i>Чйтоицу</i>	0 / 2	Сандбкб	2 / 3
Тан' яб	1 / 1	<i>Пинфу</i>	0 / 1	Саншоку	1 / 2	Чин' ицу	5 / 6	Сананкб	2 / 2	Санканцу	2 / 3
Шбсанген	2 / 2	<i>Рянтбкб</i>	0 / 3	Чанта	1 / 2	пй Джунчан	2 / 3	Тои-тои	2 / 2	Хонрбтб	3 / 3

1. 役牌 [yakuhai] / 翻牌 [hanpai / fanpai] / 箭刻 [yakō] :: 後付け [atozuke] :: 自風牌 [jikazehai] :: 場風牌 [bakazehai] – 1 / 1 хан
Якухай (Повинный) – кōцу / канцу ценных, т.е. драконов или ветров места (*джиказехай*) / раунда (*баказехай*):



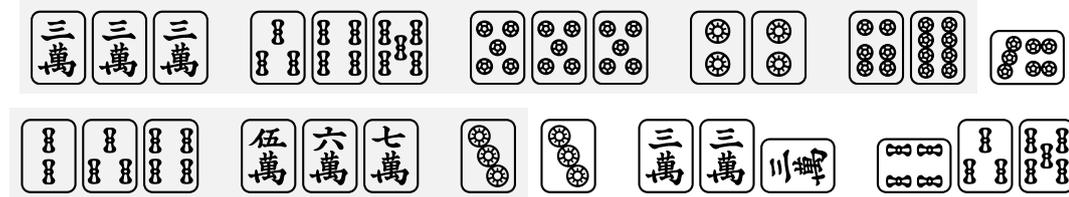
Как можно видеть, якухай – это кōцу ценных плиток. При этом, если ветер места и раунда для какого-то игрока совпадает – якухай для него будет двойным. Например, для первого оя в первой раздаче восточного раунда якухай трёх восточных ветров стоит 2 хан. Смотрите слева.

Якухай проще всего получить, имея пару ценных плиток, но его получение зависит от случая, а особого смысла в столь дешёвом яку нет. При наличии дор или для быстрого объявления агари якухай оправдан, в остальных ситуациях – это или яку увеличения стоимости, при наличии других структурных яку (например, тои-тои или хон' ицу), или подстраховочное яку, позволяющее завершить руку, даже если основное яку не сойдётся (например, *атозуке* на чанту).

Атозуке – правило стола, которое разрешает (*ари*) или запрещает (*наши*) объявлять агари с рукой, где получение единственного яку зависит от ожидания.

2. 断么九 / タンヤオ九 [tan' yao chū] / 断么 [tan' yao] :: メンタン [mentan] :: 喰い断 / 喰断 [kuitan] / 喰い断ヤオ [kuitanyao] / 鳴き断 [nakitan] :: あり / アリ / 有り [ari] :: なし / ナシ / 無し [nashi] :: 断平 [tanpin] – 1 / 1 хан

Тан' яō (Все средние) – масти с 2 по 8:



Про тан' яō важно знать следующее: есть популярный вариант правил слота, по которым данное яку не засчитывается в открытой руке. Соответственно, названия правил:

- *ментан* – тан' яō только закрытое,
- *куитан* – тан' яō может быть открытым.

Соответственно, *куитан ари* – это то же самое, что и *ментан наши*. Тан' яō условно также можно отнести к структурным яку, которые определяют вид руки. Условно, так как, во-первых, это верно только для куитана, во-вторых, только в случае, если в партии есть доры среди средних плиток, потому что открытое тан' яō крайне плохо сочетается с другими яку. В подавляющем большинстве случаев тан' яō – яку защитное, позволяющее попытаться быстро объявить агари с дешёвой рукой. Также часто тан' яō сочетается с пинфу, для этой комбинации есть специальное сокращение – *танпин*, значительно реже тан' яō служит для увеличения стоимости яку тои-тои, чйтоицу или чин' ицу.

3. 小三元 [shōsangēn] – 2 / 2 хан
Шōсанген (Малые драконы) – два кōцу / канцу и глаза драконов:



Малые драконы – это пример того, как сравнительно бесполезные якухай могут превратить руку в монстра. Дело в том, что шōсанген и якухай сочетаются друг с другом (каждое кōцу драконов +1 хан), и полная стоимость руки в примере выше – 4 хан. Кроме того, это яку можно считать подводящим к объяснению пределов – якуманов.

4. 一盃口 / イーペーコー [īpēkō] / 一色二順 [īsō ryanshun] / 一般高 [ippankō] – 0 / 1 хан
Ипёкō (Один глоток / Одинаково высокие / Чистый двойной ряд) – два идентичных шунцу одной масти:



Ипёкō – простое закрытое яку, позволяющее объявить агари с рукой, в которой больше ничего ценного нет.

5. 平和 / ピンフ [pinfu] / 臭平和 / 臭平胡 [chī pinfu] :: 喰い平 [kuipin] / Мен平 [menpin] :: 断平ルール [tanpin rūru] – 0 / 1 хан
Пинфу (Без стоимости / Простая рука) – закрытая плоская рука (все шунцу) без дополнительных фу:



Фу – вспомогательная единица стоимости в рйчи. Фу начисляются за кōцу и плохие ожидания.

Это яку, основанное на всех последовательностях – шунцу, в связи с тем, что собрать все шунцу слишком легко, для его получения необходимо соблюдение ряда дополнительных условий. Вот эти условия:

- рука должна быть полностью закрытой;
- в руке не может быть кōцу (это очевидно, но всё же);
- в руке не должно быть глаз, образованных драконами или ветрами места / раунда;

- ожидание в руке должно быть на шунцу и иметь двусторонний вид – *рянмен* (-78- ⇒ 678 или 789).

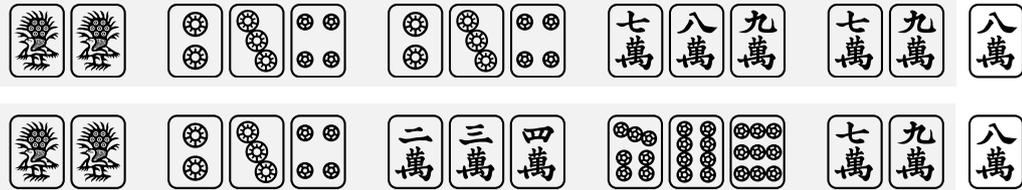
Пинфу всегда стоит 1 хан, однако оно легко может сочетаться с другими яку: *йпёкё*, *саншоку* или *итцү*.

Для получения пинфу в руке не должно быть никаких дополнительных фу. Цумо в случае с пинфу не добавляет 2 фу, а единственным возможным ожиданием остаётся *рянмен* – ожидание на две стороны с образованием последнего шунцу в руке. Заметим, однако, что по рон пинфу оценивается всё-таки в 30 фу – базовую стоимость полностью закрытой руки. Стоимость пинфу по цумо регулируется правилами стола.

Пинфу не просто определяет структуру руки, а является фундаментальным яку. Всё дело в том, что пинфу сочетается с огромным количеством других яку: *тан' яё*, *йпёкё* или *рянпёкё*, *саншоку* или *итцү*, *джунчан* и даже с *хон' ицу*, *чин' ицу* и *чантой*. Кроме того, ожидание в *рянмен* делает пинфу крайне эффективным по количеству ожиданий для получения такого яку, как цумо в закрытой руке, но стоимость руки по цумо ниже ожидаемой.

6. 二盃口 / リャンペーコー [ryanpēkō] / 二色二順 [ryan sō ryan shun] / 二般高 [ryanpankō] – 0 / 3 хан

Рянпёкё (Два глотка / Квадрат) – два *йпёкё* в двух мастях ИЛИ две пары симметричных двойных фреймов:



Рянпёкё не сочетается с *йпёкё* поскольку всегда включает его. Это полностью самостоятельное яку, но иногда его можно считать улучшением *чйтоицу*. *Рянпёкё* получить сложно, как и все яку стоимостью в 3 хана. Плюсом яку является лёгкая сочетаемость с пинфу. Второй пример является вариантом локального яку.

7. 一通 / いっつう / イツツー [ittsū]* :: 息 / いき [iki] :: 閃光 [senkō] – 1 / 1 хан

Итцү (Полный ряд)* – три последовательных непересекающихся шунцу из одномастных плиток:

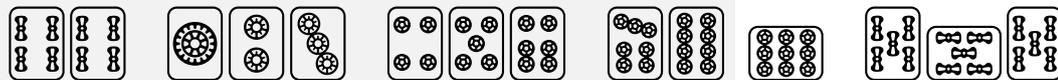


Сенкё (Вспышка) – итцу, четвёртый фрейм и глаза в трёх разных простых мастях, даёт 8 фу или 1 хан.

Итцү ошибочно называют "дыхание" (*ики*). Несмотря на то, что *итцү* может быть открытым, чаще всего оно встречается в сочетании с пинфу. Реже – является яку увеличения стоимости для *хон' ицу* или *чин' ицу*.

8. 一氣通貫 [ikkitsūkan] / 清竜 [chinron] – 1 / 2 хан

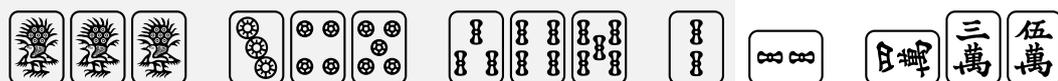
Иккицүкан (Чистый ряд) – полный ряд пин и рон на 9 пин (точек), входящие в ряд:



Яку *итцү* и *иккицүкан* принадлежат одному подмножеству со многим числом вариаций его исполнения. Данные яку путают между собой, поэтому не удивляйтесь этой ситуации, а в игре обычно выбирается только один вариант.

9. 三色 / サンショク [sanshoku] / 三色同順 [sanshoku dōjun] / 花順 [hanajun] :: 花龍 [faron] :: 花竜 [howaron / hanaryū] – 1 / 2 хан

Саншоку / Саншики (Смешанный тройной ряд) – три шунцу одного достоинства каждой масти:



Фарон – рука с саншоку и канцу. Не путайте с яку *ховарон*, они оба "цветочные драконы", но их яку разные.

Кажется, что саншоку напоминает *итцү* – та же стоимость, те же нужные три фрейма, однако первое впечатление обманчиво. Саншоку в закрытой руке является гораздо более гибким в сборе яку. Суметь вовремя заметить потенциал на саншоку и правильно его реализовать весьма непросто, и этому нужно специально учиться.

10. (混)全帯幺九 [chanta] – 1 / 2 хан

Чанта (Внешняя рука) – все фреймы и глаза содержат хотя бы одну терминальную или благородную плитку:



Данное яку является противоположностью предыдущего. Каждый фрейм руки должен содержать 1цы, 9ки, ветра или драконы. Глаза в данном случае также считаются за фрейм и должны отвечать требованиям. Чанта, в отличие от *тан' яё* – полноценное структурное яку, хотя и самое простое. Чанта замечательно сочетается с саншоку или с *якухаем*, а также повышается до *джунчана*.

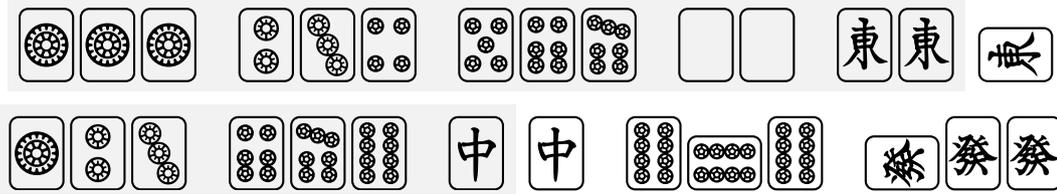
11. 純チャン / ジュンチャン [junchan] / 純全帯幺九 [jun chanta yāo chū] / 純全帯ヤオ [jun chantayao] – 2 / 3 хан

Джунчан (Чистая внешняя рука) – все фреймы и глаза содержат хотя бы один терминал:



Джунчан – редкое, дорогое и сложное для сбора яку. Какого-либо дальнейшего развития в открытой руке *джунчан* не имеет и, хотя может сочетаться с саншоку, краевые шунцу нельзя называть удобными для сбора.

12. 混一色 / ホンイツ [hon' isō / honitsu] / 半清一色 [han chin' isō / han chinitsu] / 半色 [han tsu] – 3[†] / 3 хан
Хон' ицу (Пол-изобилия) – одна масть и благородные († – стоимость увеличена голосованием игроков):



Хон' ицу – простейший одноцвет. В открытой руке без дор он стоит слишком дешево, чтобы к нему стоило специально стремиться (частая ошибка новичков), в закрытой получить его так же непросто, как и все другие яку стоимостью в 3 хан, но, если есть доры, якухай или в редком сочетании с той-тоем собирать хон' ицу целесообразно.

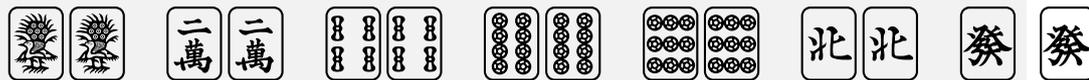
13. 清一色 / ЧинИцу [chin' isō / chinitsu] / 傘寿 [sanju] – 5 хан / ханеман
Чин' ицу (Полное изобилие) – чистая масть (только одна масть), стандартно стоит 6 хан, крайне редко 4 хан:



Из анализа разницы стоимостей легко сделать вывод, что ценность яку определяется сложностью его сбора. Чем труднее и рискованнее яку в получении, тем выше оно ценится. Перед игроком всегда стоит задача выбора оптимальных яку, которые с большой вероятностью удастся закончить, и стоимости которых при этом хватит для победы в игре.

Чин' ицу – самое дорогое яку в рйчи-маджонге, не считая пределов. Чем выше цена – тем больше риски, сбор чин' ицу как объявление ультиматума: "Либо я выиграю как минимум с манганом, либо дам на руку!". Сочетаемость чин' ицу с другими яку не самая плохая, но по-настоящему важна сочетаемость с дорами. Всего одна дора в открытой руке превращает манган в ханеман, а кōцу дор уже делает руку байманом – одним из самых простых в получении.

14. 七対子 / ЧётИцу [chītoitsu] :: ニコニコ [niko-niko] / セット [setto] / 二個 [ryanko] :: 最小値 [saishōchi] – 0 / 2 хан
Чйтоицу (Семь пар) – все тоицу:



Чйтоицу – антагонист яку той-той, т.е. именно та рука, которая чаще всего противопоставляется любителям предыдущего яку при тоицубе и при этом имеет примерно равные с той-той шансы на агари. Кстати, именно из-за чйтоицу бывает весьма сложно вовремя заметить тоицубу. Сочетаемость у чйтоицу плохая. В принципе, можно получить чйтоицу с тан' яō или даже с хонрōтō, но в большинстве случаев с чйтоицу без дор просто объявляют рйчи.

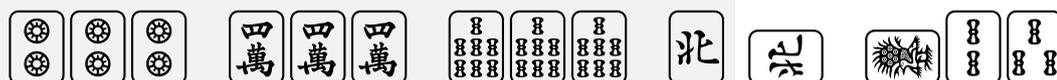
Это яку пришло из американского маджонга. Традиционно запрещается иметь идентичные пары, но местные правила стола разрешают это – такой вариант называется *нико-нико*. Базовая стоимость за ожидания и объявление агари в данном яку не учитывается поскольку его стоимость фиксирована. До того как было введено ограничение на минимальную стоимость руки в 1 хан стоимость яку составляла 0 хан 100 фу, но после его ввода стала стоить 1 хан 50 фу, что ещё встречается, сейчас общепринятая стоимость составляет 2 хан 25 фу. Помимо этого, существует правило запрещения базовой стоимости яку, приравнивая её к 30 фу, поэтому вы можете встретить стоимость 2 хан 30 фу.

Старая стоимость влияет на количество яку с минимальной стоимостью в 2 хан, что делает игру сложнее при повышении минимального порога разрешения объявления агари (саишōчи), но это решается разрешением сочетаемости с яку йпёкō и якухай (оурикан) с которыми совмещение традиционно запрещено. Так же может встречаться разрешение повышения стоимости при совмещении с любыми оуриканами в соотношении 1 хан за 2 из средних или за 1 из важных плиток. Если повышение числа хан запрещено – может быть разрешено повышение базовой стоимости за наличие оуриканов по курсу объявленных канцу, но следует учесть, что округление базовой стоимости до десятков для данного яку не применяется, поэтому используются простые дополнительные выплаты за наличие оуриканов. Самый строгий вариант саишōчи может требовать наличие отдельного яку с минимальной стоимостью равной ограничению, а не суммой отдельных яку, преодолевающих порог, но к этому яку данное ограничение не относится.

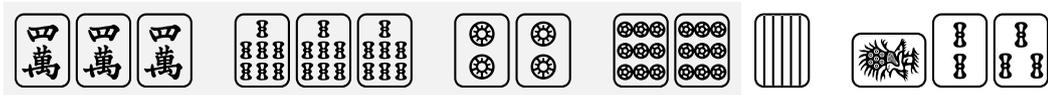
Кроме того существует местное правило стола, позволяющее объявлять открытые пары как "Чин!" ("Динь!"), но его рекомендуется использовать только для получения открытых оуриканов, за наличие открытых пар стоимость руки должна быть снижена на 1 хан, вариативно за каждую открытую пару, каждый дважды открытый оурикан также должен снижать стоимость руки на 1 хан. В таблице ниже представлена стоимость сочетания оуриканов, для получения размера дополнительных выплат требуется найти отдельную стоимость за каждое имеющееся сочетание оуриканов и найти их сумму. В колонках "3 оурикана" указана текущая стоимость руки в ханах, но сочетаемость не учтена.

Оя / Ко	Средние + важные				Важные + средние			
	1	2	2 + 1	3	1	2	2 + 1	3
Цумо / Закр.	600 / 300	1100 / 600	2100 / 1100	6 хан	1100 / 600	2100 / 1100	2600 / 1300	10 хан
Рон / Откр.	300 / 200	600 / 300	1100 / 600	3 хан	600 / 300	1100 / 600	1300 / 700	5 хан

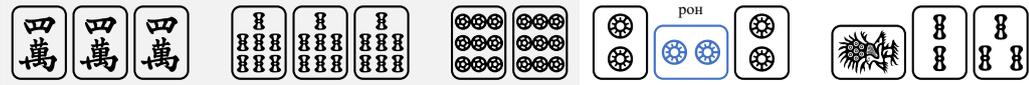
15. 三暗刻 [sanankō] – 2 / 2 хан
Сананкō (Три закрытых триплета) – три закрытых кōцу / канцу:



Сананкō часто увеличивает стоимость той-той, но в чистом виде встречается чрезвычайно редко.



Пример выше выглядит, как тенпай на сананкō, но получение яку в данном случае зависит от ожидания (т.е. это пример атозукэ тенпая). При взятии 2 пин или 9 пин со стены получившийся в готовой руке кōцу будет считаться закрытым, и образуется яку сананкō, но агари по рон приведёт к чомбо, потому что кōцу будет считаться открытым:



– эта рука ничего не стоит! Для кōцу, собранного по рон, фу считается как для открытого.

16. 对々和 [toi-toi hō] :: 对子場 [toitsuba] – 2 / 2 хан

Тои-тои хō (Все триплеты) – все кōцу / канцу:



Это яку почти всегда бывает открытым, в закрытую все кōцу также будут образовывать яку, но об этом позже.

Это второе по величине структурное яку после пинфу. Однако именно второе, а не ещё одно поскольку кōцу существенно сложнее в сборе, чем шунцу, если нет *тоицубы*. Тоицуба – это ситуация, когда все игроки по каким-то причинам начинают оставлять в руках тоицу и кōцу, а не заготовки для шунцу. При такой игре собрать открытое кōцу становится значительно проще, и яку, основанные на кōцу, выходят на передний план. Умение увидеть начало тоицубы в раздаче – это опыт, который приходит со временем. Не смотря на более высокую сложность сбора по сравнению с пинфу про тои-тои можно сказать то же, что и про хон'ицу – без дор или бонусных яку как якухай, рука будет слишком дешёвая для стремления с ней к победе, не смотря на фу, но в случае тоицубы это может оказаться лучшим вариантом.

17. 三色同刻 [sanshoku dōkō] / 三同刻 [sandōkō] – 2 / 3[†] хан

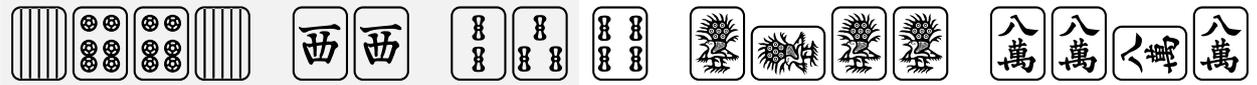
Саншоку дōкō (Три одинаковых триплета) – три кōцу одного достоинства каждой масти:



Очень-очень редкое яку, но великолепное потенциальное улучшение. Обратите внимание, что в закрытой руке стоимость может регулироваться правилом стола в 2 или 3 хан. Не путайте саншоку дōкō с саншоку доджун.

18. 三槓子 / 三カンツ [san kantsu] – 2 / 3[†] хан

Санканцу (Три квартета) – три канцу в руке:



Нечастое невыгодное яку, поскольку объявление канцу открывает доры, а противников у вас трое.

19. 混老頭 [honrōtō] :: 混老对々 [honrō-toitōi] :: 混老七对 [honrō-chītoi] – 3[†] / 3 хан

Хонрōтō (Мудрецы / Все важные) – рука только из терминалов и благородных:



Ещё одно редчайшее яку, которое, очевидно, невозможно без яку тои-тои или чйтоицу, не сочетается с чанто.

Местные канцу яку (дополнительные)

槓子の翻 [kantsu no han]

Оценка канцу. Указанные канцу яку можно сочетать с другими кōцу яку, указанная стоимость не конечна.

Подсчёт стоимости руки с различными сочетаниями канцу несколько проблематичен, поэтому устоявшихся стоимостей на сегодня нет. Сами по себе канцу делятся на средние и важные, причём терминальные из важных могут образовывать пересечение цепочек со средними, а благородные, входящие в важные – образовывать цепочек не могут, но делятся на ценные и не ценные. Как вы можете видеть – структура сложна, каждая подкатегория канцу имеет разную сложность получения, что должно учитываться при подсчёте числа хан руки, но из-за вышеописанной проблемы с ростом количества канцу на руках нарастает неоднозначность общепринятой оценки числа хан руки.

В таблице ниже представлены значения оценки рук, в которых канцу не сочетаются с другими фреймами или глазами, и указаны только сочетания канцу между собой. В строке "закрыто / всего" указано количество закрытых канцу и общее количество канцу, имеющееся на руках – сначала найдите нужный вам столбец. В строке "разной" указана оценка для не соседних канцу, а в строке "цепочка" указана оценка для канцу плиток мастей, идущих по порядку достоинства, причём все эти канцу ещё должны быть одномастными. Если в вашей руке все канцу принадлежат только к одной из этих двух групп, то – складывать значения в соответствующем столбце не нужно – здесь указаны конечные стоимости. Если у вас в руке находится три или четыре канцу, но только часть из них образует цепочку, то вам нужно к оценке в строке "разной" прибавить оценку в строке "цепочка". Рекомендуются брать минимальную стоимость, при сложении двух неоднозначных ячеек можно брать среднее арифметическое с округлением вниз. Дополнительно при наличии в разной пары важных канцу, а также при наличии цепочек канцу с участием терминала в неоднозначных ячейках можно увеличивать минимальное значение на 1 хан, максимум при этом не меняется.

Известные ситуационные яку

偶然役 [gūzen' yaku]

Кроме плиточных яку, в рйчи есть особые ситуации, не связанные с рукой игрока, но дающие яку (*гүзен яку*). Этих ситуаций немного и большинство из них редки, поэтому ориентироваться в игре только на особые ситуации неэффективно, в отличие от плиточных яку. Большую часть ситуационных яку невозможно собрать намеренно, а дают они всего 1 хан, что позволяет их использовать только как яку увеличения стоимости. Единственным исключением из этого принципа является объявление рйчи. Почти все данные яку не используются в рейтинговых играх и турнирах.

Только первые 4 яку считаются общепризнанными, остальные хоть и распространены – являются местными.

Рйчи → Йппацу → Дабуру	Цумо → Риншан → Чанкан	Хаитеи и Хбтеи	Нагаши
------------------------	------------------------	----------------	--------

1. 立直 / リーチ [rīchi] :: 立直棒 / リーチ棒 [rīchibō] :: 供託 [kyōtaku] :: 空聴立直 [karaten rīchi] – 1 хан

Рйчи – объявление себя тенпаем, может являться минимальным условием агари, поскольку даёт 1 хан.

Объявление рйчи требует от четырёх плиток в живой стене, достижение тенпа, ставки в 1000 очков (*рйчибō*), запрещает модифицировать руку и возможно только в полностью закрытой руке. Однако при этом из рйчи можно объявить закрытый канцу, если это не меняет ожидания и общей структуры руки. Кроме того, рйчи в случае агари позволяет проверить урадоры, которые могут дополнительно увеличить стоимость руки. Наконец, есть несколько особых ситуаций, связанных с объявлением рйчи, перечисленных ниже. Место сбора палочек в 1000 очков – *кйōтаку*.

При выходе из игры всех завершающих руку плиток с последующей рйчи-ставкой (но не наоборот!) в случае ситуационной ничьей вы получите чомбо. Данная ситуация называется рйчи с выходом ожидания (*каратен рйчи*).

2. 一発 [ippatsu] / リーチ一発 / 立直一発 [rīchi ippatsu] :: 自摸極一発 [jimōkyoku ippatsu] :: ベタ降り [betaori] / 降りる / オリる [oriru] – 1 / 2 хан

Йппацу и **Адское йппацу** (*джимōкёку йппацу*) – агари в течение одного круга после объявления рйчи.

Круг – состоит из 4-х ходов по одному на каждого из игроков. Йппацу засчитывается, только если после объявления рйчи другие игроки не объявляли открытых фреймов. Любое объявление открытого фрейма прерывает течение текущего круга и начинает новый круг. Йппацу добавляет к рйчи руке 1 хан стоимости, однако данное яку само по себе без рйчи не существует, йппацу при явном ожидании одной единственной плитки, оставшейся в игре, даёт ещё 1 хан.

Защита по *бетаори* после объявления рйчи даст шанс не набросить в йппацу. Отсюда вероятность йппацу фактически равна вероятности йппацу плюс цумо, а она достаточно мала, но, на йппацу можно рассчитывать при ранних рйчи с ожиданием в пару на ветер или дракона при условии, что одна такая плитка уже есть у других в коне.

3. ダブル / 二重 [daburu] + 立直 / リーチ [rīchi] / ダブリー [daburī] / リーリー [rīrī] :: 黙聴 [damaten] – 2 / 3 хан

Дабуру рйчи (**Двойное рйчи**).

Дабуру рйчи – это рйчи, объявленное на первом круге раздачи. Само яку рйчи стоит 1 хан и ещё 1 хан за объявление его на первом круге, итого 2 хан. Как и в случае с йппацу, ситуация дабуру не существует вне ситуации рйчи, поэтому и считают, что двойное рйчи стоит 2 хан.

Однако если с йппацу ещё можно придумать какую-то стратегию (например, не бросать опасные плитки сразу после объявления рйчи), то с дабуру это не так. Хотя чисто теоретически от объявления двойного рйчи можно и отказаться в пользу *даматена* (скрытого тенпа без объявления рйчи) для дальнейшего перестроения руки, практически это почти всегда будет означать потерю стоимости и всегда – потерю темпа, поэтому поступать так не стоит. Сложно против дабуру рйчи и защищаться – плиток в коне ещё нет, что за рука у игрока с двойным рйчи, определить невозможно, а ожидание в ней скорее всего случайное и абсолютно непредсказуемое.

4. 門前自摸 / メンゼンツモ [menzen tsumo] / 門前清自摸和 [menzenchin tsumo hō] :: 門前 [menzen] / 門清 / 门清 [menchin] – 1 хан

Мензен цумо (**Содержать ворота в чистоте**) – объявление агари плиткой со стены на полностью закрытой руке.

Цумо после объявления рйчи – вторая самая частая особая ситуация, дающая яку. Посчитать вероятность цумо достаточно сложно, потому что с каждым ходом число плиток в стене уменьшается, однако легко понять, что чем больше завершений у ожидания, тем выше шанс. Поэтому все игроки стремятся выстроить в своих руках эффективные ожидания – так они увеличивают шанс на цумо, тем самым поднимая среднюю стоимость руки на дистанции.

Мензен – закрытая рука без объявлений открытого типа, описывает состояние до объявления агари.

5. 開立直 / オープンリーチ [ōpun rīchi] / プンリー [punrī] :: 役満払い [yakuman barai] – 2 хан

Опун рйчи (**Открытое рйчи**) – требуется открыть всю руку полностью, можно использовать при невозможности обороны или попытке объявить агари при наличии тенпаи игроков. Объявлять его можно только если нет чужих рйчи или фуритена. Вариативно рон может оплачиваться якуманом, если у сбросившего был иной выбор – *якуман бараи*.

6. 搶槓 / チャンカン [chankan] – 1 хан

Чанкан (**Ограбление квартета**) – ограбление канцу:

Если риншан – это цумо, то чанкан – это рон. Возникает чанкан когда повышается открытое кōцу до канцу другим игроком – на этом действии можно объявить агари. Когда игрок не повышает канцу, а просто сбрасывает плитку в кон – получается рон, а так имеется ещё дополнительное яку в 1 хан. Чанкан встречается ещё реже, чем риншан, потому что повышение кōцу до канцу более редкая ситуация, чем объявление обычных канцу. Обратите внимание, что также можно ограбить закрытый канцу, но только в ситуации, когда это ограбление помогает завершить якуман – *кокүши мусō*. При этом никакой дополнительной стоимости якуман иметь не будет, разумеется.

7. 嶺上開花 / リンシャンカイホー [rinshan kaihō] :: 大明槓の包 [daiminkan no pao] – 1 хан

Риншан кайхō (**Сорвать цветок**) – агари на плитке замены с мёртвой стены сразу после объявления канцу:

Риншан продолжает тему цумо как йппацу и дабуру развивали тему рйчи. Риншан – это особое цумо, дающее 1 хан, но его сложно получить из-за необходимости объявления канцу в тенпае. В полностью закрытой руке (открытых фреймов нет) засчитывается как цумо так и риншан, что даёт 2 хан.

Также существует правило стола *риншан каихō но пао* (даиминкан но пао), по которому, если игрок набрасывает в канцу другому игроку, который из-за канцу побеждает по риншан каихō, набросивший игрок выплачивает сумму агари целиком (аналогично выплате по рон), несмотря на то, что риншан – это цумо.

Рассчитывать на агари по риншан ещё более неразумно, чем на йпацу, потому что в данном случае никакое ожидание не поможет – плитка с мёртвой стены совсем не то же самое, что плитка, сброшенная игроком. Однако в случае неудачи в игре появятся до четырёх новых дор, при том для всех, а не только для объявившего канцу.

8. 海底 / ハイテイ [haitei] / ハイテイツモ [haitei tsumo] / 海底撈月 [haitei raoyue] / 海底摸月 [haitei mōyue] – 1 хан
Хаитеи (Достать Луну) – это последняя плитка в живой стене, дающая агари по цумо.

9. 河底 / ホーテイ [hōtei] / ハイテイロン [haitei ron] / 河底撈魚 [hōtei raoyū] / 河底摸魚 [hōtei mōyū] – 1 хан
Хōтеи (Поймать рыбу) – это сброс после взятия со стены хаитея. Рон на этом сбросе также добавляет яку в руку.

В конце раздачи игроки стремятся быть тенпаи даже без яку, чтобы не платить за нōтен. При этом можно объявить агари по хаитеи. Но если хаитеи не завершает руку и рискован для сброса – игрок встаёт перед выбором: сбросить рискованную плитку и дать кому-то объявить агари по хōтеи или же разрушить тенпаи, избежав опасности.

10. 燕返し [tsubame gaeshi] – 1 хан

Цубаме гаеши (Переворот ласточки) – даётся в случае объявления рона на коне игрока с одновременным объявлением рйчи этим же игроком, то есть объявление агари по рон на рйчи плитке, которая выкладывается в кон боком.

11. 槓振 / カン振り / カンブリ [kanburi] – 1 хан

Канбури (Через квартет) – можно получить при объявлении рон, на плитке, отброшенной игроком после того, как он только что объявил канцу, взял риншанпаи, а затем сбросил плитку в кон.

12. 破回八連荘 [pōhoi pārenchan] – 1 хан

Пōхои пāренчан – агари ко-игрока в восьмом ренчане, тем самым остановив оя от возможного пāренчана.

13. 流し [nagashi] / 么九振切 [yaochū furikiri] :: 満貫 [mangan] – манган ÷ якуман

Нагаши (Брошенный в воду) – в коне только терминалы и/или благородные, вариативно даёт от мн. до як.

Нагаши – очень редкая ситуация, игнорирующая плитки на руках, описывающая состояние кона при ситуационной ничьей – в нём должны быть только важные плитки при этом вариативно не должно быть ограблений с игрока и/или игроком. Яку заменяет собой нōтен рйчи чомбо и вариативно заменяет или дополняет собой нōтен баппу. Смена ветра раздачи проверяется по статусу оя с использованием плиток на руках как обычно.

Исключение: разрешает объявления анканцу после рйчи на любой плитке, используя окурикан.

Выплата: получение вариативной фиксированной награды, стандартно равна мангану, реально – санбаиману.

Агари: дополнительное распределение награды за ренчаны, рйчи ставок и статуса оя по атама хане (см. ниже).

14. 八連荘 [pārenchan] – якуман

Пāренчан – агари оя девятый раз подряд на своём восьмом ренчане при любой законченной руке, даже без яку. Данный якуман как правило не используется из-за возможности злоупотребления им, поэтому он был перенесён в правила стола. Так же вы можете добавить в правила стола обязательную смену ветров после чūренчана (9го).

Имея восемь не унаследованных хонба (см. "Ничья"), оя получает право завершить свою девятую руку без яку, объявив рон, не объявив рйчи, что считается якуманом. Правило продолжает работать в десятой и последующих руках, но ко-игроки не могут использовать эту привилегию. Пāренчан не объявляется, когда:

- До начала игры было обговорено о пределе на применение правила и этот предел исчерпан, например, не более чем в каждой пятой раздаче, начиная с девятой включительно;
- Часть хонба были унаследованы, необходимо иметь 8 своих для возможности объявления данного якумана;
- Партия заканчивается в ничью и рука оя не готова, т.е. не тенпаи;
- Существует чомбо.

Хонба – 100 очк. палочка, кладущаяся на индикатор оя, когда он стал тенпаем при ничьей или объявил агари.

Сверх местные ситуационные яку

Данные яку встречаются только в отдельных случаях. Яку нулевой стоимости можно использовать как исключение, не подчиняющееся минимальным условиям объявления корректного агари.

15. ダブル自摸 / ダブルツモ [daburu zumo] – минус 2 хан

Дабуру зумо (Двойное взятие плитки) – вы можете взять и сбросить две плитки со стены за раз, оплатив за это 2 хан. Стоимость якуманов не снижается.

16. おかわり [okawari] – минус 1 хан

Окавари (Добавка) – вы можете открыть ещё 1 индикатор доры за оплату в 1 хан.

17. 竹籠返し [takebera gaeshi] – x2 гнёт

Такебера гаеши (Удар такебера) – если в текущем раунде агари яку совпадёт с предыдущим – его стоимость удваивается для тех, кто его оплачивал прошлый раз.

18. 超立直 [chō tōchi] – x2 выплаты

Чō рйчи (Сверх рйчи) – ставка 5000 очков при рйчи удваивает выплаты при объявлении агари.

19. 奇跡立直 [kiseki tōchi] – x3 выплаты

Кисеки рйчи (Чудо рйчи) – ставка 10000 очков при рйчи утраивает выплаты при объявлении агари.

20. やり廻し / やりまわし [yari mawashi] – x5 выплаты

Яри маваши (Совершенный повтор) – требуется объявить агари и отказаться от причитающихся выплат, затем в точности повторить руку во всех деталях. В случае успеха вы получите пятикратные выплаты. Действие складывается.

21. **タイムボカン** [taimu bokan] – 3000 очков
Таиму Бокан (Время Бокан) – если трое из четырёх игроков на первом круге сбросили идентичную плитку – игрок, скинувший уникальную – выплачивает каждому по 1000 очков.
22. **搶順** [chanjun] / **搶吃** [chanchi] :: **加順** [kajun] – 0 или 1 хан
Чанджун (Ограбление шунцу) – ограбление повышенного шунцу (идентичной ограбленной, по тому же принципу, что и повышенный канцу). Повышенный шунцу может считаться закрытым фреймом. Завершение ограблением повышенного шунцу может давать 1 хан. Вариативно разрешается двойное ограбление шунцу (чанчй) в своё шунцу. Вариативно закрытые плитки из руки в открытом шунцу (тāцу) могут быть ограблены для объявления агари.
23. **半龍** [han ryū] / **一色六連** [isō ryū ren] – 2 фу с терминалом / 4 фу средние
Хан рйū (Половина дракона) – 6 одномастных плиток подряд, которые можно рассматривать как 2 закрытых шунцу. Может усложнить получение пинфу. Вариативно 1 хан любой, обычно для игр без базовой стоимости.
24. **老少副** [raoshaofū] – 4 фу или 1 хан
Раошаофū (Дополняющие друг друга) – одномастные плитки 123-789. Может усложнить получение пинфу.
25. **四対子** [sūtoitsu] :: **ダブルー盃口** [daburu ipēkō] – доп. 2 фу / 1 хан :: вариативно 1 хан 20 фу / 1 хан 30 фу
Сўтоицу (Четыре пары) – внесистемная структура руки 2 фрейма и 4 пары, двойное йпёкō – 2 хан яку.
26. **零牌和** [rin pai hō] / **絶牌和** [zep pai hō] – 0 / 1 хан
Рин пай хō (Агари последней плиткой) – объявление агари при одностороннем ожидании с помощью последней плитки на руке с рйчи. Не совместимо с чанканом. Большая книга заметок о маджонге от Сатō Ёшикиё.
27. **間槍槓** [kan chankan] – 0 / 1 хан
Кан чанкан – срединное ожидание с ограблением канцу. Вариативно не сочетается с рйчи.
28. **無花** [ūfa] – 1 хан
У' фа (Нет цветов) – запрещает иметь на руках дополнительные плитки цветов. Санмā и китайская колода.
29. **鏡同和** [kyantonhō] – 1 хан
Кянтонхō (Безмятежная гладь) – наличие в руке фрейма из списка 1-3 заказанных плиток в двух мастях.
30. **頭槓和** [tōkanhō] – 1 хан или якуман
Тōканхō (Душевное спокойствие) – канцу на первом круге и в завершении руки агари по риншан каихō.
31. **逐槓子** [chiku kantsu] – 1 хан / накопление / якуман
Чикү канцу (Квартет за квартетом) – объявлен кан, взят риншанпай, объявлен ещё один кан, взят риншанпай, объявлено цумо или ещё один кан (досрочное агари). Накопление: каждый канцу – 1 хан или 0 хан → манган → санбаиман → якуман. При досрочном агари открывается только валидная часть руки – иначе чомбо за невалидность.
32. **真似満** [maneman] – накопление / якуман
Манеман (Полное подражание) – первые пять плиток в вашем коне совпадают с первыми пятью плитками в коне любого ранее ходившего игрока, порядок может не совпадать. Вариативно 1 хан за каждую плитку.
33. **超流し** [chō nagashi] / **流し満貫三十四面張** [nagashi mangan sanjūyon menchan] / **潰し満貫** – минус манган / якуман
Чō нагаши (Утопленный) – кон содержит нагаши манган и в руке есть важные плитки. Игрок должен выбрать и положить перед собой одну важную плитку для получения якумана. Если эта важная плитка является завершающей для любого другого игрока – этот игрок выплачивает ему манган.

Рйчи и цумо

Выше было уточнено, что яку – это ещё и особая ситуация, которую можно описать рядом требований, относящихся к руке, но не к плиткам в ней. Пинфу яку можно расценивать как переходное, где есть требование и к плиткам в руке, и ряд условий, напрямую к плиткам не относящихся.

1. Закрытое цумо – агари взятием плитки со стены:

Цумо – объявление агари взятием плитки со стены, но цумо в полностью закрытой руке – это ещё и яку, дающее 1 хан. Любая закрытая тенпай рука без яку может быть завершена, если нужную для агари плитку вытянуть со стены.

2. Правило "рйчи":

Это правило дало название японскому маджонгу. Часто бывает, что в полностью закрытой руке есть тенпай без яку – можно ждать закрытое цумо или объявить "рйчи" для приближению к объявлению агари. При этом:

- необходимо внести депозит в 1000 очков (они достанутся объявившему агари после объявления рйчи, даже если это случится в следующей раздаче), при недостатке очков объявлять рйчи нельзя;
- после объявления нельзя менять конфигурацию руки, т.е. необходимо сбрасывать все плитки со стены, кроме завершающей, но можно объявить закрытый канцу, если эти плитки нельзя расценить как часть любого шунцу;
- нежелательно пропускать завершающую плитку, если её сбрасывают другие игроки;
- рука должна быть полностью закрытой;
- рйчи нельзя объявлять на последнем круге, т.е. когда в живой стене осталось менее четырёх плиток;
- в случае агари игрока с рйчи яку для него открываются специальные индикаторы урадор, которые потенциально могут значительно увеличить стоимость руки.

Технически объявление рйчи выполняется так: игрок сбрасывает плитку в кон со словом "Рйчи!", сброшенная плитка поворачивает боком, после чего выкладывает на стол счётную палочку в 1000 очков. Если на этом сбросе кто-то объявляет открытый фрейм, то рйчи-игрок обязан повернуть боком следующую плитку, которую сбросит в кон. Если же во время объявления кто-то объявит агари на этом сбросе, то депозит в 1000 очков остаётся у рйчи-игрока, потому что объявление не считается состоявшимся, но цубаме гаеши яку всё равно засчитывается.

Якуманы (Старшие пределы)

役満 [yakuman] / 満州 [manshū]

Якуман (маншū) – означает "выполненная тяжёлая работа". Якуманы в рйчи-маджонге – это особые руки с максимальной стоимостью в 32000 очков для не оя. Направленный сбор якумана – чрезвычайный риск, потому что шанс получения одного ничтожен даже в подходящей руке, не говоря о руках обычных. С другой стороны, сбор якумана – это почти 100% агари в кёку. Поэтому верным признаком выхода в тенпаи на якуман могут служить трясущиеся руки. 😊

В рйчи-маджонге якуманов много, а некоторые подобно яку, могут сочетаться между собой, образуя руки в 64000 очков и более! Такие якуманы называют, соответственно, двойными, тройными и т.д., однако в большинстве правил якуманы бывают только однократными. Кроме того, якуманы никогда не сочетаются с рядовыми яку или дорами, а в силу специфических конфигураций плиток в руке практически полностью исключают альтернативы в собираемой руке.

Впрочем, несмотря на то что якуманов много, некоторые из них встречаются в сотни раз реже других. Крайне важно понимать – получение якумана в значительной степени зависит от везения. В среднем самые часто встречающиеся якуманы удаётся собирать 1-2 раза в год, играя по несколько игр в день. Впрочем, известны случаи, когда новички получали якуман в первый же день игры, а также ситуации, когда профессиональные игроки не видели якуманов по много лет. В примерах ниже все руки даны в тенпае, справа подписана стоимость для не оя.

1. 天和 / 天鳳 [tenhō] – стоимость руки

Тенхō (Небесное блаженство) – агари оя на сданной руке.

Тенхō – удача в чистом виде, не нужно ничего делать, только отсортировать 14 плиток, полученных со стены, и вместо первого сноса объявить агари. Бывает редко, но чаще, чем сүканцу или многие двойные якуманы. Примечательно, что большой процент всех тенхō рук – это чйтоицу.

2. 地和 [chihō] – стоимость руки

Чйхō (Земное блаженство) – агари не оя на взятии со стены в первом круге раздачи.

Аналог тенхō для не оя. Правда есть особенность – объявление открытых фреймов прерывает круг, и чйхō не будет засчитан, хотя взятие со стены формально будет первым для игрока.

3. 人和 [renhō] – манган / якуман

Ренхō (Человеческое блаженство) – агари не оя на коне по рон в первом круге раздачи.

Не суммируется с другими яку. Правило стола: ренхō так же может быть якуманом.

4. 数え [kazoe] – санбаиман / якуман / x2 якуман

Казое (Перечисление) – любая рука с множеством сочетаний, дающих в сумме от 11 хан.

Правило стола: казое может быть якуманом, требуется от 13 хан, вариативно 13 хан без дор – двойной якуман.

5. 四槓子 / 四カイツ [sūkantsu] / 十八阿羅漢 [jūhachi rakan] – якуман

Сүканцу (Четыре квартета / Восемнадцать просветлённых) – четыре канцу и любое тоицу:



6. 四暗刻 [sūankō] – якуман

Сүанкō (Четыре закрытых триплета) – четыре закрытых кōцу с ожиданием в танки по цумо:



7. 九蓮宝燈 [chūrenpōtō] / 鳴き九蓮宝燈 [naki chūrenpōtō] :: 隠頭蛇 / いんけんへび [inken hebi] – 9 хан / 13 хан

Чүренпōтō (Девять небесных врат) – одностороннее чин' ицу в любой масти (традиционно ман), особенный полный ряд 111-2345678-999, полученный 14й плиткой, и ранее собранной 13й плиткой к любой из них (1-9):



В данном примере к моменту тенпаи в руке нет пары кōцу терминалов. Завершающие плитки: 7, 8 и 9 ман. Однако, только приход 9 ман даёт якуман, а любая другая плитка – обычное чин' ицу. При наличии тоицу достоинством 2, 5 или 8 данная рука называется *скрывающаяся змея (инкен хеби)*. Подробно о стоимости см. файл примечаний.

8. 字一色 [tsū' isō] – якуман

Цү' йсō (Свита Императора) – рука только из ветров и драконов:



Данный якуман встречается чаще, чем шōсүшй или даисүшй, но реже, чем даисанген. Однако именно благодаря этому якуману возможны тройные, четверные и более якуманы.

9. 緑一色 / 緑一色 / 緑一色 [ryū' isō] / オールグリーン [ōru gurīn] – якуман

Рйй' йсō (Бамбуковая роша) – чётные сō (бамбуки), тройка сō и хацу (зелёный дракон):



Большие ветра получить намного сложнее малых ветров не только потому, что нужны все фреймы из ветров, но и потому, что единственное возможное завершающее ожидание – это в танки или шанпон с атозуке на малые ветра.

Местные якуманы (дополнительные)

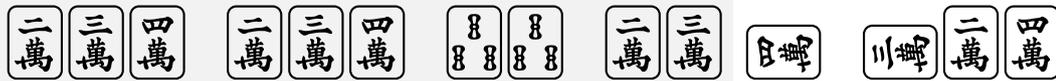
18. 五族協和 [gozoku kyōwa] / 民族協和 [minzoku kyōwa] – 4 хан / якуман

Гозоку кйōва (Гармония пяти стихий) – все кōцу / канцу в разных мастях, драконы и глаза ветров места:



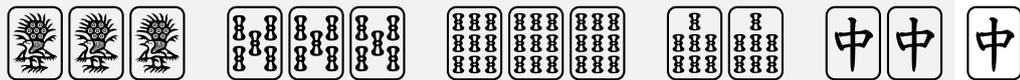
19. 一色四順 [isō sūshun / isshoku yonjun] – манган / якуман

Йсō сūшун (Чистый четверной ряд) – четыре идентичных шунцу:



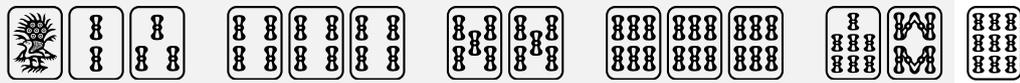
20. 紅孔雀 [beni kujaku] :: 紅一色 [kō isō] – якуман

Бени куджаку (Багровый павлин) – антипод рйū' йсō – 1, 5, 7, 9 сō (бамбуков) и чун (красный дракон):



21. 愚盞怒苦露酢 [gurandokurosu] – якуман

Гурандокуросу (Яростный укус) – особый ряд из 123-444-55-666-789, традиционно в масти сō (бамбуков):



22. 一点紅 [ittenkō] / 紅一点 [kōitten] / 萬綠叢中一点紅 [ban ryokusō chū ittenkō] :: 紅一色 [kō isō] – якуман

Иттенкō (Единственная женщина) – чётные сō (бамбуки), тройка сō (бамбуков) и чун (красный дракон):



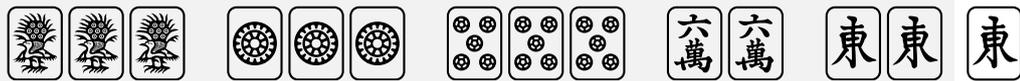
23. 一筒撈月 [īpin raoyue] / 一筒摸月 [īpin mōyue] – якуман

Йпин раоуэ (Достать луну со дна моря) – хаитеи (последняя плитка в живой стене) на 1 пин (точек):



24. 花鳥風月 [kachō fūgetsu] :: 風花雪月 [fūka setsugetsu] – якуман

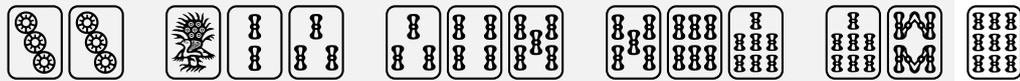
Качō фūгецу (Цветочный ветер) – все кōцу, 1 сō (бамбуков), 1 и 5 пин (точек), ценные ветра и любые глаза:



Фūка сецугецу (Красота луны) – все кōцу, хаку, 1 и 5 пин (точек), ценные ветра и любые глаза.

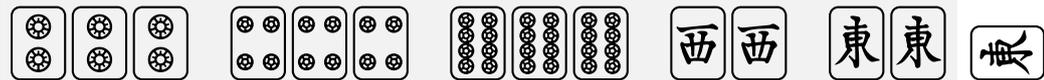
25. 金門橋 [kinmonkyō] / 十二連結 [shūryan renketsu] – якуман

Кинмонкйō (Мост золотых ворот) – 4 одномастных шунцу с шагом в 2 (123-345-567-789) и любые глаза:



26. 黒一色 [koku isō / he isō] – якуман

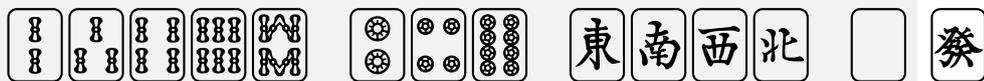
Коку' йсō (Сплошной чёрный) – все кōцу из 2, 4, 8 пин (точек), ветров и глаза ветров:



Правило стола зелёный дракон ари позволяет использовать в составе хацу (зелёного дракона).

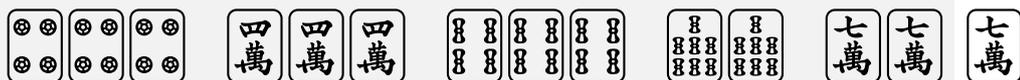
27. 無血無双 [muke tsubusō] – якуман

Муке цубусō (Бескровные Воины) – 14 уникальных плиток без красного цвета:



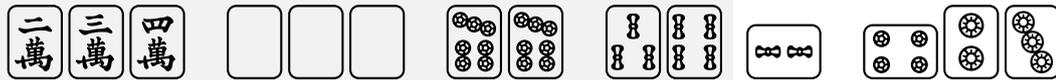
28. ニコニコ役満 [niko-niko yakuman] – якуман

Нико-нико як. (Парный як.) – 4 кōцу и глаза собраны в двух достоинствах и трёх мастях, благородных нет:



29. 二索檣楨 [ryansō chankan] – якуман

Рянсō чанкан (Сломанное коромысло / Подпиленный столб) – чанкан (ограбление канцу) на 2 сō (бамбуков):



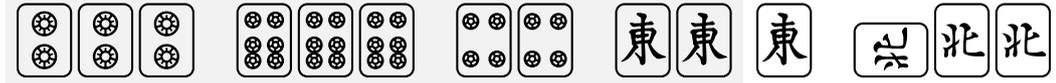
30. 三風刻 [sanpūkō / sampūkō] / 客風三刻 [otakazesankō] :: 三槓子 [san kantsu] – якуман

Санпūkō (Время трёх ветров) – три канцу ветров:



31. 東北自動車道 [tōhoku jidōshadō] – якуман

Тōхоку джидōшадō (Северо-восточная магистраль) – рука из 2, 4, 6 пин, восточного и северного ветра:



32. 五筒開花 [ūpin kaihō] – якуман

Ūпин кайхō (Собрать виноград с плоской крыши) – риншан (агари с мёртвой стены) на 5 пин (точек):



33. 百萬石 / 百万石 [hyakuman goku] – якуман

Хякуман гоку (Море символов) – чин' ицу (1 масть) манов, сумма чисел которых не менее 100 (6-9 символов):

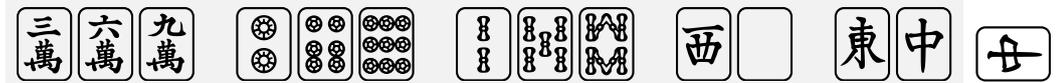


34. 九筒撈魚 [chūpin raoyui] – якуман

Чūпин раоюи (Поймать рыбу на 9 пин) – рон на 9 пин на последнем сбросе (стена разобрана).

35. 十三不塔 [shīsān pūtā] :: 塔子 [tōtsu] – якуман

Шīsан пūtā (Беспорядок) – 13 разных, не смежных плиток в стартовой руке, не образующих фреймы:



Смежные плитки – те, которые могут быть в одном общем фрейме – тōцу (недособранное шунцу) и глаза.

36. 大三科学者 [daisan kagakusha] – х2 якуман

Даисан кагакуша (Трое великих учёных) – три кōцу / канцу драконов, одномастные фрейм и глаза:



37. 七星 [chīsei] / 大七星 / 七福星 [daichīsei / daichīshin / shichifukusei] / ビッグセブンスター [biggu sebu sutā] – х2 якуман

Даичīсеи (Семь больших звёзд) – 4 тоицу всех ветров и 3 тоицу всех драконов:



38. 大車輪 [daisharin] :: 中車輪 [chūsharin] :: 小車輪 [shōsharin] :: 大数隣 [daisūrin] :: 中数隣 [chūsūrin] :: 小数隣 [shōsūrin] :: 大竹林 [daichikurin] :: 中竹林 [chūchikurin] :: 小竹林 [shōchikurin] – х2 якуман

Даишарин (Великая колесница) – 7 последовательных средних тоицу пин (точек) с 2 по 8:



Чūшарин (Средняя колесница) – 7 тоицу пин (точек) без равноудалённых от 5 пин пар, например, без 4 и 6.

Шōшарин (Малая колесница) – 7 последовательных крайних тоицу пин (точек) с 1 по 7 или с 3 по 9.

Даисūрин (Великое море символов) – 7 последовательных средних тоицу ман (символов) с 2 по 8.

Даичикурин (Великая бамбуковая роща) – 7 последовательных средних тоицу сō (бамбуков) с 2 по 8.

Остальные 4 варианта данного якумана в других мастях можно получить аналогично образом. Этот якуман был исключён из официальных правил из-за исключительной сложности сбора, но это не значит, что он им не является.

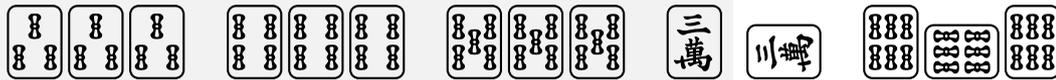
39. 純正芬蘭土独立 [junsei finrando dokuritsu] – х2 якуман

Чистая независимость Финляндии – особый внесистемный ряд, символизирующий ночное северное небо и Луну, состоит из 1 пин, кōцу северных ветров, кōцу 1 ман, набора 1, 2, 6, 7, 8 ман и глаз 9 ман:



40. 四連刻 [sūrenkō] – х2 якуман

Сүренкō (Найденное сокровище) – 4 последовательных кōцу / канцу одной масти и любые глаза:



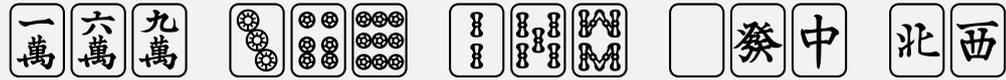
41. 七星無靠 [chīshin' ūshī] – х2 якуман

Чйшин ūшй (Семь невинных звёзд) – 7 разных благородных, остальные не смежные, не образующие фреймы:



42. 十四不塔 [shīsū pūtā] – х2 якуман

Шйсү пүтā (Большой беспорядок) – 14 разных, не смежных плиток в стартовой руке, не образующих фреймы:



43. 十四対称 [shīsū taishō] / 触らずの十四枚 [sawarazu no jū-yon mai] – х2 якуман

Шйсү таишō (Большая симметрия) – 14 различных плиток, которые симметричны во всех плоскостях:



Дополнительные местные яку

Здесь представлены непопулярные яку, но которые могут представлять некий интерес для повышения азарта.

1. 自栄和 [tsūronhō] – 0 хан

Цүронхō (Само рон агари) – сброс в кон своей завершающей плитки и объявление с неё агари по рон. При этом никаких выплат нет, вы можете получить только рйчи ставки со стола, при этом текущая раздача переигрывается.

2. 阿吽 [aum] – 1 хан

Аум (Начало и конец) – каждая хонба добавляет 1 хан.

3. テトラアップ [tetora appu] – 2 хан

Тетора аппу (Тетра повышение) – за ставку на кон мангана перед первым ходом даётся 2 хан к стоимости агари.

4. 無血一滴 [muketsu itteki] – стоимость руки

Мукецу иттеки (Без капли крови) – когда в вашей части стены имеется от нуля до трёх плиток вы можете объявить агари по рон даже не имея яку. Выплаты соответствуют стоимости руки.

5. 役牌縛り [yakuhai shibari] – 0 / 1 хан

Якухай шибари (Связанный повинный) – открытые кōцу и канцу благородных оцениваются в 0 хан. Гостевые ветра оцениваются в 0 хан как обычно.

6. 逆立直 [gyaku rīchi] – 0 / 1 хан

Гяку рйчи (Обратное рйчи) – вы имеете общее рйчи с игроком напротив (в санмā справа), то есть вы получите дополнительный 1 хан в случае агари, даже если сами не объявляли рйчи. При наличии рйчи только у игрока напротив вы не теряете возможность защищаться. Вариативно оба рйчи складываются до двух хан.

7. 二同刻 [ryandōkō] / 両同刻 [ryōdōkō] – 0 / 1 хан

Ряндōкō (Две семьи) – два кōцу мастей одного достоинства. Идентичные глаза всегда дают 1 хан сверху.

8. 蛸 [tako] / 陰霖オブ対々和 [inrin' obu toi-toi hō] – 1 / 1 хан

Тако (Осминог / Сезон тёплых дождей) – каждая часть руки, в которой используется плитка 8 сō (бамбуков). Обычно является яку увеличения стоимости для чйтоицу или тои-тои яку.

9. 自槍槓 [ji chankan] – 1 / 1 хан

Джи чанкан (Само ограбление квартета) – для этого игрок должен иметь ожидание в рянмен с прилегающим кōцу, получив со стены идентичную кōцу плитку – повесить его до канцу, а затем ограбить самого себя с образованием окурикана – объявив агари по цумо. Обсудите ограбление закрытого канцу для этого случая, поскольку его можно ограблять только для якуманов с односторонним ожиданием.

10. オワリー [owarī] – 0 / 2 хан

Оварй (Завершение / Задолжать) – объявление рйчи на предпоследнем круге раздачи. Любой объявивший агари по рон после этого получит данное яку.

11. 四発のみ [sūbarunomi] Образовалось от «4 хацу» и корейского мата «shibarunomi» [яп.] – 3 / 3 хан

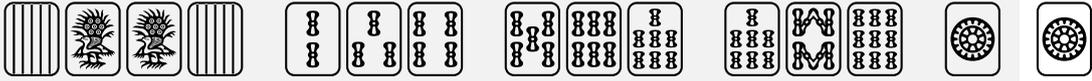
Сүбаруноми – рука с канцу зелёных драконов, без дор и без ситуационных яку (мензен можно).

12. 鳴き九蓮宝燈 [naki chūrenpōtō] – 3 + чин' ицу = 9 хан

Наки чүренпōтō (Открытый чүренпōтō / Прощай, чүренпōтō 🙏) – этот яку является правилом стола, но у него более сложная структура чем представлено в базовых правилах. Стоимость получается следующим образом.

Итцу даёт 1 хан, сочетание / пересечение с каждым кōцу терминалов – по 1 хан, пересечение итцу с анканцу (не окурикан) терминалов – 1 хан сверху кōцу, чин' ицу – 6 хан, привязка к масти более половины плиток руки – 1 хан, мензен – 1 хан, остальную стоимость в 2 хан здесь даёт завершение руки.

13. 孔雀開扉 [kujaku kaihi / hōchaokaipyao] – вариативно
Куджаку кайхи (Открывающий дверь павлин) – итцу бамбуков как часть структуры руки и кōцу терминалов, канцу терминалов повышает стоимость, конечная стоимость яку является накопительной:



14. 全員栄 [zenin ron] – якуман
Зенин рон (Все рон) – если вы сбрасываете в кон свою завершающую плитку, а все остальные игроки объявляют агари по рон и в ваших правилах стола имеется активное правило "Само рон агари", то вы так же можете передумать и объявить рон, тем самым создав ситуацию "все рон". При этом раздача переигрывается и объявивший само рон агари с любой рукой получает якуман и имеющиеся ставки со стола.
15. 全員槍槓 [zenin chankan] – х2 якуман
Зенин чанкан (Все чанкан) – во время объявления агари по цумо с образованием само чанкана, все остальные игроки так же объявляют агари по рон, совершая чанкан. При этом раздача переигрывается и объявивший само чанкан агари с любой рукой получает двойной якуман.

Мини игры

1. オークション [ōkushon] – особое
Окушон (Аукцион) – перед первым ходом оя случайным образом определяет в какой последовательности игроки будут аукционистами (жеребий или кости). Далее на торги выставляется три плитки из своей руки, участники торгов делают одновременно любые ставки, поставивший максимум выигрывает торги и забирает выставленные плитки себе, после чего сбрасывает три плитки со своей руки. Аукционист забирает оплату за проданные плитки вместе со сброшенными плитками купившим их. Когда аукцион закончится оя делает первый ход в раздаче.
2. 鳥撃ち [tori uchi] – вариативно
Тори учи (Охота на кур) – проигравшие платят объявившему агари за каждую курицу (1 сō) в его руке оговорённую стоимость, но те, у кого есть пистолет (7 пин) – не платят, курицу можно защитить клеткой (8 сō) и в этом случае выплаты всё равно производятся. На каждую курицу должна быть отдельная клетка и пистолет. Вариативно выплаты возможны только если 1 сō – дора, в этом случае оговаривать размер выплат не нужно.
3. 超必殺三色同刻 [chō hissatsu sanshoku dōkō] – вариативно
Чō хиссацу саншоку дōкō (Сверх убийственная тройка одинаковых триплетов) – тенпаи рука с саншоку дōкō открывается, тянется три плитки, две из которых будут вашими личными индикаторами дор, а третья должна завершать руку. Имеющиеся рйчи – становится йпатцу. Если рука остаётся незавершённой – вы получаете чомбо.
4. じゃんけん [jan ken] – свой / победителя :: вариативно
Джан-кен (Камень-ножницы-бумага) – когда вы сбрасываете чужой ветер – вы можете сыграть с хозяином ветра в камень-ножницы-бумага и выиграть или проиграть некоторое количество очков, подсчитываемое по формуле $100 \times (\text{ЧислоВетровВКоне} + 1)$, вариативно можно использовать собственный кон или кон победителя.
5. 牌予言 [hai yogen] – вариативно
Хай ёген (Прогнозируемая плитка) – оя принимает ставки о достоинстве открываемой отомедоры в мёртвой стене. Игроки могут делать до 6 ставок о точном значении или 1 ставку о масти, чем больше ставок, тем меньше доля выигрыша. Выигрыш за угадывание масти составляет 1 к 3, а за угадывание точного значения падает пропорционально числу ставок от 1 к 32 с округлением вверх до сотен. Рекомендуется записывать точные ставки или можно использовать игральные карты.
6. 来い来い純全帯 [koi-koi jun chanta] – чомбо / манган / вариативно
Кои-кои: джун чанта (Давай-давай: чистая внешняя рука) – это полностью закрытая трёхцветная рука с терминалами во всех фреймах в состоянии тенпаи. Объявление "Кои-кои" начинает мини игру. При этом изменение руки запрещено. В свой ход вам нужно собрать отсутствующие плитки до требуемой последовательности плиток 123-789. Вытянутые отличающиеся плитки сбрасываются в кон. Если вы набросите в рон, то выплаты будут двойными. При ограблении вашей плитки попытки собрать 123-789 завершаются. Если вы не соберёте последовательность или попадёте в фуритен, то получите чомбо. При сборе вы получите в сумме манган.
7. 東ビーム [ton bīmu] – раскрытие / сброс :: манган
Тон бīму (Восточный луч) – сбросьте восток таким образом чтобы игрок напротив (втроем – справа) не сбросил после этого запад до конца раздачи, за 4 повтора за игру – выигрыш суммарно манган со всех ваших противников. Используйте маркеры. Вариативно при защите можно раскрывать и класть новую копию плитки перед своей рукой в открытую, не сбрасывая в кон.
8. 中ビーム [chun bīmu] – раскрытие / сброс :: манган
Чун бīму (Серединный луч) – сбросьте чун (красный дракон) таким образом чтобы игрок напротив (втроем – справа) не сбросил после этого хаку (белый дракон) до конца раздачи, за 4 повтора за игру – выигрыш манган от игрока напротив (втроем – справа). Используйте маркеры. Вариативно при защите можно раскрывать и класть новую копию плитки перед своей рукой в открытую, не сбрасывая в кон.
9. 戦車と地雷 [sensha to jirai] – раскрытие / сброс :: манган
Сенша то джирай (Танк и мина) – сбросьте 7 сō (танк) таким образом чтобы игрок напротив (втроем – справа) не сбросил после этого 1 пин (мина) до конца раздачи и получите 1 дополнительный хан к стоимости руки. Вариативно при защите можно раскрывать и класть новую копию плитки перед своей рукой в открытую, не сбрасывая в кон. Вариативно вы не получаете 1 хан, а только двойные выплаты от игрока напротив (втроем – справа).

10. 戦闘機と対空砲 [sentōki to taikūhō]

– раскрытие / сброс :: манган

Сентōки то таикūхō (Истребитель и ПВО) – сбросьте 3 сō (истребитель) таким образом чтобы игрок напротив (второй – справа) не сбросил после этого 7 пин (ПВО) до конца раздачи и получите 1 дополнительный хан к стоимости руки. Вариативно при защите можно раскрывать и класть новую копию плитки перед своей рукой в открытую, не сбрасывая в кон.

Отказ от агари / Мёртвая рука

和了り放棄 [agari hōki] / 死手 [shi te] :: スカート捲り [sukāto mekuri] :: 先自摸 [saki zumo] :: 腰 [koshi] :: 性急 [seikyū] :: 誤 [go] :: 操作 [sōsa] :: 多牌 [tāhai] :: 破壊する [hakaishuru] :: 王牌 [wanpai] :: 手牌 [tehai] :: 捨てる包 [suteru pao] :: 偽要求 [gi-yōkyū] / 誤副露 [go-fūro] :: 袴要求 [koyōkyū] / 空副露 [kū-fūro] :: 狎和 [chinhō] / 錯和 [chombo] :: 栄 / 擲 [ron] :: 自摸 [tsumo] :: 発声のみ [hassei nomi] :: 放銃推獎 [hōjū suishō]

Отказ от агари (*агари хōки*) – данный штраф применяется при простых нарушениях правил. При нарушении игроку запрещаются все объявления (фреймы, тенпаи, рйчи, агари), при этом он должен поочерёдно сбросить в кон лишние плитки, а также продолжать брать плитки со стены и сбрасывать их в кон до конца раздачи. Наличие и вид цумогири (*хōджү суишō*) оговаривается отдельно перед игрой. Нарушения с наказанием мёртвой рукой (выявляются сразу же):

- a. **Нарушение разбора стены / Задирать юбку [девушке] (*сукāто мекури*)** – взятие не той плитки, что нужно по правилам. Производится откат и штрафуются на некоторую сумму очков как ставка на кон или добавка в оку, мёртвой рукой или чомбо. Размер наказания растёт с числом нарушений.
- b. **Опережающее взятие плитки (*саки зумо*)** – взятие плитки вне очереди. Может игнорироваться, производится откат, штрафуются на некоторую сумму очков как ставка на кон или добавка в оку, мёртвой рукой или чомбо. Размер наказания растёт с числом нарушений.
- c. **Решительность (*коши*)** – пропуск хода, слишком долгое раздумье. Запрещается долго думать над сброшенными плитками. Наказывается запретом объявления фреймов или мёртвой рукой.
- d. **Нетерпеливость (*сеикйū*)** – слишком быстрое взятие плиток со стены, не дающее игрокам сделать объявление. Может игнорироваться, производится откат, штрафуются на некоторую сумму очков как ставка на кон или добавка в оку или мёртвой рукой. Размер наказания растёт с числом нарушений.
- e. **Ложный порядок действий (*го сōса*)** – нарушение порядка взятия риншанпая и открытия кандоры. Может штрафуются на некоторую сумму очков как ставка на кон или добавка в оку или мёртвой рукой. Размер наказания растёт с числом нарушений.
- f. **Длинная рука / Перебор плиток (*тāхаи*)**. Штрафуются мёртвой рукой или чомбо с последующим цумогири лишних плиток.
- g. **Обрушение мёртвой стены (*хакаисуру ванпай*)**. Может штрафуются на некоторую сумму очков как ставка на кон или добавка в оку, мёртвой рукой или чомбо.
- h. **Обрушение чужой руки (*хакаисуру техаи*)**. Штрафные действия, как и при обрушении мёртвой стены.
- i. **Ответственность за запрещённый сброс (*сутеру пао*)** – нарушение правил карагири или куикае. Производится откат и штрафуются на некоторую сумму очков как ставка на кон или добавка в оку, мёртвой рукой или чомбо, запоздалое обнаружение не штрафуются. Размер наказания растёт с числом нарушений.
- j. **Ложное объявление фрейма (*ги-йбкйū / го-фūро*)** – создание иного фрейма вместо объявленного. Штрафные действия, как и при ответственности за запрещённый сброс.
- k. **Пустое объявление фрейма (*кō-йбкйū / кū-фūро*)** – объявить фрейм и сразу передумать. Может игнорироваться, штрафуются на некоторую сумму очков как ставка на кон или добавка в оку или мёртвой рукой. Размер наказания растёт с числом нарушений.
- l. **Ложное агари (*чинхō / чомбо*)** – пустое объявление рон (*го-рон*, ставка остаётся на столе) или цумо (*го-цумо*) без открытия руки – *хассеи номи* (объявлением агари является полное открытие руки). Объявление агари с некорректной рукой, не имеющей минимальных требований как: корректная структура, наличие яку, соответствие атодзуки или сакизуки, связыванию, отсутствие блокирующего фуритена и правил объявления. Обычно штрафуются мёртвой рукой или чомбо. Размер наказания растёт с числом нарушений.
- m. **Рекомендация наброса (*хōджү суишō*)** – запрещается сортировка плиток в руке и взятие плиток со стены пока есть плитки на руках, сначала делается цумогири плиток с правой стороны руки, а потом со стены. При нарушении штраф равен максимальной стоимости тенпай руки за столом в этот момент времени с минимумом в манган. Обычно применяется только при рейтинговой игре.

Фуритен (Конфликт)

振り聴 [furiten] :: 振り聴立直 [furiten tōchi] :: 立直後の見逃す [tōchi ato no minogasu]

1. Что это и какие виды бывают.

Разновидности фуритена по ожиданиям:

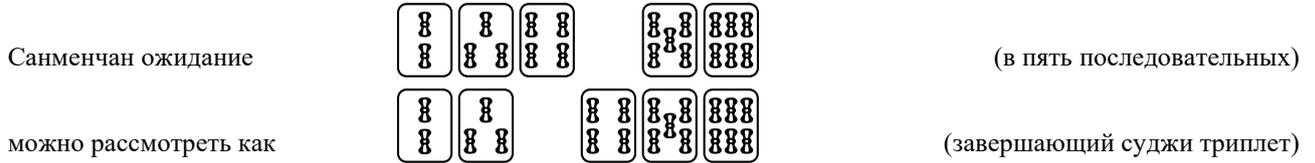
- a. *Временный*: в чужом коне на том же круге;
- b. *Абсолютный*: совпадение плитки в коне с одной из ожидаемых плиток;
- c. *Относительный*: фреймы с совпадающими плитками в коне должны быть изолированы;
- d. *Несвязанный*: совпадение плиток в руке и коне;
- e. *Суджи*: весь триплет плиток при совпадении его плитки с плиткой в коне;
- f. *Расширенный*: совпадение чон-чон с плиткой в коне.

Дополнительно, проверяется совпадение:

- h. *Анканцу*: со всеми анканцу на столе;
 - i. *Повышенный*: с плиткой повышения канцу;
 - j. *Приобретённый*: с ограбленными плитками;
 - k. *Открытый*: с вашими открытыми плитками.
- Пропуск агари плитки в рйчи – агари запрещено:
- l. *Стандартный*: по рон;
 - m. *Слабый*: по рон на пропущенные плитки;
 - n. *Исключающий*: на пропущенные плитки;
 - o. *Цумо*: при наличии рйчи даже по цумо.

Фуритен – это совпадение плитки в коне с вашим одним или несколькими ожиданиями завершающей агари плитки, которые требуется заменить в руке для возможности объявления агари по рон, иначе можно будет объявить только

В этой руке в данной ситуации пропущенного рона завершающие плитки только 4 сō и 7 сō, с 1 сō нет яку.



т.е. хоть 1 сō и завершает ожидание, но не является агари плиткой, поскольку не отвечает сашиочи и было пропущено.

В ситуации, когда игрок справа сбросил 1 сō, а следом за ним игрок напротив подрезал 7 сō плиткой в 4 сō, то – нельзя объявлять агари из-за временного фуритена, поскольку эти плитки (1 и 4 сō) завершают один и тот же фрейм. Плиткой 7 сō вы так же не сможете завершить руку из-за конфликта в другом фрейме (5 и 6 сō), для неё завершающие плитки будут 4 и 7 сō, но 4 сō уже во временном фуритене.

4. Правило рйчи и фуритен.

Если игрок объявил рйчи и пропустил свою агари-плитку по рон – он фуритен до конца раздачи и объявить агари может только по цумо. Это связано с блокировкой руки правилом рйчи и конфликтной плиткой в общем коне.

Правило стола: *рйчи фуритен* – разрешает объявлять рйчи в фуритене, в том числе открытый. При ситуационной ничьей определяет наличие тенпаи и штрафа за пропущенную агари плитку. Вариативно требует объявлять опен рйчи при попадании в фуритен, иначе объявление агари невозможно.

Ничья

ノテン [noten] / ノーテン / 不聴 / 脳天 [nōten] / 不聴罰符 / 不聴罰 / ノーテン罰符 [nōten bappu] :: 流局 [ryūkyoku]

1. Расчёты (*нōтен банпу*) при исчерпывающей ничьей (*рйūкёкку*):

Если ни один игрок не объявил агари в раздаче, игроки, имеющие готовые руки (тенпаи), имеют право предъявить их остальным и получить за это компенсацию с *нōтен* – тех игроков, у которых нет тенпаи-рук. Общая сумма выплат по ничьей фиксирована и всегда равна 3000. Размер компенсации зависит от числа тенпаи-игроков:

- если только один игрок тенпаи – остальные выплачивают ему по 1000 очков;
- если два игрока тенпаи – два других выплачивают им по 1500 очков;
- если три игрока тенпаи – нōтен-игрок выплачивает каждому из них по 1000 очков.

В случае, если все четверо нōтен или все четверо тенпаи, взаимных расчётов не производится.

2. Смена ветров:

После расчёта, если оя не был тенпаи, происходит смена ветров. Оя становится следующий игрок по очерёдности хода, т.е. сидящий по правую руку от прошлого оя. Если же оя был тенпаи, он остаётся оя ещё на одну раздачу.

本場 [honba] :: 手縛り [te shibari] :: 二翻縛り / 2 翻しばり [ryan han shibari] :: 積み棒 / ツミ棒 [tsumibō] / 百点棒 [hyakutenbō]

3. Ренчан:

Ренчан – дополнительная раздача, играющаяся, если в предыдущей раздаче оя был тенпаи или объявил агари.

Если оя объявил агари или стал тенпаем (осталась 1 плитка до агари) при ничьей (никто не успел собрать 14 нужных плиток), то – на индикатор оя добавляется по одной палочке в 100 очков каждую такую раздачу, палочка называется *хонба*, при этом в следующей раздаче остаётся текущий оя. Количество хонба на столе влияет на размер выплат при агари (но не при ничьей!), каждая хонба увеличивает стоимость любой агари руки на 100 очков всеми не агари игроками (3×100 = 300 очков). Хонба при любом исходе раунда всегда возвращаются их владельцу, каждый выкладывает её своими палочками или специальным набором *цумибō*, см. ниже.

Если оя не стал тенпаем при ничьей, то – хонба увеличивается на 1 и новым оя становится игрок справа.

Если оя проиграл, то – хонба обнуляется и новым оя становится игрок справа.

При агари в каждой последующей раздаче за каждую хонбу к основной сумме выплат добавляется 300 очков. В случае агари оя по рон, выплаты по хонбе ложатся на проигравшего игрока, в случае цумо выплаты делятся поровну между оставшимися тремя игроками. Также выплаты могут производиться пао игроком, смотрите ниже.

Правило стола *связывание руки (те шибари)* – при 5 или больше хонб на столе для агари оя требуется минимум 2 хана (*рян хан шибари*), без дор и ситуационных яку. Правило может начинать действовать с 4, 5, 6 или 7 хонб.

Отличие хонбы и ренчана: хонба – это счётчик, а ренчан – ситуация. Если идёт 3-й восток 2-й ренчан – значит оя объявлял агари два раза и ведёт третью раздачу подряд, но часть хонба может быть унаследовано и быть больше двух.

Когда каждый игрок побывал оя в восточных раундах по одному разу (неважно сколько ренчанов при этом состоялось), при следующей смене оя происходит смена ветра и начинается следующий раунд. Когда каждый игрок побывал оя во всех обязательных раундах, игра завершается и подсчитываются очки.

Цумибō – специальный набор счётных палочек ренчанов, дабы не использовать 100 очковые палочки. Обычно это двуцветный набор жетонов – один цвет для счёта ренчанов, а второй – для выдачи за достижения.

途中流局 [tochū ryūkyoku] :: 四風連打 [sūfon renda] / 四風子連打 [sūfontsu renda (rentā)] :: 複数栄 [fukusū ron] :: 三家和了 [sancha hōra] / トリプルロン [toripuru ron] / 3 人上我利 [san nin agari] :: 頭跳ね / 頭ハネ [atama hane] :: 四家立直 [sūcha rīchi] / 4 人リ一チ [yonin rīchi] :: 九種九牌 [kyūshū kyūhai] / 九種丸九牌倒牌 [kyūshū yaōkyūhai tōhai] :: 四槓算了 [sūkan sanra] / 四槓散了 [sūkan chiryō] / 四開槓 [sūkai kan]

4. Пересдача, абортивная ничья (*точū рйūкёкку*):

При такой ситуации ни расчётов между игроками, ни смены ветров не происходит, но добавляется одна хонба. Всего существует пять таких игровых ситуаций:

- *сūфон ренда* – все четверо игроков сбросили один и тот же ветер в первом круге раздачи;
- *фукусū рон* – множественный рон (*санча хōра* – тройной рон или двойной *пересчёт по головам (атама хане)*);
- *сūча рйчи* – объявлено четвёртое рйчи, и никто не объявил агари на носе при объявлении последнего из них;

- *кйūшу кйūхаи* – ситуация, когда у игрока на первом круге при раздаче с учётом первого взятия со стены до любых объявлений другими игроками имеется от 9 разных уникальных важных плиток в руке;
- *сукан санра* – объявлены четыре канцу разными игроками, и никто не объявил агари на сносе после объявления последнего из них, однако, если один человек объявил четыре канцу, то игра продолжается, но остальные игроки не могут объявить пятый канцу, который досрочно завершает парию;

Внимание! Объявление любого фрейма начинает новый круг раздачи, поэтому первый ход игрока в раздаче может быть сделан только на втором круге, что отменит ситуацию abortивной ничьей на ветрах или при кйūшукйūхаи!

5. Ничья в конце игры:

При этом используется правило *равный результат (дōтен)* или *пересчёт по головам (атама хане)*.

Пересчёт по головам (атама хане) – если несколько игроков претендуют на некоторое событие, то приоритет получает ближайший против часовой стрелки к месту возникновения события или к оя для неопределённого источника.

罰則 [bassoku] :: ゲーム続行を不可能にする行為 [gēmu zokkō o fukanō ni suru kōi] :: 少牌 [shōhai] :: 誤立直 [go-rīchi] / 不聴立直 [nōten rīchi] :: 誤和了り [go-agari] :: 無翻上我利 [mu koboshi agari] / 役無し [yaku nashi] :: 振り聴・栄上我利 [furiten ron agari] :: 牌山を崩した [paiyama o kuzushita] :: 見せ牌 [mise hai] :: 三味線 [shamisen] :: 三家錯和 [sancha chombo]

6. Положение о наказаниях (*бассоку*). Чомбо (наказание / штраф):

Если во время игры произошло нарушение необратимым образом, препятствующее продолжению раздачи (*гэмю зоккō о фуканō ни суру кōи*), то виноватый игрок выплачивает из своих очков штраф размером в манган.

Есть также четыре ситуации, которые всегда наказываются чомбо:

- **Короткая рука / Недостаток плиток (шōхаи)** – выявляется сразу же, штрафуются мёртвой рукой или чомбо.
- **Ложное рйчи без статуса нетпаи (го-рйчи / нōтен рйчи)** – выявляется только ничьей.
- **Ложные объявления агари:** демонстрацией несобранной руки (*го-агари*) или с рукой без наличия хан или разрешённых яку (*му кобоши агари*) – выявляется при показе руки.
- **Агари из фуритена (фуритен рон агари)** – выявляется при показе руки.

Другие виды ситуаций, наказываемые чомбо вариативны и применяются при общем согласии игроков:

- **Разрушение живой стены (паияма о кузушита)** – при разрушении стены до 8 плиток за каждую выплачивается штраф в виде ставки на кон 1000 очков, при более сильном – выплачивается чомбо и раздача переигрывается.
- **Показ своих плиток (мисе хаи)** – существуют различные требования как замена показанных плиток в процессе игры, смена ожидания и запрет объявлять фреймы. Вариативно требования могут отсутствовать при неполном раскрытии руки до 5–10 плиток без объявления рйчи. Обсудите это отдельно.
- **Шамисен / Балаайка** – нарушение этикета – под этим понимается подглядывание, трёп о игровых ситуациях и прочее влияние на игроков. Штрафуются на некоторую сумму очков как ставка на кон или добавка в оку, мёртвой рукой или чомбо. Как вариант последующий недопуск к игре.
- **Три игрока с ложным агари по рон (санча чомбо)** – накинувший получает выплаты в якуман. Дайте два.

Раздача при этом считается не сыгранной и играется повторно, т.е. рйчи палочки на столе возвращаются, а смены ветров или увеличения счётчика хонбы не происходит. Все наказания полностью настраиваются вашей фантазией, например, мёртвую руку можно назначить за одну любую опрокинутую плитку, а чомбо уже за две. Предупреждения выдаются за самые простые нарушения, которые легко исправляются в течение нескольких секунд без всяких последствий для игры. Любые нарушения игры имеют накопительный эффект, вплоть до прямого снижения итоговых результатов игры и рейтинга, а в особых случаях достигать шести якуманов и последующего пожизненного запрета игры.

Объявление агари

Завершённая рука состоит из четырёх фреймов и пары; первая из двух основных целей игры – собрать ожидающую руку. Ожидающая рука – рука, которой не хватает одной плитки до объявления агари – это состояние называется тенпаи. Если два игрока претендуют на агари по рон, то завершающую плитку получает игрок, который против часовой стрелки сидит ближе к сбросившему (*атама хане*). В игре агари всегда объявляется тенпаи игроком с дополнительной плиткой. Дополнительная плитка для объявления агари может быть получена четырьмя способами.

Дополняющая плитка может быть взята с:

- живой стены – цумо, фрейм, но не рука, собранная благодаря цумо считается **закрытой**;
- мёртвой стены – риншан каихō, объявляется как цумо, возможен только при объявлении канцу;
- кона кого-либо из игроков – рон, фрейм, но не рука, собранная благодаря рон считается **открытой**;
- ограбления канцу кого-либо из игроков – чанкан, объявляется как рон, возможен только при объявлении канцу.

При агари по рон, игрок, с кона которого было объявлено агари, единолично выплачивает агари игроку некоторую сумму очков. Если на одну и ту же плитку были сделаны объявления "чй", "пон", "кан" и "рон", приоритет возрастает по старшинству: чй → пон → кан → рон. Последовательность действий игрока при агари по рон:

- При появлении в коне завершающей плитки, громко вслух сказать – "Рон!".
- Взять завершающую плитку из чужого кона и положить её перед рукой.
- **Недопустимо вставлять завершающую плитку в руку, при конфликте яку рука оценивается в меньшую сторону.**
- Полностью открыть свою руку, чтобы остальные игроки могли проверить факт возможности объявления агари.
- Огласить яку, удвоения и количество очков, в которое оценивается рука.

При агари по цумо, объявившему агари платят все остальные игроки за столом. Последовательность действий точно такая же, но плитка берётся из стены, а не из чужого кона и при этом громко говорится – "Цумо!".

河底牌 / ホーテハイ [hōteipai / hōteihai] :: 河底撈魚 [hōtei raoyui] / ホーテイ [hōtei] / ハイテイロン [haitei ron]

Чанкан. Непосредственно после того, как создан канцу, и до того, как игрок взял риншанпаи, любой другой игрок вправе объявить агари с плитки канцу, если его ожидание включает эту плитку. Если в игре объявлено четыре канцу и после сброса на нём никто не объявил агари – может объявляться пересдача. Объявление пятого канцу – досрочная пересдача, поскольку риншанпаев больше нет, а мёртвая стена полностью открыта. Чй, пон и кан не могут быть объявлены на хōтеипае – последней сброшенной плитке в раздаче из живой стены (живая стена разобрана).

Закрытый канцу может быть ограблен только для руки со структурой 12 одиночных и глаза или 14 одиночных – это всегда якуманы, но в общепризнанных правилах к этой структуре относится только кокуши мусō. В местных правилах имеются следующие якуманы: рянсō чанкан, шйсан пўтā, чйшин ушй, муке цубусō и многие другие.

Стоимости рук

場ゾロ [bazoro] :: 切り上げ [kiriage] :: 満貫 [mangan] :: 跳満 [haneman] :: 倍満 [baiman] :: 三倍満 [sanbaiman] :: 役満 [yakuman] :: 拉莊 [rāchan]

1. Таблица очков:

В рйчи-маджонге для рук дешевле 5 хан используется дополнительная единица стоимости руки – фу или *миниочки*. При этом руки в пять и более хан принято называть *пределами*, а руки от 1 до 4 хан – обычными.

Фу – базовая стоимость руки, измеряется в очках.

Базоро – число дополнительных хан, начисляемых за агари, по умолчанию два, регулируется правилом стола.

Формулы расчёта цены руки, полученные значения округляются вверх до сотен после расчёта:

$P_{ko-tsumo} = Fu \times 2^{Bazoro + Han}$	$P_{oya-tsumo} = 2 \times P_{ko-tsumo}$	$P_{ko-ron} = 4 \times P_{ko-tsumo}$	$P_{oya-ron} = 6 \times P_{ko-tsumo}$
---	---	--------------------------------------	---------------------------------------

Примечание: иногда руки в 4 хан и 30 фу (а также в 3 хан и 60 фу) округляют с 7700 до 8000 очков. Данное правило называется "*кириаге манган*" и встречается достаточно часто, так что не удивляйтесь, если столкнётесь с ним.

Хан\Фу	20	25	30	40	50	60	70	80	90	100	110
1	Цумо 1000 / 700 (400 / 200)	7 пар 1200 / 800 (400 / 200)	1500 / 1000 (500 / 300)	2000 / 1300 (700 / 400)	2400 / 1600 (800 / 400)	2900 / 2000 (1000 / 500)	3400 / 2300 (1200 / 600)	3900 / 2600 (1300 / 700)	4400 / 2900 (1500 / 800)	4800 / 3200 (1600 / 800)	5300 / 3600 (1800 / 900)
	2000 / 1300 (700 / 400)	2400 / 1600 (800 / 400)	2900 / 2000 (1000 / 500)	3900 / 2600 (1300 / 700)	4800 / 3200 (1600 / 800)	5800 / 3900 (2000 / 1000)	6800 / 4500 (2300 / 1200)	7700 / 5200 (2600 / 1300)	8700 / 5800 (2900 / 1500)	9600 / 6400 (3200 / 1600)	10600 / 7100 (3600 / 1800)
3	3900 / 2600 (1300 / 700)	4800 / 3200 (1600 / 800)	5800 / 3900 (2000 / 1000)	7700 / 5200 (2600 / 1300)	9600 / 6400 (3200 / 1600)	11600 / 7700 (3900 / 2000)	12000 / 8000 (4000 / 2000) 13500 / 9000 (4500 / 2300)	15400 / 10300 (5200 / 2600)	17300 / 11600 (5800 / 2900)	19200 / 12800 (6400 / 3200)	21200 / 14100 (7100 / 3600)
	7700 / 5200 (2600 / 1300)	9600 / 6400 (3200 / 1600)	11600 / 7700 (3900 / 2000)	12000 / 8000 (4000 / 2000) 15400 / 10300 (5200 / 2600)	19200 / 12800 (6400 / 3200)	23100 / 15400 (7700 / 3900)	26900 / 18000 (9000 / 4500)	30800 / 20500 (10300 / 5200)	34600 / 23100 (11600 / 5800)	1 ÷ 10 11 ÷ 16 17 ÷ 22 23 ÷ 26	Оя / ← / Ко →
5	12k / 8k (4k / 2k) – манган					11 ÷ 12	36k / 24k (12k / 6k) – санбаиман				
6 ÷ 7	18k / 12k (6k / 3k) – ханеман					13 ÷ 25	48k / 32k (16k / 8k) – якуман				
8 ÷ 10	24k / 16k (8k / 4k) – баиман					26 ÷ 38	96k / 64k (32k / 16k) – двойной якуман				

2. Подсчёт фу:

Количество фу в руке определяется суммированием базовой стоимости руки и дополнительно начисляемых фу. Сумма всех фу в руке округляется в большую сторону до десятков. Для чйтоицу (семь пар), существует только базовая стоимость и дополнительные фу не начисляются. К ценным плиткам относят: драконов и ветра места или раунда, т. е. пара ветров может быть дважды ценной и стоить 4 фу или 6 фу, если ценные оцениваются правилами стола в 4 фу.

Базовая стоимость отличается в зависимости от вида руки и типа агари:

- 30 фу за рон с закрытой рукой;
- 25 фу при чйтоицу (семь пар – вариант);
- 20 фу во всех остальных случаях.

Неудобные односторонние ожидания:

- ожидание в канчан (в середину шунцу / чй);
- ожидание в пенчан (краевое шунцу / чй);
- ожидание в танки (пару), разные виды.

Стоимость кōцу и канцу зависит от их открытости или закрытости и плиток, из которых они образованы:

Тип	Открытый	Закрытый	Тип	Открытый	Закрытый
• Кōцу средних	+2 фу	+4 фу	• Канцу средних	+8 фу	+16 фу
• Кōцу важных	+4 фу	+8 фу	• Канцу важных	+16 фу	+32 фу

Дополнительно 2 фу начисляют за:

- цумо с любой рукой, вариативно за риншан каихō;
- сўшунцу рянмен, см. правила стола, стр. 51, блок ⑨;
- пару ценных плиток (кроме чйтоицу);
- неудобные односторонние ожидания (*докучō*).

Глаза благородных:

- ветер раунда 2 или 4 фу;
- двойной ветер 4 или 6 фу;
- драконы 2 или 4 фу;
- ветер места 2 фу;
- гостевой ветер 0 или 2 фу.

Можно видеть, что стоимость всех кōцу / канцу в закрытой части руки в два раза выше, общий статус руки на это не влияет. При повышении тоицу до кōцу по рон, кōцу будет открытым, но на общий статус руки это не повлияет!

b. Распространённый вариант.

17÷18	60k / 40k (20k / 10k) – 5 манганов	30÷31	108k / 72k (36k / 18k) – 9 манганов
19÷20	66k / 44k (22k / 11k) – 5,5 манганов	32÷33	114k / 76k (38k / 19k) – 9,5 манганов
21÷23	72k / 48k (24k / 12k) – 1,5 як. / б.як. / 6 мн.	34÷36	120k / 80k (40k / 20k) – 2,5 як. / 10 мн.
24÷25	84k / 56k (28k / 14k) – 7 манганов	37÷38	132k / 88k (44k / 22k) – 11 манганов
26÷29	96k / 64k (32k / 16k) – 2 як. / 8 мн.	39÷42	144k / 96k (48k / 24k) – 3 як. / 2 б.як. / 12 мн.

c. Наиболее плавная вариация, максимально приближенная к равномерному увеличению стоимости руки за 1 хан.

14	51600 / 34400 (17200 / 8600)	27	99600 / 66400 (33200 / 16600)
15	55200 / 36800 (18400 / 9200)	28	103200 / 68800 (34400 / 17200)
16	58800 / 39200 (19600 / 9800)	29	106800 / 71200 (35600 / 17800)
17	62400 / 41600 (20800 / 10400)	30	110400 / 73600 (36800 / 18400)
18	66600 / 44400 (22200 / 11100)	31	114600 / 76400 (38200 / 19100)
19	70200 / 46800 (23400 / 11700)	32	118200 / 78800 (39400 / 19700)
20	73800 / 49200 (24600 / 12300)	33	121800 / 81200 (40600 / 20300)
21	77400 / 51600 (25800 / 12900)	34	125400 / 83600 (41800 / 20900)
22	81600 / 54400 (27200 / 13600)	35	129600 / 86400 (43200 / 21600)
23	85200 / 56800 (28400 / 14200)	36	133200 / 88800 (44400 / 22200)
24	88800 / 59200 (29600 / 14800)	37	136800 / 91200 (45600 / 22800)
25	92400 / 61600 (30800 / 15400)	38	140400 / 93600 (46800 / 23400)
26	96000 / 64000 (32000 / 16000)	39	144000 / 96000 (48000 / 24000)

d. Наиболее простая вариация с определением по таблице в 13 хан обычным сложением.

14	49200 / 32800 (16400 / 8200)	27	97200 / 64800 (32400 / 16200)
15	50400 / 33600 (16800 / 8400)	28	98400 / 65600 (32800 / 16400)
16	52800 / 35200 (17600 / 8800)	29	100800 / 67200 (33600 / 16800)
17	57600 / 38400 (19200 / 9600)	30	105600 / 70400 (35200 / 17600)
18	60000 / 40000 (20000 / 10000)	31	108000 / 72000 (36000 / 18000)
19÷20	66000 / 44000 (22000 / 11000)	32÷33	114000 / 76000 (38000 / 19000)
21÷23	72000 / 48000 (24000 / 12000)	34÷36	120000 / 80000 (40000 / 20000)
24÷25	84000 / 56000 (28000 / 14000)	37÷38	132000 / 88000 (44000 / 22000)
26	96000 / 64000 (32000 / 16000)	39	144000 / 96000 (48000 / 24000)

Пределы – переоценка числа хан (*гендо иджō но хан сū*). Длина баимана должна составлять 2 хан. Существуют следующие шкалы оценки рук:

- манган 5, ханеман 6, баиман 7÷8, санбаиман 9÷10, якуман 11 хан – есть мнение, что шкала слишком сильно растянута и должна быть короче, до 9 или 11 хан поскольку это реальная стоимость однократных якуманов.
- манган 5, ханеман 6÷7, баиман 8÷9, снабаиман 10÷11, якуман 12 хан.
- манган 5÷6, ханеман 7÷8, баиман 9÷10, санбаиман 11÷12, якуман 13 хан – судя по всему это исходный вариант, но он был отвергнут из-за наличия чин' ицу яку, стоимостью 6 хан, но выплатами в 5 хан. При этом стоимость чин' ицу может колебаться от 4 до 6 хан при закрытой руке.

モリ満 [mori man] :: 役満の点数 [yakuman no tensū] :: 大役満 [dai yakuman] :: 数え [kazoe]

Лес ман (*мори ман*) – отметка 10 хан оценивается в 2,5 мангана, то есть 30000 / 20000 (10000 / 5000) очков.

Оценка якумана (*якуман но тенсū*) – стандартно это 4 мангана, но возможны варианты в 3 или 5 манганов. При применении этого правила вся таблица пределов должна быть пересчитана.

Большой якуман (*даи якуман*) / **Полтора якумана** / **Шесть манганов** – заменяет собой выплаты по двойному якуману и выше, составляющие полтора якумана, то есть 72000 / 48000 (24000 / 12000) очков. Относительно популярен.

Казое – это вариативное правило стола, описывающее предел сложения хан на руках, который может составлять до 10 хан (баиман), до 11 хан (санбаиман) или до 13 хан (якуман), если в сумме без дор имеется 13 хан – казое может считаться за двойной якуман. Базоро в эту сумму не входит. При достижении указанного порога остальные имеющиеся хан не учитываются. Требуется выбрать один из вариантов.

6. Последняя раздача:

Если была завершена последняя раздача игры, то могут производиться дополнительные расчёты и выплаты. Самые частые из них: ума и ока – они не влияют на занятые места, но могут существенно изменить количество очков.

Доры (Дополнительные удвоения)

1. Обычные доры. *Дора* – это плитка, которая своим присутствием в руке изменяет стоимость руки (обычно удваивает), но не даёт яку. Плитка, которая будет дорой, определяется в начале каждой раздачи открытием индикатора доры. При открытии плитки с указанным значением дорой становится следующая по списку, как указано в схеме:

- 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6 → 7 → 8 → 9 → 1;
- Зелёный [發 / 発] → Красный [中] → Белый [白] → Зелёный [發 / 発];
- Восток [東] → Юг [南] → Запад [西] → Север [北] → Восток [東];

2. *Акадоры* – это красные пятёрки. В нестандартных правилах могут быть тройки или семёрки и белый дракон.

Красными пятёрками заменяют обычные, таким образом число плиток в игре остаётся прежним, но число дор увеличивается на три. Иногда красными пятёрками заменяют 4 плитки, добавляя сразу две красных пятёрки пин (точек).

3. *Кандоры* – это доры, которые появляются при объявлении канцу из-за открытия нового индикатора. Подробнее про объявление канцу было рассказано ранее.

4. *Урадора* и *канурадоры* – это дополнительные доры, которые открываются в случае, если игрок, объявивший рйчи, объявляет агари. Индикаторами урадор и канурадор служат плитки, расположенные в мёртвой стене под индикаторами доры и кандор. Технически это осуществляется так: после объявления агари рйчи-игрок лично открывает плитки под всеми открытыми индикаторами дор и проверяет наличие урадор в своей руке. В случае, если они есть – учитывает их при подсчёте стоимости руки.

Плавное снижение уровня азарта на дорах. Когда доры были только что придуманы – их стоимость составляла 100 очков. Если вы не хотите превращать игру в лотерею вы можете отключить все доры, но помимо этого можно просто снизить их стоимость, а расчёты производить отдельно, как с хонбами.

Варианты стоимости: 5 фу, 10 фу (добавляются к базовой стоимости победы и переводятся в очки по таблице выплат, округление до десятков вверх или вниз), 1 хан (стандартно), фиксированная ставка от 100 до 1500 очков.

При выплатах по таблице стоимость будет зависеть от способа победы и статуса игрока, при стоимости в 10 фу придётся ввести пороги удвоений. При наличии от 1 до 10 дор всех типов база будет равна 1 хан и 20 фу, при 11 дорах – продолжение с 2 хан и 60 фу, при 17 дорах – с 3 хан и 60 фу. С 18 доры начинается превышение – серый фон, с 19 доры вам нужны будут акадоры, теоретический предел сложения дор в 23 штуки на стандартной колоде будет 4 хан и 60 фу. Ограничивать выплаты по дорам в манган или нет – оговаривается отдельно.

花 [hana] :: 草木牌 [kusaki hai] :: 梅 [ume] / 蘭 [ran] / 菊 [kiku] / 竹 [take] :: 季節牌 [kisetsu hai] :: 春 [haru] / 夏 [natsu] / 秋 [aki] / 冬 [fuyu]

Здесь представлены дополнительные правила стола для дор. Доры не обязаны удваивать стоимость руки – это всего лишь популярный вариант повышения азарта игры. Дора может иметь стоимость в 2, 4, 5 или 10 фу, а также 1 или 2 хан и даже минус 1 хан. Иногда указывается фиксированная стоимость в очках – 500 или 1000 очков. Сочетания плиток дор могут иметь собственную стоимость, например, 0 или 3 хан. Существует вариант отрицательной стоимости, но канцу тех же дор имеет стоимость 4 хан. Для снижения азарта дополнительная стоимость руки за счёт дор может рассчитываться отдельно как некое бонусное накопление. Цветы как дополнительные плитки (*хана*) – тоже вид дор.

Японские правила крайне редко используют цветы, но в других правилах они распространены. Ранее существовало правило, что цветы могли использоваться как джокеры или извлекаемые доры. Канцу цветов не может рассматриваться как часть якумана на ветрах или драконах. Обычная базовая стоимость цветка 2 или 4 фу, возможны варианты.

Обычно используется 4 или 8 дополнительных плиток, к которым относятся *цветы* (*кусаки хай*) и *сезоны* (*кисецу хай*). В японском наборе присутствуют красные доры, поэтому весь набор цветов в него не поместился и остались только сезоны. При попадании в стартовую руку игрок может сразу объявить каждый из цветков и сделать замену риншанпаем, стоимость канцу при этом часто удваивается, нежели при его объявлении на следующих кругах раздачи. Цветы могут соответствовать сторонам света и обычно используются для повышения стоимости руки как извлекаемые доры, а при сборе всех восьми являются якуманом. При отсутствии якумана вы обязаны завершить руку с наличием в ней яку.

Восток – Слива – Весна	Юг – Орхидея – Лето	Запад – Хризантема – Осень	Север – Бамбук – Зима
------------------------	---------------------	----------------------------	-----------------------

Цветы и сезоны можно использовать как джокеры, дополнительные доры или встраивать в руку для сбора фрейма, возможны различные варианты с учётом и без учёта соответствия. Цветы и сезоны могут использоваться для различных целей независимо друг от друга, например, выплаты и джокеры. Вариант с джокерами: джокер применяется только как замена плитки своего ветра, соответствующий джокер применяется как замена для любых плиток. Цветы и сезоны имеют парные плитки с суммой их номеров равной пяти для несвязанной группы со старшими нечётными плитками, если применяется правило укус (кто кому платит, фиксированная выплата, например, 400) или парными являются плитки с идентичными номерами для взаимосвязанных цветочных групп – это зависит от их применения.

Вариант выплат в случае агари для ко-игрока и штрафов по цветам и сезонам:

- чужой 100 очков;
- чужие в паре 300 очков;
- вся масть цветов или сезонов 800 очков;
- свой 200 очков;
- свой в паре 400 очков;
- обе свои в паре – *рян хан шибари* противникам;

1. いいちこ [ichiko] – 0 хан

Ичико (Хорошо) – любые масти кōцу пятёрок, семёрок, глаза из единиц и дора. Выплаты только за счёт дор.

2. 三色赤ドラ [sanshoku aka dora] – 1 хан

Саншоку ака дора (Триплет красных дор) – три красных разномастных доры на руках в сумме дают 1 хан. Вариативно могут использоваться любые красные доры, а не разномастные.

3. 赤門泥公 [aka monde ikō] – минус 4 хан / 1 хан / 2 хан

Ака монде икō (Грязные красные ворота) – четыре красных доры на руках дают 1 хан в открытую и 2 хан в закрытую. Вариативно могут не засчитываться вообще взаимно уничтожаясь, то есть хоть каждая красная дора в отдельности даёт 1 хан, но вместе они дополнительно дают минус 4 хана.

4. ガンシューティング [gan shūtingu] – 1 хан

Ган шūтингу (Стрельба по диким гусям) – последовательность плиток "Чун, 3 сō, 7 сō, 3 сō, Чун", сброшенная в кон является манганом. Оплата может производиться игроком напротив или делиться на всех, раздача при этом может быть завершена или продолжена.

5. キツツキ [kitsutsuki] – 1 хан

Киццукки (Дятел) – сброс в кон последовательности плиток достоинством 1, 2, 2, 1 любых мастей.

6. 中西発射しろ [nakanishi hassha shiro] – 1 хан

Наканиши хасша широ (Китай против запада) – сброс в кон последовательности плиток достоинством чун, запад, хацу, запад, хаку.

7. **スマスマ** [suma-suma] – 1 хан
Сума-сума (Уголок) – сброс в кон последовательности плиток достоинством 1, 2, 1, 2 любых мастей.
8. **新聞紙** [shinbunshi] – 1 хан
Шинбунши (Газета) – сброс в кон последовательности плиток достоинством 5, 2, 1, 2, 5 любых мастей.
9. **竹藪焼けた** [take yabu yaketa] – 2 хан
Таке ябу якета (Горящий перелесок бамбука) – сброс в кон последовательности плиток достоинством 3, 7, юг, 6, юг, 7, 3 любых мастей.
10. **トマト** [tomato] – 2 хан
Томато (Помидор) – три последовательности плиток достоинством 3, 5, 3 любых мастей или хаку, хацу, хаку.
11. **四華開嶺** [sū ka kai rin] – стоимость канцу
Сү ка кай рин (Четыре расцветающих пика) – извлечённый окурикан цветов или сезонов. Вариативно требует собрать руку, отвечающую минимальным требованиям объявления агари.
12. **無番和** [ū fān hō] – вариативно
Ў фāн хō (Нет допустимых яку) – на руках нет ни одного допустимого яку, но присутствуют доры или цветы, глаза состоят из благородных, остальные фреймы используют три простые масти. Выплаты только за счёт дор.
13. **逐花** [chiku hana] – вариативно
Чикү хана (Замена цветка) – для тенпаи игроков каждая плитка замены цветка, берущаяся с конца живой стены, добавляет к стоимости руки 1 хан, если заменяемая плитка даёт агари. Не является яку, накопление может быть аналогично чикү канцу яку или оговариваться отдельно, например, описываться произвольным рядом: 0, 0, 1, 1, 2, 3, 5, 13 хан.
14. **咬** [kō] – фиксированно или 1 хан
Кō (Укус) – мгновенные выплаты за сбор пары плиток цветов маета или канцу. Обсудите это отдельно.
15. **紅葉** [kōyō] – 1 хан
Кōйō (Осенние листья) – извлечённая осень и от пары любых красных плиток.
16. **十五夜** [jū go ya] – 1 хан
Джү го я (Августовское полнолуние) – кōцу 1 пин и извлечённая осень.
17. **季厨** [haru chiyū] :: **夏だなあ厨!** [natsuda nā chiyū!] – 1 хан
Хару чийү (Сезонная кухня) – кōцу чун и извлечённый сезон. Каждый сезон даёт 1 хан. Вариативно кроме осени. Вариативно используется только текущий сезон года. Вариативно кōцу семёрок добавляет 1 или 2 хан.
18. **北花田** [kita hana da] – 1 хан
Станция Кита хана да (Северное поле цветов) – кōцу севера и кōцу извлечённых цветов или сезонов.
19. **銀鷄報春** [gin kei hōshun / in chī paochun] – 2 хан
Гин кеи хōшун (Приход весны) – извлечённая весна, кōцу 1 сō, востока и хаку.
20. **八仙人** [pā sennin] / **八仙過海** [pāshen kōhai] – якуман
Пā сенин (Восемь бессмертных / Цветочный якуман) – извлечённая пара окуриканов цветов и сезонов. Вариативно требует собрать руку, отвечающую минимальным требованиям объявления агари. Здесь лучше добавить дополнительное условие для данного яку, например, кōцу ценных ветров или 4 разных ветра и любая пара.
21. **七搶一** [chī chan' ī] :: **七花胡** [chī hoa fū] – якуман
Чй чан' й (Семь мечей / Ограбление цветка) – семь цветов как извлекаемые доры, оставшаяся восьмая плитка у другого игрока может быть ограблена с объявлением агари по рон. Намеренное скрытие последней плитки штрафуется чомбо, а якуман помимо этого всё равно засчитывается собранным при наличии цветка вне мёртвой стены. Намеренное разбитие руки и стены штрафуется якуманом. Вариативно возможно объявление агари по желанию на седьмом цветке.
22. **八仙聚首** [pāshen chūshu] :: **三色同刻** [sanshoku dōkō] + **四華開嶺** [sū ka kai rin] – якуман
Пāшен чүшу (Встреча бессмертных) – три триплета 8ок с канцу или окуриканом из цветов или сезонов.
23. **世界杯** [sekaihai] / **ワールド・カップ** [wāru do kappu] – якуман
Секаихаи (Кубок мира) – кōцу 1 пин, все уникальные благородные и встроенный окурикан сезонов.
24. **銀世界** [gin se kai] – якуман
Гин се кай (Снежный пейзаж) – тои-тои из восьмёрок, девяток, хаку и извлечённая зима.
25. **四季和** [shi ki hō] – якуман
Ши ки хō (Гармония четырёх сезонов) – полностью открытая рука, собираемая в строгой последовательности с ожиданием в хадака танки: весна, фрейм пин, лето, фрейм сō, осень, фрейм ман, зима, фрейм ветров и глаза драконов.
26. **超四季和** [chō shi ki hō] – x2 якуман
Чō ши ки хō (Высшая гармония четырёх сезонов) – полностью открытая рука, собираемая в строгой последовательности с ожиданием в хадака танки: весна, слива, фрейм пин, лето, орхидея, фрейм сō, осень, хризантема, фрейм ман, зима, бамбук, фрейм ветров и глаза драконов.

Ума и ока (Выплаты)

馬 / Ума [uma] :: **陸 / Ока** [oka] / **トツプ賞** [toppu shō] :: **配給原点** [haikyū genten] :: **沈み馬** [shizumi uma] / **順位馬** [jun'i uma] / **順位点** [jun'i ten] :: **ゴットー** [gottō] / **ワンツー** [wantsū] / **ワンスリー** [wansurī] :: **スコア清算** [sukoa seisan]

Ума и ока восходят к азартному прошлому рйчи-маджонга, когда играли в основном на деньги. Механизм умы и оки является наиболее справедливым способом распределения очков в соответствии с занятым местом. По этой причине они активно используются сегодня в спортивном рйчи, а также на всех онлайн серверах. Оба правила являются вариативными и могут быть отключены.

1. Ока / Берг / Награда победителю / Вступительная ставка:

Выдача стартовых очков (*хаикйū гентен*) – количество выдаваемых стартовых очков влияет на размер оки и возможность существования ситуации рйчи банкрота или наличия обанкротившегося игрока. В обычном рйчи этот параметр может колебаться от 10000 до 50000 очков. Стандартно 30000 очков.

Ока – некоторая фиксированная ставка из начального фиксированного количества очков, вносимая игроками перед игрой. Весь объём этих очков по окончании игры получает занявший первое место игрок, но возможно иное распределение, например, при отрицательной оке она взимается с игрока, занявшего последнее место. Стандартно в оке указывается суммарный объём взносов со всех игроков, указанный в тысячах, поэтому для того, чтобы подсчитать вступительную ставку отдельного игрока нужно разделить это число на число игроков и помножить на тысячу. В таблице ниже указаны наиболее популярные варианты оки и остаток начальных очков игроков при гентене в 30000.

Ока	20	16	12	0 (Наши)
Начальное значение	25000	26000	27000	30000

Именно из-за оки требуется достижение гентена к концу обязательных кёку, а иначе играют дополнительные раунды чтобы отыграть депозит в 5000 очков.

2. Ума / Лошадь:

Ума – это поправка к рейтингу, которая определяется в соответствии с окончательным результатом в игре и его колебаниями (независимо от достижения гентена). Ума обычно встречается очень часто и составляет 10/20, то есть игрок на третьем месте заплатит второму месту 10000, а четвёртый первому 20000. Варианты умы: 4/8, 5/15, 0/5, 0/0.

Ранг умы	#1	#2	#3	#4	1-2-3	#1	#2	#3	#4
5-10: Готтō	+10	+5	-5	-10	1 достигший	+60	-10	-20	-30
10-20: Ванцū	+20	+10	-10	-20	2 достигших	+40	0	-10	-30
10-30: Вансурй	+30	+10	-10	-30	3 достигших	+30	0	0	-30
Тонущая ума 10	#1	#2	#3	#4	7-5-3	#1	#2	#3	#4
1 достигший	30	-10	-10	-10	1 достигший	+15	-3	-5	-7
2 достигших	20	0	-10	-10	2 достигших	+10	+5	-5	-10
3 достигших	10	0	0	-10	3 достигших	+7	+5	+3	-10

Погашение счёта (*сукоа сеусан*) – округление очков при подсчёте умы: вверх, вниз, математическое, срединное вниз, всё тоже самое по модулю и без округления с использованием одного разряда после запятой.

3. Общая формула расчёта:

$$\text{Результат} = \text{Финальные очки} - \text{База} + \text{Ока (для первого места)} \pm \text{Ума для всех,}$$

где База = Стартовые очки + Ока / 4 (собирается с каждого игрока до начала игры).

Пусть игроки закончили игру со следующими очками:

A: 42700 B: 26500 C: 21900 D: 8900

Посчитаем нестандартный вариант с окой: 10, умой: 3 / 7. Стартовые очки традиционно равны 25000.

По формулам выше имеем:

$$\text{База} = 25000 + 10000 / 4 = 27500$$

$$\begin{aligned} A: 42700 - 27500 + 10000 + 7000 &= 32200 & | & B: 26500 - 27500 + 0 + 3000 &= 2000 \\ C: 21900 - 27500 + 0 - 3000 &= -8600 & | & D: 8900 - 27500 + 0 - 7000 &= -25600 \end{aligned}$$

Итоговые результаты обычно округляют:

A: +33 B: +2 C: -9 D: -26

Способ расчёта никогда не меняется, но ума, ока и метод округления могут быть любыми, отсюда и различные результаты на разных серверах в похожих ситуациях.

4. Смысл умы и оки:

Ока увеличивает выплату первому месту, благодаря ей отрыв всего в 100 очков от второго места приобретает огромное значение, что делает игру максимально напряжённой.

Ума помогает значительно улучшить корреляцию на дистанции между средним счётом игрока и его средним местом. То есть ума меняет баланс выплат между местами. Как правило, с помощью умы второе место оказывается плюсовым в большинстве случаев: -5000 ока +10000 ума, т.е. +5000 очков к уже набранным.

Важно понимать – баланс определяется не простым наличием умы и оки, а их согласованностью и разумностью. Так, слишком большая ока сделает сильно плюсовым только 1-е место, при этом 2-е, 3-е и 4-е места фактически станут несущественны. Ока делает игру более азартной и менее спортивной, если результат игры обрабатывается по очкам.

В случае с умой, следует избегать непропорциональных выплат. Например, если у всех игроков равное количество очков и ума 10/20, то результаты будут следующие:



Вполне справедливое распределение, где два вторых места соответствуют одному первому. Однако в аналогичной ситуации при уме 3/9 иная картина:



В данном случае присутствует значительное выпячивание первого места и проседание последнего, таким образом одному первому месту уже соответствуют три вторых.

Обработка результатов турнира по сумме очков в первом случае даст, очевидно, более справедливый результат. Наконец, обратная ума, вроде 20/10, при отсутствии оки делает второе место во многих ситуациях более плюсовым, чем первое, что, хотя и выглядит абсурдно, может быть использовано, к примеру, в обучающих играх.

Пинфу и Танпин

Пинфу:



Танпин (тан' яō + пинфу):



Как говорится "найдите 10 отличий". Пинфу можно относить к местным яку не глядя – не ошибётесь. По правилам обычно пинфу нельзя собирать в открытую и даёт оно 1 хан, а танпин можно собирать как угодно, и даёт это аж 2 хан. Несправедливость, случайное смещение шунцу всего на одну плитку – разница в сложности сбора почти нулевая, а стоимость отличается в 2 раза. Помимо этого, только пинфу может ограничиваться дополнительными условиями, а танпин – никогда. Возможные правила, связанные с пинфу перечислены ниже. Вся разница между этими яку – в тан' яō вместо терминалов могут присутствовать кōцу, но пинфу с четырьмя терминальными шунцу собирается считай с такой же сложностью, как и танпин с четырьмя шунцу с двойками-восьмёрками. Если вы не согласны с такими малыми отличиями яку, но отличающейся в 2 раза ценой, то можно заменить пинфу на танпин или сūшунцу рянмен яку – просто 4 любых шунцу и тоицу мастей с ожиданием в рянмен, пусть только в закрытую. Если это не для вас – можно запретить совмещение яку. Тан' яō может быть открытым, с пинфу для зелёных новичков тоже самое – у этих яку очень слабо отличающаяся сложность сбора чтоб на начальном этапе не разрешать им собирать открытое пинфу – куипин.

ツモ符 [tsumo fu]	⑨	Базовое правило. Стоимость: Стандартная в 2 фу / Индивидуальная стоимость в фу.
Стоимость цумо:		Миниочки за победу по цумо.
四順子両面 [sūshuntsu ryanmen]	⑨	Наши: Обеим 0 фу / Пинфу / Тан' яо / Ари: Обеим 2 фу / Индивидуальная стоимость в фу.
В т.ч. сūшунцу рянмен		Начисление миниочков по цумо для рук, состоящих из 4 шунцу с ожиданием в рянмен.
門前加符 [menzen kafu]	⑫	Базовое правило. Мензен рон.
Стоимость закрытого рона:		Базовая стоимость победы по рон с полностью закрытой рукой 30 фу.
四順子両面 [sūshuntsu ryanmen]	⑫	Наши: Обеим 20 фу / Пинфу / Тан' яо / Ари: Обеим 30 фу / Индивидуальная стоимость в фу.
В т.ч. сūшунцу рянмен		Начисление миниочков по рон для рук, состоящих из 4 шунцу с ожиданием в рянмен.
喰い平 [kuipin]		Закрытое, рон и мензен цумо / Закрытое, только мензен цумо / Открытое и закрытое 1 хан.
Открытое пинфу		Разрешает открытые группы в пинфу и указывает допустимый способ победы.
食い断 [kuitan]		Наши / Ари.
Открытое тан' яо		Разрешает открытые группы в тан' яо – все средние.
断平ルール [tanpin rūru]	⑬	Наши: 1 хан / Ари: 2 хан.
Совмещение пинфу и тан' яо		Интерпретация руки с четырьмя различными средними шунцу (плитки от 2 до 8).
平和老頭牌 [pinfu rōtōhai]	⑬	Наши / Ари.
Пинфу с терминалом		Требует наличие хотя бы одного терминала в пинфу. Делает невозможным яку танпин.
超安手役 [chōyasude yaku]		Вариация. Что использовать как пинфу? Сделайте выбор в каждой категории, например, ПЗЛЛ.
Самое дешёвое яку		Яку: Пинфу (терминалы) / Сūшунцу рянмен (любые) / Танпин 1 хан (средние); Вид: Открытое и закрытое / Только закрытое; Масти: Любое сочетание / Только две / Только три; Завершение: Любое / Только рон / Только цумо;
四順子の符 [sū shuntsu no fu]		Наши / Ари.
Все только шунцу		Принудительная стоимость руки со всеми шунцу составляет 20 фу, если есть: глаза из коротких, открытые фреймы, агари по цумо, неудобное или пенчан ожидание. В противовес 2 фу начисляется за: глаза из средних, мензен рон и рянмен. Другими словами, для полностью плоских рук правила оценки выворачиваются на изнанку. Всё это делает сбор мусорных рук несколько сложнее, повышая минимальную сложность игры.
絶一門縛り [chue ī men shibari]		Наши / Ари.
Освобождение дома		Допустимо использование до двух из трёх из простых мастей в руке.
純平和 [jun pinfu]		Вариация. Наши / Ари.
Чистое пинфу		Разрешено наличие только плиток мастей, базовая стоимость руки фиксирована.

Данный перечень правил выше является суммой всех вариантов для всех уровней игроков – как только начавших изучение правил и пробующих хоть как-нибудь поиграть, так и для профессионалов. На самом начальном этапе нет никаких причин играть с собираемыми в закрытую яку, а позже этот момент можно постепенно начать ограничивать и усложнять по мере роста опыта игроков. Стоимость пинфу и тан' яо яку может регулироваться по отдельности как для рон так и для цумо случаев с конечной стоимостью 20 или 30 фу. Кроме того, возникающее из этих двух яку танпин яку так же может быть ограничен в стоимости до 1 хан 30 фу вместо 2 хан 20 фу или 2 хан 30 фу, что в 1,5 – 2 раза меньше, причём ограничение стоимости может быть осуществлено двумя разными способами – прямой запрет и изменение требований к структуре руки. В конечном итоге опытные игроки могут применить дополнительные ограничения для данных яку. Обратите внимание, что данные правила значительно шире и гибче обычного стандарта, но не противоречат ему, при этом в них отсутствуют индивидуальные правила начисления очков, что облегчает понимание правил новичкам. Стоимость по рон (блок ⑫) обычно не настраивается и остаётся 20 фу в открытой руке и 30 фу в закрытой для обоих яку, поэтому данное правило отсутствует в общем списке, а здесь представлено для полноты картины.

Некоторые вариации правил стола (предписаний)

Правила стола изменяют настраиваемые моменты игры, делая игру более простой или сложной, а также меняют продолжительность игры и предельные риски при проигрыше. Существует официальный набор правил, и не официальный, который можно понимать, как дворовые правила, применяемые в отдельной компании игроков. Начинать ознакомление с игрой рекомендуется с минимальным числом ограничений и вариаций, начиная с изучения фуритена и подсчёта очков. Собственные правила стола могут регулировать любые моменты игры – вы можете заменить кости 2d6 на 1d20 (ёнма) или на 1d30 (санма), что даст равномерные шансы для каждого стать оя, равномерные шансы разлома стены на всём диапазоне значений и увеличит разброс места разлома стены, что уменьшит успешную вероятность нечестной игры. Кость d24 в форме звёздчатого куба не рекомендуется, она более слабо снижает шансы мошенничества, чем др.

Правила стола должны описывать все ситуации, оплачиваемые в некоторое число фу, в том числе и нулевые, а также весь список разрешённых яку и их стоимости в открытой и закрытой руке, в данном перечне эти моменты в основном опущены для краткости. Правила имеют синонимы, которые описывают одно и то же на основе разных понятий при взгляде с разных сторон, такие правила отделены – учитывайте название правила синонима, дабы не возникло путаницы. В таблице ниже перечислено 202 правила, но могут быть и любые другие. В сумме правила "Сложение с якуманом" и "Сложносоставной якуман" регулируют предел максимальной выплаты за отдельную раздачу помимо правила "Предел стоимости якуманов". При применении данных правил у вас может получиться рука со стоимостью скажем 18 хан, в следствие чего вы можете иметь выплату за 13+5 хан, что в сумме будет 60к / 40к (20к / 10к) очков.

あり / アリ / 有り / 有 [ari] :: なし / ナシ / 無し / 無 [nashi] :: パツコロ [pakkoro]

Обозначения: правило действует (*ари*) или не действует (*наши*). Подчёркнуто – рекомендуемый минимум.

Правила	Пояснения
最低点 [saiteiten]	Базовое правило. Преодолеть порог в гентен. Предельное число дополнительных раундов: $2 \div \infty$.
Цель игры	Набрать больше очков, чем было выдано в начале игры до всех расчётов.
原点 [genten]	Базовое правило. Стартовая сумма очков до начала выплаты оки и игры, обычно 30к.
Гентен / Исходная точка	Данная сумма может изменяться по желанию, чем меньше – тем жёстче игра.
薄氷 [hakuhyō]	Вариация.
Тонкий лёд	Турнир, гентен 13000 очков, 4 акадоры, взноса нет. Играется каждый месяц 13 числа.
博麗神社 [hakurei jinja]	Вариация.
Прекрасный храм Знаний	Гентен 30000 очков, акадор нет, Чун всегда дора. Остальные правила стандартны.
ハンデキャップ [handekyappu]	Базовое правило. Вариация. Наши / Ари. Автор: 照井保臣 [Terui Yasuomi], 1983 год.
Фора / Гандикап	Способ дать возможность играть вместе игрокам с разным рангом на равных. Для расчёта требуется знать рейтинг каждого игрока за последние 100 игр. Смысл в том, что перед игрой гентен перераспределяется между игроками согласно их рейтингу по алгоритму: <ol style="list-style-type: none"> 1) Гандикап = СредняяЧистаяПрибыльОчковЗаИгруБезУмаОка. 2) Происходят выплаты каждый каждому исходя из разницы результата. Пример: Допустим игрок A имеет по +2300 очков за игру, B по +700, C по –100, а D по –1500. Делаем подсчёт. Выплаты: A → 0 / 1600 / 2400 / 3800, B → 0 / 0 / 800 / 2200, C → 0 / 0 / 0 / 1400. Доход: B → 1600 / 0 / 0 / 0, C → 2400 / 800 / 0 / 0, D → 3800 / 2200 / 1400 / 0. Считаем выплаты: 7800 / 3000 / 1400 / 0. Считаем доходы: 0 / 1600 / 3200 / 7400. Считаем результат гандикапа: –7800 / –1400 / +1800 / +7400. После чего начинается игра с учётом результата гандикапа. КоэфГандикапа = (18000 – СредняяЧистаяПрибыльОчковЗаИгруБезУмаОка) / 1000; Сам коэффициент по большому счёту не нужен – это просто цифра для ценителей.
トップ打ち切り [toppu uchikiri]	Наши / Ари. Ограничивает максимальную победу и поражение в игре.
Верхний предел	Объём очков, который можно получить, при достижении игра завершается досрочно, обычно значение кратно 10к, например, 6万点打ち切り = 60к.
二度振り [nido buri]	Наши / Ари.
Через два раза	Для разлома стены требуется два броска. Данное правило является защитной мерой от мошенничества – весь его смысл состоит в увеличении диапазона разлома стены, но с автоматическим столом почти весь смысл в этом теряется. Оя первым броском перед собой определяет сторону света, где будет разлом, для чего начиная с себя против часовой стрелки отсчитывает выпавшее на костях значение. Второй бросок перед собой делает хозяин разламываемой стены, определяя место разлома в стене как сумму двух бросков. Полученное число отсчитывается от правого угла стены, начало живой стены находится слева от разлома, а конец мёртвой – справа.
対局 [taikyoku] / 局戦 [kyokusen]	Базовое правило. Традиционно используются: Тонпүсен / Ханчан.
Тип игры	Обозначает выбранный набор игровых раундов и их количества. Может содержать предел выплат за рон, при превышении выплата перераспределяется на всех поровну.
東西・南北 [tōzai nanboku]	Наши / Ари.
Восток-Запад, Юг-Север	Играется ханчан, при этом ветров раунда по два, в восточном раунде – восток и запад, а в южном – юг и север.
一局清算 [ikkyoku seisan]	Вариация. Наши / Ари: Раунд / Ари: Раздача / Ари: Всё.
Случайный ветер	Требует определять ветер броском костей. Существует специально созданная для этого кость d12, на гранях которой ветра повторяются по 3 раза (<i>наккоро</i>).

Правила	Пояснения
輪莊 [rinchan]	Наши / Ари: До проигрыша раздачи оя или достижения, установленного заранее предела раздач.
Наличие ренчанов	Определяет периодичность смены техаев и соответственно число играемых ренчанов – дополнительных партий, если оя тенпаи при ничьей или объявил агари. Плата за ренчаны выплачивается каждому объявившему агари игроку в полной мере.
不聴連莊 [nōten renchan]	Наши / Ари. Просто выборочно отключает дополнительные раздачи.
Отсутствующие ренчаны	Определяет наличие ренчанов в игре – могут не играть все или только в брасу. Определяет наличие дополнительной раздачи для розыгрыша оставшейся на кону ставки, иначе она возвращается игрокам или достаётся победителю игры в целом.
連莊戦 [renchansen]	Базовое правило. Ветер места / Поочерёдная смена драконов.
Тип ренчанов	Определяет значимую плитку дополнительных раздач. Может привязываться к номеру раунда, раздачи или ренчана, или определяться костью, а затем сменяется циклически.
最小値 [saishōchi]	Базовое правило. Хан: 1 / 2. Обязательное требование стоимости руки минимум в 1 хан.
Минимальная стоимость	Профессиональные игроки могут использовать минимум в 2 хан.
手縛り [te shibari]	Базовое правило. Наши / Ари: Настройка. По умолчанию: 5 / 2 / Сит.
Связывание руки	Требование для оя собрать руку минимальной стоимости. Начало действия после 4–7 ренчана, минимальная стоимость равна 1–3 хан. Условия логики учёта варьируются. Стандартно: Рйчи + йпацу и рйчи + хаитеи не подходят – это бонус, как и дора. Рйчи + мензен цумо – подходит, если не действует фуритен цумо (запрет пропуска в рйчи).
Уровни переключателя начального ренчана:	Уровни переключателя логики, где каждый следующий включает предыдущий:
• 4, 5, 6 или 7.	a. [Всё] учитывается всё;
Уровни переключателя необходимого минимума:	b. [Доры] без дор;
• 1 хан = простая игра;	c. [Сит.] без ситуационных яку;
• 2 хан = бывалые игроки или рейтинговая игра;	d. [Саки.] по сакизуке;
• 3 хан = для профессионалов.	e. [Ед.] единым яку.
縛り上げ [shibari age]	Наши / Ари.
Связывание повышается	Играется йчансен, в восточном раунде 1 хан шибари, южном – 2, западном – манган, северном – ханеман.
形式聴牌 [keishiki tenpai]	Наши / Ари.
Формат тенпая	Повышение минимального требования к руке (число хан) влияет на наличие тенпая при исчерпывающей ничьей. Рука не считается тенпай, если игрок не может корректно объявить агари хотя бы на одно любое из своих ожиданий. Это правило также определяет наличие тенпая при явном выходе из игры всех ожидаемых плиток.
八連莊 [pārenchan]	Наши / Ари.
8 хонб	При достижении 8й хонбы любая собранная рука (даже без яку) оценивается в якуман.
延長戦 [enchōsen]	Наши / Ари. Общее название доп. раундов. Традиционно используются: Шāнйū и Пēнйū.
Тип доп. раундов	Определяет какие доп. раунды и в какой последовательности из семи возможных типов следует играть, если саитеитен не достигнут. Выберите любую последовательность.
Если никто не преодолел гентен – играется следующий по порядку раунд. Для ханчана сначала западный, потом северный. Вариативно после этого возможно возвращение к первому по порядку раунду или использование плиток драконов или даже мастей как исключение. Если кто угодно преодолеет гентен в дополнительном раунде – игра завершается досрочно. Вариативно принудительное завершение игры возможно при завершении оговорённой последовательности раундов, то есть заново последовательность не начинается независимо от преодоления гентена. Предельное число циклов указывается в правиле «Цель игры», но возможно досрочное прерывание игры, если большинство согласно. Если раунды идут не по порядку, как при тонпёсене, то следует обязательно оговорить играемые доп. раунды.	
連莊 [renchan]	Тенпаи / Агари яме.
Продолжение ренчанов	Условия допустимого агари оя для начала следующей дополнительной раздачи.
途中流局次巡 [tochū ryūkyoku jijun]	Наши / Ренчан / Ари.
Сл. ренчан при аб. ничьей	Условие начала следующей дополнительной раздачи при abortивной ничьей.
積み棒の負担 [tsumibō no futan]	Все: Делится поровну / Пао: Ответственный за последний наброс / Хōджū: Накинувший в рон.
Оплата хонб	Определяет игроков, выплачиваемых дополнительную стоимость.
ぶっ飛び [buttobi] / ドボン [dobon]	Наши: Плюс / Ари: Раунд / Ари: Игра / Ари: Минус.
Банкрот / Шлёпнуться	Правило описывает состояние при котором, разрешая продолжение игры: <ul style="list-style-type: none"> a. только при положительных очках; b. только в текущей раздаче при нуле очков; c. при нуле очков; d. при отрицательных очках. В последнем случае нужно взять у судьи в кредит дополнительные палочки, записав это на бланке. При окончательном подсчёте кредит вычитается из суммы очков игрока.
飛び賞 [tobi shō]	Наши / Ари: УкажитеВыплаты.
Премия обанкротившему	Оставшийся без очков игрок выплачивает дополнительный штраф, который обычно выплачивается обанкротившему игроку, но возможны иные варианты, подобные выплатам по уме, которые могут получить даже все трое игроков. При оплате очками выплаты могут достигать 20000, но обанкротивший может получить также дополнительную палочку хонбы, жетон или несколько.

Правила	Пояснения
立直飛び [tāchi tobi] Рйчи банкрот	Наши / Ари. Зависит от: «Банкрот». Разрешает объявлять рйчи при недостатке очков, при этом к концу раздачи игрок обязан набрать достаточно очков для продолжения игры, описываемое правилом банкрот.
返り始め [kaeri hajime] Возвращение к началу	Наши: Конец игры / Ари: Достижение сайтеитена. Другое название: «Зацикливание». Повторение раундов по кругу, после последнего начинается первый.
サドンデス [sadon desu] Садон дэсу	Наши / Ари. Право оя на досрочное завершение брасу, если он достиг сайтеитена. Дополнительные раунды завершаются досрочно при достижении сайтеитена любым игроком.
和了親 [agari oya] Завершивший – оя	Наши / Ари. Зависит от: «Атама хане». Завершивший раздачу по агари становится оя.
和了り止め [agari yame] Заверш. последний удар	Наши / Ари: Первый / Ари: Первый или второй / Ари: Первый, второй или третий. Если оя в брасу лидер – он в праве завершить игру без доигрывания ренчанов.
聴牌止め [tenpai yame] Готовый последний удар	Наши / Ари: Первый / Ари: Первый или второй / Ари: Первый, второй или третий. Если оя в брасу тенпаи – он в праве завершить игру без доигрывания ренчанов.
聴牌連荘 [tenpai renchan] Готовность в ренчане	Наши / Ари. Если оя в ренчане тенпаи – ветер не меняется. Вариативно ветер может не меняться, если никто не достиг тенпая.
和了り連荘 [agari renchan] Завершивший ренчан	Наши / Ари. Если во время ренчана оя выиграл или был тенпаи – он остаётся оя.
オートマ終了 [ōtoma shūryō] Автозавершение	Наши / Ари. Автоматический тенпаи яме / агари яме, в зависимости от ранга оя.
頭跳ね / 頭ハネ [atama hane] <u>Пересчёт по головам</u>	Базовое правило. Хōджū – ситуация сброса плитки в кон, с которой объявляется рон. При множественном объявлении агари завершающую плитку получает ближайший по ходу игры (против часовой стрелки) игрок к сбросившему хōджū-плитку.
優先権 [yūsen ken] Преимущественное право	Наши / Ари. При множественном роне агари плитку получает игрок с самым дорогим яку. Вариативно нарушить приоритет последовательности может только кокūши мусō якуман.
ダブルロン [daburon] / 二家和 [ryanchahō] Двойной рон	Наши / Ари. Разрешает полные выплаты двоим игрокам.
トリロン [toriron] / 三家和 [ryanchahō] Тройной рон	Наши / Ари. Разрешает полные выплаты троим игрокам.
青天井 [aotenjō] Под открытым небом	Наши / Ари. Сокращённое название: «Синее небо». Отключает пределы, все стоимости рассчитываются по базовой формуле.
オカ [oka] Ока	Базовое правило. Начальный взнос очков, обычно по 5к, 3к или 0к, выплачивается победителю. Возможны оговариваемые отдельно соотношения до начала игры.
馬 / ウマ [uma] Ума:	① Базовое правило. Заключительные выплаты очков в конце игры. Соотношение оговаривается отдельно до начала игры.
沈みウマ [shizumi uma] Проигравшие платят	① Вариация. Каждый игрок с отрицательным итоговым счётом платит 10к очков победителю игры (+30/-10/-10/-10, +20/0/-10/-10 или +10/0/0/-10).
同点 [dōten] <u>Равный результат</u>	① Наши: Атама хане относительно первого оя последнего раунда (кёку) / Ари: Среднее. Применяется при делении одного места несколькими игроками. Сумма всех частей умы внутри конфликтных мест делится между конфликтующими поровну.
浮きウマ [uki uma] Победители получают	① Вариация. Каждый игрок с положительным итоговым счётом получает долю от 30к очков в конце игры (+30/-5/-10/-15, +20/+10/-10/-20 или +15/+10/+5/-30).
鬘太 / ビンタ [binta] Бинта / Пощёчина	① Вариация. Коэффициент умножения умы, меняет соотношение выплат с 1:1к на указанное. Указывает стоимость каждого очка бинты в игровых очках. Может устанавливать значения умы на жёстко фиксированные (+6/0/-2/-4, +5/+3/-3/-5 или +4/+2/0/-6). Бинта оговаривается отдельно.
王牌ルール [wanpai rōru] Мёртвая стена:	② Наши / Ари: 1 / Ари: 7 / Ари: Кости. Зависимое правило: «Дополнение мёртвой стены». Определяет размер мёртвой стены в тонгах. При нулевом и единичном размере кандоры неприменимы, но число допустимых объявлений канцу больше не ограничивается. При определении размера костями число всех видов дор и риншанпаев определяется по формулам, исходя из длины мёртвой стены: $O = L \bmod 3$; $R = L \div 3$; $K = 2R$.
復王牌 [fuku wanpai] <u>Дополнение мёртвой стены</u>	② Наши / Ари. Применимо только при изначальном наличии риншанпаев. Требует дополнять мёртвую стену до изначального размера при объявлении канцу.
槓時の王牌 [kanji no wanpai] Мёртвая стена во время объявления кана	② Наши / Ари: 1 / Ари: 2 / Ари: 2/1 / Ари: 2/2. Добор плиток в начало мёртвой стены плитками из конца живой стены при взятии риншанпая: отсутствует, по 1 каждое взятие, по 2 каждое взятие, по 2 каждое нечётное взятие, по 2 со второго взятия.
槓の回数制限 [kan no kaisū seigen] <u>Число канцу</u>	② Базовое правило. Ари: 4 / Ари: 5 / Ари: Мёртвая стена. Определяет число допустимых объявлений канцу.

Правила	Пояснения
表ドラ [omotedora] Отомедора	② Наши / Ари. Зависит от: «Мёртвая стена». Зависимое правило: «Урадора». Открывается ли указатель доры при начале игры.
裏ドラ / ウラドラ [uradora] Урадора	② Наши / Ари. Открываются ли нижние указатели доры после агари по рйчи.
槓ドラ / カンドラ [kandora] Кандора	② Наши / Ари. Зависимые правила: «Минкандора» и «Канурадора». Открывается ли новый указатель кандоры после объявления любого канцу.
明槓ドラ [minkandora] Минкандора	② Наши: Только при закрытом канцу / Ари: Всегда. Открывается ли новый указатель кандоры после объявления открытого канцу.
槓裏ドラ [kanuradora] Канурадора	② Наши / Ари. Открываются ли нижние указатели кандоры после агари по рйчи.
赤ドラ [akadora] Акадора	Наши: 0 / Ари: 3 / Ари: 4. Традиционно используются: 5 пин, 5 пин, 5 сб, 5 ман. Акадорами могут быть следующие плитки по 1-2 штуки каждая: Ничего, 3, 5, 7, Хаку.
複数ドラ [fukusū dora] Множественная дора	Наши / Ари. Сложение удвоенных нескольких идентичных плиток дор.
嶺上開花のドラ [rinshan kaihō no dora] Дора при риншан каихō	Никогда / Анкан / Всегда. Открытие индикатора кандоры после риншан каихō.
白オールマイティー [shiro ōrumaitī] Хаку всемогущий	Наши / Ари. Не путать с яку «Хаку джокер». Хаку становится джокером при завершении руки им по цумо.
白ポッチハンター [haku potchi hantā] Хаку – маленький охотник	Наши / Ари. Не путать с яку «Хаку джокер». Хаку становится джокером при завершении руки им по цумо сразу следующим ходом после рйчи (йпатцу), то есть на 1 следующий ход.
(白) シロジロ [(haku) shiro-jiro] Белизна и очаг	Наши / Ари. Только один хаку с красной точкой может стать джокером. Правило из Кюсю.
白ポッチ [haku potchi] Хаку джокер	Наши / Ари. Хаку становится джокером при наличии рйчи ставки. Обычно комбинируется с правилами "Хаку – маленький охотник" и "Белизна и очаг", если не указано иное.
場ゾロ [bazoro] Удвоения за агари	③ Базовое правило, не даёт яку. В редких видах правил бывает от нуля до трёх хан. +2 хан за агари, т.е. четырёхкратные стоимости выплат ($P = Fu \times 2^{Bazoro + Han}$).
買い [kai] Покупка	③ Наши / Ари: 4 хан / Ари: 5 хан / Ари: 6 хан. Особая ситуация, как и дора не даёт яку. Покупка – это возможность приобрести возможность гнёта игроков (рйчан), как у оя, то есть такой игрок будет получать и платить в двое больше очков, чем обычно.
У данного правила есть ограничение на предельную стоимость руки, составляющую 4 хан, возможно увеличение до 6 хан. При превышении стоимости гнёт игроков отключается. Для того, чтобы сделать покупку делается ставка в 1000 очков до своего первого хода и объявление "Кай!" ("Покупаю!"). Данные ставки достаются первому игроку, объявившему агари как и рйчи. Требование покупки может определяться броском кости. Отличить покупку от рйчи можно по кону – наличие плитки, лежащей боком. Гнёт не складывается и не умножается между собой, при его подсчёте действует логическое правило "ИЛИ", если хоть у одного из пары игроков имеется гнёт, то выплаты между ними двойные. При выплатах подсчитывайте долю каждого из игроков, а потом складывайте их, если это выплаты по рон.	
割れ目 [wareme] Разлом	③ Наши / Ари. Особая ситуация, как и дора не даёт яку. Игрок, перед которым находится разлом получает x2 гнёт игроков.
簡易割れ目 [kan'i wareme] Простой разлом	③ Вариация. Наши / Ари. Особая ситуация, как и дора не даёт яку. Базоро +1 хан для игрока с разбитой стеной в начале раунда по броску костей.
導火線 [dōka sen] Бикфордов шнур	③ Наши / Ари. Особая ситуация, как и дора не даёт яку. Игрок, у которого стена разбиралась на момент агари в раздаче получает x2 гнёт игроков.
簡易導火線 [kan'i dōkasen] Простой бикфордов шнур	③ НВариация. аши / Ари. Особая ситуация, как и дора не даёт яку. Базоро +1 хан для игрока, у которого стена разбиралась на момент агари в раздаче.
大割れ目 [dai wareme] Большой разлом	③ Наши: 3 хан / Ари: 4 хан. Предел для базоро. Сложение удвоенных за правила стола "Разлом" и "Бикфордов шнур".
生牌ルール [shonpai rūru] Новые плитки	Наши / Ари: Кон / Ари: Ограбленные (Кон и ограбленные) / Ари: Стол (Кон и открытые группы). Зависимое правило: «Ограниченные плитки». Правило устарело. Определяет множество плиток, считающихся новыми, т.е. достоинства плиток, отсутствующие в открытом виде в игре. Это сильно усложняет ответственность игроков за набор при малой эффективности из-за ввода фуритена и собственной системы выплат.
狭小な牌 [kyōshō na pai] Ограниченные плитки	Наши / Ари: от 4 до 7. (Канцу/Агари, например, 7/5.) Зависит от: «Новые плитки». Ответственность за сброс новых плиток, дающих сбор канцу или агари по цумо на текущем или следующем круге (повышение яку и агари), когда в живой стене остался некоторый минимум плиток. При применении набросивший выплачивает всю стоимость агари по цумо за всех, как по рон. Канцу оплачиваются даже если получивший таким образом канцу игрок проиграл или была ничья любого рода. Выплаты за канцу = ОкруглениеВверх(Стоимость всех канцу в фу × [Ранг руки + Доры]).
氾濫 [hanran] Паводок / Разлив	Наши / Ари. Позволяет класть плитки в кон в разброс, что делает защиту очень трудной, объявление рйчи обязательно делается в конец последнего ряда, затем укладывать плитки можно

Правила	Пояснения
	только хронологически справа от плитки рйчи, т.е. она становится разделителем двух перемешанных множеств. Рекомендуются ряды по 8 плиток.
空切り [karagiri]	④ Наши: Мягкий (Завершающая) / Наши: Жёсткий (Только идентичная) / Ари: Любая допускается.
Сбор фреймов и сброс	Сброс идентичной плитки, ограбленной объявлением и иначе завершающей фрейм.
喰い替え [kuikae / kuigae]	④ Наши: Любая допускается / Ари: Прилегающие к шунцу / Ари: Входящие в шунцу.
Характер запрета сброса	Определяет пару плиток, запрещённую для сброса сразу после объявления шунцу.
終了振り聴 [shūryō furiten]	Перекрытие (следующий круг) / Ограбление / Объявление.
Завершение фуритена	Отменяет действие временного фуритена для руки без рйчи когда: Конфликтная плитка перекрыта новым сбросом; Сделано объявление с конфликтной плитки; Сделано любое объявление на последующих плитках, в том числе закрытый канцу и рйчи;
振り聴立直 [furiten rīchi]	Наши / Ари. При пропуске агари по рон остаётся только агари по цумо.
Фуритен рйчи	Разрешает объявлять рйчи, когда вы фуритен.
不聴立直 [nōten rīchi]	Базовое правило.
Нōтен рйчи	Ставка рйчи при отсутствии тенпая. Обнаруживается только в случае ситуационной ничьей. Вариативно игрок не обязан показывать свою руку. В случае отказа от обязательного показа возможна выплата штрафа или объявление игрока как нōтен. Вариативно наличие рйчи ставки при отсутствии тенпая так же может наказываться чомбо.
空聴立直 [karaten rīchi]	Наши / Ари.
Рйчи с выходом ожидания	Рйчи ставка при выходе из игры всех завершающих руку плиток. В случае ситуационной ничьей штрафуются чомбо.
通らば立直 [tooraba rīchi]	Наши / Ари.
Отмена рйчи ставки	При одновременном объявлении рйчи и агари по рон – рйчи ставка не делается.
立直棒同じ巡 [rīchi bō onaji jun]	Наши / Ари.
Возврат рйчи ставки текущего круга	Если вы сделали рйчи ставку, но на текущем круге кто-то другой объявляет агари по цумо – палочка возвращается вам.
立直料 [rīchi ryō]	Наши / Ари.
Оплата рйчи	Некоторая сумма очков, ставящаяся на кон при объявлении рйчи. В зависимости от типа рйчи это может быть 100, 1000, 5000 или 10000 очков.
供託 [kyōtaku]	Наши / Ари.
Ставка	Все ставки на столе могут: <ul style="list-style-type: none"> a. отдаваться следующему, объявившему агари; b. отдаваться победителю игры; c. возвращаться хозяину после окончания игры; d. разыгрываться в отдельной раздаче после окончания всех обязательных.
立直後の見逃す [rīchi ato no minogasu]	Наши / Ари. Создаёт ситуацию фуритен для цумо.
Запрет пропуска в рйчи	Запрещает объявить агари на пропущенной в рйчи плитке при её повторном появлении.
立直縛り [rīchi shibari]	Наши / Ари.
Рйчи связывание	Запрещает дамаaten – требует всегда объявлять рйчи при достижении тенпая.
開立直 [ōpun rīchi]	Наши / Ари: При объявлении требуется открыть своё ожидание или всю руку полностью.
Открытое рйчи	Позволяется делать только игроку, который первым объявил рйчи.
役満払い [yakuman barai]	Наши / Ари.
Выплата в якуман	Наброс в опен рйчи при наличии выбора оценивается в якуман. Выплачивается стоимость руки если она выше.
一発 [ippatsu]	Наши / Ари.
Йппацу	Объявление агари в течение одного круга после объявления рйчи.
途中流局 [tochū ryūkyoku]	⑤ Наши / Ари. Пересдача при возникновении указанных ситуаций.
Абортивные ничьи:	За абортивные ничьи так же добавляется хонба.
複数栄 [fukusū ron]	⑤ Базовое правило. Выбор: a / b / c / d / e / f / g. Зависимое правило: «Нагаши» (стр. 50).
Множественный рон / Пересдача по рону	При этом двойной и тройной рон могут обрабатываться независимо по одному из нижеперечисленных правил: <ul style="list-style-type: none"> a. абортивная ничья и пересдача; b. абортивная ничья, пересдача и накинувший делает ставку 1000 очков на каждое объявление; c. первый объявивший; d. набросивший может выбрать кому выплачивать его руку; e. атама хане (пересчёт по головам, полные выплаты одному); f. хан агари (половина выплат каждому); g. фукусу агари (полные выплаты каждому);
四風連打 [sūfon renda]	⑤ Наши / Ари.
Пересдача по ветрам	Если все четверо игроков сбросили один и тот же ветер в первом круге раздачи.
四家立直 [sūcha rīchi]	⑤ Наши / Ари.
Пересдача по рйчи	Если объявлено четвёртое рйчи, и никто не объявил агари на снос при объявлении последнего из них.

Правила	Пояснения
九種九牌 [kyūshū kyūhai] Передача по важным: 9 видов 9 плиток	⑤ Наши / Ари. Полное название: 九種幺九牌倒牌 [kyūshū yāokyūhai tōhai]. Если 9 из 14 плиток на первом круге являются важными и уникальными между собой, то разрешается объявление абортивной ничьей. Вариативно наличие двух рйчи может блокировать объявление абортивной ничьей.
八種九牌 [hasshū kyūhai] Передача по важным: 8 видов 9 плиток	⑤ Вариация. Наши / Ари. Полное название: 八種幺九牌倒牌 [hasshū yāokyūhai tōhai]. Если 9 из 14 плиток на первом круге являются важными, среди которых допускается одна пара, то разрешается объявление абортивной ничьей. Вариативно наличие двух рйчи может блокировать объявление абортивной ничьей.
四槓算了 [sūkan sanra] Передача по канцу	⑤ Наши / Ари: N = от 1 до 4. Официально N = 1, согласие не требуется. См. файл примечаний. Число игроков X объявлено в сумме 4 канцу при принятом пределе числа игроков N: <ul style="list-style-type: none"> • Если $X < N$ – объявить 5й канцу нельзя и игра продолжается; • Если $X = N$ – объявить 5й канцу может только один из них, если это дополнительно разрешено правилом "Число канцу" в блок ②, стр. 46; • Если $X > N$ и нет объявившего агари на сносе после последнего объявления – досрочно завершить раздачу, если все согласны. Если игрок с тремя канцу объявляет четвёртый, то его ограбление запрещено по причине явного тенпая в якуман. Вариативно чанкан недоступен для всех тенпай якуман рук.
四人国士 [yo nin kokūshi] Четыре игрока с кокүши	⑤ Наши / Ари. При этом объявляется абортивная ничья и все должны поставить на кон по 25000 очков, даже если уход в минус запрещён. После переигрыша победитель получает всё.
同時七対 [dōji chitōi] У всех чйтоицу	⑤ Наши / Ари. Если у всех на руках яку чйтоицу в тенпае – объявляется абортивная ничья. При этом оя дополнительно должен сделать ставку на кон 6000 очков, а остальные по 3000 очков. Яку тенхō при этом может игнорироваться, если все остальные подтвердят свои руки.
包 [pao] / 責任払い [sekinin harai] / 包則 [paosoku] <u>Ответственность за сбор якуманов</u> Ответственность Общие условия наступления ответственности:	Наши / Ари. Опишите правила оплаты хонб. Множественный выбор: Даисанген, Даисүшй, Сүанкō, Сүканцу. Игрок, накинувший в последний недостающий фрейм до некоторого явного яку из списка ответственности делит выплаты с накинувшим в рон или оплачивает всю руку полностью в случае агари по цумо. Вариативно при агари по цумо ответственный может делать только половину выплат с округлением вверх за других и полные выплаты за себя. <ul style="list-style-type: none"> • С объявлением третьего открытого кōцу драконов, при наличии до этого у этого игрока двух открытых кōцу драконов, набросивший игрок становится ответственным. • С объявлением четвёртого открытого кōцу, при наличии до этого у этого игрока трёх открытых кōцу, набросивший игрок становится ответственным. • С объявлением четвёртого открытого фрейма, при наличии у этого игрока до этого трёх открытых фреймов, набросивший игрок становится ответственным, если все эти фреймы в целом могут принадлежать одному из якуманов, а также если все эти фреймы являются одномастными или только одномастными и благородными. • При получении риншан каихō набросивший игрок становится ответственным. Вариативно риншан каихō может засчитываться только при объявлении анканцу, в следствии чего ответственность становится невозможна.
Выплаты по хонбе производятся следующим образом:	
a. вариативно: 1. каждый всегда должен оплатить их за себя; 2. игроком на первом месте; 3. игроком на последнем месте;	4. каждый должен оплатить их за себя; c. при агари по цумо и наличии ответственного: 1. полностью оплачиваются ответственным; 2. каждый должен оплатить их за себя;
b. при агари по рон и наличии ответственного: 1. полностью оплачиваются ответственным; 2. полностью оплачиваются накинувшим; 3. делятся поровну с округлением вниз между накинувшим в рон и ответственным;	d. при агари по рон и отсутствии ответственного: 1. полностью оплачиваются накинувшим; 2. каждый должен оплатить их за себя; e. при агари по цумо и отсутствии ответственного: 1. каждый должен оплатить их за себя;
Неделимый остаток в 100 очков может оплачиваться:	
f. третьим игроком как при агари по цумо и отсутствии ответственного; g. игроком слева от объявившего агари; h. никем – округление вниз;	i. ответственным; j. накинувшим в рон; k. обоими с округлением вверх;
責任払い包 [sekinin harai pao] Ответственность за разрушение якуманов	Наши / Ари. Множественный выбор: Даисанген, Даисүшй, Сүанкō, Сүканцу. Чомбо за явный отказ от сбора якумана, что требует анализа руки и всех конов. Для удобства применяется одинаковый выбор с пасоку или запрещается полностью.
役満流し [yakuman nagashi] Якуман, брошенный в воду	Наши / Ари. Правило может содержать любой настраиваемый список ответственности. Если множество плиток на руках и в коне образует якуман из списка разрешённых или только множественных – игрок выплачивает манган. Вариативно применяется к якуманам кокүши мусō и/или даисанген. Не путайте это правило с ответственностью за разрушение якумана – там достаточно наличия в сумме плиток в коне за последние несколько сбросов, например, 2–4 и состояние руки до 1–2 шантен до якумана на первых 12–15

Правила	Пояснения
	кругах игры по договору игроков перед игрой, а здесь требуется его строгое наличие среди всех плиток – рука и весь кон.
複合役満を含む [fukugō yakuman o fukumu] Для всех якуманов	Наши / Ари. Ответственность за получение якумана противником. Разрешает применять правило пао ко всем якуманам.
嶺上開花の包 [rinshan kaihō no pao] Ответственность за риншан каихō	Наши / Ари: Настройка. По умолчанию: a / c. Пример: a+b / b. При набросе в кōцу с его повышением до канцу и возникновении яку риншан каихō, набросивший выплачивает всю стоимость агари, как по рон. Ответственность происходят при объявлении: a. даикана, что несколько несправедливо; b. шōкана, локальное правило "Двойное повышение" ари; c. открытого канцу и цепочек канцу, если первый из них был получен ограблением; Накинувший в канцу с дальнейшим получением риншан каихō может: a. оплачивать только канцу – 4 или 6 крат выплат от СтоимостьКанцу в зависимости от победителя – ко или оя, а затем остаток выплачивает каждый сам за себя, где – СтоимостьКанцу = Округл.Вверх (БазоваяСтоимостьКанцу × ЧислоХанРуки); b. делать двойные выплаты за себя, а остальные выплачивают как обычно; c. делать полные выплаты за всех;
役の包 [yaku no pao] Ответственность за сбор яку	Наши / Ари. Игрок, явно по вине которого был собран любой яку из двух и более фреймов выплачивает его стоимость, если все фреймы кроме одного были собраны в открытую.
捨てる包 [suteru pao] <u>Ответственность за запрещённый сброс в кон</u>	Откат / Мёртвая рука / Штраф / Чомбо Действия при нарушении: Откат без последствий; Мёртвая рука и откат; Штраф в 1000 очков к рйчи ставкам, достаётся объявившему агари в следующей раздаче; Чомбо;
ドロップアウト [doroppu āto] Исключение	Наши / Ари. 降参 [kōsan]. При плохой начальной руке игрок до своего первого хода может объявить отказ от победы "Сдаюсь!" (кōсан), что позволит выплачивать ему только половину объявленной суммы, если это произойдёт. Объявить агари после этого нельзя.
うんこゲーム [unko gēmu] Игра в какашки	Дурь & Друганы. Наши / Ари. Очень плохая рука: 6 шантен и выше. Очень плохая начальная рука до начала первого круга разрешает объявить игру в какашки, при этом в любого соседа за столом бросается плитка. Если вы попали – получаете 3900 очков, а при промахе – выплачиваете якуман. Число бросков ограничивается одним.
人和満貫 [renhō mangan] Ренхō манган	Наши / Ари. Ограничивает стоимость ренхō до мангана.
切り上げ満貫 [kiriage mangan] Кириаге манган	Наши / Ари. Рука в 4 хан 30 фу и 3 хан 60 фу округляется с 7700 до 8000 очков и считается манганом.
流し [nagashi] Нагаши / Брошенный в воду	Действие: Запрещён / Выплата / Агари + Обычные расчёты (Нōтен баппу): Наши / Ари. Зависит от: «Пересдача по рону» (блок ⑤, стр. 48) и «На любой плитке» (блок ⑥, стр. 51) Вариативная фиксированная стоимость от мангана до якумана. Выплата игроку, в конце которого только важные плитки, при этом вариативно не должно быть ограблений с игрока и/или игроком. Яку заменяет собой нōтен рйчи чомбо и вариативно заменяет или дополняет собой нōтен баппу. Смена ветра раздачи проверяется по статусу оя с использованием плиток на руках как обычно. <u>Исключение:</u> Разрешение объявления анканцу после рйчи на любой плитке, используя окурикан, допускает наличие анканцу в руке для получения данного яку. <u>Выплата:</u> Получение награды в манган. <u>Агари:</u> Дополнительно распределение награды заренчаны, распределение рйчи ставок и статуса оя по атама хане.
鳴き [naki] / 優先 [yūsen] Приоритет объявлений фреймов и их таймауты	Базовое правило. (0,5 / 3 / а.) 発声優先 [hassei yūsen]. Ограничивает время игры на турнирах. Имеются таймауты М и N (где: М = 0,5 или 3 секунды, N = 3 секунды) для: • первого валидного объявления с момента сброса плитки в кон, в том числе рон (N); • последующих валидных объявлений фреймов (M) или рона (N); • исправления неправильных объявлений (0,5 секунды);
Необходимо выбрать 1 из вариантов:	
a.	обычный стандартный приоритет по возрастанию – чй → пон → кан → рон;
b.	применяется в маджонг салонах (<i>хассеи йūсен</i>) – плитку получает первый объявивший фрейм (разница более М секунд), то есть если шунцу объявили РАНЬШЕ, например, рона, то игрок забирает плитку себе в фрейм, а агари не объявляется. Если фрейм объявили одновременно (с разницей до М секунд), то приоритеты стандартные;
c.	плитку получает первый объявивший фрейм, но любое объявление фрейма уступает рону, даже если игрок запоздал (более М секунд, но менее N секунд) с объявлением рона. Если объявление фрейма сделано одновременно (с разницей до М секунд), то приоритет стандартный: чй → пон → кан. Пример: первый игрок сразу объявил шунцу, а второй более чем через М секунд объявил кōцу – плитка достаётся первому игроку, но если ещё до N секунд третий игрок объявит рон на той же плитке – плитка достанется третьему в рон.
Время на объявление ограничено. Таймауты – это разница во времени между указанными действиями с момента:	

Правила	Пояснения
<ul style="list-style-type: none"> • сброса текущей плитки в кон; • объявления фреймов или агари по рон, запоздалое объявление (до N секунд) сбрасывает таймаут; • исправления неправильного объявления; 	
Пример (M = 0,5 секунды): первый игрок объявил шунцу, спустя 2 секунды второй игрок объявил кōцу – плитка достанется первому игроку, не смотря на кōцу, – второй игрок слишком долго думал (нужно было объявить кōцу не позднее 0,5 секунды после объявления шунцу). Если через секунду после этого третий игрок объявит рон, то плитка достанется ему, т.к. он уложился в положенное время.	
数え [kazoe]	10 хан = Байман / 11 хан = Санбаиман / 13 хан = Якуман.
Казое	Предел суммирования в хан обычными яку и дорами.
シングル役満 [shinguru yakuman]	Наши / Ари. Зависимое правило: «Совмещение с якуманом».
<u>Максимальная стоимость</u>	Ограничивает стоимость руки и множественных якуманов в 13 хан.
複合役満 [fukugō yakuman]	Наши / Ари. Альтернатива: «Сложение с якуманом» + «Сложение якуманов».
Совмещение с якуманом	Разрешает суммирование хан любых комбинаций руки с имеющимся якуманом.
加から役満 [ka kara yakuman]	Наши / Ари.
Сложение с якуманом	Разрешает складывать яку стоимостью до 12 хан с яку со стоимостью от 13 хан.
役満の複合 [yakuman no fukugō]	Наши / Ари.
Сложносоставной якуман	Разрешает складывать яку стоимостью от 13 хан между собой.
名簿役満 [meibo yakuman]	Наши / Ари. Альтернатива: «Предел стоимости якуманов».
<u>Список якуманов</u>	Белый список множественных якуманов со стоимостью выше якумана.
制限価格 [seigen kakaku yakuman]	1 якуман (13 хан) / 2 якумана (26 хан) / 3 якумана (39 хан) и т.д.
Предел стоимости якуманов	Ограничивает стоимость множественных якуманов до заданного максимума.
ニコニコ [niko-niko]	Наши / Ари. Разрешает окурикан.
<u>Одинаковые пары</u>	Позволяет собирать одинаковые тоицу в чйтоицу и сўтоицу яку (7 пар и 4 пары).
發有ルール [hatsu ari rūru]	Наши / Ари. Зависимые яку: «Бамбуковая роща» и «Небесные врата».
<u>Зелёный дракон</u>	Необходимо или допустимо использовать в составе яку хацу (зелёного дракона). В некоторых яку хацу является необязательной / альтернативной плиткой, данное правило делает обязательным / допустимым использование хацу, иначе яку будет невалидным.
搶槓役満 [chankan yakuman]	Наши / Ари.
Ограбление канцу для якумана	Разрешает ограбление закрытого канцу для якуманов в тенпае с односторонним ожиданием. Дополнительно запрещает применение китайского формата закрытого канцу.
貫徹役満 [kantetsu yakuman]	Наши / Ари.
Доведение до конца	Требует завершить структуру руки для якуманов. Например, глаза для сўканцу.
ポン槓・チー槓 [ponkan chikan]	Наши: Японские правила / Ари: Китайские правила.
Пон-кан, чй-кан	Объявление канцу сразу после кōцу или шунцу на том же ходу.
連続槓 [renzoku kan]	Наши / Ари.
Цепочки кан	Существуют следующие вариации продолжения объявления цепочек канцу: после любого, только после закрытого или повышенного, после закрытого, запрещены.
海底嶺上有ルール [haitei rinshan ari rūru]	Наши / Ари.
Одновременное взятие	Разрешает забрать хаитеи и риншан одновременно после объявления канцу.
ダブル加 [daburu ka]	Наши / Ари. Другое название: «Двойной наброс».
Двойное повышение	Позволяет повторить объявление (пон → кан) с одного и того же игрока.
搶槓 / チャンカン [chankan]	Наши: Открытый / Ари: Любой.
<u>Ограбление канцу</u>	Указывает можно ли ограбить закрытый канцу?
明槓 / ミンカン [minkan]	Наши / Ари.
<u>Открытый канцу</u>	Кандора открывается после сброса плитки в кон, если канцу открытый. Для закрытого всегда до сброса.
立直後の暗槓 [richi ato no ankan]	⑥ Наши / Ари.
<u>Анканцу после рйчи:</u>	Разрешает объявлять закрытый канцу после объявления рйчи.
何でも牌 [nandemo pai]	⑥ Наши / Ари. Зависимое правило: «Нагаши» (стр. 50). Зубодробительная связка правил. Каждое увеличение числа шантен при окурикане даёт +1 хан.
На любой плитке	Объявление закрытого канцу после рйчи, используя уже имеющийся в руке окурикан, независимо от того какая плитка была вытянута из стены. Пример: Имеем на руках 234 444 пин, вытаскиваем со стены 1 пин, в результате можем объявить канцу из 4444 пин за счёт сдвига шунцу без нарушения структуры руки. Дополнительно: При включении правила "Опун рйчи" возникает интересная ситуация. Рука: 234 222 333 444 пин Восток, Рйчи. В целом это уже якуман или санбаиман (цепочка из закрытого тройного окурикана), если разрешено местными правилами стола.

Канцу из окурикана можно объявить в любой момент, даже с нарушением структуру руки. Если вы приняли риск и захотели попытаться увеличить число хан руки, то после объявления нужно открыть все ожидания и добрать руку риншанпаем, становящимся не заблокированной статусом "рйчи" плиткой, а затем тянуть плитку из живой стены.

Разбив шунцу 234 пин, можно объявить 3 канцу, постепенно разобрав его и заменив на 3 риншанпай плитки, при этом вы полностью скроете разбитую часть руки, но это единственный случай полного скрытия разбитой части руки, иначе у вас будут показаны все разбитые части руки. Помимо разбитой части руки у вас останется показано ожидание,

Правила	Пояснения
полученное при объявлении рйчи. Статус руки "рйчи" запрещает объявлять открытые фреймы, поэтому рука должна быть восстановлена полностью со стены. Агари в данном случае возможно только с участием видимой части руки, т.е. на ожидание, полученное при статусе "рйчи" или на один из разбитых и показанных на всеобщее обозрение фреймов, за исключением разобранных полностью.	
В случае победы за каждое увеличение числа шантен после объявления рйчи, получаемое при преобразовании оурикана в канцу, и при этом устанавливая статус руки в "бпун рйчи", сверху можно начислять +1 хан, что в общем даст +3 хан за восстановление статуса "тенпаи" и ещё +2 хан за бпун рйчи к начальной стоимости руки. В случае проигрыша потребуется не только выплатить некоторую сумму очков победителю, но и рассчитаться со штрафом по чомбо, если статус "тенпаи" не будет восстановлен вовремя. Проверка статуса "тенпаи" для данного случая обязательна.	
Само собой показанные плитки после разрушения структуры руки сбрасывать в кон нельзя поскольку они заблокированы статусом руки "рйчи", но при всём этом появляется возможность защиты, поскольку все новые вытянутые плитки после объявления рйчи заблокированы не будут и число свободных плиток будет равно максимально повышенному числу шантен после объявления рйчи. Хотя вы сможете защищаться – это не отменяет того факта, что вы будете находиться в очень опасной ситуации, ведь вы не сможете использовать закрытую часть руки в полной мере, поскольку ожидания в этой части руки должны быть закрыты не позже, чем восстановлен статус "тенпаи".	
Примечание: Если разрешена структура руки из трёх оуриканов и любой пары, то вы можете воспользоваться этим в большем числе случаев, чем обычно, но данная структура руки является нерегулярной и совсем не популярна.	
待ちが変わる [machi ga kawaru] ⑥ Наши / Ари. Изменение ожидания	Разрешает изменение множества ожиданий в руке. Будьте внимательны с фуриеном. Пример: Объявляем рйчи с рукой: 1112 пин + 3 кбцу каких-нибудь ветров. Ожидание: 2, 3 пин. Заходит 1 пин. Объявить закрытый канцу 1111 нельзя, так как ОЖИДАНИЕ с 2, 3 пин ИЗМЕНИТСЯ на 2 пин (в тойцу).
テ役が変わる [teyaku ga kawaru] ⑥ Наши / Ари. Изменение яку	Разрешает получение новых яку в руке после объявления рйчи. Пример (возможно, спорный): Объявляем рйчи с рукой: 111 5567 пин + у нас уже есть 2 анканцу каких-нибудь ветров. Яку в руке: рйчи, сананкб (3 анкбцу). Если объявить анканцу 1 пин, то изменится количество яку в руке: рйчи, сананкб (3 анкбцу – они считаются даже в анканцу), санканцу (3 канцу). Т.к. мы добавили в руку яку после объявления рйчи, объявление такого канцу считается некорректным.
手牌構成が変わる [tehai kōsei ga kawaru] ⑥ Наши / Ари. Изменение структуры	Разрешает изменение множества вариантов интерпретаций руки после рйчи. Доры не считаются яку, т.е. объявить канцу дор после рйчи можно всегда. Структура руки – это формы / фреймы, из которых состоит рука (от себя: это ещё и все интерпретации построения плиток в фреймы в руке). Пример: Рука 11223344556677 может быть интерпретирована как шунцу-тоицу, либо как четыре шунцу (причём есть множество вариантов этих шунцу) и глаза (которых тут может быть аж 3 варианта). Таким образом, и структура руки будет представлять собой либо чйтоицу, либо различные шунцу с глазами. После объявления рйчи объявлять анканцу в той части руки, которая может быть ИНТЕРПРЕТИРОВАНА РАЗЛИЧНЫМИ СПОСОБАМИ – нельзя. Это и есть объявление, нарушающее структуру руки. Пример: Объявляем рйчи с рукой: 11123444 пин 67 999 сб. Ожидание на 5 и 8 сб. В руке два кбцу и пара (кбцу 999 сб + кбцу 111 и пара 44 пин (+ фрейм 234) ИЛИ пара 11 и кбцу 444 пин (+ фрейм 123)). При заходе 1 или 4 пин анканцу объявить нельзя, так как он МЕНЯЕТ СТРУКТУРУ РУКИ, ибо её можно интерпретировать разными способами. Канцу в пинах и не меняет ожидание, при этом канцу 9999 сб можно объявить, т.к. он: а. не меняет ожидание в сб (оно как было на 5 и 8 сб, так и осталось); б. этот канцу не меняет структуру руки, т.к. кбцу 999 сб никак иначе, как кбцу 999 сб интерпретировать нельзя. Пример: Объявляем рйчи с рукой 111222333 пин 8899 сб. Объявлять закрытый канцу нельзя ни на каком плитке (1,2,3 пин). Так как эту руку можно интерпретировать как три фрейма 123, 123, 123 пин.
形式聴牌 [keishiki tenpai] ⑦ Наши / Ари. Засчитывает тенпаи без наличия яку в комбинации из 13 плиток на руках. Тенпаи без яку:	Засчитывает тенпаи при ничьей при отсутствии яку в руке. Влияет на выплаты нбтен баппу по ничьей.
五枚目を待つ聴牌 [gomaimme o matsu tenpai] ⑦ Наши: Нбтен / Ари: Тенпаи. Учитывает открытые плитки на столе. 5 одинаковых плиток в вашей руке	Разрешает наличие единственного невозможного ожидания в руке при исчерпывающей ничьей, требующего наличия в колоде более 4х одинаковых плиток для получения статуса "тенпаи", иначе такая рука считается нбтен. При исчерпывающей ничьей в тенпае запрещено ожидание только на 5ю плитку, идентичную уже имеющимся 4м в руке, например, ожидание в пенчан 12-, при наличии в руке 4х троек той же масти.
後付け / 後ヅケ [atozuke] ⑧ Наши / Ари. Атозукэ	Разрешает объявить агари на руке без яку, если 14я плитка даст необходимый яку.
先付け / 先ヅケ [sakizuke] ⑧ Наши / Ари. Сакизукэ	Запрещает объявить агари на руке без яку, даже если 14я плитка даст необходимый яку.
完全先付け [kanzen sakizuke] ⑧ Наши / Ари. Совершенное понижение	Рука без яку не может считаться тенпаи или разрешить объявить агари, даже если последней плиткой получит яку. При этом каждый открытый фрейм обязан содержать яку. В случае с якухаем он может быть получен в открытую только до пустого открытия руки.

Правила	Пояснения
	Вы можете собирать яку из множества фреймов в разной с открытием более одного из фреймов такого яку, но это яку должно быть завершено. Если рука была открыта в пустую, то все последующие открытые фреймы не могут быть засчитаны. Вариативно применяется правило "Якухаи связывание".
超喰い下がり [chō kuisagari]	Наши / Ари.
Сверх требовательное понижение	Абсолютно любая открытая рука кроме якуманов всегда стоит на 1 хан дешевле. Кроме того, если в руке нет яку, то – нельзя объявить агари даже если яку будет получено последней плиткой – правило "Сакизуке".
河底牌鳴き [hōteihai naki]	Наши / Ари.
Последняя плитка	На последней плитке живой стены запрещены все объявления, кроме агари.
冲合 / チョンボ [chombo]	Базовое правило.
Чомбо / Наказание	Штраф выплачивается за серьёзные нарушения правил. Текущая раздача прерывается и переигрывается. Стандартный набор стоимостей выплат: Выплаты каждому игроку: 1к / 2к / 3к / 4к. Отдельно двойные выплаты для оя. Выплаты к оку: 20к. Выплаты в конце раунда: 10к / 20к / 40к. Для разных нарушений штраф может быть разным, что оговариваются отдельно.
積得点 [kan toku ten]	Наши / Ари. Данное правило является частью правила «Укус».
Выплаты по канцу	За каждое объявление канцу игрок получает мгновенные выплаты. Существуют следующие варианты стоимости: a. даикан – накинувший 500, анкан – все по 500, шобкан – все по 500; b. даикан – накинувший 1000, анкан – все по 1000, шобкан – все по 1000; c. даикан – накинувший 3000, анкан – все по 2000, шобкан – все 1000;
明積罰符 [minkan battsupu]	Наши / Ари: 1000 / Ари: Манган.
Выплаты по открытому канцу	Правило предназначено для отучения объявлять открытый канцу при каждом случае: a. ставка на кон в 1000 очков за каждый открытый канцу; b. выплата в манган за каждый открытый канцу по окончании раздачи без объявления агари этим игроком;
罰符の免除 [bappu no menjo]	Наши / Ари.
Освобождение от штрафа	Если сумма штрафа менее 1000 очков.
オル冲合 [ōru chombo]	Наши / Ари.
Все чомбо	В процессе игры можно заработать более одного чомбо за раздачу. В итоговый рейтинг пойдёт вся сумма по всем штрафам.
誤鳴き [go-naki]	Наши / Ари.
Фальшивый фрейм	Неправильное объявление фрейма наказывается объявлением мёртвой руки или штрафом 1000 очков, плитка по возможности возвращается на место.
倒す牌 [taosu pai]	Наши / Ари. Мягкий вариант: Чомбо за 6 и более опрокинутых плиток.
Опрокинутые плитки	При опрокидывании любых плиток в руке других игроков или плиток в стене с этого игрока взимается 20% чомбо за каждую опрокинутую плитку. При опрокидывании своих плиток все они должны быть поочередно сброшены в кон во время своего хода.
禁他力本願 [kin tariki hon gan]	Наши / Ари: 1 / Ари: 3 / Ари: 4.
Запрет иждивенства	Правило для ограничения объявлений фреймов. Имеются следующие вариации: a. ставка на кон в 1000 очков за каждое объявление; b. ставка на кон в 1000 очков за каждое объявление, начиная с третьего, но включая предыдущие; c. запрещается объявлять четвёртый открытый фрейм, иначе чомбо;
海底の直前での鳴き [haitai no choku zende no naki]	Наши / Ари.
Объяв. перед посл. плиткой	Разрешает объявления фреймов, когда в живой стене осталось до трёх плиток.
副底 [fūtei] / 台の点 [dai no ten]	Базовое правило.
Стоимость агари	Базовая стоимость агари в 20 фу. По сути – это стоимость тенпая.
門前加符 [menzen kafu]	Базовое правило.
Стоимость закрытого рона	Базовая стоимость агари по рон с полностью закрытой рукой 30 (20 + 10) фу.
略式和了点 [ryakushiki hōra ten]	Вариация. Наши / Ари.
Неофициальная стоимость агари	Число фу руки всегда равно 30. Вы можете применить округление выплат с двух хан до тысяч, при этом палочки в 100 очков использовать как палочки в 500 очков. Дополнительно анкан важных стоит 1 хан и 2 анкана средних стоит 1 хан. Обсудите стоимость чйтоицу яку отдельно, существуют варианты 1 хан 50 фу и 2 хан 30 фу.
嶺上開花の自摸符	Наши / Ари. Чтение: [rinshan kaihō no tsumo fu].
Риншан каихō	Риншан каихō даёт 2 фу – определяет является ли яку полноценным цумо или нет.
自摸符 [tsumo fu]	⑨ Базовое правило. Стоимость: Стандартная в 2 фу / Индивидуальная стоимость в фу.
Стоимость цумо:	Миниочки за агари по цумо.
嶺上自摸符 [rinshan tsumo fu]	⑨ Наши: Нулевая стоимость / Ари: Стандартная стоимость / Индивидуальная стоимость в фу.
В т.ч. за риншанпай	Начисление миниочков по цумо на плитке замены.

Правила	Пояснения
四順子両面 [sūshuntsu ryanmen] ⑨	Наши: Обеим 0 фу / Пинфу / Тан' яō / Ари: Обеим 2 фу / Индивидуальная стоимость в фу.
В т.ч. сūшунцу рянмен	Начисление миниочков по цумо для рук, состоящих из 4 шунцу с ожиданием в рянмен.
喰い平 [kuirin]	Закрытое, рон и мензен цумо / Закрытое, только мензен цумо / Открытое и закрытое 1 хан.
Открытое пинфу	Разрешает открытые фреймы в пинфу яку и указывает допустимый способ агари.
喰い断 [kuitan]	Наши / Ари.
Открытое тан' яō	Разрешает открытые фреймы в тан' яō яку – все средние.
断平ルール [tanpin rūru]	Наши: 1 хан / Ари: 2 хан.
Совмещение пинфу и тан' яō	Интерпретация руки с четырьмя различными средними шунцу (плитки от 2 до 8).
連風牌符 [renfonpai fu]	Наши / Ари.
Двойной ветер	Позволяет складывать стоимость ветров места и раунда.
五風 [ū fon]	Наши / Ари.
5 ветров	Позволяет использовать чун (красного дракона) как ветер, не является якухаи яку при использовании в данной роли. Применяется только для яку с ветрами.
栄封じ [ron fūji]	Наши / Ари.
Запрет рона	Перед первым своим ходом вы можете запретить объявление агари по рон, но в случае вашего проигрыша выплаты становятся четырёхкратными.
サレンダー [sarendā]	Наши / Ари.
Сарендā	Цумо на первом круге стоит половину суммы от обычной стоимости руки.
5秒 [go byō]	Наши / Ари.
Пятисекундное правило	Если вы скинули завершающую руку плитку у вас есть 5 секунд чтобы передумать и объявить агари по цумо.
サイド計算 [saido keisan]	Наши / Ари.
Повторные подсчёты	После полных выплат объявившему агари остальные игроки подсчитывают стоимость своих рук и производят выплаты между собой каждый каждому как разница в полученной стоимости. При подсчёте базовой стоимости тенпаи оценивается в 20 фу, остальное – стандартная стоимость фреймов и глаз. Объявивший агари получает полные выплаты, а остальные только разницу стоимости рук между собой.
局槓 [kyoku kan]	Наши / Ари: Канцу / Ари: Сумма.
Смена ветра каном	Принудительная смена ветров при ничьей независимо от статуса оя: <ul style="list-style-type: none"> • Если в раздаче были объявления канцу хоть самим оя; • Если у не оя игроков в сумме хотя бы столько же или больше канцу, чем у оя; Дополнительное правило, рекомендуется только для игр с большим числом раундов.
南不聴 [nan nōten]	Вариация. Наши / Ари.
Юг нōтен	Смена ветра если оя нōтен, а юг – тенпаи.
アリス [arisu]	Наши / Ари.
Элис / Арису	Объявление агари с полностью закрытой рукой позволяет открыть одну плитку в конце стены перед открытыми дорами. Если в руке игрока имеются плитки, соответствующие этому индикатору – он может выбрать получение дор или жетонов, после чего может открыть следующую плитку. Процесс продолжается до тех пор, пока имеются совпадения. Название происходит от <i>аринсу</i> (существовать / иметь) – вы получаете или материальный предмет – жетоны, или имеете дополнительные доры на руках.
アリサ [arisa]	Наши / Ари.
Алиса	Объявивший агари с закрытой рукой получает 1 доп. дору на стене, если у него в руке есть такая плитка, то он переворачивает ещё столько плиток, сколько было совпадений, далее смотрит вновь открытые плитки и ищет совпадения в своей руке по ним и так пока не иссякнут совпадающие плитки в руке или не закончится вся стена, включая живую.
お目 [ome]	Наши / Ари.
Глаза / Взгляд	Объявивший агари при наличии рйчи может открыть две плитки в конце стены перед открытыми дорами. Если у него есть в руке совпадающие плитки – он получает два жетона за каждое совпадение, а при наличии соседних плиток – по одному жетону.
焼き鳥牌 [yakitori pai] ⑩	Выплата чомбо за каждый оставшийся маркер на руках в конце раундов или игры.
Якитори плитки (общая группа):	Якитори – это маркер, показывающий наличие корректных агари объявлений у игрока, а также условия активации, деактивации и/или передачи маркеров между игроками. Правила оговариваются отдельно.
焼き鳥 [yakitori] ⑩	Наши / Ари. Чомбо за отсутствие агари в раунде, выплаты от 500 до 4000 очков каждому.
Жаренная курица	Правило является вариативным и имеет свободные выплаты достигшим цели игрокам. Сумма чомбо может быть фиксированная, расчётная или случайная по костям. Выполнение условия данного правила может проверяться 1 раз после брасу или в конце каждого раунда. Выплаты производятся в очках и/или жетонах по принципу умы, выплаты может получить лучший или все достигшие цели в равной или неравной пропорции.
焼き鳥返し [yakitori gaeshi] ⑩	Наши / Ари.
Возвращение якитори	Если все игроки достигли цели (нет активных якитори) – общий результат обнуляется и требуется повторное достижение цели.

Правила	Пояснения
不死鳥 [fushchō] Феникс	⑩ Наши / Ари: Всегда / Ари: <u>Ōрасу. フェニックス</u> [fenikkusu] При завершении раздачи по рон у объявившего агари якитори исчезает, а у накинувшего восстанавливается, если объявивший агари по цумо имеет якитори – у всех остальных якитори восстанавливается, вариативно только в брасу.
焼き豚 [yakibuta] Жаренная свинина	⑩ Вариация. Наши / Ари. При агари по рон завершивший руку передаёт 1 свой имеющийся маркер накинувшему.
昼飯 [hirumeshi] Обед	⑩ Вариация. Наши / Ари: Укажите требуемое для восстановления число якитори. Якитори кладутся в центр стола, объявивший агари по рон съедает 1 курицу, объявивший агари по цумо съедает 2 курицы. За каждую недостающую курицу остальные выплачивают фиксированный штраф объявившим агари. Если на множественный рон кур не хватает на всех – так же происходит выплата фиксированного штрафа объявившим агари от всех остальных игроков. После выплат якитори восстанавливаются в полном объёме.
ドラ焼き [dorayaki] Дораяки	Наши / Ари. Наличие канцу дор в брасу отменяет якитори.
鳥革命 [tori kaku mei] Куриная революция	Наши / Ари. При наличии минкана 1 сō по окончанию раздачи все якитори реверсируются.
祝儀 [shūgi] / チップ [chippu] Жетоны	Наши / Ари. Жетоны могут выдаваться из банка или передаваться между игроками как очки. Они имеют смысл только для повышения азарта и для поддержания базы рейтинга игроков в надлежащем виде. Если их нет, то сильные игроки загоняют в яму слабых, в результате слабые игроки забрасывают свои аккаунты, при обмене жетонов на рейтинг – они не уходят в минус и лишние записи в таблице рейтинга сильно сокращаются.
Жетоны выдаются за: акадоры, три вида акадор, агари на акадору, двойной ричи, йпатцу, риншан каихō, хаитеи, хōтеи, каны, санканцу, канбури, саншоку дōкō, пределы от мангана, вариативно простые доры и арису.	
Рекомендуемая стоимость: 1 жетон за 3 хан, это в 3 раза меньше средней стандартной стоимости (жетон с трёх игроков, а не с каждого), иначе потребуется большой мешок жетонов, в качестве дробных частей используйте другой вид жетонов с таким же курсом обмена (канцу – по малому жетону за каждый или обычный при курсе один к одному).	
不聴罰符 [nōten bappu]	Базовое правило. ВыплатыПриНичьей / ВыплатыПриКонфликте. Например: 3 / 2. Сумма выплат при ничьей, по умолчанию 3000.
<u>Выплаты по ничьей</u>	Тенпай игроки получают с остальных выплаты, разделяемые между ними поровну. 1 тенпай: 3000; 2 тенпай: 1500; 3 тенпай: 1000; 0 или 4 тенпай: выплат нет. Если при ситуационной ничьей у всех на руках тенпай – банкрот считается нōтен. Вариативно при отсутствии выплат производится ставка на кон 500 или 1000 очков с каждого.
立直棒戻 [tchibō modoshi] <u>Возврат рйчи ставок</u>	Ока / Объявивший агари / Возврат. Описывает передачу палочек рйчи при ничьих любого рода: Идут в ока; Забирает объявивший агари, при множественном агари делятся поровну, неделимый остаток распределяется по атама хане по 100 очков относительно оя; Возврат хозяевам палочек;
残立直棒 [zan tchibō] <u>Остаток рйчи ставок</u>	Ока / Лидер / Возврат. Описывает передачу палочек рйчи в самой последней раздаче игры: Идут в ока; Забирает лидер игры, при конфликте лидерства делятся поровну, неделимый остаток распределяется по атама хане по 100 очков относительно оя; Возврат хозяевам палочек;
四捨五入 [shishagonyū] <u>Округление</u>	Базовое правило. Нет (×) / Вниз (–) / Математическое (±) / Вверх (+) / Выравнивание (=). При подсчёте очков за руку и рейтинга применяется округление очков. Для подсчёта очков обычно используется округление вверх. При подсчёте рейтинга может применяться несколько способов: Очки не округляются / Округление вниз / Математическое округление / Округление вверх / Округление для 2-4 мест, а 1е выравнивается до общей суммы равной нулю. После всё делится на 1000 и результат складывается с вашим рейтингом.
積み棒 [tsumi bō] Счётчик ренчанов / Счётные палочки / Стоимость хонба	0 / 100 / 200 / 300 / 400 / 500 / 600. По умолчанию 100 очков. В качестве индикации номера дополнительной раздачи могут использоваться 100 очковые палочки или специальный набор палочек. Данные палочки показывают не только номер дополнительной раздачи, но и её дополнительные выплаты. Оплата этих выплат может производиться всеми поровну, накинувшим в рон или ответственным за сбор руки. В ёнмā стоимость одной палочки варьируется от 100 до 600 очков. В санмā стоимость одной палочки колеблется от 200 до 1000 очков. Обычно стоимость равна минимально указанной, взимаемой с каждого игрока. При сборе некоторого числа счётных палочек от 4 до 7 возможно дополнительное правило к условиям объявления агари.
場千五 [ba sen go] Палочка 1500	Наши / Ари. Играется тонпүсен. Стоимость хонба – 500 с каждого.
世襲遺産 [seshū honba] <u>Унаследованные хонба</u>	Наши / Ари. (Св. руки / 8 хонб, например, Наши / Ари.) Должен ли игрок иметь собственные хонба в достаточном объёме, чтобы применить правила стола "Связывание руки" и "8 хонб".
魔凶星 [ma kyōsei] Дьявольская звезда	Наши / Ари. Если имеется от четырёх хонб в начале раздачи – все верхние доры открываются. Объявивший агари может смотреть урадоры даже без рйчи с открытой рукой.

Правила	Пояснения																		
刻子ドラ [nagata chō] Кōцу дор	Наши / Ари. Кōцу дор может оцениваться как 2 или 3 доры. Источник правила неизвестен, возможно, это ошибка, правило из сетевого кафе, старое или сверх местное правило. В исходных правилах стоимость была 2 хан, поскольку кōцу дор сильно дисбалансен по соотношению сложность-выплаты. Вариативно кōцу дор может всегда иметь 3 доры для рук с базовой стоимостью без дор от ханемана, поскольку это увеличит выплаты в 2 или 4 раза, а не в 8 как для непредельных рук. Скорее всего это недописанное правило в электронной версии игры, устанавливаемой в сетевых кафе. В японских электронных играх всегда имеется куча подобных недоделок и отсутствуют проверки на недопустимые действия (кроме наиболее важных). Маджонг салоны как таковые стали вымирать в начале-середине девяностых в связи с распространением сетевых кафе.																		
永田町 [nagata chō] Нагата-чō	Наши / Ари. Определяет дополнительные доры броском кубиков, где 10 – драконы, 11 – единицы, 12 – ветра. Остальное – достоинства мастей. Семёрки могут быть дорами всегда, обсудите это отдельно. Используйте чёт-нечет кость, при этом 11 – двойная дора в стене.																		
ぞろ目ドラ [zorome dora] Дублет дор	Наши / Ари + a / b / c. Мёртвая стена 8 тонгов – 2 доры. Вариативно: a. две доры открывается при выпадении дубля на костях 2d6; b. при выпадении дубля единиц на костях 2d6 открывается 3 доры; c. при наличии акадоры в индикаторах открывается ещё одна дора.																		
超光ドラ卓 [chō kō dora taku] Сверх светящийся дора стол	Наши / Ари. Когда в живой стене остаётся 40, 30, 20 и 10 плиток – открывается ещё одна дополнительная дора, таким образом размер мёртвой стены составляет 11 плиток.																		
本日のドラ [honjitsu no dora] Дора дня	Наши / Ари. Отومه дора в первой раздаче определяет дополнительную дору на весь день.																		
逆転 [gyakuten] / リバース [ribāsu] Реверс	Наши / Ари. Сброс индикатора доры реверсирует очерёдность хода игроков.																		
裏捨て [ura sute] Отвержение урадор	Наши / Ари. Каждый игрок тянет по урадоре, данную плитку он может сбросить в текущем раунде только 1 раз. Если другой игрок сбрасывает эту плитку – текущий игрок не может делать любые объявления с этой плитки, при этом она не создаёт фуритен ситуацию. Например, при рянмене 1 ман и 4 ман с урадорой 1 ман – разрешается объявление рона на 4 ман.																		
現物ドラ [genbutsu dora] Реальная дора	Наши / Ари. Классическая индикация дор, при которой дора совпадает с индикатором, уменьшающая количество копий дор до трёх, что может быть полезно в некоторых видах игры.																		
アガラス [agarasu] / ラス確 [rasukaku] Агарасу	Правило маджонг салонов. Наши / Ари: Победитель / Ари: Последний. Требование подтверждения последнего места в игре – аренда стола оплачивается этим игроком при игре без денежных ставок. Возможен вариант оплаты аренды стола с выигрыша победителя в игре при наличии денежных ставок. Имеются различные споры по этому поводу. Термин "агасан" означает третье место в игре без возможности оспорить это когда оя досрочно завершает брасу.																		
レート [rēto] / 風速 [fūsoku] Ставка / Сила ветра	Правило маджонг салонов. Наши / Ари. 1 жетон = 1 пункт = 1000 очков. Соотношение может изменяться, см. правило "Бинта".																		
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Название</th> <th>Нō рēто</th> <th>Тен ичи</th> <th>Тен сан</th> <th>Тен го</th> <th>Тен пин</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ставка</td> <td>0,0</td> <td>0,1</td> <td>0,3</td> <td>0,5</td> <td>1,0</td> </tr> <tr> <td>Курс</td> <td>0 Йен/П</td> <td>10 Йен/П</td> <td>30 Йен/П</td> <td>50 Йен/П</td> <td>100 Йен/П</td> </tr> </tbody> </table>	Название	Нō рēто	Тен ичи	Тен сан	Тен го	Тен пин	Ставка	0,0	0,1	0,3	0,5	1,0	Курс	0 Йен/П	10 Йен/П	30 Йен/П	50 Йен/П	100 Йен/П
Название	Нō рēто	Тен ичи	Тен сан	Тен го	Тен пин														
Ставка	0,0	0,1	0,3	0,5	1,0														
Курс	0 Йен/П	10 Йен/П	30 Йен/П	50 Йен/П	100 Йен/П														
喰い役 [kuiyaku] Пониженное яку	Наши / Ари: Допустимый Тип Агари. Частично снимает ограничения на открытие руки при сборе яку, учитываемых только в закрытой руке. Существуют варианты снятия ограничения. Фреймы, содержащие такое яку должны быть полностью закрыты, а остальные могут быть собраны в открытую. Здесь нужно договориться заранее о возможности объявления агари по рон, если только последняя плитка даст яку, поскольку в этом случае фрейм считается открытым, что стандартно недопустимо. Собирать в открытую отдельные фреймы яку в любом случае запрещается, если это не объявление агари по рон. Возникает два варианта, если имеется открытый фрейм вне яку, то – объявлять агари по рон разрешено и запрещено, соответственно. Также нужно договориться о возможности объявления агари без наличия закрытого яку, но с дорами на руках – выплаты только за доры.																		
	<ul style="list-style-type: none"> • Кантецу закрыто, завершение в яку: допустимо по рон или только по цумо; • Кантецу открыто, завершение в яку: допустимо по рон или только по цумо; • Яку открыто объявлением фрейма до завершения руки (отсутствует), есть доры, завершение в кантецу: допустимо по рон, только по цумо или запрещено; • Яку открыто объявлением фрейма до завершения руки (отсутствует), есть доры, завершение в яку: только по цумо или запрещено. 																		
	Вариант: Кантецу открыто – агари только по цумо, закрыто – допустим рон, кантецу и яку открыты, есть доры – требуются цумо.																		

Правила	Пояснения
チン (鳴き) [chin] Чин / Динь (Объявление)	Наши / Ари. Объявление ограбления для составления пары. При ограблении игрока напротив обе плитки кладутся боком.
加吃 [ka chī] Повышенное шунцу	Наши / Ари. При наличии открытого шунцу вы можете его повесить идентичной лежащей боком плиткой как в случае с повышением до канцу, после чего взять дополнительную плитку из живой стены как обычно, при этом данное шунцу становится закрытым и при отсутствии других открытых фреймов у вас появляется возможность объявить рйчи.
加碰 [ka pon] Повышенное кōцу	Наши / Ари. При наличии открытой пары вы можете её повесить до кōцу. При начальном ограблении игрока напротив все плитки кладутся боком в два ряда, напоминая пирамиду или уголок.
連子 [rentsu] Фрейм плиток "Ренцу"	Наши / Ари. Правило региона Тōхоку в Японии. Фрейм, состоящий из трех разномастных плиток идентичного достоинства – переплетённое кōцу, но не являющийся ни кōцу, ни шунцу. Базовая стоимость идентична кōцу, но данный фрейм невозможно использовать в яку, где требуется строгое наличие кōцу. При формировании минренцу объявление звучит как "Рен!", при этом его приоритет выше, чем у объявления "Пон!". Сочетается с чйтоицу – яку чйренкоку.
筋子 [sujitsu] Фрейм плиток "Суджицу"	Экспериментальное правило. Наши / Ари. Фрейм, состоящий из трех одномастных несмежных плиток, но не являющаяся ни кōцу, ни шунцу. Свойства идентичны шунцу, но данный фрейм невозможно использовать в яку, где требуется строгое наличие шунцу. При формировании минсуджицу объявление звучит как "Кин!", при этом его приоритет выше, чем у объявления "Чй!". Собственное объявление по большей части для устранения возможных конфликтов с др. правилами.
列 / 連 [tsura / retsu] Фрейм плиток "Цура" "Вереница / Товарищи"	Наши / Ари. Чтение и перевод иероглифов равнозначен. Вы можете повышать шунцу прилегающей плиткой любое количество раз, новый фрейм при этом называется цура. После повышения плитки добираются из начала живой стены. Допустимо любое повышение за 1 ход, то есть вы можете объявить итцу как цура и добрать 6 плиток, после чего итцу будет считаться одним фреймом, а не тремя. Данный фрейм можно ограбить, каждый дуплет к йпёкō добавляет 1 хан, каждый триплет к саншоко дōкō добавляет 3 хан, трёхцветный итцу является якуманом – это сочетание иккицūkана и саншоку.
橙牌 [tōhai] Горький апельсин	Вариация. Наши / Ари. Стена у востока и запада на 1 тонг длиннее. Четвёртый набор драконов померанцевого цвета. Просто используйте плитки сезонов.
天和トリプル地和 [tenhō toripuru chihō] Тенхō и тройное чйхō	Наши / Ари. Правило для игры с четырнадцатью плитками на руках и выходом на четырнадцатую. После объявления первого агари оставшимся игрокам разрешается сделать последний ход. В результате чего возникает крайне исключительная ситуация, при которой все игроки объявляют агари по цумо. Возможно возникновение этой ситуации на первом круге, в результате чего объявляется абортивная ничья.

Универсальная адаптация малазийской колоды плиток

Малазийский набор представляет из себя обычные плитки, но с изображениями европейских карт, набор содержит в себе две колоды, поэтому для игры в стандартный маджонг вам придётся купить 2 набора игры.

10: Дракон	Валет: Сезон	Дама: Цветок	Король: Ветер
Бубна: Лианг	Черва: Ман	Трефа: Сō	Пика: Пин
Бубна: Север	Черва: Запад	Трефа: Юг	Пика: Восток
Бубна: Померанцевый	Черва: Красный	Трефа: Зелёный	Пика: Белый
Бубна: Бамбук	Черва: Хризантема	Трефа: Орхидея	Пика: Слива
Бубна: Зима	Черва: Осень	Трефа: Лето	Пика: Весна
Туз бубен: Кошка	2 бубен: Крыса	3 бубен: Сороконожка	10 бубен: Петух
5–8 бубен: Цветы №№ 5–8	Джокер: Общий цветок	Запасная: Муха	Другие: Нукидора

Числительные в маджонге

Арабские	Канджи	Даиджи	Японский	Маджонг	Арабские	Канджи	Даиджи	Японский	Маджонг
1	一	壹 / 壹	ichi	ī	8	八	捌	hachi	pā
2	二	貳 / 弍	ni	ryan	9	九	玖	kyū	chū
3	三	參 / 参	san	san	10	十	拾	jū	shī
4	四	肆	shi / yon	sū	11	十一	拾壹	jū-ichi	shī-ī
5	五	伍	go	ū	12	十二	拾貳	jū-ni	shī-ryan
6	六	陸	roku	ryū	13	十三	拾參	jū-san	shī-san
7	七	柒 / 柒 / 漆	shichi / nana	chī	14	十四	拾肆	jū-shi	shī-sū

0 = 零 [rei]; 100 = 佰 [hyaku]; 1к = 阡 / 仟 [sen]; 10к = 萬 [man]. В рйчи даиджи используются только для 1, 2, 3 и 10.

Способ распределения мест для игр с числом обязательных раундов кратным четырём

Здесь подразумевается заранее известное число обязательных раундов. Места распределяются таким образом, чтобы каждый игрок имел возможность побывать на каждом месте, т. е. – разыгрывающим и помимо этого на "верхнем" месте по отношению к каждому другому игроку, что позволяет снизить влияние более сильных игроков на более слабых, позволяя тем самым получить более приемлемые результаты игры:

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	

Комментарии к местным яку и якуманам

В данном списке представлены наиболее популярные дворовые яку в различных регионах Японии используемые с 1970х годов, за исключением нескольких, которые были добавлены для сохранения их объёма в данных правилах. К левым относятся: Чйренкоку, Гурандокуросу, Парный якуман, Муке цубусё и некоторые другие из не найденных. Кроме того, данные местные руки при распространении по разным регионам могли несколько видоизменяться или иметь множество точек возникновения, в связи с чем многие имеют по десятку названий синонимами.

В вики содержится на вскидку заметно более тысячи рук, много из них одинаковые, но имеют разные названия и стоимости, поэтому к ним нельзя относиться как к истине в последней инстанции, также в зависимости от наложения дополнительных условий и усложнений паттернов стоимость одной и той же структуры может колебаться от 1 яку до якумана с той разницей, что в простом случае все фреймы собираются как угодно, а при усложнении до якумана в этой же структуре все фреймы и пара имеют строгий заказной характер без каких-либо вариаций.

Местные ситуационные яку на основе рйчи нужно использовать за игру не более 2-3 одновременно, иначе может возникать не очень справедливая ситуация, когда мусорная рука будет стоить очень дорого без обоснований на то.

Не совпадающие с вики стоимости рук, но я считаю указанные здесь стоимости справедливыми: Шанрон чончу, Аонодёмон (Небесные врата), Кинмонкйё (Мост золотых ворот), Тёхоку шинкансен (Северо-восточный синкансэн), Тёканхё (Душевное спокойствие) и Пёхоипаренчан.

Неточное совпадение описания руки при совпадении имён, следствие устного распространения описания рук: Ёшинцукан (Пронизывающая пятёрка), Ё мен саи (Пять различий), Саншоку ренкё (Трёхцветный градиент), Чопаикё, Гозоку кйёба (Гармония пяти стихий) и Кинмонкйё (Мост золотых ворот).

Также под одним именем могут быть совершенно разные яку, тут я старался использовать синонимы имён: Ёшинцукан (Пронизывающая пятёрка), Саншоку ренкё (Трёхцветный градиент) и Чопаикё.

Объединены по структуре и смыслу под свои отдельные пункты: Качё фёгецу (Цветочный ветер) и Фёка сецугецу (Красота луны); Даишарин (Великая колесница), Чёшарин (Средняя колесница), Шёшарин (Малая колесница), Даисёрин (Великое море символов) и Даичикурин (Великая бамбуковая роща).

Не удалось найти в вики: Рянча кан (Две династии), Орочи (Питон), Рубй рйё (Рубиновый дракон), Хисуй рйё (Нефритовый дракон), Шинджу рйё (Жемчужный дракон), Даисан кагакуша (Трое великих учёных), Шйёсё таишё (Большая симметрия), Ёпун рйчи и Канбури.

Пример несоответствия: пронизывающая пятёрка – ожидание на пятёрку, при этом среди остальных плиток руки пятёрка быть не должно, все остальные правила данного яку варьируются, базовая стоимость равна 1 хан.

Маджонг – обучающие игры

Здесь представлены некоторые варианты обучающих игр для одного или большего числа игроков.

Поиск ожиданий, ускорение сбора, подсчёт очков, изучение паттернов, улучшение руки

- Используйте 1 масть, несколько мастей или всю колоду;
- На начальном этапе масти можно игнорировать, используя только цифровое значение достоинства плиток;
- Плитки драконов используйте одним из способов: 10 масти или джокер масти (зелёный – бамбуки, красный – символы, белый – точки), джокер будет предпочтительнее при обучении поиску ожиданий поскольку будет убирать дыры в последовательностях, но и тем самым являться заменой множеству плиток, что будет создавать множественные варианты ожидания без замены плиток, усложняя игру;
- Плитки ветров используйте стандартным образом и как удваивающий базовые очки фактор;
- Сброс плиток в кон (колоду или отбой) происходит в закрытую рубашкой вверх;

Процесс:

1. Начальное значение числа плиток в руке возьмите за 4;
2. Вытащите случайные плитки из колоды в необходимом количестве;
3. Определите ожидания и число шантен (остаток плиток до готовности руки – тенпай);
4. Если тенпай не достигнут – отбросьте в колоду или отдельную кучу наименее подходящие плитки и возьмите новые, повторите пункт 3;
5. Если тенпай достигнут – определите ожидания и базовую стоимость;
6. Доведите определение параметров до автоматизма, циклически повторяя действия с пункта 2;
7. Увеличьте общее число плиток в руке на 3 и повторяйте действия с пункта 2 пока их число не достигнет 13;
8. Отмените игнорирование масти и повторите процесс с пункта 2;
9. Отмените драконы-джокеры-десятки и повторите процесс с пункта 2;
10. Найдите такое сочетание заменяемых плиток, чтобы число шантен было минимальным и получите тенпай;
11. Назовите все общепринятые базовые комбинационные паттерны руки, дающие удвоения и стоимость руки;
12. Найдите такое минимальное сочетание заменяемых плиток, чтобы число удвоений в руке стало больше;
13. Назовите новые общепринятые базовые комбинационные паттерны руки, дающие удвоения и стоимость руки;

В данную обучающую игру может играть одновременно от 1 до 10 человек, просто обмениваясь плитками между собой и колодой. Так же можно использовать 1-4 колоды стандартных игровых карт в 54 листа – Т, 2-9, 10, К (10 – Дракон, В – Сезон, Д – Цветок, К – Ветер).

Рису маджонг

Беличий маджонг (栗鼠 [risu]). Обучающая игра. Колода варьируется в зависимости от числа игроков. Вдвоём играется мастью бамбуков, при увеличении числа игроков добавляются ветра, а затем 1-4 пин. Гентен 3000 очков. Мёртвой стены нет, сброс происходит в конец стены в закрытую. Канцу объявляются обязательно, за окурикан – чомбо. После объявления агари последняя плитка в стене становится дорой. Ренчаны отсутствуют.

Яку: кōцу – 100 очков, канцу – 200 очков, хадака танки – 100 очков, нет шунцу с хадака танки – удвоение.

Бамбуковый маджонг. Стандартные правила на четверых, но играет только два игрока. Можно запретить открытый шунцу. Гентен 30000 очков. За цумо доплачивает пара ботов. Сброс стандартный перед собой.

Одномастный маджонг: Вариант 1

- Используйте 1 или несколько мастей, благородные не используются;
- Масти плиток нужно игнорировать, используя только цифровое значение достоинства плиток;

Процесс:

1. Начните стандартную игру с выбранной колодой;
2. Начальное число очков у каждого игрока 30к;
3. Из объявлений разрешены только кан, рон и цумо;
4. Ходя по очереди достигните объявления агари в раздаче;
5. Подсчитайте стоимость выигрыша и получите его с проигравших;
6. Игра продолжается пока один из игроков не уйдёт в минус;

Для своих мастей драконы могут выполнять роль джокера, рйчи отменяет статус джокеров. 1 хан выдаётся только за окурикан (необъявленное канцу – кан, 4 идентичных плитки) без рйчи или якухай с рйчи.

В данную обучающую игру может играть одновременно от 2 до 4 человек. Если у вас нет счётного инвентаря можно начать игру с 0 очков у каждого и продолжать до тех пор, пока кто-то из игроков не достигнет 100к очков.

Вариация игры "Пол-изобилия": благородные используются, игроки только теряют очки при проигрыше, не набирая их, каждую благородную плитку можно заменить за 3000 очков в любой момент в свой ход, причём эти очки передаются оя (дилер, восток).

Вариация игры "Две стадии" или "А/Б": первый этап – соревнование за достижение тенпая, второй этапе – игрок нōтен пытается угадать ожидание игрока тенпая, прежде чем он сможет объявить агари.

Можно объявлять шунцу. Фуритен тенпай и фуритен рйчи запрещены. Ветер всегда восточный. Игроки только теряют очки при проигрыше, не набирая их. Игра длится час, текущая раздача по окончании времени становится последней. Оставшиеся к концу игры на столе очки выплачиваются объявившему агари. Применяются правила "А" и "Б":

А. Игрок обязан достичь тенпая за 36 сбросов на всех вне состояния фуритен, объявив о этом. При открытой руке объявление делается словом "тенпай", при закрытой – ставкой рйчи. Если ходы исчерпаны и тенпай в раздаче отсутствует – объявляется ничья. При объявлении агари оя – ветер не меняется.

Б. Игрок справа от объявившего рйчи называет две возможные плитки, которые могут окончательно завершить его руку, если он определяет правильно – раздача считается ничейной, а если нет – достигший тенпая тянет по очереди 5 плиток, если одна из этих плиток завершает его руку – он побеждает по цумо, иначе процесс повторяется со следующим по кругу игроком, не достигшем тенпая, пока живая стена не закончится. Тенпай может пропустить завершающую плитку, положив её рубашкой вверх, если он надеется на более дорогую руку. При завершении живой стены и отсутствии агари объявляется ничья.

Одномастный маджонг: Вариант 2

Одномастный маджонг подразумевает игру с помощью плиток одной масти. Данный вариант игры хорошо тренирует умение для организации более удобных / вероятных ожиданий.

Модифицированный одномастный маджонг в отличии от варианта выше использует благородные плитки, зависящие от количества игроков. Эта модификация представлена Куй и членами Chicago Area Mahjong Players.

Этот вариант игры основывается на количестве играющих игроков. Обычно четыре игрока и плитки следующих типов: три масти, четыре ветра и три дракона. Согласно этому подходу для двух игроков необходимо использовать плитки одной масти, два ветра и одного дракона. Рекомендуется использовать восточные и южные ветра, как для оя и следующего за ним. При этом количество плиток в игре сокращается до 24 на игрока – стена 12 плиток в основании.



Пример стены при значении на костях "5".

В данной игре – мёртвая стена состоит из 8и плиток, дора во втором тонге, доступно только 2 кана.

Выплаты стандартные, за отсутствующих игроков может платить болванчик.

Список яку (курсивом выделены комбинации, которые нужно собирать только на закрытой руке):

Наименование	Описание
1 яку	
<i>Honitsu</i> / Пол-изобилия	Одна масть и благородные
<i>Chinitsu</i> / Полное изобилие	Одна масть без благородных (+1 закрытая рука)
<i>Pinfu</i> / Пинфу	Одни чй с ожиданием в две стороны и парой без якухая
<i>Īrēkō</i> / Чистое двойное чй	Два идентичных чй одной масти
<i>Yakuhaï</i> / Пон драконов / ветра места / раунда	Пон / кан драконов / ветров места / раунда
<i>Ittsū</i> / Чистый ряд	1-2-3, 4-5-6, 7-8-9 одной масти (+1 закрытая рука)
<i>Chanta</i> / Внешняя рука	Терминалы и благородные в каждом фрейме (+1 закрытая рука)
<i>Shoujihai</i>	Два пона / кана благородных (дающих яку) и пара оставшихся
2 яку	
<i>Chītoitsu</i> / 7 пар	Семь различных пар в руке
<i>Sanrenkō</i> / Три последовательных пона	Три последовательных пока одной масти
<i>Junchan</i> / Терминалы во всех фреймах	Все фреймы содержат терминальные кости (+1 закрытая рука)
<i>Honrōtō</i> / Все терминальные и благородные	Рука только из терминалов, ветров или драконов
<i>Sanankō</i> / Три закрытых пона	Три закрытых пона
<i>Daijihai</i>	Все поны доступных благородных плиток
3 яку	
<i>Ryuanrēkō</i> / Двойное чй дважды	Два одинаковых чй дважды и пара
Якуман	
<i>Sūankō</i> / Четыре закрытых пона	Четыре закрытых пона и пара
<i>Chūrenrōtō</i> / Девять врат	1112345678999 одной масти + пара к любой плитке в руке
<i>Tenhō</i> / Небесное благословение	Объявление агари оя на сданной руке
<i>Chihō</i> / Земное благословение	Объявление агари не оя взятием со стены в первом круге раздачи

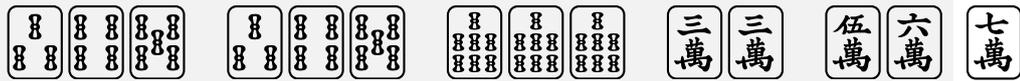
Санмā: "Хиросима" – рйчи на троих

Общая информация

Процесс игры в маджонге для троих почти не отличается от современного, отличаются игровые комбинации и изначальный состав плиток. Здесь описываться только моменты, которые отличаются от современного рйчи. Если какая-то информация упускается, значит этот момент в игре не отличается от основных правил и можно воспользоваться руководством по-современному рйчи.

- Используется **108 игровых плиток**: отсутствуют Цветы, Сезоны и масть ман с 2 по 8.
- Используется **одна шестигранная игральная кость**.
- Счётные палочки: как в обычном рйчи, однако игроки в начале игры получают **по 4500 очков**.
- Мёртвая стена состоит из **18 плиток (9 тонгов)**, как индикатор доры открывается **5я плитка**.
- Играется три раунда: Восточный, Южный, Западный.
- **Отсутствует** возможность **объявления шунцу**.
- Каждый ринчан добавляет к стоимости руки 600 очков (т.е. при агари по цумо игроки платят дополнительно по 300 очков каждый, 300×2).
- После выкладывания 4-го счётчика ренчана (счётной палочки в 100 очков) лимит на открытие – **2 яку**.
- При выкладывании 8-го счётчика лимит на открытие у оя – **0 яку** и рука считается как **Якуман**.
- В системе подсчёта очков **отсутствует понятие фу**.
- Расчёт стоимости руки. При агари по цумо выплаты производит только двое игроков. Соответственно, сумма очков по цумо меньше, нежели при агари по рон.
- Присутствует **дополнительный вид доры** – плитка северного ветра сама по себе всегда является дорой. При использовании правила *kita* [キタ, kita], игрок может объявить её в открытую (объявление звучит как "Дора!"). Объявленная плитка дополнительной доры называется *nukidora* [抜きドラ, nukidora], а ссылка на неё – *gari* [ガリ, gari]. Затем берётся риншанпаи (плитка замены с мёртвой стены), агари на ней – риншан каихō. Нукидора может быть ограблена для объявления агари, но объявивший агари игрок не получает яку ограбления канцу

- 4. 槍槓 / チャンカン [chankan] - 1 хан
Чанкан – ограбление канцу.
- 5. 嶺上開花 / リンシャンカイホー [rinshan kaihō] - 1 хан
Риншан кайхō – агари на плитке замены, взятой с мёртвой стены, после объявления канцу.
- 6. ハイテイ [haitei] / ハイテイツモ [haitei tsumo] / 海底撈月 [haitei raoyue] / 海底摸月 [haitei mōyue] - 1 хан
Хайтеи – это последняя плитка в живой стене. Завершение этой плиткой руки по цумо даёт яку.
- 7. ホーテイ [hōtei] / ハイテイロン [haitei ron] / 河底撈魚 [hōtei raoyu] - 1 хан
Хōтеи (Поймать рыбу) – это сброс после взятия со стены хайтея. Рон на этом сбросе также добавляет яку в руку.
- 8. 槍抜きドラ [chan nuki dora] / ガリ [gari] - 1 хан
Гари – ограбление нукидору, обычно для кокүши мусō или четырёх малых ветров.
- 9. ダブル / 二重 [daburu] + 立直 / リーチ [rīchi] / リーチ / ダブリー [daburī] / リーリー [rīrī] - 2 хан
Дабуру рйчи – двойное рйчи – это рйчи, объявленное на первом круге раздачи. По 1 хан за рйчи и его объявление на первом круге. Йппацу и дабуру не существует вне ситуации рйчи.
- 10. 一盃口 / イーペーコー [īpēkō] / 一色二順 [ī sō ryan shun] - 0 / 1 хан
Йпёкō (Чистый двойной ряд) – два идентичных шунцу одной масти в закрытой руке.

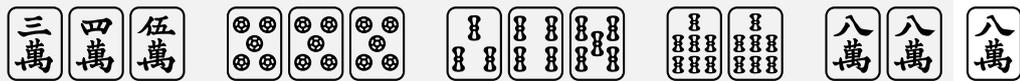


- 11. 平和 / ピンフ [pinfu] - 0 / 1 хан
Пинфу (Простая рука) – закрытая плоская рука (все шунцу) без дополнительных фу:

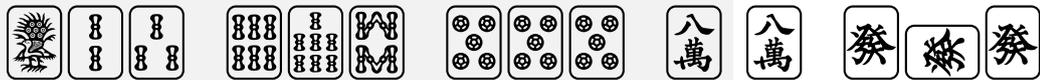


Четыре шунцу, глаза не ценных и агари в рямен по рон (иначе вместо пинфу засчитывается мензен цумо).

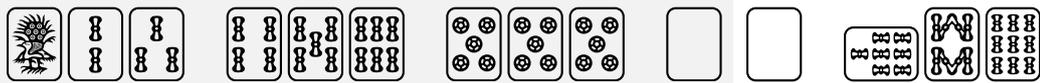
- 12. タンヤオ [tanyao] - 1 / 1 хан
Тан'яō (Все средние) – масти с 2 по 8.



- 13. 役牌 [yakuhai] / 翻牌 [hanpai / fanpai] - 1 / 1 хан
Якухай – кōцу / канцу ценных, т.е. драконов или ветров места / раунда. Двойной ветер даёт 2 хан.

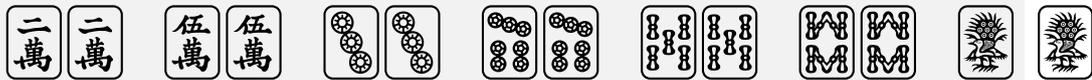


- 14. 一通 / いっつう / イツウ [ittsū] - 1 / 1 хан
Итсү (Полный ряд) – три последовательных непересекающихся шунцу из одномастных плиток.



Иккицүкан (Чистый ряд) – полный ряд пин и рон на 9 пин, входящие в ряд. В закрытую даёт ещё 1 хан.

- 15. 七対子 / チートイツ [chītoitsu] :: 二個 [ryanko] / にこにこ / ニコニコ [niko-niko] - 0 / 2 хан
Чйтоицу (Семь пар) – все тоицу, канцу НЕ считается как два тоицу, это регулируется правилом нико-нико.



- 16. 混全帯么九 [chanta] - 1 / 2 хан
Чанта (Внешняя рука) – все фреймы и глаза содержат хотя бы одну терминальную или благородную плитку.



- 17. 三暗刻 [sanankō] - 2 / 2 хан
Сананкō – три закрытых кōцу / канцу.

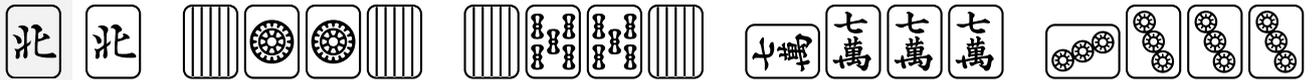


- 18. 対々和 [toi-toi hō] - 2 / 2 хан
Тои-тои (Все тройки) – все кōцу / канцу.



9. 四槓子 / 四カンツ [sūkantsu] – якуман

Сүканцу (Все канцу) – четыре канцу и любые глаза.



10. 四暗刻 [sūankō] – якуман

Сүанкō – четыре закрытых кōцу с ожиданием в танки по цумо.



11. 国士無双 / コクシムソー [kokūshi musō] / 国士 [kokūshi] / 十三么九 [shīsān yaochū] – якуман

Кокүши мусō (Тринадцать сирот) – 12 разных важных плиток, тоицу к любой из них, агари 13й уникальной.



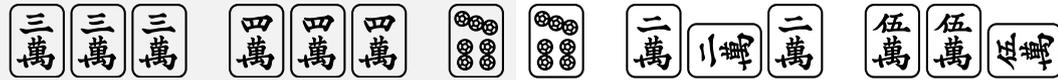
12. 九蓮宝燈 [chūrenpōtō] – якуман

Чүренпōтō (Девять небесных врат) – особенный полный ряд 111-2345678-999 и плитка к любой из них (1-9).



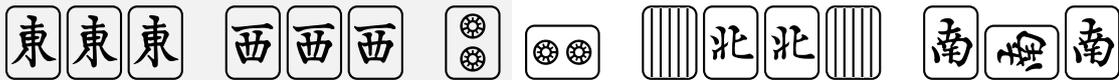
13. 四連刻 [sūrenkō] – х2 якуман

Сүренкō (Найденное сокровище) – 4 последовательных кōцу / канцу одной масти.



14. 大四喜 / 大四喜和 [daisūshī / daisūshī hō] – х2 якуман

Даисүшй (Большие 4 ветра / Четыре наслаждения вошли в твою дверь) – кōцу / канцу всех ветров.



15. 純正国士無双 [junsei kokūshi musō] / 国士無双十三面待ち [kokūshi musō jū-san men machi] – х2 якуман

Джунсеи кокүши мусō (Истинные тринадцать сирот) – 13 разных важных плиток, уже имеющих в руке и отсутствующих в коне с 13-сторонним ожиданием и тоицу к любой из них.



16. 四暗刻単騎 [sūankō tanki] / 四暗刻単騎待ち / 四暗刻タンキ待ち [sūankō tanki machi] – х2 якуман

Сүанкō танки (Найденное сокровище) – четыре закрытых кōцу с ожиданием в хадака танки (пару).



17. 純正九蓮宝燈 [junsei chūrenpōtō] / 九蓮宝燈九面待ち [chūrenpōtō kyū men machi] – х2 якуман

Джунсеи чүренпōтō (Истинные девять небесных врат) – девятистороннее чин' ицу в любой масти (традиционно ман), особенный полный ряд 111-2345678-999 и плиткой к любой из них (1-9) с ожиданием в танки (пару). При этом в коне игрока нет ни одной из плиток как в руке, иначе получится обычный чүренпōтō.



18. 八連荘 [pārenchan] – якуман

Пāренчан – агари оя 9й раз подряд на своём 8ом ренчане при любой законченной руке, даже без яку.

Основная таблица расчётов

В рйчи-маджонге для троих не используются очки фу, учитываются только хан (удвоения) и доры. Минимальные выплаты по формуле 240 очков – для удобства 100 очковые палочки можно использовать как 250 очковые.

Хан	Оя рон / Ко рон (Оя цумо / Ко цумо)	Хан	Оя рон / Ко рон (Оя цумо / Ко цумо)
3	1500 / 1000 (500 / 300)	10 ÷ 12	24k / 16k (8k / 4k) – баиман
4	3000 / 2000 (1000 / 500)	13 ÷ 15	36k / 24k (12k / 6k) – санбаиман
5	6000 / 4000 (2000 / 1000)	16 ÷ 18	48k / 32k (16k / 8k) – якуман
6 ÷ 7	12k / 8k (4k / 2k) – манган	19 ÷ 21	96k / 64k (32k / 16k) – двойной якуман
8 ÷ 9	18k / 12k (6k / 3k) – ханеман	22+	144k / 96k (48k / 24k) – тройной якуман

Окончательные расчёты

После того, как игра сыграна целиком, производится окончательный расчёт. Те, у кого в финале больше 50000 очков – считаются победителями, причём их может быть двое.

1. От финального количества очков отнимается 50000;
2. Победители делят между собой поровну 15000 очков.

Ещё варианты игры на троих

1. У данного вида игры так же есть вариант игры с полной колодой и/или игры за драконов (сангенсен), но в такую вариацию играют крайне редко. Игра идёт без цветов и сезонов. При треугольном построении стены разбиение происходит по стандартному методу. При квадратном построении мёртвая стена всегда находится на севере, она может отсутствовать или определяться костями от угла до разлома. Пересдача по канцу запрещена.
2. Возможна игра без ветров и драконов, при этом игроки играют за масти, в руке может быть до двух мастей.

Вариации базовых правил рйчи маджонга

アルシーアル麻雀 [arushiaru mājan] :: ブー麻雀 [bū mājan] :: クリア麻雀 [kuria mājan] :: 天和通りの快男児 [tenna-dōri no kaidanji] :: 17 歩 [17 ho] / 地雷麻雀 [jirai mājan] :: 賭博黙示録カイジ [tobaku mokushiroku kaiji]

Арушйару маджонг

Для игры используется полная колода на 144 плитки. Данная вариация маджонга является классической японской версией игры, зародившейся в начале 1900х гг., когда маджонг начал свою стандартизацию правил в Китае и дальнейшую популяризацию. Арушйару – это японское фонетическое обозначение китайской игры 二十二 (22), названной так потому, что двадцать два – это минимальное количество очков, которое может заработать любая завершённая рука. Многие считают Арушйару маджонг матерью современного рйчи маджонга.

В данной вариации правил играется йчансен. Гентен равен 2000. Предел стоимости 2000 для ко и 3000 для оя. Запрещается уход в минус. Чомбо – половина мангана, т.е 1000 для ко и 1500 для оя. Нет дор и нōтен выплат при ничьей. Фуритен только временный. При ничьей происходит смена ветров, допускается до трёх ренчанов. Рука может не содержать яку. Ума и ока отсутствует. Якуман – 500 очков.

Яку. 1 хан: мензен цумо, пинфу по рон, якухай, хон' ицу, сананкō, тан' яо, шōсанген, итцū, тои-тои, чанкан, хōтеи, риншан каихō. **3 хан:** чин' ицу (+10 фу). **Пределы:** тенхō, чйхō, даисанген, шōсūши, даисūши, цū' йсō, чинрōтō, сūанкō, кокūши мусō, чūренпōтō.

Арушйару бу-маджонг

Данная вариация маджонга зародилась в Осаке и иногда называется спортивной из-за накопительной умы. Исторически это последний предшественник современной версии игры и первый вариант игры с дорами. Бу – вариант чтения иероглифа 符, означающего базовую стоимость руки в миниочках. Для игры используется колода в 136 плиток.

В данной вариации правил играется йчансен. Игра продолжается до выхода из диапазона допустимых очков (буттоби и топпу учикири). Гентен равен 2000, но в округе Кантō 8000. Дорой является последняя плитка мёртвой стены, но возможен современный вариант. Дора и рйчи добавляют по 100 очков. Фуритен рйчи, остальные доры, дабуру рйчи, йппацу, ђпун рйчи, нōтен запрещены. Дора может открываться сразу и забираться как риншанпай после объявления канцу или открываться после завершения раздачи как урадора. Фуритен – временный и несвязанный. При фуритен рйчи объявляется скрытая мёртвая рука. За пропущенную победу взимается чомбо 500 очков. При ничьей происходит смена ветров, допускается до трёх ренчанов. Рука может не содержать яку. Куипин ари, пинцумо наши. Чйтоицу – 50 очков. Базоро – 1 хан. Якуман – 500 очков. Ума является накопительной в зависимости от числа проигравших: Топ-А = +30/-10/-10/-10, Топ-В = +10/0/-5/-5, Топ-С = +3/0/0/-3. В брасу проигрывающий не может объявить победу, если это не изменит соотношение выплат по уме.

Яку. 1 хан: мензен цумо, пинфу по рон, якухай, хон' ицу, сананкō, тан' яо, шōсанген, итцū, хонрōтō, чанкан, хōтеи, риншан каихō, рйчи. **3 хан:** чин' ицу (+10 фу). **Пределы:** тенхō, чйхō, даисанген, шōсūши, даисūши, цū' йсō, чинрōтō, сūанкō, кокūши мусō, чūренпōтō.

Куриа маджонг

Свободный маджонг. Битва между командами востока и запада до пяти побед. Впервые представлен в манге "Хороший парень с улицы Тенна", в 89 главе. Базируется на современных правилах, колода без дор.

В команде два игрока, сидящих рядом. Игроки могут сотрудничать – наброс плиток на руку. В раздаче команде требуется одержать победу с указанными яку. Уход в минус запрещён. Если команда собирает все пять видов яку, но второй игрок команды уходит в минус, игра будет считаться ничейной.

Требуемые для сбора яку: итцū, джунчан, саншоку дōкō, чйтоицу (нико-нико наши), сананкō.

Джирай маджонг

Фугас маджонг или 17 шагов. Битва между двумя игроками тенпай рйчи. Впервые представлен в манге "Азартный апокалипсис Каиджи". Базируется на современных правилах, колода без дор.

После построения стены оя случайно выбирает дору в южной или северной стене. После этого игроки забирают свои стены и строят из них тенпай руку с базовой стоимостью от мангана с учётом рйчи и дор, а остаток ставят лицом к себе, на всё даётся 3 минуты. Оставшиеся плитки требуется сбрасывать в свой ход в любом порядке. Предельный объём кона равен 17 плиток. На первом сбросе объявляется рйчи, но оно не даёт удвоения, дабуру рйчи и канцу запрещено. Ветер всегда восточный. Восток платит однократно. Кириаге манган ари. Игроки делают ставки каждую раздачу.

которые получают при победе. Требуется объявить агари по рон, цумо запрещено. В случае ничьей ставка остаётся на столе для следующей раздачи. Нет штрафа за нōтен и чомбо за недействительный рйчи, так как игроки не обязаны показывать руки в случае ничьей.

Яку: стандартные общепринятые. **Выигрыш в ставках:** манган – ×1, ханеман – ×1,5, баиман – ×2, санбаиман – ×3, якуман – ×4, 2 якумана – ×8, 3 якумана – ×12.

東天紅 [tōtenkō] :: 抜き [nuki] :: ガリ [gari] :: カラス [karasu] :: 打花 [da hana] :: レギュラー [regyurā] :: ショート [shōto] :: ビッグ [biggu] :: 貫徹 [kantetsu]

Тōтенкō маджонг

Рассветный маджонг или "Алое восточное небо". Суммы помножены на 100 для привычного вида.

Вариант на троих. Игра на троих из Канто. Колода без сезонов, 1, 5 и 9 пин и сб – 28 типов плиток, 112 штук. Север, 1, 9 ман, все 5 – доры, 6 типов, кроме того, по одной акадоре – двойные. Гентен оговаривается заранее. Победитель становится оя. Нōтен выплаты 1000 или 3000 очков на всех. Живая стена разбирается до открытого индикатора доры в мёртвой стене (*ванпаи торикири*). Стоимость руки – простая сумма, предельная стоимость руки – 5000 очков.

Наши: открытый шунцу (миншунцу), хан (удвоения), мензен цумо (поскольку поглощается мензен).

Яку. 100 очков: рāчан, цумибō, мензен, минканцу, объявленная дора (*нукидора*), ограбление нукидоры (*гари*). **200 очков:** базоро, анканцу. **400 очков:** окурикан. **2000 очков:** нет дор (*карасу*, вариативно). **3000 очков:** мензен карасу. **5000 очков:** нукидоры всех типов (доры и акадоры), нагаши манган.

Вариант на четверых. Играется ханчан. Имеется 12 цветов – 1 пин, 1 сб и сезоны, шунцу с цветами – запрещены. Цветы заменяются с конца живой стены. Нōтен выплаты 3000 или 4500 очков на всех. Гентен 30000 очков. Ока – 9000 или 10000 очков. Стоимость цветочных яку указана как окуриканов, при объявлении стоимость падает до стандартной.

Ари: миншунцу, ванпаи торикири. **Наши:** хан, мензен цумо, победитель становится оя.

Яку. 100 очков: рāчан, цумибō, мензен, минканцу, цветок, якухаи, пинфу, тан' яō, дора, нукидора, гари. **200 очков:** базоро, кōцу сезонов, минканцу, йпēкō, саншоку, иккицūкан, чанта, тои-тои хō, шōсанген. **300 очков:** канцу сезонов, хон' ицу, джунчан, саншоку дōкō, сананкō, хонрōтō, хаитеи, риншан каихō, йсō' саншун, санренкō. **400 очков:** окурикан, чанкан, хōтеи. **500 очков:** чйтоицу. **600 очков:** чин' ицу. **1000 очков:** рянпēкō. **1100 очков:** ренхō. **1300 очков:** санканцу. **2000 очков:** карасу без цветов, 7 объявленных цветов (доступно ограбление). **3000 очков:** мензен карасу без цветов, 7 встроенных цветов (доступно ограбление), 8 объявленных цветов.

Пределы. Стоимость руки: чйхō, тенхō. **4000 очков:** кокūши мусō, сūанкō, даисанген, 11 объявленных цветов (доступно ограбление). **4500 очков:** 8 встроенных цветов. **5000 очков:** да хана (12 объявленных цветов), цū' йсō, шōсūшй, рйū' йсō. **6000 очков:** джунсеи кокūши мусō, сūанкō танки, чūренпōтō, даисūшй, даичйсеи, даишарин. **8000 очков:** джунсеи чūренпōтō, 11 встроенных цветов (доступно ограбление). **10000 очков:** чинрōтō, сūканцу. **12000 очков:** джунсеи да хана (12 встроенных цветов).

Короткий маджонг

Регулярный. Меняет структуру руки. Три группы по три плитки и пара. Тип игры стандартный. Начальная раздача по четыре плитки, рука собирается итерациями с добором двух плиток после объявления промежуточного агари на каждой итерации, при этом никаких промежуточных выплат нет. Мёртвая стена может быть запрещена или выноситься в центр стола. Канцу могут быть запрещены или при отсутствии мёртвой стены добираются с конца живой стены – ограничений количества в этом случае нет. Доры могут быть запрещены или при отсутствии мёртвой стены сноситься с конца живой стены в центр стола. Остаток плиток в стене должен быть не менее 14, наличие более пяти дор преобразует тонги живой стены в мёртвые. После объявления промежуточного агари происходит переход хода к оя, которым остаётся восточный игрок, после чего может проводиться процесс повторного разлома стены для определения её нового начала с отсчётом от первого тонга – вся живая стена при этом закидывается без учёта мёртвой. Систему подсчёта очков можно изменять на своё усмотрение. Список правил представлен ниже.

Наши: базоро, гнēt игроков, базовая стоимость яку, кириаге манган, ханеман, баиман, санбаиман, показ плиток, идентичные пары. **Вариативно:** й хан шибари, канцу, мёртвая стена, доры, рйчи, ренчаны, нагаши манган, множественный рон, выплаты по ничьей, абортивная ничья, ситуационные яку, любые непротиворечащие правила стола.

Подсчёт очков: ЦумоВсеПо = (1 == Хан) ? 500 : 1000 × (Хан – 1); Рон = 3 × ЦумоВсеПо;

Восьмиточечная палочка для удобства стоит не 100, а 500 очков.

Традиционный. Наши: двойной рйчи, тенхō, чйхō, все вариации кроме й хан шибари.

Примечание. Это турнирные правила. Возможно четыре группы, но стандартно три.

* = только в закрытую; ▼ = в открытую на 1 хан дешевле.

Яку. 1 хан: рйчи, фанпаи (кōцу благородных), тан' яō, джун пинфу* (без благородной пары), йпēкō*, мензен цумо. **2 хан:** двойной рйчи, двойной ветер, даисаншй, санренкō, тои-тои (шанпон по рон), сананкō* (по цумо), итцū▼, саншоку▼, чанта▼. **3 хан:** саншоку дōкō, йсō' саншун▼, хон' ицу▼, джунчан▼. **4 хан:** хонрōтō, шōсанген. **5 хан:** чин' ицу▼.

Пределы: тенхō, чйхō, рйū' йсō без хацу, даисанген, шōсūшй, чинрōтō, цū' йсō, тан' яō потон (222-34567-888).

Большой маджонг

Меняет структуру руки. Пять групп по три плитки и пара. Основан на чистом маджонге, но имеет отличия. Вложенные яку поглощаются / не учитываются. Содержит современные тайваньские яку. Выплаты всегда одинарные – без гнēта игроков.

Наши: куисагари, цветы, доры, все ситуационные яку, пāтоипан, открытый кокūши мусō.

Подсчёт очков: ЦумоВсеПо = (0 == Хан) ? 500 : 1000 × Хан; Рон = 3 × ЦумоВсеПо;

Восьмиточечная палочка для удобства стоит не 100, а 500 очков.

* = может собираться в открытую или только закрытую, обсудите это отдельно для каждого яку.

Яку. 0 хан: карасу. **1 хан:** якухаи, йпёкб, саншоку цўкан, джун пинфу, рьянканцу, тан' яб, мензен рон. **2 хан:** кбцу двойных ветров, саншоку дбджун, иккицўкан, санренкб, тои-тои хб, чанта, сананкб*, мензен цумо. **3 хан:** саншоку, йсбсаншун, рьянпёкб, джунчан, хон' ицу, хонрбтб. **4 хан:** шбсанген. **6 хан:** санканцу, сўренкб, чин' ицу. **8 хан:** даисанген, шбсўши (сочетается с якухаем), сўанкб*, кокўши мусб и любая группа.

Пределы. Пронизывающий (Кантецу, 60к очков): даисўши, йсб' сўшун, сўканцу, ўанкб*, шбчўрен* (чўренпбтб и любая группа). **Большой** (Даи, 90к очков): рйў' йсб, чинрбтб, цў' йсб, даичўрен* (чўренпбтб и одномастное шунцу средних), даи кокўши мусб (с гармоничным завершением, например, переплетённое кбцу [ренцу] пятёрка / драконов и парная к любой плитке или роза ветров). **Сверх** (Чб, 120к очков): ўканцу, чбчўрен* (чўронфётен, не включает чўренпбтб, см. тайванский современный маджонг).

雀鬼流 [janki ryū] :: 雀莊 [jansō] :: 牌の音 [pairo oto]

Стиль Сакурая

Джанки рйў. Стиль воробья-демона. Джансб (маджонг салон) Сакурая называется "Звук плиток" (*паино ото*).

Правила меняются время от времени, так что некоторого окончательного свода правил, вероятно, не существует.

Этот игровой стиль содержит довольно жёсткие ограничения, поэтому играть с ним в обычные игры, где другие игроки не соблюдают тот же "набор правил" может оказаться крайне невыгодным для новичка или человека с недостаточно большим игровым опытом.

Если вы играете в игры на деньги – никакие своды правил в том числе и моральные вы не должны соблюдать, даже мошенничество допустимо, если вас на нем не поймали.

Если мы говорим об игре как о спорте, то данный свод правил вполне подходит для игры как в качестве тренировки, так и для постоянной основы. Правила стола:

- ари: куитан, атамахане;
- наши: ренхо, казое, двойной якуман;
- две пиновые акадоры;
- ханчан начинается с 30к, играется без оки;
- йўсен (параметры ходов) – 0,5 / 3+0 / первый;
- при Топ-В не достигшие сайтеитена не могут объявлять рйчи, если это создаёт потенциальную возможность для перехода к топ-А ситуации в возможный ущерб себе;
- в последнем обязательном раунде не достигшим сайтеитен нельзя объявлять победу, если это уменьшит число достигших сайтеитена.
- собственная система выплат – не достигшие сайтеитена выплачивают по 10 очков умы достигшим сайтеитен;
- ума: Топ-А – 30/0/0/0 , Топ-В – 15/5/0/0 , Топ-С – 7/2/1/0 , Топ-Д – 0/0/0/0;

О штрафах. Обычно вписывается мёртвая рука и после этого игрок вынужден просто делать цумогири.

Есть одно исключение: если игроку с мёртвой рукой зашла дора, он может не делать цумогири, может встроить её в руку и снести другую плитку. Однако после этого череда цумогири продолжается.

Обычно мёртвая рука выписывается за:

- снесение первым ходом благородной плитки (исключение дабурй);
- снесение доры до выхода в тенпай (исключение одинарная акадора и йшантен / рьяншантен при Топ-В);
- вы не сможете объявить победу с рукой, в которой упустили возможность улучшения;
- объявление рйчи если за столом обнаружена вероятность якумана;
- мбпай – ход не глядя, распознавание плитки на ощупь, ибо нефиг пытаться избежать этим таймаута хода;
- таймаут хода и другие вариации;

Если вам надо снести дору из тенпая без комбинационных яку, то требуется объявить рйчи. В ситуации же, где надо снести красную дору – её можно снести в любой момент, все ограничения с дорами касаются только тех, на которые указывает индикатор.

- суджи-ловушки запрещены – нельзя объявлять рйчи на том же ходу, когда сбрасываешь суджи к ожиданию, можно сделать объявление цумогири рйчи на следующем круге;
- полностью открытая рука допустима лишь в случае якумана;
- атозуке запрещён, но атозуке рон допустим, если все ваши ожидания дают яку;
- адское танки ожидание допустимо, если в руке есть комбинационные яку помимо рйчи;
- катаагари (ожидание, дающее яку лишь при попадании в нужную сторону рьямена) – запрещено;
- даматаен запрещён – при тенпае требуется объявить рйчи (исключение малое укеире для улучшения руки, в том числе до якумана);
- наказуке (открытие руки без яку) допустимо;
- канцу разрешён только в закрытой руке при тенпай из-за опасности появления новых дор и урадор;
- нельзя объявлять рйчи при опасности появления якумана – даисангена, шбсўши, цўйсб, рйўйсб и чинрбтб;
- допустимо сбрасывать подходящие кому-либо для якумана плитки только при сборе собственного якумана;
- увеличение укеире (сброс плиток, после которого будет требоваться замена ещё большего числа плиток в руке) – запрещено;
- бетаори (защита скидыванием из руки плиток, которые есть в коне оппонента) не приветствуется, цумогири допустимо – рискуй, страдай, атакуй, не сдавайся;

Одна из сложностей понимания джанки рйў состоит в том, что после второго юга, когда игра близится к завершению, включается свод правил Топ-А. Основная цель джанки рйў это стать в игре Топ-А, то есть единственным

саитеитен-игроком. Топ-В – два игрока в плюсе, Топ-С – три игрока в плюсе. За счёт удачной серии цумо можно получить позицию Топ-А с огромным отрывом и это то, чего боятся остальные игроки. Исходя из такой акцентированности на цумо, правила джанки рйū запрещают адские ожидания из-за слишком маловероятного цумо и бросания рйчи с немедленным заломом, например, объявить рйчи на 5 с ожиданием на 2 или 8.

Задачей для не достигших саитеитена является не допущение расчётов по Топ-А, поскольку для Топ-А ума – 30/0/0/0, то есть топовый игрок получает огромный отрыв по окончании игры. Игроки могут объединяться против Топ-А, чтобы создать ситуацию Топ-В или Топ-С, снизив свой потенциальный ущерб, а иногда и получив небольшой плюс. В таких играх можно встретить специальные набросы от игроков, которые хотят предотвратить появление Топ-А.

Сносить дору до тенпа можно в случае, если это необходимо для предотвращения Топ-А ситуации. Нельзя давать другим стать Топ-А. Потому существует правило, что дора сносится только при выходе в тенпаи, в тенпае, или в ряншантене. Снос доры на третьем ходу, когда вы ещё саншантен – грубое нарушение, штрафуемое мёртвой рукой. Снос же не встраивающейся доры в состоянии йшантена не является грубой ошибкой, но рассматривается как спорное решение (ведь сидеть в йшантене можно ооочень долго).

逆の [gyakuno] :: 麻将連合 [mājan rengō] :: 代打ち麻雀日本一決定戦 [dai utsu mājan nippon ichi ketteisen] :: 麻雀透明な [mājan tōmeina] :: 闘牌伝説アカギ ~ 闇に舞い降りた天才 [tōhai densetsu akagi – yami ni maiorita tensai] :: 北京俱樂部方庄 [běijīng jùlèbù fāngzhuāng]

Гякуно маджонг

Обратный или индейский маджонг. Может быть как обучающей, так и обычной игрой. Игроки производят сбросы из чужих рук. При тренировке своя рука ставится рубашкой к себе без сортировки, а цумогири всегда в левый край. При обычной игре – стандартно с сортировкой. При сборе руки объявляет агари видящий руку. Колода может быть любой от 36 до 136 плиток. Яку могут быть любыми, в зависимости от колоды. Втрём каждый производит сбросы в руке игрока справа, открытые шунцу запрещены, рон оплачивается между парой видящих руку игроков, все выплаты однократные. Вчетвером – производится парная игра с игроком напротив, а объявления стандартны. Обратите внимание – первый сброс делает не сам оя, а тот, кто отвечает за его руку, возможен вариант, где 14 плиток набирает не оя, а тот, у кого он будет производить первый сброс. Все остальные правила стандартны, допускаются вариации.

Мю-маджонг

Мю маджонг или маджонг ренгō (союз / лига / ассоциация). Использует правила из Хэйсэйской версии книги "Mahjong Hōchi Rules", окончательное 12е издание, 1996 год. Базируется на современных правилах, колода без дор.

Ари: куикае (входящая), агари яме.

Наши: йпацу, урадора, кандора, анканцу после рйчи, кокўши чанкан, ренхō, казое, сложение якуманов, abortивные ничьи, цумибō и нōтен выплаты.

Штрафы: пао (даисанген, шōсўши и даисўши), мёртвая рука (ложное или пустое объявление группы; сдвиг шунцу), чомбо (всё остальное).

Первый всеобщий японский турнир

Правила базировались на современных. Колода 136 плиток, без дор. Игрался ханчан, гентен был равен 30000, оки нет. Ушедшие в минус игроки исключались из турнира. Применялась комбинированная ума: +15 / -5 / -5 / -5; +10 / +5 / -5 / -10; +6 / +5 / +4 / -15. При совпадении очков в конце турнира несколько игроков могли делить между собой одно и то же место. По событию был снят фильм 「雀鬼 5」 [janki 5]. Правила восстановлены по данному фильму.

Ари: йпацу, урадора. **Наши:** шўги, хако тен (буттоби: минус). **Штрафы:** вероятно, были стандартные.

Вашизу маджонг

Маджонг тōмеина. Битва между командами востока и запада. Одна, две или три четверти набора плиток каждого типа прозрачные. Впервые представлен в манге "Акаги – легенда маджонга: гений, спустившийся во тьму", в 66 главе. Базируется на современных правилах, колода без дор.

В команде два игрока, сидящих рядом. Основные игроки сидят напротив. Помощник каждого сидит справа. Длительность игры составляет 6 ханчанов. По согласию игрок может продолжить или остановить игру каждые 2 ханчана. Гентен равен 200000, очки за игру считаются только у основных игроков. Верхний предел 200000 очков. Стены не строятся, поэтому кости бросают 1 раз для определить оя. Плитки вытягивают из мешка в перчатках дабы исключить поиск нужной плитки на ощупь. Для удобства мешок кладётся в специальное углубление в центре стола. Плитки набираются по две, а не четыре как обычно. Далее, оя вытаскивает индикатор доры из мешка. Доры кладутся между центром стола и коном оя. Когда основной игрок объявляет агари по цумо или со второго основного агари по рон выплаты производятся сразу, оставшаяся сумма выплачивается после окончания текущего ханчана. Урадору и канурадору достаёт победитель раздачи. После семидесяти сбросов раздача считается исчерпанной, независимо от количества канцу в игре. Ока: 20000 очков. Ума: +30/+10/-10/-30.

Дубликатный маджонг

Битва между командами по четыре игрока. Был представлен в Пекине (Китай) 11 мая 2015 г. группой молодых игроков из Пекинского клуба Фанчжуан. Может базироваться на любых правилах, обычно MCR, WRC или EMA. Колода всегда состоит из 108 или 136 плиток в зависимости от правил.

Участвуют некоторое число команд, кратное четырём по 4 игрока, которые одновременно играют полную игру на своих столах. Каждая команда закрепляет положение игроков за разными столами по разным сторонам света. Таким образом разыгрывают все четыре заданных стены. Состав плиток в стене определяют случайным образом, который набирается командой судей, одинаковый для каждого стола. Каждый игрок получает коробку плиток с прозрачной

крышкой. С тремя рядами для колоды в 136 плиток: 13, 11 и 10 штук – стартовая рука, нижний ряд и верхний ряд стены, смещённый влево. С двумя рядами для колоды в 108 плиток: 13 и 14 штук – стартовая рука и стена. При наличии мёртвой стены она составляется из первых трёх плиток справа стен игроков и выставляется в центре стола. Каждый игрок берёт плитки из своей персональной стены. При объявлении конга плитка на замену берётся с левого конца собственной стены игрока. Ничья происходит, если игрок не может взять плитку из своей стены. Последняя плитка при разборе собственной стены является последней в раздаче. После её сброса раздача завершается. Как и в любом турнире общепринятые правила стола могут быть несколько изменены для текущего турнира. Также сам турнир может проводиться по различным правилам жеребьёвки и тасовке команд с последующим их соревнованием.

После каждого розыгрыша руки, полученные очки добавляются к командным очкам. Для получения результата команды, очки всех игроков команды со всех столов суммируются и конвертируются по таблице в IMP (International Match Points). Суммарный результат команды равен сумме IMP, полученных командой по всем игравшимся сдам.

柔道麻雀 [jūdō mājan] :: 王様麻雀 [ōsama mājan] :: カスタム [kasutamu]

Дзюдо маджонг

Играется ханчан, все начинают с нуля очков. Имеется следующая система оценки рук: 1 хан – 100 очковая палочка, 2 хан – 500 очковая палочка, 3 хан – 1000 очковая палочка, от 4 до 5 хан – 5000 очковая палочка, 6 хан и более – 10000 очковая палочка. Две одинаковые палочки обмениваются на одну более высокого ранга. Вместо нōтен выплата тенпаи игроки получают 100 очковую палочку. При получении первой 10к палочки вся игра досрочно заканчивается. Набросивший в руку со стоимостью от 4 хан теряет одну палочку самого высокого ранга. Дополнительные раунды не играют, победителем считается обладатель высшего ранга. Имеются вариации:

- Палочки имеющих рангов не выдаются, при повышении ранга восстанавливаются палочки всех предыдущих рангов, палочек для которых у игрока нет.
- За наброс выдаётся чёрная палочка соответствующего победителю ранга.

Императорский маджонг

Играется йчансен или др тип игры на выбор, оя – император, ко – простолюдины. Стартовое количество очков в каждом раунде составляет 97000 у оя и 1000 у остальных. Раунд идёт фиксированное число раздач от 2 до 4, при этом в течение всего раунда оя не меняется, но если двое простолюдин уйдёт в минус более чем на 24000 очков – раунд завершается досрочно, аналогично если все простолюдины достигнут нуля очков. После завершения каждого раунда наступает аудиенция к императору, если нет простолюдинов с минус 24000 очков и ниже.

Если имеется 1 простолюдин с положительным счётом – император удваивает его счёт, если их двое – утраивает, а если трое – учетверет. С должников взимается по 2000 очков, причём минимум не может быть меньше минус 24000 очков. Результаты каждого раунда записываются отдельно и суммируются в конце игры.

5-6 игроков

В данном виде игры перед раундом игроки распределяют порядок своих мест кубиками по убыванию уникальных значений или уникальными номерными плитками по числу игроков. Далее эта очередь сохраняется минимум в течение всего раунда или может перераспределяться перед каждым раундом. Игра происходит с постоянной циклической заменой игроков после каждой раздачи – уходит один игрок в начале очереди и приходит один в конце. Число раздач в раунде равно числу игроков. Игра может состоять из нескольких раундов. Все остальные правила стандартны и могут основываться на игре втроём или четвером, допускаются вариации.

7-8 игроков

В данном виде игры используется две колоды и очень большой стол, все играют одновременно, при наличии восьмого игрока добавляются два набора сезонов. У каждого игрока своя плитка места с рассадкой в следующем порядке: восток, белый, юг, зелёный, запад, красный, север, сезоны. Сезоны встраиваются в руку и из них можно составлять пару, коцу и канцу, их базовая стоимость равна 0 фу. Всемером все строят стены по 20 тонгов и разворачивают звездой, лучами из центра стола. При игре всемером мёртвая стена 13 тонгов, дора в пятом. При игре ввосьмером все строят стены по 17 тонгов, оставшиеся в центре стола 8 плиток – риншанпай, мёртвая стена 9 тонгов, дора в первой. Риншанпай возвращает в мёртвую стену её хозяин после набора рук, таким образом мёртвая стена восстанавливается до 13 тонгов. Набор рук может быть в стандартном порядке разбора стены или из краёв лучей в центре, начиная с разломанной стены – тянуться через весь стол может быть очень неудобно, по мере набора игроки могут сдвигать свою стену дальше к центру стола, облегчая другим игрокам набор своей руки. Поскольку число раздач в раунде равно числу игроков – раунд получается слишком длинным, поэтому число играемых раундов оговаривается заранее, а порядок определяется порядком открытия благородных плиток при распределении мест, начиная с первой открытой плитки, а не востока. Все остальные правила стандартны, допускаются вариации.

Добавив цветы в колоду – они не будут привязываться к месту, а в случае вытаскивания из колоды заменяться из конца живой стены, включая индикаторы дор, цветов в урадоре будет указывать на отсутствие доры. При игре всемером оставшиеся в центре стола 8 плиток достраиваются в начало живой стены её хозяином после набора плиток на руки, а при игре ввосьмером строятся стены по 18 тонгов у каждого без остатка плиток соответственно.

Вы можете оставлять 8 плиток по центру стола – в этом случае можно будет тянуть любую из них, но достраивающий не сможет их облапать и узнать, что там осталось. Используйте это как правило вашего стола.

Используйте разноцветные кости 5дб. Три чёт-нечет как кости 0/6 и две обычных. В сумме все чёт-нечет и одна обычная будут как полноценная кость d24, сумму этой группы костей нужно умножить на 6 и прибавить значение второй обычной кости, что даст 144 места разлома стены. При сумме "24" оставшуюся кость вне суммы можно воспринимать как чёт-нечет с гранями 1/3/4 как "1" и 2/5/6 как "2". В результате получится одинаковая вероятность разлома в диапазоне от 1 до 140, что точно соответствует двум колодам с сезонами без цветов.

Используя разноцветный набор 2d12 (первое значение умножаем на 12 и прибавляем второе, обе грани "12" используйте как "0" чтобы убрать постоянное смещение в 13 тонгов), что даст 144 места разлома, для приближения к 140 при выпадении "11" на умножаемой кости вторую воспринимайте как d6 – используйте остаток деления на 6 для суммирования, при остатке ноль прибавляйте шесть, что даст 138 мест разлома из 140.

При игре двумя колодами возникает необходимость в дополнительных правилах описания групп поскольку может возникать ситуация, когда в руке присутствует 5 и более идентичных плиток. Вы можете запретить объявление сверх канцу (*чō канцу*), но в случае их разрешения данные группы будут иметь ниже следующие названия, длину, объявления и стоимость. Поскольку суммарные выплаты от множества игроков будут выше в 2 раза, чем обычно, то базовая стоимость групп снижена, а также введён штраф снижения базовой стоимости на накопительное повышение.

超 [chō] :: 銅 [dō] :: 銀 [gin] :: 金 [kin] :: 鑽 [san] :: 金剛石 [kongōseki]

Тип группы	Всего плиток / Боковые	Объявление	Средние		Важные	
			Открытая	Закрытая	Открытая	Закрытая
• Пон	3	"Пон!" ("Бом!")	1	2	2	4
• Кан	4	"Кан!" ("Мост!")	2	4	4	8
• Медный	5	"Дō!" ("Медь!")	4	8	8	16
• Серебряный	6	"Гин!" ("Серебро!")	8	16	16	32
• Золотой	7	"Кин!" ("Золото!")	16	32	32	64
• Алмазный	8	"Сан!" ("Алмаз!")	32	64	64	128

На самом деле алмаз будет *конгōсеки* (камень золотой твёрдости), а *сан* – бурить (алмазное сверло). Если вы играете вчетвером набором с пятью идентичными, то объявление звучит как "Чō!" ("Сверх!"), а стоимость соответствует алмазной группе плиток. Форма группы продолжает группу из четырёх плиток, а двойное повышение запрещено.

Так же появляются многократные повышения, которых становится 5 уровней, при этом вы можете запретить многократное повышение или оставить это как есть. Стоимость многократно повышенных групп равна сумме стоимости исходной группы и стоимости повышения до текущей группы по числу плиток, лежащих боком. Обратите внимание, что только первое повышение открытых групп увеличивает ранг группы, второе и последующее ранг не увеличивает. Кроме того, у вас появляется возможность повышения закрытых групп.

При начальном объявлении группы риншанпай берётся с конца мёртвой стены, а оставшиеся собираемые плитки с конца живой стены, если это требуется. При последующем повышении групп начиная с канцу новые доры не открываются. При повышении открытых групп ограблением можно делать объявление как "Чō!" ("Сверх!"). Если вы повышаете уже открытую группу канцу и выше – добор производится с конца живой стены.

В китайском маджонге неважно с кого была ограблена плитка, но в японском это не так. Группу из трёх плиток невозможно сконфигурировать для семи противников, поэтому лежащие боком плитки можно всегда класть справа, слева или чередованием для горизонтального выравнивания групп, плитки с третьей боковой или пятой любой нужно укладывать во второй слой в указывающем принцип положении.

Если вы играете по японским правилам, то вам потребуется дополнительный инвентарь для обозначения ограблений. Для чего вы можете нарезать самостоятельно маркеры по размеру плиток с обозначениями игроков и последовательностью их ограблений. Каждому игроку потребуется набор с его благородным символом и номером от 1 до 4. При объявлении пара игроков обменивается своими маркерами по их порядку. Чужой маркер кладётся вместо ограбленной плитки и возле открытой группы соответственно.

В качестве маркеров вы можете использовать готовые пластиковые жетоны, отрезанные углы игральных карт, нарезанную самостоятельно фанерную плитку или приобрести детский набор девяти цветного маджонга "Понджан". Б/У понджан с некоторыми погрызенными, раздавленными или потерянными плитками обходится в четверть стоимости, проблема обычно может быть только в доставке.

Вообще, говоря на чистоту, способ игры без маркеров всё же существует, но он неудобный и громоздкий. Для обозначения игрока, с которого вы ограбили плитку придётся использовать двоичную систему исчисления, где вертикальная плитка будет обозначать ноль, а боковая – единицу, игроки должны получить жёстко привязанные номера мест по порядку, причём счёт будет начинаться с единицы, а последний игрок будет иметь номер ноль. Восток – две прямо лежащие и одна боком лежащая плитка, и т. д... Сезон – ноль, то есть три прямо лежащие плитки. Такая система счисления нужна для полной совместимости с правилами игры, где Восток имеет первый номер – бросок костей.

Ограбленную плитку при этом нужно всегда класть слева в старшем разряде числа. Далее справа кладутся прямо лежащие плитки, которые вы выложили из своей руки при объявлении, если их было больше двух. Справа от прямо лежащих требуется выкладывать боком лежащие плитки, обозначая повышения.



Восточный ветер



Белый дракон



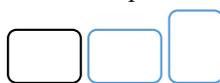
Южный ветер



Зелёный дракон



Западный ветер



Красный дракон



Северный ветер



Сезон



Пример:

– дважды повышенная медь с начальным ограблением севера. Светло-синим выделены плитки, которые были выложены из руки, плитки повышения справа от них можно класть как обычно в 2 ряда, повторяя в этом формат шокана.

Пример: [white][white][white][blue][white][white][white] – дважды повышенная медь с начальным ограблением севера. Светло-синим выделены плитки, которые были выложены из руки, плитки повышения справа от них можно класть как обычно в 2 ряда, повторяя в этом формат шокана.

Нимā: ренгōносан рйчи на двоих

Правила стола, отличия от стандартного рйчи на четверых (*ренгōносан* – дословно "объединение трёх", т.е. триплет):

- Инвентарь: плиток по 3, собственные ветра и сезоны (108 шт.), кости – 2d20 (стена / игрок + место);
 - Стена: 18+9+18+9;
 - Плитки раунда и места: восток / запад (тоншāсен);
 - Гентен: 25к очков, пара фиктивных игроков имеет общий счёт с 50к;
 - Мёртвая стена 20 тонгов, дора в третьем;
 - Фиктивные игроки (юг и север): не получают плитки, никогда не становятся оя и не участвуют в выплатах при исчерпывающей ничьей, единственный вариант участия – это случай с чомбо;
 - Собственный кон игроков: предельный объём 24 плитки без учёта ограблений, при заполнении задача завершается на текущем круге;
 - До двух открытых шунцу и до трёх смешанных кōцу / канцу, кроме ветров;
- Каны: циклически дополняемые мастями;
 - После своего хода игрок переворачивает плитку в живой стене за фиктивного игрока справа, с неё можно сделать объявление – аналог четырёх конов;
 - Хонба: стоит 200 очков, добавляется после ренчана;
 - Пāренчан: хонба обнуляется, а ветер принудительно сменяется;
 - Абортивные ничьи: отсутствуют;
 - Исчерпывающая ничья: 1500 очков;
 - Мёртвая рука: заменяется исчерпывающей ничьей;
 - Стоимость чомбо: манган;
 - Используемые правила: куйтан и атозуке;
 - Продолжительность игры: или пока не надоеет, или не будет достигнут сайтентен, или 1 из игроков уйдёт в минус, в том числе фиктивный;
 - Яку: стандартный список для четырёх игроков;

Кости: ① не чёт – стена оя, чёт – стена ко; 1 ÷ 10 – 1й набирает оя, 11 ÷ 20 – ко; ② мёртвая стена – по часовой от разлома.

Дополнение мастей: пин → сō → ман → пин;

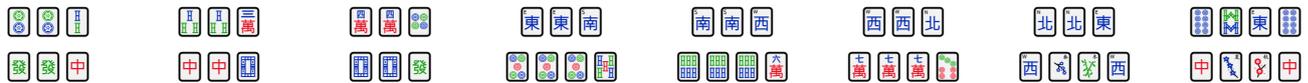
Дополнение благородных: схема дор;

Сезон-масть-дракон: весна-пин-белый, лето-сō-зелёный, осень-ман-красный, зима-все-все;

Сезоны (принадлежность ветрам сохраняется для объявления стандартных канов и получения двойных якуманов):

- встраиваются, можно собирать тоицу, кōцу и канцу, стоимость – стандартная для благородных, не якухан;
- соответствие и пары: любое одномастное кōцу, восток-весна-зима, запад-лето-осень;
- пара красных драконов или собственных ветров в паре собственных сезонов дают 1 хан, не совмещается с любыми яку, требует объявления (кан) и добора двух плиток из конца живой стены, не имеет кандоры;

Примеры кōцу / канцу – допускается только одна замена, но ветер места может повисить любое кōцу 1 раз:



Двойные якуманы на канах ветров и драконов, драконы добираются пятёрками и включают кōцу сезонов:



Выплаты (Фиктивный игрок – ко игрок, нижняя строка. Чйтоицу: 1 хан и 50 фу, расширенная сочетаемость):

Фу Хан	1	2	3	4	Дополненные
20	1000 (700 / 300) 700 (500 / 200)	2000 (1300 / 700) 1300 (900 / 400)	3900 (2600 / 1300) 2600 (1700 / 900)	7700 (5100 / 2600) 5200 (3500 / 1700)	Кōцу средних +1 фу / +2 фу
30	1500 (1000 / 500) 1000 (700 / 300)	2900 (1900 / 1000) 2000 (1300 / 700)	5800 (3900 / 1900) 3900 (2600 / 1300)	11600 (7700 / 3900) 7700 (5100 / 2600)	Кōцу важных +2 фу / +5 фу
40	2000 (1300 / 700) 1300 (900 / 400)	3900 (2600 / 1300) 2600 (1700 / 900)	7700 (5100 / 2600) 5200 (3500 / 1700)	12000 (8000 / 4000) 8000 (5300 / 2700)	Канцу средних +5 фу / +10 фу
50	2400 (1600 / 800) 1600 (1100 / 500)	4800 (3200 / 1600) 3200 (2100 / 1100)	9600 (6400 / 3200) 6400 (4300 / 2100)		Канцу важных +10 фу / +21 фу
60	2900 (1900 / 1000) 2000 (1300 / 700)	5800 (3900 / 1900) 3900 (2600 / 1300)	11600 (7700 / 3900) 7700 (5100 / 2600)		Открытые / Закрытые
70	3400 (2300 / 1100) 2300 (1500 / 800)	6800 (4500 / 2300) 4500 (3000 / 1500)	12000 (8000 / 4000) 8000 (5300 / 2700)		Стандартные (Одномастные)
80	3900 (2600 / 1300) 2600 (1700 / 900)	7700 (5100 / 2600) 5200 (3500 / 1700)			Кōцу средних +2 фу / +4 фу
90	4400 (2900 / 1500) 2900 (1900 / 1000)	8700 (5800 / 2900) 5800 (3900 / 1900)	Оя ↑	Рон ←	Кōцу важных +4 фу / +8 фу
100	4800 (3200 / 1600) 3200 (2100 / 1100)	9600 (6400 / 3200) 6400 (4300 / 2100)	Ко Фиктивный ↓	(Цумо) →	Канцу средних +8 фу / +16 фу
110	5300 (3500 / 1800) 3600 (2400 / 1200)	10600 (7100 / 3500) 7100 (4700 / 2400)	(Фиктивный /	/ Реальный)	Канцу важных +16 фу / +32 фу

5	манган	12000 (8000 / 4000) 8000 (5300 / 2700)	11 ÷ 12	санбаиман	36000 (24000 / 12000) 24000 (16000 / 8000)
6 ÷ 7	ханеман	18000 (12000 / 6000) 12000 (8000 / 4000)	13 ÷ 25	якуман	48000 (32000 / 16000) 32000 (21300 / 10700)
8 ÷ 10	баиман	24000 (16000 / 8000) 16000 (10700 / 5300)	26 ÷ 38	двойной якуман	96000 (64000 / 32000) 64000 (42700 / 21300)

Нимā: тоицу рйчи на двоих

Правила стола, отличия от стандартного рйчи на четверых:

- Инвентарь: плиток по 2, цветы/акадоры и сезоны (76 шт.), кости – 2d20 (стена / игрок + место);
- Стена: 19+19;
- Плитки раунда и места: восток / запад (тоншāсен);
- Гентен: 25к очков, пара фиктивных игроков имеет общий счёт с 50к;
- Мёртвая стена 4 тонга, доры нет, риншанпаи набираются с конца живой стены;
- Фиктивные игроки (юг и север): не получают плитки, никогда не становятся оя и не участвуют в выплатах при исчерпывающей ничьей, единственный вариант участия – это случай с чомбо;
- До двух открытых шунцу и до трёх переплетённых кōцу / канцу, кроме ветров;
- Каны: циклически объединяемые тоицу одинакового достоинства;
- Хонба: стоит 200 очков, добавляется после ренчана;
- Пāренчан: хонба обнуляется, а ветер принудительно сменяется;
- Абортивные ничьи: отсутствуют;
- Исчерпывающая ничья: 1500 очков;
- Мёртвая рука: заменяется исчерпывающей ничьей;
- Стоимость чомбо: манган;
- Используемые правила: кунтан и атозуке;
- Продолжительность игры: или пока не надоест, или не будет достигнут сайтеитен, или 1 из игроков уйдёт в минус, в том числе фиктивный;
- Яку: стандартный список для четырёх игроков;

Кости:

- ① не чёт – стена оя, чёт – стена ко; $1 \div 10$ – 1й набирает оя, $11 \div 20$ – ко;
- ② мёртвая стена – против часовой от разлома.

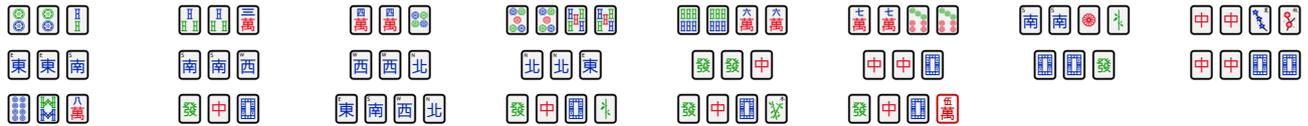
Дополнение мастей: пин → сō → ман → пин;

Дополнение благородных: схема дор;

Цветы/акадоры и сезоны (в переплетённый канцу драконов входит только *зима* или *бамбук* он же *ака дора ман*):

- нет соответствия ветрам, драконам и мастям, внутреннее соответствие так же отсутствует;
- встраиваются, можно собирать тоицу, кōцу и канцу, стоимость – стандартная для благородных, якухай;
- использование: тоицу цветов или сезонов может повисить любое тоицу до канцу;

Примеры кōцу / канцу, переплетённые кōцу / канцу в нижнем ряду:



Двойные якуманы на канах ветров и драконов содержат все цветы и сезоны, драконы дополнительно любое кōцу:



Выплаты (Фиктивный игрок – ко игрок, нижняя строка. Чйтоицу: 1 хан и 50 фу, расширенная сочетаемость.):

Фу Хан	1	2	3	4	Дополненные
20	1000 (700 / 300) 700 (500 / 200)	2000 (1300 / 700) 1300 (900 / 400)	3900 (2600 / 1300) 2600 (1700 / 900)	7700 (5100 / 2600) 5200 (3500 / 1700)	Кōцу средних +1 фу / +2 фу
30	1500 (1000 / 500) 1000 (700 / 300)	2900 (1900 / 1000) 2000 (1300 / 700)	5800 (3900 / 1900) 3900 (2600 / 1300)	11600 (7700 / 3900) 7700 (5100 / 2600)	Кōцу важных +2 фу / +5 фу
40	2000 (1300 / 700) 1300 (900 / 400)	3900 (2600 / 1300) 2600 (1700 / 900)	7700 (5100 / 2600) 5200 (3500 / 1700)	12000 (8000 / 4000) 8000 (5300 / 2700)	Канцу средних +5 фу / +10 фу
50	2400 (1600 / 800) 1600 (1100 / 500)	4800 (3200 / 1600) 3200 (2100 / 1100)	9600 (6400 / 3200) 6400 (4300 / 2100)		Канцу важных +10 фу / +21 фу
60	2900 (1900 / 1000) 2000 (1300 / 700)	5800 (3900 / 1900) 3900 (2600 / 1300)	11600 (7700 / 3900) 7700 (5100 / 2600)		Открытые / Закрытые
70	3400 (2300 / 1100) 2300 (1500 / 800)	6800 (4500 / 2300) 4500 (3000 / 1500)	12000 (8000 / 4000) 8000 (5300 / 2700)		Стандартные (Одномастные)
80	3900 (2600 / 1300) 2600 (1700 / 900)	7700 (5100 / 2600) 5200 (3500 / 1700)			Кōцу средних +2 фу / +4 фу
90	4400 (2900 / 1500) 2900 (1900 / 1000)	8700 (5800 / 2900) 5800 (3900 / 1900)	Оя ↑	Рон ←	Кōцу важных +4 фу / +8 фу
100	4800 (3200 / 1600) 3200 (2100 / 1100)	9600 (6400 / 3200) 6400 (4300 / 2100)	Ко Фиктивный ↓	(Цумо) →	Канцу средних +8 фу / +16 фу
110	5300 (3500 / 1800) 3600 (2400 / 1200)	10600 (7100 / 3500) 7100 (4700 / 2400)	(Фиктивный / ↓)	/ Реальный →	Канцу важных +16 фу / +32 фу

5	манган	12000 (8000 / 4000) 8000 (5300 / 2700)	11 ÷ 12	санбаиман	36000 (24000 / 12000) 24000 (16000 / 8000)
6 ÷ 7	ханеман	18000 (12000 / 6000) 12000 (8000 / 4000)	13 ÷ 25	якуман	48000 (32000 / 16000) 32000 (21300 / 10700)
8 ÷ 10	баиман	24000 (16000 / 8000) 16000 (10700 / 5300)	26 ÷ 38	двойной якуман	96000 (64000 / 32000) 64000 (42700 / 21300)

Санмā: ренгōносан рйчи на троих

Правила стола, отличия от нимā с триплетами (на 108 плиток):

- Инвентарь: плиток по 3, все драконы и сезоны без зимы (108 шт.), кости – 1d12 или 1d30 (стена / игрок) + 1d20 (место разлома);
- Стена: 18+18+18;
- Мёртвая стена 14 тонгов, дора в третьем;
- Плитки раунда и места: драконы (сангенсен);
- Гентен: 30к очков;
- Саитеитен: наши / ари / ограничено;
- Ренчаны: оговариваются отдельно;
- Фиктивных игроков нет, Карл, не трогай стену;
- Абортивные ничьи: оговариваются отдельно;
- Исчерпывающая ничья: 3000 очков;
- Мёртвая рука: присутствует стандартно;
- Используемые правила: куйтан и атозуке;

Кости (mod – остаток от деления, ÷ – диапазон):

- d12: 1,4,7,10 – оя; 2,5,8,11 – правая; 3,6,9,12 – левая; 1÷4 – 1й набирает оя, 5÷8 – правый, 9÷12 – левый;
- d30: $X \bmod 3 = 1$ – оя; $X \bmod 3 = 2$ – правая; $X \bmod 3 = 0$ – левая; 1÷10 – 1й набирает оя, 11÷20 – правый, 21÷30 – левый;
- d20: мёртвая стена – против часовой от разлома.

Дракон раунда и места. Оя стандартно играет за белого дракона (символизирует неизвестное будущее).

Сезоны (тут отличия от нимā, соответствие ветрам, встраивание в руку и построение фреймов такие же):

- соответствие и пары: любое одномастное кōцу, белый-весна-лето, зелёный-лето-осень, красный-осень-весна;
- пара севера или собственных драконов в паре собственных сезонов дают 1 хан, не совмещается с любыми яку, требует объявления (кан) и добора двух плиток из конца живой стены, не имеет кандоры;

Примеры канцу – допускается только одна замена, но дракон места может повисить любое кōцу 1 раз:



Двойные якуманы на канах, ветра добираются сезонами и драконом места, драконы включают кōцу сезонов:



Выплаты (Чйтоицу: 1 хан и 50 фу, расширенная сочетаемость.):

Фу Хан	1	2	3	4	Дополненные
20	1000 (500 / 500) 700 (500 / 200)	2000 (1000 / 1000) 1300 (900 / 400)	3900 (2000 / 1900) 2600 (1700 / 900)	7700 (3900 / 3800) 5200 (3500 / 1700)	Кōцу средних +1 фу / +2 фу
30	1500 (800 / 700) 1000 (700 / 300)	2900 (1500 / 1400) 2000 (1300 / 700)	5800 (2900 / 2900) 3900 (2600 / 1300)	11600 (5800 / 5800) 7700 (5100 / 2600)	Кōцу важных +2 фу / +5 фу
40	2000 (1000 / 1000) 1300 (900 / 400)	3900 (2000 / 1900) 2600 (1700 / 900)	7700 (3900 / 3800) 5200 (3500 / 1700)	12000 (6000 / 6000) 8000 (5300 / 2700)	Канцу средних +5 фу / +10 фу
50	2400 (1200 / 1200) 1600 (1100 / 500)	4800 (2400 / 2400) 3200 (2100 / 1100)	9600 (4800 / 4800) 6400 (4300 / 2100)		Канцу важных +10 фу / +21 фу
60	2900 (1500 / 1400) 2000 (1300 / 700)	5800 (2900 / 2900) 3900 (2600 / 1300)	11600 (5800 / 5800) 7700 (5100 / 2600)		Открытые / Закрытые
70	3400 (1700 / 1700) 2300 (1500 / 800)	6800 (3400 / 3400) 4500 (3000 / 1500)	12000 (6000 / 6000) 8000 (5300 / 2700)		Стандартные (Одномастные)
80	3900 (2000 / 1900) 2600 (1700 / 900)	7700 (3900 / 3800) 5200 (3500 / 1700)			Кōцу средних +2 фу / +4 фу
90	4400 (2200 / 2200) 2900 (1900 / 1000)	8700 (4400 / 4300) 5800 (3900 / 1900)	Оя ↑	Рон ←	Кōцу важных +4 фу / +8 фу
100	4800 (2400 / 2400) 3200 (2100 / 1100)	9600 (4800 / 4800) 6400 (4300 / 2100)	Ко Фиктивный ↓	(Цумо) →	Канцу средних +8 фу / +16 фу
110	5300 (2700 / 2600) 3600 (2400 / 1200)	10600 (5300 / 5300) 7100 (4700 / 2400)	(Фиктивный /	/ Реальный)	Канцу важных +16 фу / +32 фу

5	манган	12000 (6000 / 6000) 8000 (5300 / 2700)	11 ÷ 12	санбаиман	36000 (18000 / 18000) 24000 (16000 / 8000)
6 ÷ 7	ханеман	18000 (9000 / 9000) 12000 (8000 / 4000)	13 ÷ 25	якуман	48000 (24000 / 24000) 32000 (21300 / 10700)
8 ÷ 10	баиман	24000 (12000 / 12000) 16000 (10700 / 5300)	26 ÷ 38	двойной якуман	96000 (48000 / 48000) 64000 (42700 / 21300)

Общая информация для нимā и санмā. Дополненные не одномастные кōцу и канцу можно не использовать, если хотите. Базовая стоимость не одномастных кōцу / канцу – 2/3 от нормальной. Полную стоимость имеют только одномастные кōцу и канцу, дополненные весной, летом, осенью или плиткой места. Оя с соответствием плитке зимы в пролёте – у него и так ранг на выплаты. Соответствие сезон-масть-дракон имеет в основе исторические корни. Зима имеет общее соответствие поскольку её масть десятков была исключена при династии Цин до появления маджонга как такового. С 1900 по 1905 при попытке восстановления старых правил соответствия династии Мин с четырьмя мастями вместо трёх осень и зима, а также хризантема и бамбук были поменяны местами, что вызывало путаницу в правилах в следствие чего была возвращена стандартная схема соответствия династии Цин с тремя мастями. На самом деле эта схема была правильной, а новая – нет, всё дело в привычке, конфликт возник из-за нюансов правил династии Мин.

Как читать паифу

牌譜 [paifu] :: 家 [cha] :: 名 [na] :: 配牌 [haipai] :: 取 [shu] :: 出 [de] :: 最終 [saishū] :: 表記名 [hyōki-me] :: 麻雀牌 [mājan pai] :: 表/裏 ドラ 表示 [hyō/ura dora hyōji] :: 局 [kyoku] :: 場 [ba] :: 連荘 [renchan] :: 入 [nyū] :: アリス [arisu] :: 無し [nashi] :: 積み棒 [tsumibō] :: 供託 [kyō taku] :: 立直 [rīchi] :: 幢量王牌 [ryōton wanpai] :: 翻 [han] :: 役 [yaku] :: 状況 [jōkyō] :: 結果 [kekka] :: 途中流局 [tochū ryūkyoku] :: 支出 [shishutsu] :: 計算 [keisan]

Паифу – запись хода игры в виде отчёта развития рук игроков, представляющего из себя таблицу последовательности набора и сброса плиток. В отличие от видеозаписи в паифу сразу виден весь ход раздачи, представленный всего на одной странице. У паифу нет единого стандарта записи ходов игроков, также формат заголовка и итога зависит от набора правил стола. Наиболее постоянной частью паифу является только то, что блок каждого из игроков представляется подписью места игрока (*ча*), его именем (*на*) и четырьмя строками – раздача / стартовая рука (*хаипай*), пришедшие плитки (*шу*), сброшенные плитки (*де*) и завершение / конечная рука (*саишū*). Всё остальное представляется в свободной форме. Минимальный заголовок паифу состоит из: наименования игры/чемпионата/правил (*хйōки-меи*), состава колоды (*мāджан пай*, чаще всего это акадоры, для традиционных и классических правил могут добавляться цветы или наоборот исключаться некоторые плитки при игре вдвоём или втроём). Далее идут: номер раздачи, плитка раунда (*кёку*); номер/плитка раздачи в раунде (*ба*); номер и/или плитка ренчана (*нйū*); депозит (*кйō таку*) – очки в начале раунда, включающие рйчи ставки и наследуемые штрафы, достающиеся следующему, объявившему агари; ока (опционально) – может накапливать как рйчи ставки, так и штрафы; размер мёртвой стены (*рйōтон ванпай*, опционально) – может иметь переменный размер при разломе. В последней строке указываются: доры (мёртвая стена) – верхний слой (*хйō*) и нижний слой (*ура*), и Алиса (*Арису*, опционально) – если места не хватает – используется основная свободная часть блока снизу.

В конце блока каждого из игроков может записываться значение правил, влияющих на выплаты или ход игры:

- Накопление: недопустимые действия (*наиши*), собственные хонба (*цумибō*), не разыгранный депозит (*кйō таку*), не разыгранные рйчи ставки (*рйчи*);
- Удвоения (*хан*): Алиса, разлом, бикфордов шнур, большой разлом;
- Паттерны (*яку*): комбинационные; ситуационные – йппацу, рйчи, дабуру рйчи, дпун рйчи, мензен цумо, риншан каихō, хайтеи, кан за каном, тенхō, чйхō, канбури, хōтеи, цубамэ гаеши, чанкан, ренхо, кяндонхō, пōхоипāренчан, нагаши, казое, манеман, пāренчан, тōканхō; особые – замена цветка;
- Ситуации (*джōкйō*): пао, чомбо, штрафы, мёртвая рука, якитори, жетоны, охота, укус;
- Результат (*кекка*): агари (*цумо, рон, хōджу*), ничья (*рйūкёку – тенпай, нōтен*), аборт (*точū рйūкёку – причины*);

В итоговом блоке записывается информация о выплатах (*шишущу*) и текущий счёт (*кеисан*). Текущий счёт может писаться внутри блока игрока. Паифу с базовыми правилами можно собрать здесь: [天鳳牌譜編集 \(http://tenhou.net/6\)](http://tenhou.net/6).

吃 / チー [chī] :: 碰 / ポン [pon] :: 槓 / カン [kan] :: 立直 / リーチ [rīchi] :: 榮 / 擺 / ロン [ron] :: 自摸 / ツモ [tsumo] :: 上家 [kamicha]

Ниже представлен возможный вариант таблицы с учётом всех приведённых ранее правил стола. В зависимости от конфигурации мёртвой стены число дор может меняться, тем самым сдвигать заголовок "Алиса".

表記名:		Подробные правила				麻雀牌:	Стандартная колода, без ака дор, 136 шт.			
#	1 / 12	局場入連巡:	東 東 東 0		供託:	0	才力:	20 000	幢量王牌:	7
表/裏 ドラ:					アリス:					
東家	配牌									
	取	7 自摸								
	出									
	最終									
	無し:	0	積み棒:	1	供託:	0	立直:	0	翻:	Шнур, 2 доры
役名	役:	Пинфу, Йппацу, Мензен цумо								
	状況:	Жетоны, Охота							結果:	Цумо
支出:	東: (6 000 + 400) × 3 + 100 = 19 300				計算:	44 300 / 18 500 / 18 600 / 18 600				

Над второй строкой пишутся объявления, сделанные данным игроком со стены, а под третьей строкой пишутся объявления, сделанные с кона данного игрока. Поскольку оя при раздаче может набрать сразу все 14 плиток, то ему не нужно тянуть плитку при первом ходе, поэтому ячейка во второй строке остаётся пустой или зачёркивается. На первом ходе оя была сброшена 2 пин. Каждый столбец таблицы соответствует одному кругу игры, но объявления канцу могут занимать 1 или 2 столбца в зависимости от стиля форматирования. На третьем круге оя снёс плитку из руки (*тедаши*) – плитка записана и во второй, и в третьей строке. На четвёртом круге оя снёс со стены 1 сō (стрелка вниз – *цумогири*), с которой юг объявил шунцу. На седьмом круге с оя был объявлен канцу северным игроком. В данной таблице используется много столбцовое форматирование канцу поскольку оно наиболее простое для написания и позволяет наглядно показывать объявления цепочек канцу. Восьмой столбец остаётся пустым, поскольку он занят канцу. Над второй строкой нужно написать номер круга в данном столбце, а в третьей строке можно отметить игрока, сделавшего объявление, дабы убрать разрыв при чтении паифу, если оставить ячейки пустыми – это снизит читаемость получения некоторых

ситуационных яку. На восьмом круге (девятый столбец) оя объявил рйчи, что он мог сделать уже на седьмом круге. В случае с объявлением канцу на рйчи плитке подпись объявления рйчи нужно писать справа от объявления канцу, поскольку этот столбец так же принадлежит этому же кругу, в остальных случаях подпись объявления рйчи нужно писать над второй строкой. Блоки "Удвоения", "Яку" и "Ситуации" можно исключить из таблицы, что просто несколько снизит наглядность. Обратите внимание на блок выплат. Суммарно в руке имеется 7 хан, поэтому возможны выплаты по следующей схеме – данное значение находится между 6 и 8 хан, имеющимися в таблице, поэтому выплаты идут за 6 хан плюс остаток за 1 хан всегда по первому столбцу в 20 фу, далее 100 очков добавляется за охоту, поскольку у оя есть пистолет (7 сб), а у юга есть незащищённая курица (юг объявил шунцу с 1 сб, но не использовал 8 сб для защиты).

Рассмотрим пример записи если бы восток объявил агари по рон. Вместо записи девятого круга у него была бы запись, указанная отдельно на четырнадцатом круге, а у южного игрока, с которого объявлен рон на девятом и десятом круге была бы запись, указанная отдельно на двенадцатом и тринадцатом круге. Далее показаны ничья и аборт.

Ниже показан краткий блок игрока, но без первой строки. Рассмотрим примеры объявлений фреймов.

名: Наки	吃	碰	槓	5	槓	槓	吃	9	10	10	立直	14	吃	16	18	19	槓	19	19	
	取	西	↓	三萬	發	東	↓	↓	六萬	一萬	發	七萬	八萬							
	出	八萬	七萬	東	六萬	發	中	西	南	白	白	八萬								
	最終	吃	碰	← 槓	→ 槓	→ 槓	碰	→ 槓	立直	↑	碰	立直	槓	19						
名	なし:	2	積み棒:	0	供託:	9	200	立直:	1	結果:	Hōten									

Первый круг – игрок вытаскивает со стены 3 сб и объявляет аншунцу, затем сбрасывает 8 ман, с которого игрок с права (*камича*) объявляет миншунцу. Если по правилам стола оя не разрешено набирать сразу все 14 плиток, то первый ход, как и у остальных для него будет начинаться с набора плитки со стены, что в очень редких случаях при агари с раздачи позволит трактовать яку при конфликте ожидания в большую сторону. Далее для примера число канцу не ограничено, при подобных условиях возможны множественные варианты конфигурации мёртвой стены с набором риншанпаев как из начала живой стены, так и с конца живой стены, доры могут отсутствовать или быть в ограниченном количестве. Третий круг – игрок вытаскивает со стены 2 пин и объявляет анкōцу, затем сбрасывает 6 сб, с которого другой игрок объявляет минкōцу. Пятый круг – игрок вытаскивает со стены 1 пин и объявляет с него анканцу, затем тянет риншанпай Западный ветер, после объявления канцу в ближайшем свободном от объявлений столбце нужно написать номер текущего для этой позиции круга, затем этот игрок сбрасывает 4 пин, с которого другой игрок объявляет минканцу, начиная новый шестой круг, после чего берёт риншанпай 7 ман, который сбрасывает в кон. Восьмой круг – игрок вытягивает со стены 3 ман и объявляет анканцу, затем тянет риншанпай 1 сб и объявляет с него ещё один анканцу, затем опять тянет риншанпай 7 пин и объявляет с него аншунцу, после чего сносит Восточный ветер.

В таблице выше было объявление минканцу с 8 пин. Данная запись у другого игрока может быть как в примере ниже. Десятый круг – во второй строке может указываться кон игрока, с которого производится ограбление по указанному под третьей строкой объявлению, в данном случае это минканцу. Далее этот игрок берёт риншанпай 2 сб и сбрасывает 6 ман. Объявления рйчи с последующим ограблением рйчи-плитки записываются как показано ниже. Двенадцатый круг – игрок вытаскивает Зелёного дракона из стены и сбрасывает его в кон с объявлением рйчи, но другой игрок объявляет с этой плитки минкōцу. Четырнадцатый круг – игрок вытаскивает из стены Красного дракона и сбрасывает его в кон, но западный игрок объявляет с этой плитки минканцу. Шестнадцатый круг – игрок вытягивает из стены 6 ман и объявляет шунцу, затем сбрасывает 5 сб, объявляя рйчи, но южный игрок делает с рйчи-плитки 5 сб объявление минкōцу и грабит её, поэтому запись объявления рйчи нужно сделать в следующем столбце и пометить его номером текущего круга, а также можно дополнить столбец местом игрока, сделавшего ограбление.

Аналогично можно записать нестандартный канцу из игры на двоих или троих с колодой, состоящей из триплетов плиток, включающий пару сезонов. Назовём это составным канцу – смотрите пример с восемнадцатого круга, тип игры сангенсен на троих. Дополненные канцу отдельных пояснений не требуют, поскольку записываются аналогично обычным канцу. Восемнадцатый круг – играющий за зелёного дракона набирает со стены 1 ман и сбрасывает Белого дракона, с которого оя (он играет за белого дракона) объявляет минканцу, тем самым завершая текущий круг, при этом играющий за красного дракона пропускает ход; в записи играющего за зелёного дракона в следующей колонке можно сделать пометку о ограбившей стороне; в записи играющего за красного дракона колонка остаётся пустой; у оя в той же колонке, где у играющего за зелёного дракона стоит пометка о ограбившем записывается значение ограбленной плитки с её принадлежностью к кону игрока, с которого эта плитка была получена, в данном случае это плитка Белого дракона из кона зелёного дракона, также над второй строкой дублируется объявление канцу; далее оя добирает две плитки с конца живой стены – 7 ман и 2 сб, после чего сбрасывает с руки 8 сб. Как видно из этого примера запись занимает 4 столбца и это без объявлений цепочек канцу, что тоже возможно.

Данного числа примеров должно быть достаточно для понимания данного формата записи, а также должно быть нетрудно разобраться с другими форматами записи. Данная таблица имеет 28 столбцов для записи ходов игроков, что в общем должно хватать, иначе используйте пустой блок ниже, деля его на всех поровну. Данное значение было взято из простого случая игры на двоих или троих игроков, где число позиций в коне ограничено 24 позициями и ещё 4 позиции добавлены для объявлений канцу, также при использовании правила "Алиса" 5 строк на 14 столбцов хватит даже если будет агари по рон на первом круге с последующим вскрытием всей стены до самого конца. При записи собранных открытых фреймов размещайте их так, чтобы боковая плитка не была под объявлением под третьей строкой, саму плитку оставляйте вертикально, а принадлежность указывайте стрелкой в нужную сторону над плитками или слева от фрейма, или можно использовать заливку фона ячейки цветом. В примере минкōцу, дважды повышенное тоицу, два минканцу. Шунцу и анканцу поясняющих стрелок не требует – их форма строго стандартизирована.

Дополнительно

Ниже представлен список мало значимых и мало применимых правил стола, а также вариации:

Правило	Пояснения
天辺 [teppen] Вершина	Наши / Ари. Игрок, достигший верхнего ограничения по очкам, считается победителем игры, все следующие раздачи и раунды отменяются. Обычно вершина устанавливается в 2 гентена.
重ね役満 [kasane yakuman] Куча якуманов	– 6 якуманов Четыре закрытых канцу ветров с ожиданием в хадака танки на дракона.
喰い下がり [kuisagari] Штраф стоимости открытой руки	Вспомогательное правило. Открытая рука стоит на 1 хан дешевле. Стоит понимать, что это правило не является 100% верным для всего, применяйте его при отсутствии информации о стоимости яку.
ドボン [dopon] Шлёпнуться	Наши / Ари. Игра заканчивается, если раздача заканчивается, когда счёт любого игрока ниже нуля. Игроку может быть разрешено опуститься ниже нуля, чтобы объявить рйчи, но, если он не объявит агари в раздаче – его отрицательный счёт завершит игру.
完全先付け [kanzen sakizuke] Совершенное понижение	Наши / Ари. Рука без яку не может считаться тенпаи или разрешить объявление агари, даже если последней плиткой получит яку. Правило является суммой двух других.
明槓とかは後めぐり [minkan toka wa ato mekuri] Открытие кандоры	Наши / Ари. Допускается только после сброса плитки.
ピンツモ [pintsumo] Пинцумо	Наши / Ари. Разрешает агари по цумо для пинфу.
現物牌 [genbutsu pai] Сброс идентичной	④ Наши / Ари. Является частью правила «Сбор фреймов и сброс» (карагири, а не куикае). Разрешает сброс идентичной ограбленной плитке.
筋牌 [suji pai] Сдвиг шунцу	④ Наши / Ари. Является частью правила «Сбор фреймов и сброс» (карагири, а не куикае). Разрешает сдвиг шунцу – сброс плитки с противоположного края от ограбленной.
賽子ルール [saikoro rûru] Кости	⑪ Ваша конфигурация описывает весь процесс разлома стены и набора плиток на руки. Комплектация костей, описание процесса разлома стены и набора плиток на руки.
方基点 [hō kiten] Направление отсчёта	⑪ По часовой / Против часовой. Указывает в какую сторону отсчитывать тонги мёртвой стены от позиции разлома.
率 [ritsu] Коэффициент умножения	⑪ Вариация. Разлом может быть создан во всех возможных позициях стены. Создаёт возможность разлома стены в любом месте за счёт дополнительной кости.
近況 [kinkyō] Текущее положение	Здравый смысл. Каждый игрок обязан знать количество имеющихся у него очков в каждый момент времени игры. Любой игрок или судья может спросить любого игрока о его положении в игре и, если он не может назвать правильное состояние – он может быть оштрафован на размер, указанный в чомбо. Так же игроки должны знать о состоянии штрафов др. др., которые идут в ока. При потере этой информации игра не может быть продолжена.
有り有りルール [ari ari rûru] Группа правил	Сокращение. Пара переключателей, отвечающая за куитан и атозуке. До кучи позволяет заказывать кофе, в этом случае переключатели отвечают за молоко и сахар.
平和自摸符 [pinfu tsumo fu] В т.ч. за пинфу яку	Наши: Нулевая стоимость / Ари: Стандартная стоимость / Индивидуальная стоимость в фу. Начисление миниочков по цумо на пинфу яку. Если да, то рука не имеет пинфу яку.
喰い断両面 [kuitan gyanmen] Куитан рянмен	Наши / Ари. Определяет конечную базовую стоимость в 20 или 30 фу. Открытое тан' яō из 4х шунцу и глаз мастей при рянмене даёт дополнительные 2 фу.
会議録 [kaigiroku] Запись очков	Палочки / Бумага / Устройство / Другое. Определяет способ записи очков во время игры.
欄数 [ransū] Число столбцов	6 / 7 / 8. При 6 четвёртый ряд не начинают, продолжая третий. Сколько плиток в коне класть в один ряд, прежде чем начать новый?
暗槓形 [ankan katachi] Форма анканцу	Крайние / Центральные / Все. Какую пару плиток следует открывать при объявлении закрытого кана?
暗槓況 [ankan kyō] Положение анканцу	Рука (в закрытых) / Стол (в открытых). Где нужно держать закрытый кан?
副露況 / 明面況 [furo kyō / mimmen kyō] Положение открытых фр.	Рука (перед закрытыми) / Стол (в правом углу одной строкой) / Стол (—//— отдельными строками). Где и как нужно держать <u>открытые фреймы</u> (фуро)? —//— – знак повтора
頭仮想 [atama kasō] Виртуальная атама	Обучающая игра. Вариация. Наши / Ари. Вам не нужно собирать пару, можно сразу объявить агари при достижении тенпаи, если на столе среди открытых плиток отсутствует 3 идентичных к вашей последней плитке.
元ポッチ [gen pocchi] Драконы-джокеры	Обучающая игра. Наши / Ари. Зелёный – бамбуки, красный – символы, белый – точки. Для своих мастей драконы выполняют роль джокера, рйчи отменяет статус джокеров. 1 хан выдаётся только за окурикан (необъявленное канцу) без рйчи или якухаи с рйчи.

Правило	Пояснения
東不聽 [ton nōten]	Наши / Ари.
Индикатор раундов	Можно ли убрать со стола индикаторы раундов, ветров и мест.
無視組札 [mushi kumisatsu]	Обучающая игра. Наши / Ари.
Игнорирование масти	Для числовых плиток при сборе фреймов масть не учитывается.

Генералы и особые комбинации. В играх-предшественницах во времена династий Мин и Цин на руки раздавалось по 14 карт, агари комбинация состояла из 15 карт, поэтому пары карт глаз не было, вместо неё использовалась специальная тройка карт – генерал, которая должна была обязательно присутствовать в корректной руке. В современных правилах это не применимо для всех случаев, поскольку существуют яку, требующие выполнения специальных условий с глазами, поэтому требуется доработка – для мастей значение одной из идентичных и завершающей фрейм плитки в сумме должно быть равно 10 (119, 228 и т.д.), для пятёрок нужно дополнительно использовать ветер места, вариативно сезоны, для ветров – драконов, а для драконов – любой ветер, кроме ветра места, таким образом для всех подобных случаев в колоде будет 12 плиток, завершающих руку и подходящие к необходимым глазам. Как понятно из описания – это внесистемные фреймы из совершенно разных достоинств, поэтому использовать их стандартным образом по современным правилам невозможно, но всё же они могут быть использованы одним из трёх способов:

- яку – использовать можно только при наличии идентичной в руке плитки, входящей в другой фрейм;
- дополнительный фрейм – т.е. потребуется раздача на руки на 3 плитки больше, при этом можно просто игнорировать содержание генерала и/или особой комбинации, дабы не пересматривать сложные яку, данный способ будет полностью совместим со всеми яку в современных правилах (суть старого принципа использования);
- замена глаз – потребует раздачу по 14 плиток, как в играх-предшественницах, но данный способ будет также полностью совместим с современными правилами при игнорировании внесистемных плиток в генерале, которых может быть до двух штук из трёх, а две идентичных плитки можно использовать только по требованию яку руки.

Данное завершение руки интересно прежде всего тем, что оно усложняет игру и объявить агари становится сложнее – этот способ без усилий может сделать отдельную раздачу на троих длиннее по времени. За наличие в генерале трёх различных плиток можно давать дополнительно 2 фу стоимости.

Вам потребуется добавить в колоду сезоны или цветы и сезоны на ваш выбор. Генералы и особые комбинации переведены на современную колоду, с исправлением несовместимостей мастью сезонов, поскольку все цветы были введены как раз для обратной совместимости с играми-предками маджонга, а позже получили своё новое применение.

Генералы:

- 7 пин, 3 сб, 3 ман;
- 8 пин, 2 сб, 2 ман;
- 9 пин, 1 сб, 1 ман;
- весна, 9 сб, зима;
- 9 пин, 9 сб, 9 ман;

- весна, 9 сб, 9 ман;
- зима, 1 сб, 1 ман;
- 1 пин, 2 пин, 3 пин;
- лето, 8 сб и 9 ман;
- 8 пин, 3 сб и 2 ман;

Особые комбинации:

- 1 сб, весна, лето
- 8 пин, 9 пин, осень
- 8 сб, 9 сб, осень
- 8 ман, 9 ман, осень

В этих играх не была предусмотрена ничья, когда колода заканчивалась – с рук сбрасывалось по 5 карт, которые перемешивались со сброшенными, после чего раздавались заново и игра продолжалась, в связи с чем данного объёма завершений может быть недостаточно. Особые комбинации просто представляли собой старшие фреймы карт.

Не забываем про фуриден, поскольку данные завершения используют 3 разных достоинства – раскидываться младшими и старшими плитками мастей больше не получится, поскольку так можно загнать себя в фуриден. Обратите внимание на то, что каждая масть имеет разный процент использования своих достоинств.

Заметки

Почему в правилах сброшенные плитки называются именно кон? – в отличие от сброса или отбоя кон продолжает участвовать в игре и влиять на действия игроков, в данном случае по нему определяется фуриден и некоторые яку.

В большинстве правил число тонгов в грани стены составляет 17 или 18 штук, при использовании костей d10, d20 или d30 могут использоваться только единицы, т.е. остаток деления на 10, что будет двигать мёртвую стену только в пределах одной грани стены, если отсчитывать следующие 7 тонгов мёртвой стены вперёд от разлома, по часовой стрелке. С костью d12 возникает та же ситуация в подобных случаях. Кость d16 близка к этому размеру стены, наборы 10d16 стоят недорого, можно купить как одноцветные, так и десяти цветные. При игре в рйчи с началом отсчёта от крайнего правого собственного тонга с помощью данной кости можно получить равномерный шанс разлома в любом месте только своей стены – это красивое решение, которое идеально вписывается в стандартные правила на основе рйчи или классики. Данные кости возможно приобрести только специально, в готовых стандартных наборах драконовых костей их нет. Вообще кость d30 здесь упоминается только для игр втроём на треугольной стене с размерами 22/23/23 для полной колоды (22 у оя), или без плиток севера – 22 тонга у всех, или с дополнительными двумя плитками сезонов в качестве заполнителя пустоты – 23 тонга у всех. Дополнительно 30 нацело делится на 2, поэтому при разломе стены можно использовать остаток деления на 15 и так же отсчитывать мёртвую стену вперёд от разлома по часовой стрелке, $15 + 7 = 22$ – считай идеальный вариант для игры втроём на треугольной стене без исключения из колоды плиток.

Если вы хотите играть с увеличенным начальным объёмом очков или уходом в минус, а также некоторыми другими правилами, то вам может понадобится несколько комплектов счётного инвентаря, белого (положительные очки) или чёрного (отрицательные очки), но цветные и чёрные наборы палочек обойдутся вам в 5 раз дороже набора белых палочек, как вариант на турнирах просто выдают лишние белые палочки в долг, который записывают отдельно на бумаге. Чтобы не переплачивать можно приобрести набор жетонов, которые могут быть разного размера, исполнения, формы и материала. Например, пластиковые для положительных очков, а деревянные для отрицательных очков, цвета жетонов для одинаковых по модулю значений очков должны по возможности совпадать для удобства. Такая замена по стоимости будет между 50% и 150% от стоимости набора белых счётных палочек, в зависимости от материала.

Компактный вариант набора для рйчи из жетонов, 100 шт. (56 + 44 шт.):

- [10к] 4 шт. [красный];
- [5к] 12 шт. [жёлтый];
- [1к] 16 шт. [синий];
- [500] 4 шт. [чёрный];
- [100] 20 шт. [зелёный];
- [хонба] 10 шт. [розовый];
- [якитори] 8 шт. [оранжевый];
- [место/раунд/ветр] 12 шт. [белый];
- [достижения] 14 шт. [фиолетовый];

Место / Раунд / Ветр – на тыльной стороне рисуем ветра по 3 шт, на обратной стороне жетонов рисуем драконы и цветы по 3 шт, 2 одинаковых жетона быть не должно – у вас должна быть возможность составить любую комбинацию из 3х жетонов. Этими же жетонами можно обозначать унаследованные хонба, но у вас их может быть недостаточно. Для обладателей китайского медицинского подчерка существуют наклейки "маджонг".

Цвета жетонов соответствуют реальному набору, который можно приобрести. Для унаследованных хонба возможно лучше иметь или больше белых жетонов, или другие счётные предметы, с достижениями аналогично.

Яку итцū и иккицūкан по вики считаются синонимами, схожих яку очень много, на самом деле яку чистый ряд скорее иккицūкан яку, а итцū яку – альтернативная вариация, возможны следующие вариации данного яку:

1. ряд в любой масти или только в пин;
2. оставшийся четвёртый фрейм и глаза любых мастей или строго идентичной друг другу масти;
- 3а. агари на любой не входящей в ряд плитке;
- 3б. агари на любой входящей в ряд плитке или строго только указанной;

Что касаемо всевозможных диких вариаций, которые могут собираться в нескольких мастях внутри ряда плиток от 1 до 9 и даже некомплектных, но с некоей симметрией, то такие яку собираются только в закрытую и стоят 1 хан.

В рйчи нет официальных правил, списков стоимостей ситуаций, а также списков яку (кроме правил профессиональных организаций), но для удобства "официальными правилами" можно считать наиболее популярные правила стола.

Существует общепринятый список яку:

	喰い下がり無			喰い下がり有		門前のみ		
	全体手役	部分手役	状況役	全体手役	部分手役	全体手役	部分手役	状況役
1 翻	断幺九	翻牌	海底捞月 河底捞鱼 嶺上开花 搶槓			平和	一盃口	立直 一発 門前清自摸和
2 翻	对々和	三色同刻 三暗刻 三槓子		(混)全帯幺九	三色同順 一氣通貫 一通	七対子		ダブル立直
3 翻				混一色 純全帯幺九			二盃口	
実質 4 翻	混老頭	小三元						
6 翻				清一色				
役満	字一色 緑一色 清老頭	大三元 小四喜 四槓子				国士無双 九蓮宝燈	四暗刻	天和 地和
上級役満 ^[1]		大四喜				国士無双 13 門張 純正九蓮宝燈	四暗刻単騎	

1. ダブル役満とするルールもある

Посмотреть огромный список яку на японском можно здесь, но в основном там большая случайная фантазия: <https://mjlocal.fandom.com/ja/wiki/カテゴリ:役> – на данной странице вы увидите список подразделов.

Большой список китайских яку, только названия: <https://mjlocal.fandom.com/ja/wiki/中国麻雀のローカル役一覧>

В домашнем турнире при отсутствии отдельного судьи ход может ограничиваться от 13 до 28 секундами времени, в течение которых нужно сделать ход или в следующие 2 секунды последняя взятая со стены плитка должна быть сброшена в кон, иначе объявляется мёртвая рука. В случае взятия плитки с кона после таймаута должна быть сброшена крайняя правая или левая плитка, если вы правша или левша соответственно. Это оговаривается заранее отдельно.

Эпилог

看虎 [kanhū] / 斗虎 [dōuhū] / 看湖 [mòhú] / 看壺 [mòhú] :: 黙和 [mòhé] / 碰和 [pènghé / pènghú]. Здесь китайская транскрипция.

В данном руководстве были рассмотрены современные правила стола, кроме того, были упомянуты альтернативные и дополнительные правила стола, яку, механики и даже один из ключевых моментов из mòhé / pènghé, который представляет из себя интерес, являясь прямым предком маджонга. Кроме того, было рассказано для чего нужны цветы и сезоны – дополнительная информация, которая может быть использована при игре по традиционным или классическим правилам, а при желании и для современных. К слову, большинство описанных цветочных яку тем не менее не являются китайскими. Многие правила стола не были включены в руководство по причине почти полного дублирования с мелкими отличиями от приведённых здесь, хотя некоторые из них всё же вносят очень мелкие изменения в игру.

Далее описана запись хода игры на бумагу и правила стола различных лиг, и клубов.

Канхū – присматривать за тигром. **Дбухū** – конкурировать с тигром. **Мòхū** – присматривать за озером. **Мòхū** – присматривать за горшком. **Мòхé** – играть одной или двумя колодами карт. **Пèнгхé** – играть четырьмя колодами карт.

Традиционные правила рйчи – максимальное приближение к китайским правилам.

Классические правила рйчи – среднее между китайскими и современными правилами.

Официальные правила стола

	WRC	EMA	JPML.A	JPML.B	NPM	SAL	SAL.C.		
Открытое тан'яё	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	kuitan	喰い断 / 喰いタン
Агари с яку 14й плиткой (A)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	atozuke	後付け
Сброс плиток в кон:								kuikae	喰い替え
Такая же (B)	✗	✗	✗	✗	???	✗	✓	genbutsu pai	現物牌
Сдвиг шунцу (C)	✗	✗	✓	✗	???	???	✓	suji pai	筋牌
Начальные очки с учётом оки	30k	0	30k	30k	25k	30k	30k	mochiten	持ち点
Начальные очки / Цель игры	30k	0	30k	30k	30k	30k	30k	genten	原点
Ока	0	0	0	0	20k	0	0	oka	オカ
Ума:	15 / 5	15 / 5	⑧	15 / 5	30 / 10	30 / 10	12 / 4	uma	ウマ / 順位点
При равном счёте очков	поровну	поровну	поровну	поровну	поровну	???	???	dōten	同点
Остаток ричи ставок из-за ничьей (D)	теряется	теряется	теряется	теряется	???	???	???	hanchan shūryūtoki no richibō	半荘終了時の立直棒
Следующий круг ренчана при	тенпай	тенпай	тенпай	тенпай	тенпай	тенпай	агари	renchan	連荘 / レンチャン
Доп. палочки подсчёта ренчанов (E)	3×100	3×100	3×100	3×100	3×100	3×100	3×100	tsumibō	積み棒
Сумма выплат при ничьей	3000	3000	3000	3000	3000	3000	3000	nōten barpu	不聴罰符
Дора	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	dora	ドラ
Урадора	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	uradora	裏ドラ
Кандоры	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	kandora	槓ドラ
Канурадоры	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	kanuradora	槓表ドラ
Акадоры	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	akadora	赤ドラ
Объявления фреймов (F)	рон → пр. кон	yūsen	優先						
Временный фуриген (G)	кон	кон	кон	кон	???	???	???	dojun'nai furiten no sonzoku	同巡内フリテンの存続
5 хонб: рука минимум 2 хан (H)	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	ryanhan shibarai	二翻縛り
Абортивная ничья:								tochū ryūkyoku	途中流局
Продолжение ренчана (I)	N/A	N/A	???	???	N/A	N/A	N/A	bāi wa renchan	場合は連荘
Деять важных	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗	kyūshu kyūhai	九種九牌
Четыре ветра	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗	sūfon renda	四風連打
Четыре канцу	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗	sūkan sanra / sūkai kan	四槓算了 / 四開槓
Четыре ричи	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗	sūcha rīchi	四家立直
Множественный рон	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗	fukusū ron	複数栄
Двойной рон (J)	наезд	✓	наезд	наезд	наезд	наезд	наезд	ryancha hō	二家和
Тройной рон (K)	наезд	✓	пересдача	наезд	наезд	наезд	наезд	sancha hō	三家和
Число допустимых объявлений коцу	4	4	4	4	???	???	???	kan no kaisū seigen	槓の回数制限
Штраф за явный отказ / наброс:								sekinin harai / pao / paosoku	責任払い / 包 / 包則
Больше три дракона	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✗	daisangen	大三元
Больше четыре ветра	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✗	daisūshi	大四喜

Официальные правила стола

	TEN.	CAM	USMA	KML	USPML	CRM	CRM.N.		
Открытое тан' яб	①	✓	✓	✓	✓	✓	✓	kuitan	喰い断 / 喰いタン
Агари с яку 14й плиткой	④	✓	✓	???	✓	✓	✓	atozuke	後付け
Сброс плиток в кон:	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	kuikae	喰い替え
Такая же	???	???	✗	✗	✗	???	???	genbutsu	現物牌
Сдвиг шуңцу	???	???	✗	✗	✗	???	???	suji pai	筋牌
Начальные очки с учётом оки	25k	25k	30k	30k	29k	25k	30k	mochiten	持ち点
Начальные очки / Цель игры	30k	30k	30k	30k	29k	30k	30k	genten	原点
Ока	20k	20k	0	0	0	0	0	oka	オカ
Ума:	20 / 10	20 / 10	0 / 0	20 / 10	30 / 15	0 / 0	15 / 5	uma	ウマ / 順位点
При равном счёте очков	наезд	наезд	N/A	наезд	???	N/A	???	dōten	同点
Остаток рйчи ставок из-за ничьей	агари	агари	агари	агари	возврат	агари	теряется	hanchan shūryōtoki no rīchibō	半荘終了時の立直棒
Следующий круг ренчана при	тенпай	тенпай	тенпай	⑭	тенпай	⑮	тенпай	renchan	連荘 / レンチャン
Доп. палочки подсчёта ренчанов	3x100	3x100	3x100	3x100	???	3x100	3x100	tsumibō	積み棒
Сумма вылаз при ничьей	3000	3000	3000	3000	3000	???	???	nōten bappu	不聴罰符
Дора	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	dora	ドラ
Урадора	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	uradora	裏ドラ
Кандоры	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	kandora	槓ドラ
Канурадоры	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	kanuradora	槓表ドラ
Акадоры	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗	akadora	赤ドラ
Объявления фреймов	рон → пон	рон → пон	рон → пон	рон → пр.	рон → пон	0,5 сек.	0,5 сек.	yūsen	優先
Временный фуритен	кон	кон	объявл.	???	кон	кон	кон	dojun'nai furiten no sonzoku	同巡内フリテンの存続
5 хонб: рука минимум 2 хан	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✗	ryanhan shibari	二翻縛り
Абортивная ничья:								tochū ryūkyoku	途中流局
Продолжение ренчана	✓	✓	N/A	N/A	???	???	N/A	bai wa renchan	場合は連荘
Девять важных	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✗	kyūshu kyūhai	九種九牌
Четыре ветра	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✗	sūfon renda	四風連打
Четыре канцу	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✗	sūkan sanra / sūkai kan	四槓算了 / 四開槓
Четыре рйчи	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✗	sūcha rīchi	四家立直
Множественный рон	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✗	fukusū ron	複数栄
Двойной рон	✓	✓	✓	первый	наезд	✓	наезд	ryancha hō	二家和
Тройной рон	передача	передача	✓	первый	передача	передача	наезд	sancha hō	三家和
Число допустимых объявлений кōцу	4	4	4	???	4	4	4	kan no kaisu seigen	槓の回数制限
Штраф за явный отказ / наброс:								sekinin harai / pao / paosoku	責任払い / 包 / 包則
Большие три дракона	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	daisangen	大三元
Большие четыре ветра	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	daisūshi	大四喜

	WRC	EMA	JPML A	JPML B	NPM	SAL	SAI. C.		
Четыре канцу	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✗	sūkantsu	四槓子
Цумо с мёртвой стены	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	daiminkan no pao / rinshan kaihō	大明槓の包 / 嶺上開花
Оплата хонб	ходжу	ходжу	ходжу	ходжу	N/A	N/A	N/A	tsumibō no futan	積み棒の負担
Шграф / пao для других якуманов	✓	✓	???	???	N/A	N/A	N/A	fukugō yakuman o fukumu	複合役満を含む
Агари яме	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	agari yame	アガリ止め
Тенпаи яме:	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	tenpai yame	テンパイ止め
Автоприменение агари / тенпаи	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	ōtoma jiryō	オートマ終了
Банкрот:	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	tobi / hakoware	飛び / 箱割れ
Рйчи при недостатке очков	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	1000 ten o kiru to richi	1000点を切ると立直
Верхний предел очков	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	toppu uchikiri	トップ打ち切り
Дополнительные раунды:	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	shānyū	西入
Досрочное завершение	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	sadon desu	サドンデス
Якитори	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	yakitori	焼き鳥
Удвоение для игрока с разбитой стеной	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	wareme	割れ目 / ワレメ
Агари: +2 хан	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	bazoro no ni han	場ゾロの2翻
Округление 3/60 и 4/30 мангана	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✗	kiriage mangan	切り上げ満貫
Рука от 13 хан считается якуманом	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	kazoe yakuman	数え役満
Совмещение якуманов	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✗	fukugō yakuman	複合役満 / 役満重複
Под открытым небом	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	aotenjō	青天井
Фуриiten рйчи	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	furiten richi	フリテン立直
Объявление анканцу после рйчи:	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	richi ato no ankan	立直後の暗槓
На любой плитке	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	nandemo pai	なんでも牌
Если изменяется ожидание	✗	✗	✗	???	???	✗	✗	machi ga kawaru	待ちが変わる
Если изменяется структура руки	✗	✗	✗	???	???	✗	✗	tehai kōsei ga kawaru	手牌構成が変わる
Если изменяется яку	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	teyaku ga kawaru	役が変わる
Тринадцать сирот: ограбление анканцу	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✗	kokūshi chankan	国士無双・搶槓
Все зелёные: хацу обязательен	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗	ryūisō hatsu	緑一色・發牌
Одновременное взятие	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	haitei mōyue - rinshan kaihō	海底摸月・嶺上開花
Нагаши манган: считать как агари	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	nagashi mangan wa agari yaku koite	流し満貫はアガリ役扱いで
Тенпаи без яку:	✓	✓	✓	✓	✓	???	???	keishiki tenpai	形式テンパイ / 形聴
5 одинаковых плиток в руке	✗	✗	✗	✗	✗	???	???	gomai o matsu tenpai	5枚目を待つ聴牌
Рйчи	1	1	1	1	1	1	1	richi	立直・リーチ
Йпшацу	1+1	1+1	✗	1+1	1+1	1+1	✗	ippatsu	一発
Двойное рйчи	1+1	1+1	2	2	2	2	2	daburu richi	ダブル立直
Открытое рйчи	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	open richi	オープン立直
Полностью закрытая рука	1	1	1	1	1	1	1	menzen tsumo hō	門前清自摸和

	TEN.	SAM	USMA	KML	USPML	CRM	CRM N.		
Четыре канцу	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✓	sūkantsu	四槓子
Цумо с мёртвой стены	??? пао	✗	✓	??? ??? ходжу	✗	✓	✓	daiminkan no pao / rinshan kaihō	大明槓の包 / 嶺上開花
Оплата хонб	пао	пао	✓	??? первый	N/A	paо	paо	tsumibō no fūtan	積み棒の負担
Шграф / пао для других якуманов	✓	✓	✓	??? первый	N/A	paо	paо	fukugō yakuman o fukumu	複合役満を含む
Агари яме	первый	✓	✗	✗	✓	paо	✗	agari yame	アガリ止め
Тенпаи яме:	первый	✓	✗	✗	paо	paо	✗	tenpai yame	テンパイ止め
Автоприменение агари / тенпаи	✓	✓	N/A	✗	paо	paо	N/A	ōtoma jiryō	オートマ終了
Банкрот:	минус	минус	✗	✗	✓	минус	минус	tobi / hakoware	飛び / 箱割れ
Рйчи при недостатке очков	✓	✓	✗	✗	paо	paо	✓	1000 ten o kiru to rīchi	1000点を切ると立直
Верхний предел очков	✗	✗	✗	✗	paо	paо	✗	toppu uchikiri	トップ打ち切り
Дополнительные раунды:	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✗	shānyū	西入
Досрочное завершение	✓	N/A	N/A	N/A	N/A	⑩	N/A	sadon desu	サドンデス
Якитори	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	yakitori	焼き鳥
Удвоение для игрока с разбитой стеной	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	wareme	割れ目 / フレメ
Агари: +2 хан	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	bazoro no ni han	場ゾロの2翻
Округление 3/60 и 4/30 до мангана	✗	✓	✗	✗	✗	✗	✗	kiriage mangan	切り上げ満貫
Рука от 13 хан считается якуманом	✓	✓	✓	✓	✓	⑩	✗	kazoe yakuman	数え役満
Совмещение якуманов	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗	fukugō yakuman	複合役満 / 役満重複
Под открытым небом	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	aotenjō	青天井
Фуриiten рйчи	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	furiten rīchi	フリテン立直
Объявление анканцу после рйчи:	✓	✓	✓	✓	✓	paо	paо	rīchi ato no ankan	立直後の暗槓
На любой плитке	paо	paо	✗	✗	✗	paо	paо	nandemo pai	なんでも牌
Если изменятся ожидания	✗	✗	✗	✗	✗	paо	paо	machi ga kawaru	待ちが変わる
Если изменятся структура руки	✓	✓	✗	✗	✗	paо	paо	tehai kōsei ga kawaru	手牌構成が変わる
Если изменятся яку	✓	✓	paо	✓	✓	paо	paо	teyaku ga kawaru	役が変わる
Тринадцать сирот: ограбление анканцу	✗	✗	✓	paо	paо	✓	✓	kokūshi chankan	国士無双・搶槓
Все зелёные: хацу обязательен	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	ryūsō hatsu	緑一色・發牌
Одновременное взятие	✗	✗	✓	paо	✓	✗	✗	haitei mōyue · rinshan kaihō	海底摸月・嶺上開花
Нагаши манган: считать как агари	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	nagashi mangan wa agari yaku koite	流し満貫はアガリ役扱い
Тенпаи без яку:	✓	✓	✓	✓	paо	paо	paо	keishiki tenpai	形式テンパイ / 形聴
5 одинаковых плиток в руке	✓	✗	✓	paо	paо	paо	paо	gomai o matsu tenpai	5枚目を待つ聴牌
Рйчи	1	1	1	1	1	1	1	rīchi	立直・リーチ
Йипацу	1+1	1+1	1+1	1+1	1+1	1+1	1+1	ippatsu	一発
Двойное рйчи	2	2	2	2	2	1+1	1+1	daburu rīchi	ダブル立直
Открытое рйчи	✗	✗	2 (⑫)	✗	2	✗ (⑫)	✗	open rīchi	オープン立直
Полностью закрытая рука	1	1	1	1	1	1	1	menzen tsumo hō	門前清自摸和

	WRC	EMA	JPML A	JPML B	NPM	SAL	SAI. C.	tanyaο	断么九
Все простые	1	1	1	1	1	1	1	tanyaο	断么九
Пинфу	1	1	1	1	1	1	1	pinfu	平和
Якухай	1	1	1	1	1	1	1	yakuhai	役牌
Двойной всгер	1+1	1+1	2	2	2	2	2	renfoupai	連風牌
Чистое двойное кбцу	1	1	1	1	1	1	1	ipeikō	一盃口
Квадраг	3	3	3	3	3	3	3	ryampeikō	二盃口
Обработка канцу	1	1	1	1	1	1	1	chankan	槍槓
Объявление агари с мёртвой стены	1	1	1	1	1	1	1	rinshan kaihō	嶺上開花
Последняя плитка в живой стене	1	1	1	1	1	1	1	haitei	海底摸月
Рон по хантен	1	1	1	1	1	1	1	hōtei	川底撈魚
Семь пар	2	2	2	2	2	2	2	chitoitsu	七对子
Все кбцу	2	2	2	2	2	2	2	toi-toi hō	对々和
Все важные	2+2	2+2	2+2	2+2	2+2	2+2	2+2	honrōtō	混老頭
Три малых дракона	2+2	2+2	2+2	2+2	2+2	2+2	2+2	shōsangen	小三元
Чистый ряд	2 / 1	2 / 1	2 / 1	2 / 1	2 / 1	2 / 1	2 / 1	ikkitsukan / ittsu	一氣通貫
Смешанное тройное шунцу	2 / 1	2 / 1	2 / 1	2 / 1	2 / 1	2 / 1	2 / 1	sanshoku dōjun	三色同順
Тройное кбцу	2	2	2	2	2	2	2	sanshoku dōkō	三色同刻
Три закрытых кбцу	2	2	2	2	2	2	2	san'ankō	三暗刻
Три канцу	2	2	2	2	2	2	2	sankantsu	三槓子
Внешняя рука	2 / 1	2 / 1	2 / 1	2 / 1	2 / 1	2 / 1	2 / 1	chanta	全帶ヤオ
Терминалы во всех фреймах	3 / 2	3 / 2	3 / 2	3 / 2	3 / 2	3 / 2	3 / 2	junchan	純全帶
Пол-изобилия	3 / 2	3 / 2	3 / 2	3 / 2	3 / 2	3 / 2	3 / 2	hon'itsu	混一色
Полное изобилие	6 / 5	6 / 5	6 / 5	6 / 5	6 / 5	6 / 5	6 / 5	chin'itsu	清一色
В коне только важные	✘	✘	✘	✘	✘	✘	✘	nagashi mangan	流し満貫
Человеческое блаженство	M	M	M	M	✘	✘	✘	renhō	人和
Небесное блаженство	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	tenhō	天和
Земное блаженство	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	chihō	地和
Тринадцать сирог	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	kokushi musō	国士無双
Девять небесных врат	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	chūrenpōto	九蓮宝燈
Четыре закрытых кбцу	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	sūankou	四暗刻
Четыре канцу	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	sūkantsu	四槓子
Бамбуковая роша	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	ryūisō	綠一色
Все терминальные	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	chimirōtō	清老頭
Все благородные	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	tsūsō	字一色
Три больших дракона	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	daisangen	大三元
Четыре маленьких ветра	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	shōshūshi	小四喜

	TEN.	CAM	USMA	KML	USPML	CRM	CRM.N.		
Все простые	1	1	1	1	1	1	1	tanyao	断么九
Пинфу	1	1	1	1	1	1	1	pinfu	平和
Якухай	1	1	1	1	1	1	1	yakuhai	役牌
Двойной всгер	1+1	2	1+1	1+1	1+1	1+1	1+1	renfoprai	連風牌
Чистое двойное кбцу	1	1	1	1	1	1	1	ipeikō	一盃口
Квадраг	3	3	3	3	3	3	3	ryampeikō	二盃口
Обрабление канцу	1	1	1	1	1	1	1	chankan	槍槓
Объявление агари с мёртвой стены	1	1	1	1	1	1	1	rinshan kaihō	嶺上開花
Последняя плитка в живой стене	1	1	1	1	1	1	1	haitei	海底摸月
Рон по хантен	1	1	1	1	1	1	1	hōtei	川底撈魚
Семь пар	2	2	2	2	2	2	2	chitoitsu	七对子
Все кбцу	2	2	2	2	2	2	2	toi-toi hō	对々和
Все важные	2+2	2+2	2+2	2+2	2+2	2+2	2+2	honrōtō	混老頭
Три малых дракона	2+2	2+2	2+2	2+2	2+2	2+2	2+2	shōsangen	小三元
Чистый ряд	2 / 1	2 / 1	2 / 1	2 / 1	2 / 1	2 / 1	2 / 1	ikkitsukan / ittsu	一气通貫
Смешанное тройное шунцу	2 / 1	2 / 1	2 / 1	2 / 1	2 / 1	2 / 1	2 / 1	sanshoku dōjun	三色同順
Тройное кбцу	2	2	2	2	2	2	2	sanshoku dōkō	三色同刻
Три закрытых кбцу	2	2	2	2	2	2	2	san'ankō	三暗刻
Три канцу	2	2	2	2	2	2	2	sankantsu	三槓子
Внешняя рука	2 / 1	2 / 1	2 / 1	2 / 1	2 / 1	2 / 1	2 / 1	chanta	全帶ヤオ
Терминалы во всех фреймах	3 / 2	3 / 2	3 / 2	3 / 2	3 / 2	3 / 2	3 / 2	junchan	純全帶
Пол-изобилия	3 / 2	3 / 2	3 / 2	3 / 2	3 / 2	3 / 2	3 / 2	hon'itsu	混一色
Полное изобилие	6 / 5	6 / 5	6 / 5	6 / 5	6 / 5	6 / 5	6 / 5	chin'itsu	清一色
В коне только важиве	M	M	M	M	5	M	M	nagashi mangan	流し満貫
Человеческое блаженство	✘	M	M	Y	5	M	M	renhō	人和
Небесное блаженство	Y	Y	Y	Y	13	Y	Y	tenhō	天和
Земное блаженство	Y	Y	Y	Y	13	Y	Y	chihō	地和
Тринадцать сирог	Y	Y	Y	Y	13	Y	Y	kokushi musō	国士無双
Девять небесных врат	Y	Y	Y	Y	13	Y	Y	chūrenpōto	九蓮宝燈
Четыре закрытых кбцу	Y	Y	Y	Y	13	Y	Y	sūankou	四暗刻
Четыре канцу	Y	Y	Y	Y	13	Y	Y	sūkantsu	四槓子
Бамбуковая роша	Y	Y	Y	Y	13	Y	Y	ryūisō	綠一色
Все терминальные	Y	Y	Y	Y	13	Y	Y	chimirōtō	清老頭
Все благородные	Y	Y	Y	Y	13	Y	Y	tsūsō	字一色
Три больших дракона	Y	Y	Y	Y	13	Y	Y	daisangen	大三元
Четыре маленьких ветра	Y	Y	Y	Y	✘	Y	Y	shōsūshi	小四喜

	WRC	EMA	JPML A	JPML B	NPM	SAL	SAL C.		
Четыре больших ветра	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	daishishi	大四喜
Тринадцать сирот на 13 ожиданий	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	kokūshi musō jūsan men machi	国士無双 十三面待ち
Девять врат на 9 ожиданий	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	chūrenpōtō kyū men machi	九連宝燈 九面待ち
Найденное сокровище	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	sūankō tanki machi	四暗刻単騎待ち
Великая колесница	X	X	X	X	X	X	X	daisharin	大車輪
Все благородные пары	X	X	X	X	X	X	X	daichisei	大七星
Беспорядок	X	X	X	X	X	X	X	shisan pūtā	十三不塔
Большой беспорядок	X	X	X	X	X	X	X	shisū pūtā	十四不塔
8 хонб: любая собранная рука – якуман	X	X	X	X	X	X	X	parenchan	八連荘
Другие яку	X	X	X	X	X	X	X	hoka no yaku	他の役
Базовая стоимость победы:	20 fu	fūtei	副底						
За семь пар ④	25 fu	chitoitsu no fu	七对子の符						
Стоимость полностью закрытой руки	10 fu	menzen ron	門前栄						
Стоимость пинфу по рон ⑤	2 fu	2 fu	10 fu	10 fu	10 fu	10 fu	10 fu	kuipin fu	喰い平和
Стоимость цумо:	2 fu	tsumo fu	自摸符						
В том числе за риншанца ⑥	✓	✓	X	X	✓	✓	✓	rinshan tsumo fu	嶺上自摸符
В том числе за пинфу яку ⑦	X	X	X	X	X	X	X	pinfu tsumo fu	平和自摸符
Неудобное ожидание	2 fu	2 fu	⑨	⑩	2 fu	2 fu	2 fu	penchan • kanchan • tanki	辺張・嵌張・単騎
Пара:	0; 0	0; 0	0; 0	0; 0	0; 0	0; 0	0; 0	toitsu	对子
Одинарные ценные	2 fu	īfapai no toitsu	一翻牌の对子						
Двойные ценные	4 fu	4 fu	4 fu	4 fu	2 fu	2 fu	2 fu	renfapai no toitsu	連風牌の对子
Открытое шунцу	0; 0	0; 0	0; 0	0; 0	0; 0	0; 0	0; 0	minjun	明順
Закрытое шунцу	0; 0	0; 0	0; 0	0; 0	0; 0	0; 0	0; 0	anjun	暗順
Открытое кобцу	2; 4	2; 4	2; 4	2; 4	2; 4	2; 4	2; 4	minkō	明刻
Закрытое кобцу	4; 8	4; 8	4; 8	4; 8	4; 8	4; 8	4; 8	ankō	暗刻
Открытое канцу	8; 16	8; 16	8; 16	8; 16	8; 16	8; 16	8; 16	minkan	明槓
Закрытое канцу	16; 32	16; 32	16; 32	16; 32	16; 32	16; 32	16; 32	ankan	暗槓

Обозначения

⑩ Сноска дополнительной информации

✓ Да / Правило применяется

X Нет / Правило не применяется

N/A Неприменимо

??? Данные отсутствуют

16; 32 16 фу для фрейма средних плиток (2-8).

32 фу для фрейма важных плиток (1, 9, благородные).

2 2 хана (в совокупности с другими яку и дора)

2 / 1 2 хана на закрытой руке, 1 хан на открытой

M Манган

Y Якуман

2Y Двойной якуман

2 + 2 2 хана, потому что они всегда включают в себя другие яку.

Или набирает вдвое меньшую версию яку.

	TEN.	CAM	USMA	KML	USPML	CRM	CRM.N.		
Четыре больших ветра	Y	Y	Y	Y	13	2Y	Y	daisūshi	大四喜
Тринадцать сирот на 13 ожиданий	Y	Y	2Y	Y	13	2Y	Y	kokūshi musō jūsan men machi	国士無双 十三面待ち
Девять врат на 9 ожиданий	Y	Y	2Y	Y	13	2Y	Y	chūrenpōtō kyū men machi	九連宝燈 九面待ち
Найденное сокровище	Y	Y	2Y	Y	13	2Y	Y	sūankō tanki machi	四暗刻単騎待ち
Великая колесница	✗	✗	Y	Y	✗	Y	Y	daisharin	大車輪
Все благородные пары	✗	✗	Y+Y	✗	✗	✗	✗	daichisei	大七星
Беспорядок	✗	✗	M	✗	✗	M	✗	shisan pūtā	十三不塔
Большой беспорядок	✗	✗	Y	✗	✗	✗	✗	shisū pūtā	十四不塔
8 хонб: любая собранная рука – якуман	✗	✗	Y	✗	✗	Y ㊟	✗	pārenchan	八連莊
Другие яку	✗	✗	✓ ⑬	✗	✗	✗	✗	hoka no yaku	他の役
Базовая стоимость победы:	20 fu	20 fu	20 fu	???	20 fu	???	20 fu	fūtei	副底
За семь пар	25 fu	25 fu	25 fu	???	25 fu	???	25 fu	chitōitsu no fu	七对子の符
Стоимость полностью закрытой руки	10 fu	10 fu	10 fu	???	10 fu	???	10 fu	menzen ron	門前栄
Стоимость пинфу по рон	2~10 fu	2~10 fu	2 fu	???	2 fu	???	0 fu	kuipin fu	喰い平和
Стоимость цумо:	2 fu	2 fu	2 fu	???	2 fu	???	2 fu	tsumo fu	自摸符
В том числе за риншанчаи	✓	✗	✗	???	???	0 fu	✓	rīnshan tsumo fu	嶺上自摸符
В том числе за пинфу яку	✗	✗	✗	???	✗	???	✗	pinfu tsumo fu	平和自摸符
Неудобное ожидание	2 fu	2 fu	2 fu	???	2 fu	???	2 fu	penchan • kanchan • tanki	辺張・嵌張・単騎
Пара:	0; 0	0; 0	0; 0	???	0; 0	???	0; 0	toitsu	对子
Одинарные ценные	2 fu	2 fu	2 fu	???	2 fu	???	2 fu	īfapai no toitsu	一翻牌の対子
Двойные ценные	4 fu	4 fu	2 fu	???	???	4 fu	???	renfonpai no toitsu	連風牌の対子
Открытое шунцу	0; 0	0; 0	0; 0	???	0; 0	???	0; 0	minjun	明順
Закрытое шунцу	0; 0	0; 0	0; 0	???	0; 0	???	0; 0	anjun	暗順
Открытое кбцу	2; 4	2; 4	2; 4	???	2; 4	???	2; 4	minkō	明刻
Закрытое кбцу	4; 8	4; 8	4; 8	???	4; 8	???	4; 8	ankō	暗刻
Открытое канцу	8; 16	8; 16	8; 16	???	8; 16	???	8; 16	minkan	明槓
Закрытое канцу	16; 32	16; 32	16; 32	???	16; 32	???	16; 32	ankan	暗槓

Обозначения

⑩ Сноски дополнительной информации

✓ Да / Правило применяется

✗ Нет / Правило не применяется

N/A Неприменно

??? Данные отсутствуют

16; 32 16 фу для фрейма средних плиток (2-8).

32 фу для фрейма важных плиток (1, 9, благородные).

2 2 хана (в совокупности с другими яку и дора)

2 / 1 2 хана на закрытой руке, 1 хан на открытой

M Манган

Y Якуман

2Y Двойной якуман

2 + 2 хана, потому что они всегда включают в себя другие яку.

Или набирает вдвое меньшую версию яку.

Сноски

- Ⓐ Объявление агари с рукой, где получение единственного яку зависит от ожидания на 14ю плитку.
- Ⓑ Полностью идентичная плитка.
- Ⓒ Иначе завершающая шунцу плитка, рямен-пара.
- Ⓓ Рйчи палочки на столе при ничьей любого рода :
агари : достаётся первому объявившему агари;
возврат : возвращается хозяину;
теряется : переходит в оку.
- Ⓔ Стоимость одной палочки ренчана.
- Ⓕ Правила приоритета объявлений :
первый : первый объявивший, если одновременно:
рон → пон/кан → чй.
рон → пр : рон → первый объявивший,
если одновременно: пон/кан → чй.
рон → пон : рон → пон/кан → чй.
3 сек. : рон (если в течение 3 сек.) →
пон/кан (если в течение 3 сек.) → чй.
0,5 сек. : рон (если в течение 3 сек.) →
пон/кан (если в течение 0,5 сек.) → чй.
- Ⓖ Временный фуритен для руки без рйчи :
кон : до перекрытия;
ограблен. : только если плитка ещё в коне;
объявлен. : до первого объявления или перекрытия.
- Ⓗ Минимум 2 хан без учёта дор для объявления агари.
- Ⓘ В случае неудачного розыгрыша раздачи :
✓ : Нет смены ветров – оя не сменяется;
✗ : Смена ветров – оя становится следующий игрок.
- Ⓝ Действия при множественном роне :
- Ⓚ ✓ : Последовательные выплаты между всеми
объявившими агари;
наезд : Атама хане (только один объявивший агари): тот, кто ближе к сбросившему, против часовой стрелки;
первый : Первый объявивший, если одновременно: атама хане;
персдача : Аннулирование, результат раздачи не учитывается.
- Ⓛ При преобразовании минкёцу в шёкан и получении при этом яку риншан каихё, набросивший выплачивает всю стоимость агари по цумо единолично.
- Ⓜ Кто оплачивает хонбу :
все : Делится поровну;
пао : Ответственный за последний наброс;
хёджё : Накинувший в рон.
- Ⓝ Оя – лидер, возможно досрочное завершение брасу :
первый : Если оя первый;
второй : Если оя первый или второй.
- Ⓞ Оя – тенпаи, возможно досрочное завершение брасу :
первый : Если оя первый;
второй : Если оя первый или второй;
третий : Если оя первый, второй или третий.
- Ⓟ Автозавершение брасу по агари яме / тенпаи яме, в зависимости от ранга оя.
- Ⓠ Действия при наличии банкрота :
✗ : Игра завершается при достижении нуля;
минус : Игра завершается при уходе в минус;
ноль : Игра продолжается при достижении нуля;
✓ : Игра продолжается при уходе в минус.
- Ⓡ Объявление рйчи при отсутствии 1000 очков.
- Ⓢ Верхний предел очков, досрочное завершение игры при его достижении.
- Ⓣ Играется следующий раунд, если цель не достигнута.
- Ⓤ Дополнительные раунды завершаются досрочно при достижении сайтеитена любым игроком.
- Ⓥ Дополнительные хан за агари ($P = Fu \times 2^{Bazoro + Han}$).
- Ⓦ Руки в 7700 очков округляются до 8000 очков.
- Ⓧ Рука в 13 хан и более считается якуманом.
- Ⓨ Позволяет объявить рйчи в фуритене.
- Ⓩ Позволяет одновременно забрать риншан и цумо плитки после сбора анканцу.
- ① Нагаши манган :
✓ : При сборе засчитать яку и объявление агари;
✗ : Проверка действий по кону для исчерпывающей ничьей, смены ветра и ренчана.
- ② Возможно ли засчитать состояние тенпаи при отсутствии яку в руке. Обычно правило синхронно с атозукэ.
- ③ Если ожидание возможно только на единственную плитку, которых и так в руке все 4, то – это правило может запрещать подобные ожидания. Так же при этом может учитываться личный кон плиток.
- ④ Для чйтоицу подсчёт очков фу не производится.
- ⑤ Рон на открытой руке с формой пинфу (не пинфу яку).
- ⑥ Начисление очков фу по цумо на плитке замены.
- ⑦ Начисление очков фу по цумо за пинфу яку. Если да, то рука не имеет пинфу яку.
- ⑧ Зависимость умы от числа достигших сайтеитена :
- | | |
|------------|--------------------|
| никто : | +8 / +4 / -4 / -8 |
| 1 игрок : | +12 / -1 / -3 / -8 |
| 2 игрока : | +8 / +4 / -4 / -8 |
| 3 игрока : | +8 / +3 / +1 / -12 |
- ⑨ Серединное ожидание : 2 фу
- ⑩ Краевое ожидание : 2 фу
- Ожидание в пару :
- | | |
|-----------------------------|------|
| - масти : | 2 фу |
| - простой ветер или места : | 2 фу |
| - дракон или ветер раунда : | 4 фу |
| - двойной ветер : | 6 фу |
- ⑪ Открытое тан' яё :
✓ : Разрешено;
✗ : Запрещено.
- ⑫ Открытый рйчи :
Рон на не объявившем рйчи игроке : якуман;
Рон на объявившем рйчи игроке : 2 хан.
- ⑬ Простые яку : 燕返し [tsubame gaeshi], 三連刻 [sanrenkō], 一色三順 [isōsanshun], 客風三刻 [otakaze sankō], 五門齊 [ū men chī] (региональная вариация, последовательные допускаются), 小車輪 [shōsharin] (региональная вариация, 2 хан, возможно – это ダブル一盃口 [daburu ippeikō]), 金門橋 [kinmonkyō] (региональная вариация, 2 хан, возможно – это странная стоимость якумана);
Одинарные якуманы : 金鷄独立 [kinkei dokuritsu], 四連刻 [sūrenkō], 一色四順 [isōsūshun], 紅孔雀 [beni kujaku], 五族協和 [gozoku kyōwa] (только закрытый), 百萬石 [hyakuman goku], 青の洞門 [ao no dōmon], 大金門橋 [dai kinmonkyō] (одномастные глаза, только закрытый), 花鳥風月 [kachō fūgetsu], 風花雪月 [fūka setsugetsu]
- ⑭ Следующий круг ренчана при (вариация):
• Тенпаи;
• Агари.
- ⑮ Следующий круг ренчана при:
В : Тенпаи;
Ю : Нётен.
- ⑯ Четвёртый игрок должен показать, что он не имеет агари по рон, чтобы избежать abortивной ничьей.
- ⑰ Должен заканчиваться раздачей с объявлением агари, т.е. после ничьей или чомбо игра продолжается.
- ⑱ Не складывается с другими якуманами.
- ⑲ Открытое рйчи :
✓ : Не рейтинговые игры;
✗ : Соревнования и турниры.
- ⑳ Принадлежность хонба-палочек не учитывается, при чомбо раздача переигрывается.

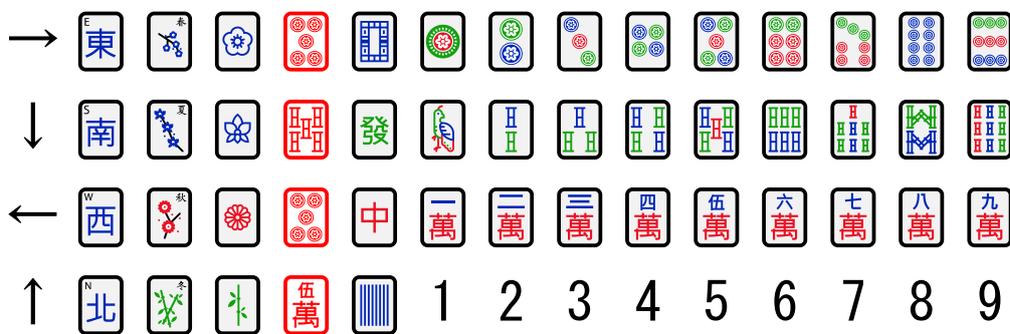
Список организаций

	WRC World Rīchi Championship	リーチ麻雀世界選手権	worldriichi.org	Champ.	2013
	EMA European Mahjong Association	EMA	mahjong-europe.org	Multi-nat. org.	2005
	JPML Japan Professional Mahjong League	日本プロ麻雀連盟	ma-jan.or.jp	Pro. league	1981
	NPM Nihon Pro Mahjong	日本プロ麻雀協会	npm2001.com	Pro. league	2001
	SAI. Saikouisen	最高位戦	saikouisen.com	Pro. league	1976
	TEN. Tenhou	天鳳	tenhou.net	Online game	2006
	CAM Club Argentino de Mahjong Rīchi	CAM	camriichi	Club	2007
	USMA Upper Silesian Mahjong Associaton	上シレジア麻雀協会	mahjongsilesia	Amateur league	2017
	KML Korean Mahjong League	한국마작연맹은	kml.or.kr	Nat. federation	2010
	USPML United States Professional Mahjong League	USPML	uspml.com	Nat. federation	2010
	CRM Club Rīchi de Montréal	CRM	riichi.ca / (naro)	Club	2013

Источник правил стола

<http://ooyamaneko.net/mahjong/tratw/>.

Шпаргалка



Кōцу средних
+2 фу / +4 фу
+1 фу / +2 фу

Кōцу важных
+4 фу / +8 фу
+2 фу / +5 фу

Канцу средних
+8 фу / +16 фу
+5 фу / +10 фу

Канцу важных
+16 фу / +32 фу
+10 фу / +21 фу

(-/1) **Йпёкō** (Один глоток / Чистый двойной ряд) – два идентичных шунцу.

(-/1) **Пинфу** (Простая рука) – все шунцу, без фу.

(1/1) **Якухаи** – кōцу ценных.

(1/1) **Тан' яō** (Все средние) – масти с 2 по 8.

(1/1) **Итцū** (Полный ряд) – одномастный ряд 1-9.

(-/2) **Чйтоицу** (Семь пар) – все тоицу.

(1/2) **Иккицūкан** (Чистый ряд) – полный ряд пин и рон на 9. (Местное яку: агари на 9.)

(1/2) **Саншоку** (Смешанный тройной ряд) – три шунцу одного достоинства каждой масти.

(1/2) **Чанта** (Внешняя рука) – везде важные.

(2/2) **Сананкō** – три закрытых кōцу.

(2/2) **Тон-тон** (Все тройки) – все кōцу.

(2/2) **Шōсанген** (Малые драконы) – два кōцу и глаза драконов.

(-/3) **Рянпёкō** (Два глотка / Квадрат) – двойное йпёкō в двух мастях. (Местное яку: Симметрия два на два.)

(2/3) **Джунчан** – везде хотя бы по одному терминалу.

(2/3) **Саншоку дōкō** – три равных кōцу всех мастей.

(2/3) **Санканцу** (Три четвёрки) – три канцу.

(3/3) **Хонрōтō** (Все важные) – только терминалы и благородные.

(3/3) **Хон' ицу** (Пол-изобилия) – только одна масть и благородные.

(5/6) **Чиницу** (Полное изобилие) – только одна масть.

(-/я) **Кокūши мусō** (Тринадцать сирот) – 13 разных важных плиток и тоицу к любой из них.

(-/я) **Сūанкō** – четыре закрытых кōцу с танки по цумо.

(-/я) **Чūренпōтō** (Девять врат) – 111-2345678-999.

(я) **Сūканцу** (Все канцу / 18 просветлённых) – четыре канцу и любые глаза.

(я) **Чинрōтō** (Головы и хвосты) – только терминалы.

(я) **Даисанген** (Три большие дракона) – три кōцу драконов.

(я) **Шōсūши** (Малые четыре ветра) – три кōцу ветров и глаза ветров.

(я) **Цūйсō** (Свита Императора) – все благородные.

(я) **Рйū' йсō** (Бамбуковая роща) – 2, 3, 4, 6, 8 сō и зелёный дракон.

(-/2я) **Сūанкō танки** (Найденное сокровище) – четыре закрытых кōцу с хадака танки.

(-/2я) **Даисūши** (Четыре наслаждения) – кōцу всех ветров.

(-/1) **Рйчи** – объявление себя тенпаем.

(-/1) **Йппацу** – объявление агари в течение одного круга с рйчи.

(-/1) **Мензен цумо** – все плитки со стены.

(1/1) **Хаитеи** (Поймать Луну) – цумо на последней плитке.

(1/1) **Хōтеи** (Поймать рыбу) – рон на хаитеи.

(1/1) **Риншан каихō** (Сорвать цветок) – агари с мёртвой стены.

(1/1) **Чанкан** – ограбление канцу.

(-/2) **Дабуру рйчи** (двойное рйчи) – рйчи на первом круге.

(р) **Тенхō** (Небесное блаженство) – агари оя на сданной руке.

(р) **Чйхō** (Земное блаженство) – агари не оя по цумо в первом круге.

(м) **Ренхō** (Человеческое блаженство) – агари не оя по рон в первом круге.

(сб) **Казое** – сочетание яку на 11 и более хан.

Таблица домашних правил стола

Правило	Сост.	Правило	Сост.	Правило	Сост.
Цель игры		<u>Множественная дора</u>		<u>Максимальная стоимость</u>	
<u>Гентен / Исходная точка</u>		<u>Дора при риншан каихō</u>		Совмещение с якуманом	
Тонкий лёд		Хаку всемогущий		Сложение с якуманом	
Прекрасный храм Знаний		Хаку – маленький охотник		Сложносоставной якуман	
Фора / Гандикап		Белизна и очаг		<u>Список якуманов</u>	
Верхний предел		Хаку джокер		Предел стоимости якуманов	
Через два раза		Удвоения за агари ③		<u>Одинаковые пары</u>	
<u>Тип игры</u>		Покупка ③		<u>Зелёный дракон</u>	
Восток-Запад, Юг-Север		Разлом ③		Огр. канцу для якумана	
Случайный ветер		Простой разлом ③		Пон-кан, чй-кан	
<u>Наличие ренчанов</u>		Бикфордов шнур ③		Цепочки кан	
Отсутствующие ренчаны		Простой бикф. шнур ③		Одновременное взятие	
<u>Тип ренчанов</u>		Большой разлом ③		Двойное повышение	
<u>Минимальная стоимость</u>		Новые плитки		<u>Ограбление канцу</u>	
Связывание руки		Ограниченные плитки		<u>Открытый канцу</u>	
Связывание повышается		Паводок / Разлив		<u>Анканцу после рйчи:</u> ⑥	
Формат тенпая		<u>Сбор фреймов и сброс</u> ④		На любой плитке ⑥	
8 хонб		<u>Характер запрета сброса</u> ④		Изменение ожидания ⑥	
<u>Тип доп. раундов</u>		Завершение фуритена		Изменение яку ⑥	
<u>Продолжение ренчанов</u>		Фуритен рйчи		Изменение структуры ⑥	
<u>Сл. ренчан при аб. ничьей</u>		Нōтен рйчи		<u>Тенпай без яку:</u> ⑦	
<u>Оплата хонб</u>		Рйчи с выходом ожидания		<u>5 од. плиток в руке</u> ⑦	
<u>Банкрот / Шлѣпнуться</u>		Отмена рйчи ставки		<u>Атозуке</u> ⑧	
Премия обанкротившему		Возврат рйчи ст. тек. круга		Сакизуке ⑧	
Рйчи банкрот		Оплата рйчи		Сов. понижение ⑧	
Возвращение к началу		Ставка		Сверх треб. понижение	
Садон дэсу		Запрет пропуска в рйчи		Последняя плитка	
Завершивший – оя		Рйчи связывание		<u>Чомбо / Наказание</u>	
Заверш. последний удар		Открытое рйчи		Выплаты по канцу	
Готовый последний удар		Выплата в якуман		Выплаты по откр. канцу	
Готовность в ренчане		Йппацу		Освобождение от штрафа	
Завершивший ренчан		<u>Абортивные ничьи:</u> ⑤		<u>Все чомбо</u>	
Автозавершение		Пер. по мн. рону ⑤		<u>Фальшивый фрейм</u>	
Преимущественное право		Пер. по ветрам ⑤		<u>Опрокинутые плитки</u>	
Двойной рон		Пер. по рйчи ⑤		Запрет иждивенства	
Тройной рон		Пер. по важным: 9 / 9 ⑤		Объяв. перед посл. плиткой	
Под открытым небом		Пер. по важным: 8 / 9 ⑤		Стоимость агари	
<u>Ока</u>		Пер. по канцу ⑤		Стоимость закрытого рона	
<u>Ума:</u> ①		У всех кокўши ⑤		Неофиц. стоимость агари	
Проигравшие платят ①		У всех чйтоицу ⑤		Риншан каихō	
<u>Равный результат</u> ①		<u>О. за сбор якуманов</u>		<u>Стоимость цумо:</u> ⑨	
Победители получают ①		О. за разрушение якуманов		<u>В т.ч. за риншанпай</u> ⑨	
Бинта / Пощёчина ①		Якуман, брошенный в воду		<u>В т.ч. сўшунцу рянмен</u> ⑨	
Мёртвая стена: ②		Для всех якуманов		<u>Открытое пинфу</u>	
<u>Доп. мёртвой стены</u> ②		О. за риншан каихō		<u>Открытое тан' яō</u>	
Мёртвая стена + кан ②		О. за сбор яку		Совмещ. пинфу и тан' яō	
<u>Число канцу</u> ②		<u>О. за запр. сброс в кон</u>		<u>Двойной ветер</u>	
Отомедора ②		Исключение		5 ветров	
Урадора ②		Игра в какашки		Запрет рона	
Кандора ②		Ренхō манган		Сарендā	
Минкандора ②		Кириаге манган		Пятисекундное правило	
Канурадора ②		Нагаши / Брошенный в воду		Повторные подсчёты	
Акадора		<u>Казое</u>		Смена ветра каном	
<u>Пересчёт по головам</u>	Возврат Остаток Равный Пересдача Нагаши	Приоритет объявлений		Доведение до конца	
Где применяется? Зачеркните ненужное.		Укажите какие якуманы могут не собираться до конца и разрешать досрочную победу. Вариативно только сў канцу и/или дансанген.			За недосбор – минус хан за каждую плитку.

