

РИ ЧИ

Правила японского маджонга



Оглавление

Рйчи-маджонг.....	3	Одномастный маджонг: Вариант 2	76
Об игре	3	Правила для не четырёх игроков	77
Набор для игры.....	4	Санмā (правила для одновременной игры втроём) ...	77
Основы механики игры.....	5	Санмā: Хирōшима	78
Цель игры.....	10	Санмā: Кантō / Тōтенкō.....	82
Сенген (Объявл. событий и составление фреймов) ..	10	Санмā: Кйōто	82
Ожидания.....	12	Санмā: Кансаи.....	83
Принцип яку (Принцип паттернов)	14	Санмā / Ёнмā: Мāджан 100	83
Основные комбинационные яку	15	Санмā: ренгōносан рйчи на троих.....	83
Основные случайные яку	19	Санмā: Другие варианты.....	84
Рйчи и цумо	19	Нимā: ренгōносан рйчи на двоих	85
Сочетание яку комбинаций	20	Нимā: тоицу рйчи на двоих	86
Якуманы (Старшие пределы).....	21	5-6 игроков.....	87
Запрет агари / Мёртвая рука.....	23	7-8 игроков.....	87
Фуритен (Конфликт)	24	Вариации базовых правил рйчи маджонга	88
Ничья.....	25	Куриа маджонг	88
Объявление агари.....	26	Джирай маджонг.....	88
Стоимости рук.....	27	Джунана хо маджонг.....	88
Доры (Дополнительные удвоения)	30	Тōтенкō маджонг	89
Ума и ока (Выплаты)	31	Разлом де пон.....	89
Дополнительная информация.....	32	Короткий маджонг	89
Местные дополнительные яку	32	Большой маджонг.....	90
Пинфу и Танпин	32	Стиль Сакурая.....	90
Канцу яку	33	Мю-маджонг	91
Комбинационные яку.....	35	Гякуно маджонг.....	91
Известные случайные яку.....	39	Первый всеобщий японский турнир.....	92
Малоизвестные случайные яку.....	40	Вашизу маджонг	92
Дополнительные якуманы.....	41	Дубликатный маджонг	92
Цветочные яку	43	Дзюдо маджонг.....	92
Призовые яку	46	Императорский маджонг	92
Мини игры	47	Арушйару маджонг	93
Структура руки и число шантен	48	Арушйару бу-маджонг	93
Альтернативный формат мёртвой стены	49	Бū маджонг.....	93
Трёхслойные стены.....	49	Заметки	93
Таблица построения стен.....	49	Общепринятый список яку	94
Расширенный набор костей пакоро 6d12	50	Манеры	95
Некоторые вариации правил стола (предписаний) ...	52	Эпилог.....	97
Как читать паифу	69	Приложения.....	97
Числительные в маджонге.....	71	Терминология	97
Способ распределения мест для игр с числом		Таблицы паифу (джанфу)	153
обязательных раундов кратным четырёх	71	Официальные правила стола	155
Универс. адаптация малазийской колоды плиток.....	71	Обозначения.....	161
Разное	71	Сноски	163
Генералы и особые комбинации	74	Список организаций.....	164
Маджонг – обучающие игры	75	Источник правил стола	164
Кунтō маджонг	75	Шпаргалка.....	164
Двенадцати штучный маджонг	75	Яку домашних правил стола.....	165
Рису маджонг.....	75	Предписания домашних правил стола.....	167
Одномастный маджонг: Вариант 1	75		

Тема данных правил <http://www.boardgamer.ru/forum/index.php?topic=19023.0>

Источник данных правил + шрифт для установки <https://mega.nz/#F!PZVH1SCS!g-Z1QPIDzpD4HzuS5Vbg-w>

Вики на японском: сайт 1 <https://ja.wikipedia.org/wiki/Category:麻雀>

Вики на японском: сайт 2 (требуется vpn)..... <https://w.atwiki.jp/mahjlocal>

Список страниц википедии локальных правил по убыванию даты обновлений:..... <https://w.atwiki.jp/mahjlocal/list>

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, ѳ̄ – не ю, иу → йō, юу → юō, 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 → *ьй. **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 бело-зелёный 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 / まあじゃん [mājan] :: 河 [hō / kawa] / 池 ["chi"] :: 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.] / сносы / 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, подсчёт очков в игре, активное движение руками активируют 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 [furiten] :: 立直 / リーチ [rīchi] :: ドラ / 銅鑼 [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 *фуритен* – 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 [sangen pai] / 箭牌 [sen pai] :: 中 [chun] :: 白 [haku] :: 發 [hatsu] :: 数牌 [shūpai / sūpai] :: 筒 [pin] :: 索 [sō] :: 萬 [man] :: 理牌 [rī pai]

Маджонг пропитан эзотерикой. *Драконы* (*санген*) – устоявшееся название масти, но неверное, более близкое название – *истоки*, но с эзотерическим 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. *Цифры* (*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 цифр 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. Принцип плиток (*рй паи*) – стандартный порядок: ман, сō, пин, вюзс (ветра), бзк (драконы, они же истоки), цс/дс (цветы/сезоны/доры).

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 / 飜 [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 яку удвоенной стоимости. Таким образом для агари нужно иметь (*саишōчи*) минимум одно яку одного удвоения (*ī хан шибари*), без яку удвоенной 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] :: 万 [wan / ban] / ワン [wan] :: 風牌 [kazehai / fonpai] :: 東 [ton] :: 南 [nan] :: 西 [shā] :: 北 [pē / pei] :: 三元牌 [sangen pai] :: 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).

Цифры (Обч. масти, цвета плиток важны)	Иероглифы (Благородные, одиночные плитки)
Символы (Ман / Ван) от 1 до 9 	Ветра (казехай): В (Тон), Ю (Нан), З (Шā), С (Пē)
Бамбуки (Сō) от 1 до 9 	Драконы (сангенпай): Зелёный (Хацу), Красный (Чун), Белый (Хаку) Белый: японский – пустая плитка, китайский – с прямоугольной рамкой.
Точки (Пин) от 1 до 9 	Ака доры (Красные доры – не благородные, кроме Ака Хаку) Станд-артно: Нестан-дартно:

Каждой плитке по четыре штуки. Вне 136 плиток: сезоны и ака доры. 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 обычную плитку. Ака доры. В стандартном наборе пятёрки пин – 2 шт, пятёрки сō и ман – по 1 шт. В нестандартном наборе всех ака дор 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 ака дор. Например, в ИТК наборе используются ака доры 1 сō/пин, по одной 2, 3, 5, 7 ман/сō/пин, 8 и 9 пин. Есть и другие фирмы, выпускающие свои подобные наборы для игры. В электронных играх также могут встречаться свои уникальные наборы ака дор. 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] / 断么牌 [tan'yaohai] :: 老頭牌 [rōtōhai] :: 字牌 [jihai / tsūpai] :: 三元牌 [sangen pai] :: 風牌 [kazehai / fonpai] :: 么九牌 [yāochūhai] / 重要牌 [jūyōpai] :: 有価牌 [yūkapai] :: 自風牌 [jikazepai] / 門風 [menfon] :: 場風牌 [bakazepai] / 莊風 [chanfon] :: 客風牌 [otakazepai] :: 連風牌 [renfonpai / renfuhai] / 二重風 [nibai kaze / fūtae kaze]

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

- **Цифры** (*шūпай*) или обычные **масти** – все плитки достоинством от 1 до 9.
- **Центральные** (*чунчанпай*), **серединные** или **простые** – это плитки цифр от 2 до 8.
- **Старцы** (*рōтōхай*), **терминальные**, **наружные** или **крайние** – все плитки цифр достоинством 1 и 9.
- **Иероглифы** (*джихай*) или **благородные** масти – плитки всех драконов (*сангенпай*) и всех ветров (*казехай*).
- **Малые** (*йāочūхай*) или **важные** (*джйūдпай*) – все плитки цифр достоинством 1 и 9, всех драконов и всех ветров.
- **Ценные** (*йūкапай*) – в базовом случае это плитки всех драконов, ветров места (*джиказепай*) и раунда (*баказепай*).
- **Гостевые ветра** (*отаказепай*) – ветра, не являющиеся ветром места или раунда.
- **Союзный ветер** (*ренфонпай*) или **двойной ветер** – ветер, одновременно являющийся ветром места и раунда.

点数 [tenshū] / 点 [ten] :: 点棒 [tenbō] :: ぶつ飛び [buttobi] :: 規則 [kisoku] / 法 [nori / hō] / ルール [rūru] :: 決め [gime] :: 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 гиме*), разноцветный набор просто более нагляден по сравнению с белым. Коробка для палочек называется *хако*.

賽子 [saikoro] / 骰子 [shaitsu] :: パツコロ [pakkoro]

4. *Игральные кости d6* (*саикоро*), в наборе должно быть не менее пары штук или вариант – *кости d12* (*наккоро*).

起家 [chīcha] :: 目印 [meijirushi] / マーク [māku] :: 親 [oya] / 莊家 [chancha] :: 子 [ko] / 散家 [sancha] :: 限定した親 [genteishita oya]

5. Дополнительно может использоваться *индикатор начинающего дома* (*чйча мākү*, он же является индикатором ветра раунда). Индикатор начинающего дома лежит около первого в игре 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, дилер, банкомёт. **Чанча** – управляющий дом, комендант. **Гентеишитаоя** – временный или изначальный оя. **Ко** – дитя, ведомый, подчинённый, дочерний. **Санча** – разрозненные дома.

用具 [yōgu] :: 花牌 [hana hai] / 季節牌 [kisetu hai] / 草木牌 [kusaki hai] :: 焼き鳥 [yaki tori] :: 祝儀 [shūgi] :: 白ポツチ [haku pocchi]

6. Так же в наборе могут быть *игровые принадлежности* (*йōгү*):

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

- 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 может зависеть от числа ака дор и золотых драконов.

Плитки цветов (*кусаки хаи* – слива [梅], лилия / орхидея [兰 / 蘭], хризантема [菊] и бамбук [竹]) в наборе заменяются ака дорами с 1964 (только 5 пин) – 1970 (5 пин/сб/ман) гг, но даже если ака дор в наборе не будет совсем – эти плитки всё равно будут отсутствовать. Сумма всех ака дор, сезонов, запасных плиток и золотых драконов всегда равна восьми или девяти, поэтому всего сразу в наборах не бывает, но цветы могут использоваться в местных правилах стола.

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 [basho gime] :: 卓 [taku] :: 雀士 [janshi] / 麻雀打ち [mājan uchi] :: 仮親 [kari oya] :: 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 изначального оя (*башо гиме*):

В рйчи-маджонг играют вчетвером. Перед началом игры определяют, кто будет какой стороной света.

Существует несколько способов определения оя, рассмотрим самые распространённые:

- **Официальный.** Данный способ распределения обычно происходит только на турнирах или в особых случаях. На стол (*таку*) кладётся любые 2 плитки масти цифр – 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 оя (*кариоя*), 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 цифр 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.
- **Башенный.** 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, вариативно повторных бросков может не быть.
- **Добыча.** 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.
- **Небрежный.** 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. Могут использоваться кости 2дб или 1д12.

После указанных действий оя кладёт рядом с собой индикатор оя и получает статус изначального оя.

Существуют и другие методы определения стартового дома для следующего раунда, например, правило, согласно которому игрок, выигравший последний раунд, бросает кости, или правило, согласно которому верхний игрок не бросает кости, а перемещается в направлении нижнего дома по очереди.

При добавлении белого дракона на место, вытащившего его садится оя или вытащивший может выбрать физическое место за столом, остальные рассаживаются относительно его или оя, если белого дракона никто не вытащил.

Если указатель западного и северного раунда отсутствует – используется указатель восток-юг, при этом его нужно класть по направлению к тоимену, восток для запада и юг для севера. Указатель для западных и северных раундов приобретается отдельно, также существует указатель для восточных и северных раундов. Стандартный японский указатель ветров не поддерживает не ветряные раунды, кроме того, не существует правил обозначения таких раундов.

Джича – место оя. **Тонча** – восточный игрок. **Чйча** – начинающий дом, первый оя в раунде и игре.

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

積む [tsumu] :: 洗牌 [shīpai] :: 井桁積み [igeta dzumi] :: 山 [yama] / 牌山 [haiyama] :: 上山 [uwa yama] / 下山 [shita yama] :: 幢 / 墩 [ton]

2. Построение стены (*цуму*):

Любая раздача начинается с того, что игроки тщательно перемешивают плитки (*шйпаи*) и *укладывают квадратную стену* (*игета дзуми*), 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 (*ува яма*) поверх второго (*шита яма*), отдельная грань стены так же называется *цуму* или *хаияма*. Вертикальная пара плиток в стене называется *тонг* [сп → читается как *тон*]. Хорошим тоном считается сдвинуть с изломом правую половину стены всем игрокам дальше от себя, квадрат стены при этом

становится похожим на спираль и игрокам становится удобнее бить плитки во время игры. При добавлении сезонов южный и северный игрок достраивают ещё по одному тонгу, беря по 18 плиток на каждый слой стены. При добавлении цветов и сезонов все игроки строят стены по 18 тонгов.



自 [ji] / 自家 [jicha] :: 左 [hidari] / 上家 [kamicha] :: 对 [toi / tai] / 对面 [toimen] :: 右 [migi] / 下家 [shimocha] :: 島 [shima] / 供託圈 [kyōtaku chan] :: 河 [hō / kawa] / 捨て牌圈 [sutepai chan] :: 井圈 [i chan] / 上山 [uwa yama] / 下山 [shita yama] / 外筋 [soto suji] :: 陸 [oka] / 地 [chi / ji] :: 表示圈 [hyōji chan] / 積み場 [tsumi ba] :: 牌尺 [pai shaku] :: 符皿 [būzara] :: 圈 [chan / ken] / 場 [ba]

3. Схема разграничения стола:

Открытая часть руки (часто)		Закрытая часть руки																	Кости, счётные палочки, указатель ветров		Открытая часть руки (часто)					
Кости, счётные палочки, указатель ветров		Открытая часть руки (редко) Личные маркеры (часто, местные правила стола)																	Кости, счётные палочки, указатель ветров		Открытая часть руки (часто)					
Закрывающая часть руки	Открытая часть руки (редко) Личные маркеры (часто, местные правила стола)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	52	1	Кости, счётные палочки, указатель ветров	Открытая часть руки (часто)				
		35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	53	2						
		17	34	21	20	19	18	17	16	15	14	13	Ли	ма	21	55	4									
		16	33	Ли	чн	ые	12	11	10	9	8	7	чн	рке	20	56	5									
		15	32	ма	рке	ры	6	5	4	3	2	1	ые	ры	19	57	6									
		14	31	ма	рке	ры	6	5	4	3	2	1	6	12	18	58	7									
		13	30	13	7	1	Рйчи					5	11	17	59	8										
		12	29	14	8	2	Рйчи					4	10	16	60	9										
		11	28	15	9	3	Рйчи					3	9	15	61	10										
		10	27	16	10	4	Рйчи					2	8	14	62	11										
		9	26	17	11	5	Рйчи					1	7	13	63	12										
		8	25	18	12	6	1	2	3	4	5	6	Ли	чн	ые	64	13									
		7	24	19	Ли	ма	7	8	9	10	11	12	ма	рке	ры	65	14									
		6	23	20	чн	рке	13	14	15	16	17	18	19	20	21	66	15									
		5	22	21	ые	ры	13	14	15	16	17	18	19	20	21	67	16									
		4	21	3	20	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3			2	1	Кости, счётные палочки, указатель ветров	Открытая часть руки (часто)
		3	20	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1						
2	19	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1								
1	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1								
Открытая часть руки (редко) Личные маркеры (часто, местные правила стола)																	Кости, счётные палочки, указатель ветров		Верхний слой стены	Нижний слой стены						
Закрывающая часть руки																	Открытая часть руки (часто)				1	1				

Схема распределения места на столе во время игры.

Стороны стола: своя (джи) или свой дом (джича), слева (хидари) или верхний дом (камича), напротив (тои / таи) или лицо напротив (тоимен), справа (миги) или нижний дом (шимоча). Центр стола: остров (шима) или зона ставок / депозита (кйōтаку чан). Зона кона: река (хō / кава) или зона снесённых плиток (сутепай чан). Зона построения стен: зона колодца (й чан). Части стены: верхний, внутренний или первый слой плиток стены при различных видах её построения – вершина горы (ува йама), нижний, наружный или стандартно второй слой стены при различных видах её построения – подножие горы (шита йама), соседние сектора стены слева и справа от вас – внешняя линия (сото суджи). Зона плиток игрока: берег (ока). Зона инвентаря: зона индикации (хйōджи чан). Бортик стола: плиточная линейка (пай шаку). Лоток для счётных палочек в бортике стола: тарелка (бūзара). Место между стеной и рукой и справа от личного кона собственных названий не имеют. Вокруг всех секторов стены должно быть достаточно места. Область справа от кона используется для крупных местных личных маркеров. Слева от дробы чтение в маджонге, справа – обычное.

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

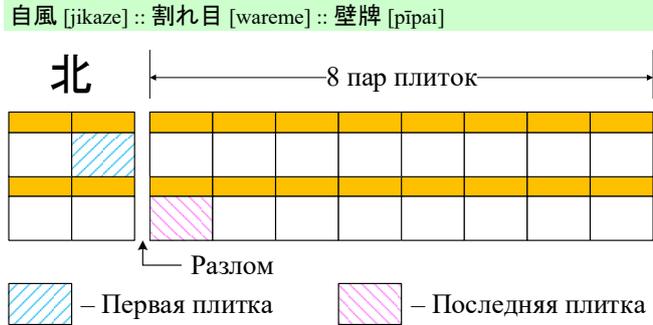
4. Разлом стены:

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 2д6.

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

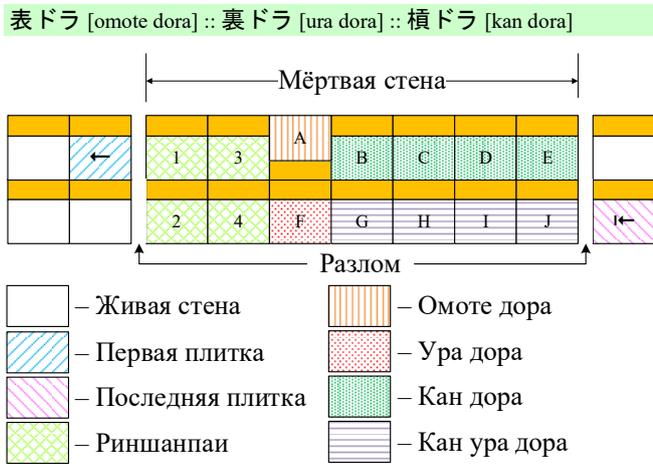
Так же может применяться другая конфигурация бросков и костей, но эта самая распространённая сегодня.

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 третью 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 воспринимать как "1", грани 2/5 как "2", а грани 3/4 как "3", что даст диапазон от 1 до 69.



Ветер, закреплённый за игроком, называется его *ветром места* (*джиказе*). 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 (*nūnai*).

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* (*ванна*). 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* (*омоте дора*). Смотрите схему слева.

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

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

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

ダブル幢 / 二重幢 [daburu ton] :: 配牌 [haipai] :: 手牌 [tehai] :: 牌天 [haiten] / 自摸牌 [zumō pai] :: 手 [te] :: 残り牌 [nokori pai] :: 続牌 [zoku pai]

5. 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 (*хаипай*). Далее оя берёт из стены сразу две плитки – первую (*техай*) и третью (*хаитен*) в верхнем слое. Остальные игроки добирают по одной плитке – *техай*. Плитки, сданные игроку, называют *рукой* (*ме*).

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. **Зоку пай** – следующая плитка для взятия в живой стене.

括り [kukuri] / 提携 [teikei] :: 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] :: 浮き牌 [uki hai] :: 単 [tan] :: 合冊 [gassatsu] :: 貫徹 [kantetsu] :: 貫 [kan] :: 暗 [an] :: 明 [min] :: 加 [ka / cha] :: 聽牌 / 听牌 [tenpai] :: 向聽 [shanten] :: 隣牌 [tonari hai] :: 即する牌 [sokusuru hai] :: 団子 [dango]

6. 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); 14 строго определённых уникальных или образующих заданный правилами "рисунк"; 13 строго определённых уникальных и любая парная к ним; 11 одиночных и триплет; 8 одиночных, триплет и глаза; 7 парных или 2 септета (2 по 7) строго определённых одиночных; 2 триплета и 8 строго определённых одиночных; 2 триплета и 4 парных; 2 триплета и 2 квартета; 3 квартета и глаза; 2 квартета и 3 пары; 2 квартета и 6 одиночных. Всего 13 видов.

Блок / Связка (кукуруи) – несколько связанных плиток, образующих любой фрейм, тоицу, тацу, джантō или шō.

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

Маска (менцу) – структура – некоторые плитки, принадлежащие фрейму – законченный фрейм.

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

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

Выпуклость (хаработе) – лишняя плитка в фрейме, то есть полностью идентичная одной из плиток некоего фрейма и при этом не входящая в другой фрейм. **Беременность** – срединная выпуклость.

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

Разновидность (шу / тане) – 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.

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

Сет (сетто) – набор игроков в маджонг; **Сет** – окурикан как название яку в самма – маджонге на три 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 (шōминкан / шōкан) – 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, последовательность цифр одной масти из трёх плиток. **Чи** – объявление шунцу, событие.

Тоицу – парные, 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).

Укихаи – одиночная плитка. **Тан** – фрейм из одиночной плитки (нерегулярная / внесистемная структура руки).

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 *даусанген* 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.

Соседняя плитка (тонари хаи) – плитка, которая может быть в том же фрейме.

Прилегающая плитка (сокусуру хаи) – плитка обычной цифровой масти, которая согласно натуральному ряду чисел стоит сразу до или после указанной.

Толпа (данго) – несколько идентичных плиток, определяемых как единый блок – глаза, кōцу или канцу.

切る [kiru] :: 捨てる [suteru] :: 天和 / 天鳳 [tenhō] :: 九種九牌 [kyūshū kyūhai] :: ツモ / 自摸 [tsumo] :: 無駄自摸 [muda zumō] :: 自摸切り [tsumo giri] :: 手出し [tedashi] :: 喰い替え / 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 [haitei hai] :: 河底牌 [hōtei hai] :: 上我利の形 [agari no katachi] :: 向聴 [shanten] :: 将 [shō]

7. **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 (*муда зумō* – бесполезная плитка), отсюда следует, что снести можно только что взятую плитку (*цумо гири*) 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 сносом осуществляется правилами *карагири* и *куикае*, а за дальнейшие действия при нарушении отвечает правило *сутеру нао*. Если карагири отсутствует в правилах стола – значит куикае берёт на себя запрет сноса идентичной плитки, что не настраивается. Далее игроки ходят по очереди против часовой стрелки. Плитки, которые выбрасывают, каждый игрок выкладывает в открытую перед собой до 6-9 в ряд. Эти плитки называют *кон* (*хō*, *сутенаи*), снос или дискард. При некоторых условиях игрок может взять плитку не со стены, а из кона, что подробно описано ниже. Раздача (рука) 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 сноса, 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 снести 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 (стр. 73).

Тенхō – *манган* или *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, дающая 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" (*чи / ике*, по форме "водоёма").

Агари но катачи – корректная 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 [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 [tenpai] :: オーラス [ōrasu] :: 親落ち [oya ochi] :: 延長戦 [enchōsen] :: 付加 [fuka] :: 三元戦 [sangen sen] :: 役牌 [yakuhai] :: 二雀 [nimā] :: 三雀 [sanmā] :: 四雀 [yonmā] :: 連合の三 [rengōnosan] :: 手牌 [tehai]

8. 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 формируется 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. Это же правило может ограничивать предельно допустимое число ренчанов.

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 – шя, север – пё, 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 – тонпүсен, 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 тонпүсена, 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 – падение родителя (оя очи). Когда оя объявляет агари или становится тенпаи – оя не меняется и играется дополнительная раздача – ренчан.

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

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

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

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

Следующие раунды после оговорённых (обязательных) считаются дополнительными (энчбсен), названия одиночных раундов формируются из названий благородных плиток и слова "добавленный" (фука, например, шя фука). Смена дополнительных раундов идёт 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 дб, 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 Хирёшима), 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 – кёбу, 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: омотедор – $O = L \bmod 3$ (остаток от деления), риншанпаев – $R = L \div 3$ (деление на цело), кан дор – $K = 2R$. Где L – расстояние от угла до разлома, указанное костями.

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

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

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] :: 終了 [shūryō] :: 飛び [tobi] / 箱割れ [hakoware] :: びり [biri] / ラスト [rasuto] :: 天辺 [teppen] :: 飛び賞 [tobi shō] / 飛び罰符 [tobi bappu]

9. Окончание игры:

Если после брасу оя на первом месте – обычно игра заканчивается, иначе играют ренчаны. В последнем обязательном раунде начинает действовать правило стола, завершающее игру досрочно, если оя стал лидером по очкам (тенпаи яме, агари яме, топпу). Если ни у одного из игроков нет 30 100 очков – саитеитен, то может играть дополнительный – западный раунд, затем – северный и так по кругу, правило каери хаджиме – возвращение к началу. Последний раунд оя может завершить досрочно, если он стал лидером, вариативно игра заканчивается по достижению отметки саитеитен. Вариативно игра сразу досрочно завершается (шүрёйб), если последний по очкам (бири) игрок ушёл в минус – тоби, или достиг отметки-предохранителя – теппен, обычно это 60 000 очков (2 гентен-а, см. ниже). При наличии тоби игрока может применяться правило стола тоби шё – выплата премии игроку, обанкротившему тоби игрока – это может быть дополнительная сумма очков, дополнительная палочка хонбы или жетон. Если на столе имеются не разыгранные ставки после всех раздач – 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. **Бири** – последний по очкам игрок.

Саитеиген – цель игры, заключается в смысле отыгрывания начального взноса и получении прибыли.

Шүриё – завершение чего-либо по любым причинам.

Цель игры

配給原点 [haikyū genten] / 初期持ち点 [shoki mochi ten] :: 面子 [mentsu] :: 対子 [toitsu] / 雀頭 [jantō] / 頭 [atama] / 目 [me]

1. Цель игры (саитеиген):

Главная задача игрока в рйчи – получить больше очков, чем другие. Каждому игроку в начале игры выдаётся базовое количество очков (*хаикйū 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 проигрывает 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* (*менцу*) по три или четыре плитки и *парных* (*тоицу*), символизирующей глаза (*ме*) или голову воробья (*джантō*). Фреймами могут быть три последовательных плитки одномастных цифр, три любых одинаковых плитки или четыре любых одинаковых плитки, требующие всегда объявлять их словом "Кан!", что будет описано ниже:



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

初期持ち点 [shoki mochi ten] / 持ち点 [mochi ten] :: 返し点 [kaeshi ten]

Примечание. Термин *хаикйū гентен* практически все игроки сокращают до *гентен*, поэтому возникает путаница, это связано с тем, что эти термины крайне близки как по смыслу, так и на временной шкале при приготовлении к игре. Для избегания подобного были введены синонимы – *начальная доля очков* (*шоки мочи тен*) для хаикйū гентен и *возвращаемые очки* (*каеши тен*) для гентен.

ロン / 荣 [ron] / 榮 [róng / ei] / 出上我利 [de agari] :: 振り込み [furikomi] :: 冲合 [chombo] :: 放銃 [hōjū] / 炮子ヤン [hōchan]

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 снесена 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 (сноса), агари в раздаче с накинувшего игрока. **Фурикоми** – транзакция, оплата рон.

Хōджү (ружьё, "пулемёт") – ситуация, когда игрок сносит 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.

Сенген (Объявления событий и составление фреймов)

宣言 [sengen] :: 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]

Объявление (*сенген*) / Декларация / Манифест – любое объявление игрока (любого фрейма, рйчи, рон, цумо и т.п.), общее понятие, относится к инструкциям.

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

Важные замечания:

- если следующий игрок после снёсшего 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 парных (*тоицу*):



и любой другой оппонент, например, сидящий напротив, сносит такую же плитку в свой кон, первый игрок на этом сносе может объявить открытый фрейм. Для этого он говорит: "Пон!" ("Бом!" – дословная имитация звука удара) или "Тои!" ("Пара!"), 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 (*фууро* – форма всех типов фреймов с указанием перечня ограбленных плиток и игроков), например:



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

Таким же образом объявляется последовательность (ряд) плиток одномастных цифр – *чи*. Единственное отличие в том, что заявка звучит как "Чи!" ("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 чи / шунцу:



[Чи] Шунцу – фрейм из трёх одномастных последовательных плиток цифр.

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

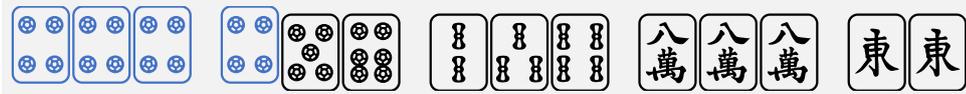
Камича – игрок слева, после которого ваш ход, только с него можно объявить открытый фрейм типа шунцу.

Йүсен – приоритеты, 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] :: 小明槓 [shōminkan] / 加槓 [cha kan] :: 複數加 [fukusū ka] :: 暗槓子 [ankantsu] :: 即法 [soku nori] :: 槓の回数制限 [kan no kaisū seigen] :: 復王牌 [fuku wanpai]

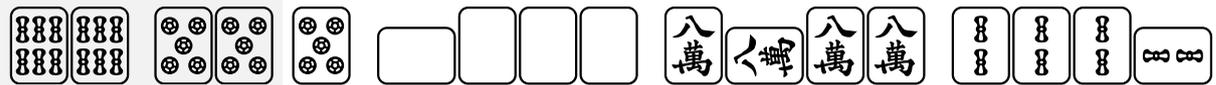
2. Объявление канцу:

Объявление канцу полностью аналогично объявлению кбцу, 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 (*окурикан*):



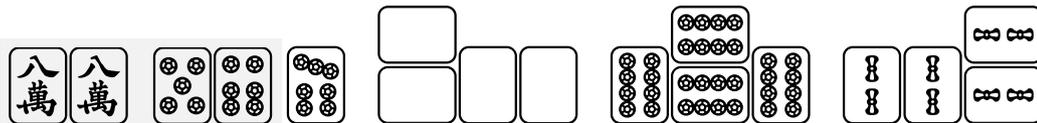
Канцу может быть объявлен тремя способами:

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



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 снос в кон при отсутствии агари. В случае открытого канцу (*минкан / даиминкан*) новая верхняя плитка в мёртвой стене открывается не сразу после объявления, а сразу после сноса или, вариативно, при объявлении любого следующего канцу, но до любых объявлений со снесённой плитки, последовательность регулируется правилом стола *немедленное правило (соку нори)*. Кроме того для открытых канцу плитка может не открываться вообще.

- Когда у игрока есть открытый кбцу – *минкō*, и со стены в свой ход он получает 4ю плитку, он может либо снести её, либо оставить в закрытой части руки, встроив в другой фрейм, либо сделать повышение кбцу до канцу – *шōминкан*, доложив 4ю плитку в кбцу и объявив: "Кан!". При этом 4ю плитку кладут парой к лежащей боком. Правило стола: *множественное повышение (фукусū 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 перевёрнуты, 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

кан доры. 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 снос плитки в кон и ход переходит дальше. При объявлении закрытого канцу индикатор всегда открывается до сноса в кон.

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*.

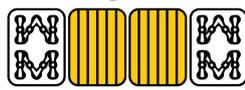
Так же есть правило стола *фуку ванпай*, требующее добирать или не добирать мёртвую стену до 14 плиток, дабы она была постоянного или переменного размера. Если стена постоянного размера, то в ходе игры в мёртвой стене всегда должно быть ровно 14 плиток. В связи с этим после объявления каждого канцу последняя 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



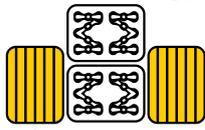
б) японский в руке



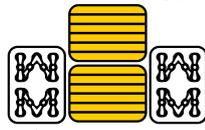
в) японский редкий



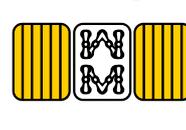
г) японский древний



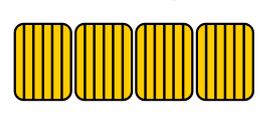
д) короткий #1



е) короткий #2



ж) компактный в 2 слоя



з) китайский стандартный

3. Общие замечания:

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

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.

鳴き [naki] / 豁然 [katsuzen] / 重ねる [kasaneru] :: 要求 [yōkyū] :: チン [chin] :: 連 [ren] :: 金 [kin] :: 列 [tsura] :: 変 [hen] :: 喰い [kui] :: 副露 [fūro]

4. Приставки открытости руки и их дополнительные требования к яку:

Каждая приставка как правило стола имеет индивидуальный перечень настроек.

Вокализация (*наки*) – в принципе любое объявление, но поскольку в базовых правилах нет вариаций с временным фуритеном при объявлении рйчи или ещё чего, нет правил со ставками, которые имеют объявления, нет мини игр, начинающихся с помощью объявления, а объявление агари по рон или цумо завершают раздачу в тот же миг, то получается, что объявление типа "наки" абсолютно совпадает с объявлением типа "йёкйү", в результате чего и используется для простоты понимания. Относится к событиям, делится на *мгновенную* (*кацусен*) и *длительную* (*касанеру*).

Запрос (*йёкйү*) – объединяет в себе исключительно только объявления открытых фреймов, производящихся по произношению *чй*, *пон*, *кан*, *чин*, *джун*, *цур*, *суджси*, *рен*, *хен* (любой игрок, приоритет ниже чй, это – паизури, генерал и прочие аналогичные фреймы, есть мнение, что оно должно быть собрано полностью со стены или последней плиткой по рон) и др. подобные, все остальные объявления к данному типу не относятся. Сохраняет статус пределов, игнорирует правило куисагари – указывает на договорное снижение ранга яку до табличного значения. Относится к событиям.

Требование к (*куи*) – открытая рука, имеет дополнительные вариативные требования к саишбчи и/или к рангу руки в ханах, даже если всё стандартно – значит правило использует соответствующие настройки, которые требуется указать отдельно явным образом. Не сохраняет статус пределов, не игнорирует правило куисагари – указывает на реальный ранг яку со штрафом, указанным в переключателе правила, обычно в 1 хан. Относится к событиям.

Волонтёр / Роса (*фүро*) – ограбленные плитки в открытых фреймах, такая рука должна иметь ограничения по дополнительному фуритену и/или обратному пао, которые оговариваются заранее отдельно – ограбил, объявил агари – выплаты премию каждому, кого ограбил, за каждое ограбление. Размеры выплат обратного пао – минимум рекомендуется 10% стоимости руки с округлением вниз до сотен, но не менее 100, максимум рекомендуется (100/X)% стоимости руки с округлением вниз до сотен, где X – число фреймов в принятой правилами структуре руки (бывает от трёх до пяти), выплаты для оя производятся в двойном размере из-за гнёта игроков. Размер выплат устанавливается в фиксированное значение как абсолютное значение или как фиксированная часть от стоимости руки. Статус и ранг яку должны быть указаны явно. Например, рука рангом 13 хан может не быть якуманом, что важно для правила "атама хане".

Ожидания

待ち [machi] :: 刻子 [kōtsu] :: 順子 [shuntsu] :: 对子 [toitsu] :: 塔子 [tātsu / tōtsu] :: 腹ボテ [harabote] :: 雀頭 [jantō] :: 後者牌 [kōshapai] :: 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 обыграть знающего противника и что, снося 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 снесите ненужные соседние плитки сразу, если они могут выдать вас, а также держите руку как можно сильнее перемешанной по мастям (диффузия), 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.

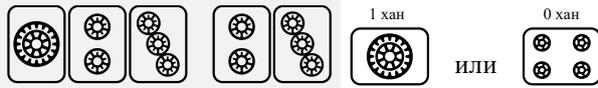
Не забывайте, что примеры ожиданий можно смещать во всём диапазоне и отзеркаливать в обратном порядке. Для повышения уровня игры вам требуется понять и запомнить определения структуры ожиданий, а не номерные сочетания плиток – они не позволят легко оперировать сочетаниями и будут почти бесполезны. Структура 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, устарел. Пример содержит два варианта.		
辺張 [penchan] Пенчан		
Краевое ожидание. Пример содержит единственные два варианта в каждой масти цифр.		
両面 [ryanmen] Рянмен		
Двукраевое ожидание в та́цу. Двухстороннее – это ожидание двух типов плиток куда угодно.		
裸単騎 / 頭張 [hadaka tanki / tōchan] Хадака танки / Тōчан		
Ожидание в пару или глаза (джантō). Может означать полностью открытую руку (все фреймы).		
単騎 [tanki] Танки		
Ожидание третьей для повышения тоицу до кōцу. Так же используется как общий танки-термин.		
地獄待ち [jigoku machi] Адское ож.		
Ожидание кōшапай – 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 / 両頭張 [nobetan / ryantōchan] Нобетан		
Длинное шунцу (4 плитки) – двукраевое шанпон хадака танки ожидание.		
Здесь представлены нерегулярные виды ожидания как сочетания основных, их желательно знать все.		
嵌単 [kantan] Кантан		
Пересечение серединного 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 (двусерединного 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 шанпон ожиданием, где – независимые плитки, сдвигайте и отзеркаливайте набор слева от них отдельно.		

Название	Рука	Ожидание
四面碰 [sūmenpon]		
Сүменпон	Пять последовательных пар – х4 ожидание не в центральную пару.	
竜巻 [tatsumaki]		
Тацумаки	Двукраевое пересечение шунцу и пары кōцу – х5 ожидание с двукраевым прилеганием.	
八方美人 [happōbijin]		
Хаппōбиджин	Двукраевое объединение длинного шунцу с парой кōцу – х8 ожидание с двукраевым прилеганием.	
混一 [kon'itsu]	Кон' ицу. Многоцелевой термин. Развитие руки. Ниже представлены частые сочетания плиток, не дающие завершения структуры руки в отдельно взятых или всех случаях формирования фреймов.	
両嵌(張) [ryankan(chan)]		
Рянкан(чан)	Двусерединное сдвоенное тацу (триплет последовательных [не]чётных) – двойное канчан ожидание.	
亜両面 [aryanmen]		
Арянмен	Шунцу с краевым хаработе – двукраевое полуриянмен-танки ожидание при тоицубе.	
対両面 [toiryannen]		
Тоирянмен	Пара рянменов с общим двукраевым прилегающим суджи ожиданием.	
中膨れ [naka bukure]		
Нака букуре	Шунцу с срединным хаработе – двойной рянмен с танки ожиданием. Лучшее ожидание – танки.	

安目 [yasume] / 高目 [takame] :: 対死 [toisū] / 持ち持ち [mochi-mochi] :: 空聴 [kara ten] :: 後者牌 [kōsha pai] :: 独聴 [dokuchō] :: 同聴 [onaten] :: 片和了り [kata agari] :: 腹ボテ [harabote] :: 余面子 [yo mensu] :: 面子落とし [mentsu otoshi] :: 塔子 [tātsu] :: 浮き牌 [uki hai] :: 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 как глаза в руке третьего игрока.

Каратен – все завершения руки исчерпаны.

Кōшанаи – последняя явно оставшаяся копия плитки.
Докучō – ожидание единственной, неудобное ожидание.
Онатен – ждать одну и ту же плитку с другим игроком.
Ката агари – не все выходы ожидания дают яку.
Хаработе – выпуклость, лишняя плитка в фрейме.
Ё менцу – 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 [ipēkō] / 一色二順 [isō ryanshun] :: 三色 [sanshoku] :: 一通 [ittsū] / 一氣通貫 [ikkitsūkan] :: 断么九 [tan' yaō] :: 全帯 [chanta] :: 混一色 [hon' isō / hon' itsu] :: 清一色 [chin' itsu] :: 对々和 [toi-toi hō] :: 平和 [pinfu] / 平和自摸 [pinfu tsumo] :: 役牌 [yaku hai] / 翻牌 [hanpai] :: 両面 [ryannen]

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 – это "перекладывание" (базовых очков).

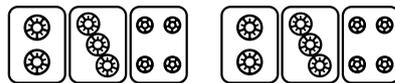
Яку – особое сочетание плиток в руке или специальная игровая ситуация, дающая стоимость от 1 хан.

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

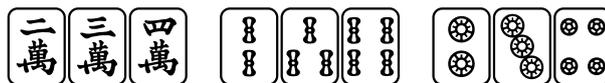
Фу – базовая стоимость руки, дословно – "отметка", измеряется в очках "фу".

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

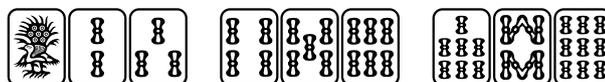
- **Йпёкō** – два идентичных шунцу: 0 / 1.



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



- **Итсү** – три последовательных непересекающихся шунцу одномастных цифр: 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 йпёкō 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 серединные (от 2 до 8);
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, триплеты);
5. Пинфу – яку в рйчи, начисляется за все шунцу (ряды) в полностью закрытой руке с ожиданием в рянен;
6. Якухай – кōцу ценных плиток.

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

糸 [ito] / 糸 [itogashira] :: 組み合わせ役 [kumiawase yaku] :: 部分手役 [bubun te yaku] :: 全体手役 [zentai te yaku] :: 状況役 [jōkyō yaku] :: 行為役 [kōi yaku] :: 基本の流れ [kihon no nagare] :: 自立 [jiritsu] :: 喰い下がり有り [kui sagari ari] :: 喰い下がり無し [kui sagari nashi] :: 門前のみ [men zen nomi] :: 副露のみ [fūro nomi] :: 体系的 [taikei' teki] :: 例外役 [reigai yaku] :: 対子 [toitsu] :: 単 [tan] :: 類型 [ruikei] / 版 [han] :: 補充牌 [hojū hai]

Ито (нить) – это количество вариантов уникального содержания конечного состава блоков, формируемого с использованием той или иной плитки и подчиняющееся белому списку правил формирования этих блоков. Нить делится на два типа – "короткая" (итогашира) и "длинная" (ито) – плитка входит в состав до 50% включительно и более 50% вариантов блоков. На основе длины нити делается оценка эффективности плитки и её присвоение к определённой категории, что в целом в разной степени влияет на базовую стоимость плиток и их способность к изменению ранга руки.

Яку бывают следующих типов: *комбинационные* (плитки на руках, *кумиавасе*), которые могут занимать только часть блоков руки (*бубун те*) или всю руку целиком (*зентаи те*), *ситуационные* (возникновение события, *дждōкйō*) и *действия* (иницируемые игроком, *кōи*) – рйчи, яку в коне, покупки, не встраиваемые (вариативно цветы и нуки доры), миниигры. Миниигры – действия игроков вне *основного потока* (*кихон но нагаре*), подчиняющиеся некоторым сторонним правилам и изменяющие ранг руки или общий счёт игрока в случае удачи или неудачи.

По степени открытости руки яку делятся на: *независимые* (*джиритсу*), которые *снижают ранг* (*куи сагари ари*) руки при сборе в открытую и которые *не снижают ранг* (*куи сагари наши*) руки при сборе в открытую, *только закрытые* (*мензен номи*) и *только открытые* (*фūро номи*). Только открытые используются только в местных правилах стола.

По структуре руки яку делятся на *системные* (4 фрейма и глаза, *таикеи' теки*) и *исключения* (все остальные, *реигаи*). Исключения могут использовать *фреймы из двух плиток* (*тошцу*) или *из одной плитки* (*тан*).

Основной поток – последовательность всех необходимых для игры действий от выбора оя до завершения игры.

Руикей (Паттерн / Клише) – набор плиток на руках, яку руки, агари ожидание.

Ходжū хай (Дополнительные плитки) – плитки, увеличивающие длину руки, не нарушая структуры.

Основные комбинационные яку

主な [omona] :: 割り増しの役 [warimashi no yaku] :: 平の役 [hira no yaku] :: 染め手 [somete] / 一色 [itsō / itsu] :: 対子役 [toitsu yaku]

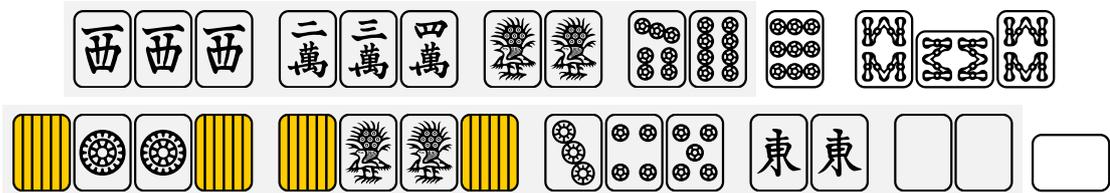
Яку – определённые условия, хотя бы одно из которых должно быть выполнено для получения возможности объявить агари. Дора не даёт яку, а просто изменяет ранг руки. Не имея на руке ничего кроме дор, объявить агари *нельзя*.

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:

Призовые яку	Плоские яку (на шунцу)		Одноцветы		Тоицу яку (на кōцу)						
Якухай	1 / 1	<i>Ипёкō</i>	0 / 1	Итцū *	1 / 1	Хон' ицу	3 / 3	<i>Чйтоицу</i>	0 / 2	Сандōкō	2 / 3
Тан' яō	1 / 1	<i>Пинфу</i>	0 / 1	Саншоку	1 / 2	Чин' ицу	5 / 6	Сананкō	2 / 2	Санканцу	2 / 3
Шōсанген	2 / 2	<i>Ряипёкō</i>	0 / 3	Чанта	1 / 2	ПЯ Джунчан	2 / 3	Тои-тои	2 / 2	Хонрōтō	3 / 3

1. 役牌 [yaku hai] / 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*):



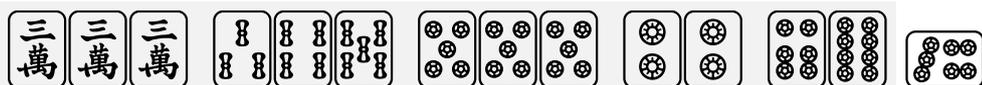
Как можно видеть, якухай – это кōцу ценных плиток. При этом, если ветер места и раунда для какого-то игрока совпадает – якухай для него будет двойным. Например, для первого оя в первой раздаче восточного раунда якухай трёх восточных ветров даёт 2 хан. Смотрите слева.

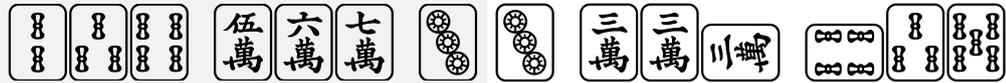
Якухай проще всего получить, имея глаза из ценных плиток, но это зависит от случая, а особого смысла в столь дешёвом яку нет. При наличии дор или для быстрого объявления агари якухай оправдан, в остальных ситуациях – это или яку увеличения стоимости, при наличии других структурных яку (например, тои-тои 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. 断幺九 [tan' yaō chū] / 断么 [tan' yao] – 1 / 1 хан

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





門断 [men tan] :: 喰い断么 [kui tan' yaō] :: 有り [ari] :: 無し [nashi] :: 断平 [tanpin]

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, **Требование к (куи)** – это наличие дополнительного вариативного требования к саишōчи (рука и агари) или оценке руки.
- *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 срединных 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 той-той, чйтоицу или чин' ицу.

3. 小三元 [shōsangen] – 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 [ipēkō] / 一色二順 [isō ryanshun] / 一般高 [ippankō] – 0 / 1 хан

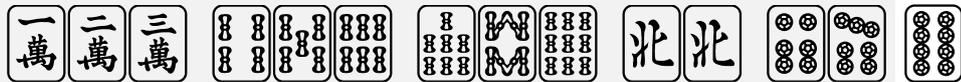
Йпёкō (Один глоток / Чистый двойной ряд / Одинаково высокие) – 2 идентичных шунцу одномастных цифр:



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

5. 平和 [pinhe] / 臭平胡 [chū pinfu] :: 喰い平 [kuipin] / 門平 [menpin] :: 断平法 [tanpin nori] – 0 / 1 хан

Пинфу (Без стоимости / Простая сумма) – 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 должно быть глаз ценных (дают 2÷6 фу);
- в руке не может быть кōцу (даёт 2÷8 фу);
- ожидание должно быть в *рянмен* (-67- ⇒ 567 или 678).

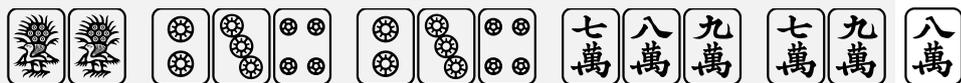
Пинфу всегда даёт 1 хан, однако оно легко может сочетаться с другими яку: йпёкō, саншоку или итцū.

Ценные – даконы, любая плитка места и раунда, стандартно ветра. Для получения пинфу в руке не должно быть никаких дополнительных фу. С пинфу агари по цумо даёт 0 или 2 фу, а агари по рон даёт 0 или 10 фу. Тенпаи даёт 20 фу, в итоге пинфу с агари как по цумо, так и по рон после округления вверх даёт 20 или 30 фу, в зависимости от правил стола. Существует большое множество правил стола, меняющих требования к данному яку, что описано ниже.

Пинфу не просто определяет структуру руки, а является фундаментальным яку. Всё дело в том, что пинфу сочетается с огромным количеством других яку: тан' яō, йпёкō или рянпёкō, саншоку или итцū, джунчан и даже с хон' ицу, чин' ицу и чантои. 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 [ryanpēkō] / 二色二順 [ryan sō ryan shun] / 二般高 [ryanpankō] – 0 / 3 хан

Рянпёкō (Два глотка / Квадрат) – 2 йпёкō в двух мастях цифр:



Рянпёкō не сочетается с йпёкō поскольку всегда включает его. Это полностью самостоятельное яку, но иногда его можно считать улучшением чйтоицу. Рянпёкō получить сложно, как и все яку, дающие 3 хана. Плюсому яку является лёгкая сочетаемость с пинфу. Вариативно идентичные шунцу в обоих парах дают ещё 1 хан.

7. 一通 [ittsū]* :: 息 [iki] :: 閃光 [senkō] – 1 / 1 хан

Итцū (Полный ряд)* – три последовательных непересекающихся шунцу одномастных цифр:

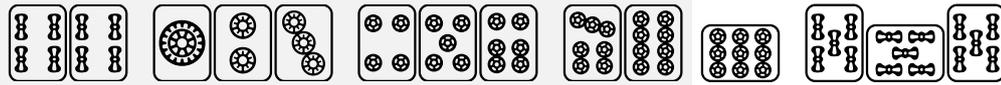


Сенкō (Вспышка) – итцū, четвёртый фрейм и глаза в трёх разных мастях цифр, даёт 8 фу или 1 хан.

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

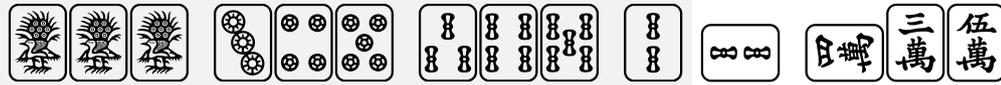
Иккицүкан (Чистый ряд) – полный ряд пин и агари на 9 пин (точек), входящие в ряд:



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 [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 цифр:



Фарон (Ховарон) – рука с саншоку (цүкан) и канцу, даёт 2 / 2 хан. Не путайте яку фарон и ховарон, они 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 / (kon) chanta (yāo chū)] – 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' яō – полноценное структурное яку, хотя и самое простое. Чанта замечательно сочетается с саншоку или с якухаем, а также повышается до джунчана. Кон – вариант смешанной руки в разных мастях цифр. Реально даёт 2 / 3 хан.

11. 純全 [junchan] / 純全帯幺九 [jun chanta yāo chū] – 2 / 3 хан

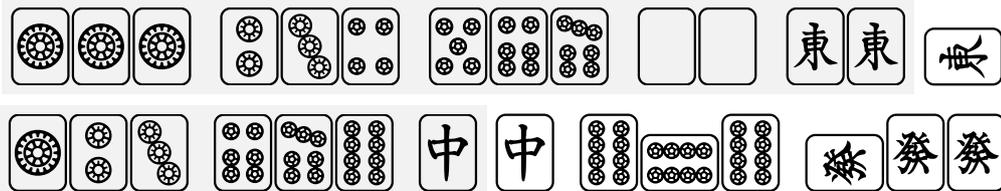
Джунчан (Чистая внешняя рука) – все фреймы и глаза содержат хотя бы один терминал:



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 [hon' isō / hon' itsu] / 半清一色 [han chin' isō / han chin' itsu] / 半色 [han tsu] – 3⁺ / 3 хан

Хон' ицу (Пол-изобилия) – одна масть цифр и благородные (↑ – стоимость увеличена голосованием игроков):



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

13. 清一色 [chin' isō / chin' itsu] / 傘寿 [sanju] – манган / ханеман

Чин' ицу (Полное изобилие) – чистая (только одна) масть, стандартно даёт 6 хан, вариативно 4 ÷ 5 хан:

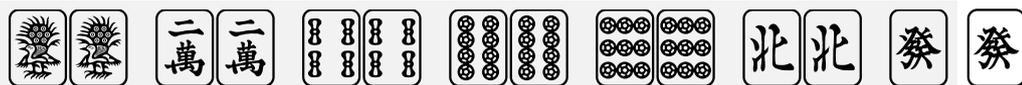


Ценность яку определяется сложностью его сбора. Перед игроком всегда стоит задача выбора оптимальных яку, которые с большой вероятностью удастся закончить, и стоимости которых при этом хватит для победы в игре.

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 баиманом – одним из самых простых в получении.

14. 七対子 [chitōitsu] :: 二個二個 [niko-niko] :: 最小値 [saishōchi] – 0 / 2 хан

Чйтоицу (Семь парных) – все тоицу:

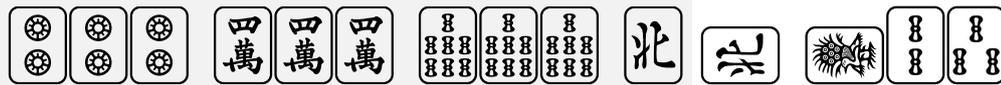


Чйтоицу – антагонист яку той-той, т.е. именно та рука, которая чаще всего противопоставляется любителям предыдущего яку при тойцубе и при этом имеет примерно равные с той-той шансы на агари. Кстати, именно из-за чйтоицу бывает весьма сложно вовремя заметить тойцубу. Сочетаемость у чйтоицу плохая. В принципе,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

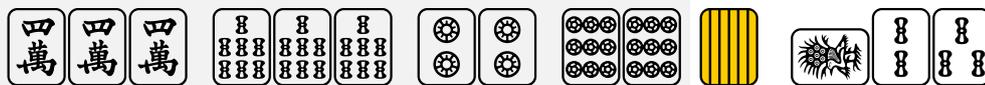
Это яку пришло из американского маджонга. Традиционно запрещается иметь идентичные парные, но местные правила стола разрешают это – такой вариант называется *нико-нико*. Базовая стоимость за ожидания и объявление агари в данном яку не учитывается поскольку его стоимость фиксирована. До того как было введено ограничение на минимальную стоимость руки в 1 хан стоимость яку составляла 0 хан 100 фу, но после его ввода стала давать 1 хан 50 фу, что ещё встречается, сейчас общепринятая стоимость составляет 2 хан 25 фу. Данное яку имеет множество ката повышения стоимости и ранга в местных правилах стола. Вариативно отсутствие соседних плиток даёт ещё 5 фу. Вариативно наличие только двух мастей цифр без благородных даёт ещё 5 фу. Вариативно каждая пара ценных может иметь добавочную базовую стоимость согласно общим правилам. Помимо этого, существует правило запрещения базовой стоимости яку, приравнивая её к 30 фу, поэтому вы можете встретить фиксированную стоимость 2 хан 30 фу. Для данного яку базовая стоимость не округляется, поэтому для подсчёта дополнительных выплат используйте стандартную формулу.

15. 三暗刻 [sanankō] – 2 / 2 хан

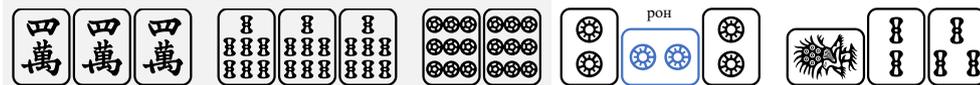
Сананкё (Три закрытых триплета) – три закрытых кёцу / канцу:



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



Пример выше выглядит, как тенпаи на сананкё, 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 кёцу будет считаться закрытым, и образуется яку сананкё, но агари по рон приведёт к чомбо, потому что кёцу будет считаться открытым:



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

16. 対々和 [toi-toi hō] :: 対子場 [toitsuba] – 2 / 2 хан

Той-той хё (Все триплеты) – все кёцу / канцу:



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

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

17. 三色同刻 [sanshoku dōkō] / 三同刻 [sandōkō] / 大縦 [dai tate] – 2 / 3[↑] хан

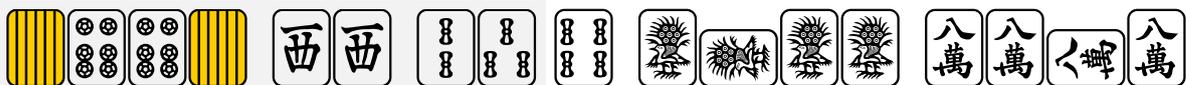
Саншоку дёкё (Три одинаковых триплета) – три кёцу одного достоинства каждой масти цифр:



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 дёкё с саншоку дёдзун (№ 9).

18. 三槓子 [san kantsu] – 2 / 3[↑] хан

Санканцу (Три квартета) – три канцу в руке, вариативно может считаться санбаиманом или якуманом:



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

19. 混老頭 [honrōtō] :: 混老対々 [honrō-toitōi] :: 混老七対 [honrō-chītoi] – 3[↑] / 3 хан

Хонрётё (Мудрецы / Все важные) – рука только из терминалов и благородных, реально даёт 4 / 4 хан:



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

Основные случайные яку

状況役 [jōkyō yaku] / 偶然役 [gūzen' yaku]

Кроме плиточных яку, в рйчи есть особые ситуации, не связанные с рукой игрока, но дающие яку (*джōккэ 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 Хōтеи	Нагаши
------------------------	------------------------	----------------	--------

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

Рйчи – объявление себя тенпаем на полностью закрытой руке, может быть минимальным условием агари.

Объявление рйчи требует от четырёх плиток в живой стене, достижение тенпая, 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 чан*.

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

2. 一発 [ippatsu] / 立直一発 [rīchi ippatsu] / 即 [soku] :: 即自摸 [soku zumō] :: 自摸極一発 [jimōkyoku ippatsu] ::

ベタ降り [betaori] / 降りる [oriru]

– 1 / 2 хан

Йппацу (Выстрел) и **Адский йппацу** (*джимōккэку йппацу*) – агари за один круг после объявления рйчи.

Круг – состоит из 4-х ходов по одному на каждого из игроков. Йппацу засчитывается, только если после объявления рйчи вы и другие игроки не объявляли любые фреймы. Это исключает цепочки кан и множественный шанс на агари. Любое объявление открытого фрейма прерывает течение текущего круга и начинает новый круг. Вариативно йппацу при явном ожидании одной единственной плитки, оставшейся в игре, даёт ещё 1 хан (итого 2 хан помимо рйчи).

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 парные на ветер или дракона при условии, что одна такая плитка уже есть у других в конце.

3. ダブル [daburu] / 二重 [nibai / futae] + 立直 / リーチ [rīchi] / ダブル立 [daburī] / 立立 [rīrī] :: 黙聴 [damaten] – 2 / 3 хан

Дабуру рйчи (Двойное рйчи) – это рйчи, объявленное на первом круге раздачи. Само яку рйчи даёт 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 даёт 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 тенпая без объявления рйчи) для дальнейшего перестроения руки – это почти всегда будет означать потерю ранга и всегда – потерю темпа, поэтому поступать так не стоит. Сложно против дабуру рйчи и защищаться – плиток в конце ещё нет, что за рука у игрока с двойным рйчи, определить невозможно, а ожидание в ней скорее всего случайное и абсолютно непредсказуемое.

4. 門前清自摸和 [menzenchin tsumo hō] :: 門前 [menzen] / 門清 [menchin] – 1 хан

Мензенчин цумо хō (Содержать ворота в чистоте) – объявление агари плиткой со стены на полностью закрытой руке, вариативно не даёт 2 фу, вариативно только для яку пинфу.

Цумо после объявления рйчи – вторая самая частая особая ситуация, дающая яку. Увеличить шанс получения данного яку можно с помощью эффективного ожидания – многостороннего или на трудно встраиваемую в руку плитку.

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

5. 流し (混老頭) [nagashi (honrōtō)] / 幺九振切 [yāochū furikiri] :: 満貫 [mangan] – манган ÷ якуман

Нагаши (Брошенный в воду) – очень редкая ситуация, игнорирующая плитки на руках, описывающая состояние кона при исчерпывающей ничьей – в котором присутствуют только терминальные и/или благородные плитки, при этом вариативно не должно быть ограблений с игрока и/или игроком. Разрешается объявление анканцу, в том числе после рйчи на любой плитке, используя окурикан. Яку заменяет собой нōтен рйчи чомбо и вариативно заменяет или дополняет собой нōтен баппу. Вариативно объявляются только выплаты или агари. Смена ветра проверяется по статусу оя с использованием плиток на руках как обычно. Официальный и реальный ранг яку составляет санбаиман.

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).

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. Не встраивайте цумо плитку в руку при объявлении агари – иначе вы можете потерять зависимое от ожидания яку.

Не путайте яку мензенчин цумо хō и цумо хō. Яку цумо хō в открытой руке в современных правилах не применяется, а просто даёт 2 фу, вариативно 10 фу. В местных правилах стола яку мензенчин цумо хō может не сочетаться с яку пинфу и некоторыми бонусными яку, поэтому имейте это ввиду.

2. Правило "рйчи":

Это правило дало название японскому маджонгу. Часто бывает, что в полностью закрытой руке есть тенпаи без яку – можно ждать закрытое цумо или объявить "рйчи" для приближения 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 сносить 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 сносят 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 сносит плитку в кон со словом "Рйчи!" и поворачивает боком, после чего выкладывает на стол счётную палочку в 1000 очков. Если на этом сносе кто-то объявляет открытый фрейм, то рйчи-игрок обязан повернуть боком следующую плитку, которую сносит в кон. Если же во время объявления кто-то объявит агари на этом сносе, то депозит в 1000 очков остаётся у рйчи-игрока, потому что объявление не считается состоявшимся, но яку цубаме гаеши всё равно засчитывается.

Примеры кона с объявлением рйчи:



Отсутствующая (бледная) плитка здесь символизирует украденную плитку по объявлению "Чй!", "Пон!" или "Кан!", оставляйте пустые места для наглядности объявлений с вас. Если кто-то объявил рйчи – смещайте свою следующую плитку в коне на полпозиции вправо, оставляя щель для наглядности – это поможет с фуритеном. Рйчи добавляет яку к любой закрытой готовой руке, но условия при этом остаются прежними. В каких случаях объявлять рйчи, а в каких нет – вопрос стратегический. Важно понимать, что запрет на изменение руки лишает возможности защищаться, но вариативно правило кōча рйчи вместо abortивной ничьей может возвращать возможность защищаться.

Сочетание яку комбинаций

Яку	RCH	DR1	IPP	MTS	TAN	PFU	IPK	ITT	YAK	SDJ	SDO	TOI	SNA	SNK	CHA	JUN	FPK	SSG	HFO	HON	CHN	CHI	RIN	HAI	HOU	CHK	☼	☾	
Рйчи	*	*	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-	1	
Дабуру рйчи	*	*	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-	2
Йппацу	+	+	*	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-	1	
Мензен цумо	+	+	+	*	+	+	+	+	+	+	+	\$	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-	1	
Тан' яō	+	+	+	+	*	+	+	-	-	+	+	+	+	+	-	-	+	-	-	\$	+	+	+	+	+	+	+	1	1
Пинфу	+	+	+	+	+	*	+	+	-	+	-	-	-	-	+	+	+	-	-	+	+	-	-	+	+	+	-	1	
Йпёкō	+	+	+	+	+	+	*	+	+	+	-	-	-	-	+	+	-	+	-	+	+	+	+	+	+	+	-	1	
Итцū	+	+	+	+	-	+	+	*	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+	+	-	+	+	+	+	1	1	
Якухаи	+	+	+	+	-	-	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-	+	+	+	+	-	+	+	+	+	1	1	
Саншоку	+	+	+	+	+	+	+	-	+	*	-	-	-	-	+	+	-	-	-	-	-	-	+	+	+	+	1	2	
Саншоку дōкō	+	+	+	+	+	-	-	-	+	-	*	+	+	+	+	+	-	-	+	-	-	-	+	+	+	+	2	3	
Тои-тои	+	+	+	\$	+	-	-	-	+	-	+	*	+	+	\$	\$	-	+	+	+	+	+	+	+	+	-	2	2	
Сананкō	+	+	+	+	+	-	-	-	+	-	+	+	*	+	+	+	-	+	+	+	+	+	+	+	+	+	2	2	
Санканцу	+	+	+	+	+	-	-	-	+	-	+	+	+	*	+	+	-	+	+	+	+	+	-	+	+	+	2	3	
Чанта	+	+	+	+	-	+	+	-	+	+	+	\$	+	+	*	-	+	+	-	+	\$	\$	+	+	+	+	1	2	
Джунчан	+	+	+	+	-	+	+	-	-	+	+	\$	+	+	-	*	+	-	\$	\$	+	-	+	+	+	+	2	3	
Ряпёкō	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-	-	-	-	-	+	+	*	-	-	+	+	-	-	+	+	-	-	3	
Шōсанген	+	+	+	+	-	-	+	-	+	-	+	+	+	+	+	-	-	*	+	+	-	+	+	+	+	+	2	2	
Хонрōтō	+	+	+	+	-	-	-	-	+	-	+	+	+	+	+	+	\$	-	+	*	+	-	+	+	+	+	3	3	
Хон' ицу	+	+	+	+	\$	+	+	+	+	-	-	+	+	+	+	+	\$	+	+	+	*	-	+	+	+	+	3	3	
Чин' ицу	+	+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	+	+	+	+	\$	+	+	-	-	-	*	+	+	+	+	5	6	
Чйтоицу	+	+	+	+	+	-	+	-	+	-	+	+	+	+	-	\$	-	-	+	+	+	*	-	+	+	-	-	2	
Риншан каихō	+	+	-	+	+	-	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-	+	+	+	+	-	*	-	-	-	1	1	
Хайтеи	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	1	1	
Хōтеи	+	+	-	-	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	1	1	
Чанкан	+	+	+	-	+	+	+	+	+	+	+	-	+	+	+	+	-	+	-	+	+	-	-	-	-	*	1	1	

☼ – берётся большая по стоимости ± – должно быть явно указано правилами стола

RCH	Rīchi	Рйчи
DRI	Daburu rīchi	Дабуру рйчи
IPP	Īppatsu	Йппацу
MTS	Menzen tsumo	Мензен цумо – полностью закрытая рука
TAN	Tan' yao	Все срединные – все плитки достоинством от 2 до 8
PFU	Pinfu	Пинфу – рука без стоимости
IPK	Īpēkō	Йпёкō – два одинаковых шунцу
ITT	Ittsū	Итцū – полный ряд, т.е. три шунцу с плитками от 1 до 9
YAK	Yakuhai	Якухай – кōцу драконов, ветра места и ветра раунда
SDJ	Sanshoku dōjun	Саншоку (дōджун) – смешанное тройное шунцу
SDO	Sanshoku dōkō	Саншоку дōкō – одинаковые кōцу в каждой масти цифр
TOI	Toi-toi hō	Тои-тои – все кōцу
SNA	Sanankō	Сананкō – три закрытых кōцу
SNK	Sankantsu	Санканцу – три канцу

CHA	Chanta	Чанта – во всех фреймах и глазах есть важные
JUN	Junchan	Джунчан – каждый фрейм и глаза содержат терминальные
RPK	Ryanpēkō	Рянпёкō – два одинаковых шунцу дважды
SSG	Shōsangen	Шōсанген – малые драконы
HRO	Honrōtō	Хонрōтō – все плитки терминальные или благородные
HON	Hon' itsu	Хон' ицу – полу-масть, т.е. одна масть цифр и благородные
CHN	Chin' itsu	Чин' ицу – чистая масть
CHI	Chītoitsu	Чйтоицу – семь парных
RIN	Rinshan kaihō	Риншан кайхō – агари на плитке замены с мёртвой стены
HAI	Haitei	Хаитеи – агари на последней плитке со стены, стена разобрана
HOU	Hōtei	Хōтеи – агари на последнем сносе, стена разобрана
CHK	Chankan	Чанкан – ограбление канцу

Якуманы (Старшие пределы)

役満 [yakuman] / 満州 [manshū] :: 単役満 [tan yakuman] :: 大役満 [dai yaku man] = 六満貫 [ryū mangan]

Якуман (маншū) – означает "выполненная тяжёлая работа". Якуманы в рйчи-маджонге – это особые руки с максимальной стоимостью в 32000 очков для не оя (ко). 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.

Некоторые якуманы могут сочетаться между собой, образуя становясь двойными, тройными и т.д., но в большинстве правил якуманы бывают только одиночными (тан якуман). Якуманы никогда не сочетаются с рядовыми яку или дорами, а в силу состава плиток 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. Некоторые якуманы могут иметь сниженный ранг, поэтому обязательно оговорите их ранг заранее отдельно.

1. 天和 / 天鳳 [tenhō] :: 牌天 [haiten] – стоимость руки / манган / баиман / санбаиман / якуман

Тенхō (Небесное блаженство) – агари оя на сданной руке. Плитка небес (хайтен) – 14я при наборе руки оя.

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 сūканцу или многие двойные якуманы. Примечательно, что чаще всего это чйтоицу. Правило стола: тенхō может быть якуманом (автоматический стол).

2. 地和 [chihō] :: 牌地 [haichi] – стоимость руки / манган / баиман / якуман

Чйхō (Земное блаженство) – агари ко-игрока по цумо (со стены) в первом круге раздачи.

Аналог тенхō для ко-игрока. Особенность: объявление открытых фреймов прерывает круг, и чйхō не будет засчитан, хотя взятие со стены формально будет первым. Правило стола: чйхō может быть якуманом (автоматический стол).

3. 人和 [renhō] – стоимость руки / манган / баиман / якуман

Ренхō (Человеческое блаженство) – агари ко-игрока по рон (с кона) в первом круге раздачи.

Не суммируется с другими яку. Правило стола: ренхō может быть якуманом (автоматический стол).

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

Казое (Перечисление) – любая рука с множеством сочетаний, дающих в сумме от 10 или 11 хан.

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

5. 四槓子 [sūkantsu] / 十八阿羅漢 [jūhachi rakan] / 幻の役満 [maboroshi no yakuman] – якуман / даи якуман

Сūканцу (Четыре квартета / Восемнадцать просветлённых) – четыре канцу и любые глаза:



6. 九蓮宝燈 [chūrenpōtō] / 鳴き九蓮宝燈 [naki chūrenpōtō] :: 隠頭蛇 [inken hebi] – 9 хан / гобаиман / даи якуман

Чūренпōтō (Девять небесных врат) – одностороннее чин' ицу в любой масти цифр (обычно 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 тенная 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 глаз достоинством 2, 5 или 8 данная рука называется *скрывающаяся змея* (инкен хеби). Подробнее см. ниже яку наки чүренпōтō.

7. 四暗刻 [sūankō] – санбаиман / якуман

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



8. 字一色 [tsū' īsō] – якуман

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



Данный якуман не частый, но именно благодаря этому якуману возможны тройные, четверные и более якуманы.

9. 緑一色 [ryū' īsō] – санбаиман / якуман

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



10. 大三元 [daisangen] :: 包 [pao] / 包則 [paosoku] / 責任払い [sekinin harai] – якуман

Даисанген (Большие драконы) – три кōцу / канцу драконов:



Один из самых частых якуманов, с которым также связано правило *пао*. Данное правило касается того игрока, который своим сносом позволил завершить последний фрейм для якумана. Если игрок с якуманом объявит агари по рон, то набросивший, заплатит только половину стоимости руки, а другую половину заплатит тот, кто позволил завершить последний фрейм. Если игрок с якуманом объявит агари по цумо, то пао-игрок будет расплачиваться за всех.

11. 国士無双 [kokūshi musō] / 十三么九 [shīsān yaochū] – санбаиман / якуман

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



Внимание! В руке в примере уже есть глаза (пара чунов), поэтому остаётся ждать только хаку.

12. 小四喜 / 小四喜和 [shōsūshī / shōsūshī fū] – якуман

Шбсүшй (Малые четыре ветра) – три кōцу / канцу ветров и глаза ветров:



Малые ветра похожи на даисанген, собрать их гораздо сложнее, но они имеют шанс стать большими – даисүшй.

13. 清老頭 [chinrōtō] – якуман

Чинрōтō (Головы и хвосты) – только 1цы и 9ки:



Очевидно, что это несколько более редкий якуман, чем цү' йсō, но всё же встречающийся.

14. 純正国士無双 [junsei kokūshi musō] / 十三龍門 [jūsān ron man] – санбаиман / якуман / x2 якуман

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



Этот якуман имеет лучшее из всех возможных ожиданий в рйчи-маджонге, только оно имеет $13 \times 3 = 39$ завершений, но приход любой парной плитки до выхода в 13-сторонний тенпай фактически сразу делает кокүши одинарным.

15. 四暗刻単騎 [sūankō tanki] / 四暗刻単騎待ち [sūankō tanki machi] – санбаиман / якуман / x2 якуман

Сүанкō танки (Найденное сокровище) – четыре закрытых кōцу с ожиданием в хадака танки (глаза):



В китайском варианте данная рука должна быть одномастной и полностью собранной со стены.

16. 純正九蓮宝燈 [junsei chūrenpōtō] / 天衣無縫 [ten' i muhō] – гобаиман / даи якуман / х2 якуман
 Джунсеи чўренпōтō (Истинные девять небесных врат) – девятистороннее чин' ицу в любой масти цифр (обычно ман), особенный полный заранее собранный ряд 111-2345678-999 к тенпаю и плиткой к любой из них (1-9):



Ожидания джунсеи чўренпōтō:

1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	9	9
1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	9	9
1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	9	9
1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	9	9

1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	9	9
1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	9	9
1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	9	9
1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	9	9

1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	9	9
1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	9	9
1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	9	9
1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	9	9

17. 大四喜 / 大四喜和 [daisūshī / daisūshī fū] – якуман / х2 якуман
 Даисўшй (Большие четыре ветра / Четыре наслаждения вошли в твою дверь) – кōцу / канцу всех ветров:



Этот якуман получить намного сложнее из-за его ожидания в хадака танки или шанпон с атозуке на малые ветра.

Запрет агари / Мёртвая рука

和了り禁止 [agari kinshi] / 死に手 [shini te] :: スカート捲り [sukāto mekuri] :: 先自摸 [saki zumō] :: 腰 [koshi] :: 性急 [seikyū] :: 偽 [gi] / 誤 [go] :: 操作 [sōsa] :: 多牌 [tāhai] :: 破壊する [hakai suru] :: 王牌 [wanpai] :: 手牌 [tehai] :: 捨てる包 [suteru pao] :: 要求 [yōkyū] / 副露 [fūro] :: 梃行為 [kokōi] :: 審査牌 / 見せ牌 [shinsa hai / misu hai] :: 狎和 [chinhō] :: 栄 / 攏 [ron] :: 自摸 [tsumo] :: 発声のみ [hassei nomi] :: 放銃推奨 [hōjū suishō]

Запрет агари (агари кинши) – данный штраф применяется при простых нарушениях правил. При нарушении игроку запрещается объявлять фреймы, тенпаи, депозиты и агари. При этом он должен поочерёдно снести в кон лишние плитки и продолжать брать плитки со стены, снося их в кон до конца раздачи. Наличие и вид цумогири оговаривается отдельно перед игрой. Нарушения с наказанием мёртвой рукой (выявляются сразу же):

- 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.
- Опережающее взятие плитки (саки zumō)** – 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.
- Решительность (коши)** – слишком долгое раздумье. Запрещается долго думать над снесёнными плитками. Наказывается пропуском хода, запретом объявления фреймов или мёртвой рукой.
- 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.
- Ложный порядок действий (гу' сōса)** – нарушение порядка взятия риншанпая и открытия кан доры. Может штрафуются на некоторую сумму очков как ставка на кон или добавка в оку или мёртвой рукой. Размер наказания растёт с числом нарушений.
- Длинная рука / Перебор плиток (тāхаи).** Штрафуются мёртвой рукой или чомбо с последующим цумогири лишних плиток.
- Обрушение мёртвой стены (хакаисуру ванпай).** Может штрафуются на некоторую сумму очков как ставка на кон или добавка в оку, мёртвой рукой или чомбо.
- Обрушение чужой руки (хакаисуру техаи).** Штрафные действия, как и при обрушении мёртвой стены.
- Ответственность за запрещённый снос (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.
- Ложное объявление фрейма (гу' йōкйū / го' фūро)** – создание иного фрейма вместо объявленного. Штрафные действия, как и при ответственности за запрещённый снос.
- Пустое действие (ко' кōи)** – объявить что-то и сразу передумать. **Пустое объявление фрейма (кō' йōкйū / кў' 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.
- Проверка плитки / Показ плитки (шинса хаи / мису хаи)** – за первый показ игрокам запрещается делать объявления с данной плитки, за третий – малый штраф, за пятый – мёртвая рука или чомбо с абортивной ничьей.
- Ложное агари (чинхō / чомбо)** – пустое объявление рон (го' рон) или цумо (го' цумо) без открытия руки – хассеи номи (объявлением агари является полное открытие руки), ставка остаётся на столе. Объявление агари с некорректной рукой, не имеющей минимальных требований как: корректная структура, наличие яку, соответствие атодзуки или сакизуки, связыванию, отсутствию блокирующего фуритена и правил объявления. Обычно штрафуются мёртвой рукой или чомбо. Размер наказания растёт с числом нарушений.
- Рекомендация наброса (хōджу сушиō)** – 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] :: 取牌 [shu pai] :: 振り聴立直 [furiten rīchi] :: 立直後の見逃す [rīchi ato no minogasu] / 選択和了り [sentaku agari]

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 вашем коне с одной из ожидаемых плиток;
 c. *Относительный*: фреймы с совпадающими плитками в вашем коне должны быть изолированы;
 d. *Несвязанный*: совпадение плиток в руке и коне;
 e. *Суджи*: весь триплет плиток при совпадении его плитки с плиткой в вашем коне;
 f. *Расширенный*: совпадение зумō пай с плиткой в коне.

Дополнительно, проверяется совпадение:

- g. *Анканцу*: со всеми анканцу на столе;
 h. *Повышенный*: с плиткой повышения канцу;
 i. *Приобретённый*: с ограбленными плитками;
 j. *Открытый*: с вашими открытыми плитками.
 Пропуск агари плитки в рйчи – агари запрещено:
 k. *Стандартный*: по рон;
 l. *Слабый*: по рон на пропущенные плитки;
 m. *Исключающий*: на пропущенные плитки;
 n. *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 агари по цумо, если и оно явно не запрещено правилами стола. В современном рйчи стандартно используются временный, абсолютный и рйчи фуритен, рйчи-фуритен вариативен, дополнительные правила обычно не используются.

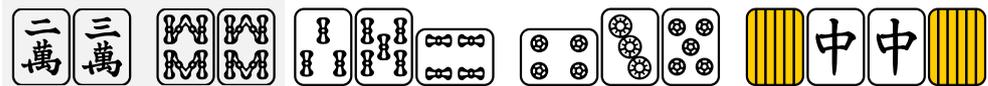
Другими словами, если вы можете к своим тринадцати плиткам в руке добавить одну из кона и получить законченную руку, то вы в одной из разновидностей фуритена, а потому не можете объявить агари по рон. Подробнее:

- *Временный (традиционный)* – смотрится по последней плитке в коне всех игроков, делится на *ретроперспективный* – своя плитка и *пропущенный* (жаргонное "промытый", кон – это ведь река) – чужая плитка;
 - *Абсолютный* – смотрится возможность использования каждой плитки в коне в качестве завершающей, сдвиг шунцу не допускается при куикае ари, достаточно проверить свои ожидания на их наличие в коне (их не должно быть), это самый строгий вариант, таким образом неважно какой плиткой в каком фрейме будет завершена рука, объявить агари по рон нельзя пока все конфликтные фреймы не будут заменены на безопасные;
 - *Относительный* – мягкий вариант абсолютного, запрещает завершать фреймы, для которых есть подходящая завершающая плитка в коне любыми плитками, которые их завершают, но плитки, которые отсутствуют в коне и могут завершить руку, не затрагивая конфликтные фреймы, допустимы для объявления агари по рон, таким образом при наличии в коне плитки достоинством 4 вы не можете завершить шунцу с плитками -23-, 3-5 и -56-;
 - *Несвязанный* – наличие идентичных плиток в коне и в руке, даже если они не являются ожидаемыми, делится на *простой* – свой кон (фуритен для одного) и *общий* – 2 копии плитки в общем коне (фуритен для всех за столом), в игре может применяться один на выбор или оба вида, обычно используется только игроками высших данов;
 - *Суджи* – смотрится возможность использования каждой плитки в коне в качестве завершающей, при наличии такой весь суджи триплет с вхождением этой плитки недопустим для завершения руки, а вы попадаете в фуритен, не используется в современных правилах, применяется только для сложносоставных ожиданий;
 - *Расширенный* – смотрится совпадение полученной последней плитки (*шу пай*) со стены или чужого сноса с одной из плиток в своём коне, не используется в современных правилах;
 - *Анканцу* – четвёртая плитка анканцу всегда считается общим коном, поэтому при пересечении ожидания руки с любой из них создаёт фуритен ситуацию;
 - *Повышенный* – плитка повышения канцу всегда считается плиткой вашего кона;
 - *Приобретённый* – ограбленные плитки считаются (в том числе) вашим коном;
 - *Открытый* – вертикальные плитки в открытой части руки считаются вашим коном;
 - *Рйчи* – имеется пропущенная агари плитка при наличии рйчи ставки, делится на *стандартный* (запрещено агари по рон), *слабый* (запрещено агари по рон на пропущенные плитки), *исключающий* (запрещено агари на пропущенные плитки) и *цумо* (любое агари запрещено) – запрет пропуска в рйчи (*рйчи ато но миногасу*).
2. Фуритен – основа для игры в защиту. Фуритен иногда также называют *упущенным коном*.

Ваш кон:

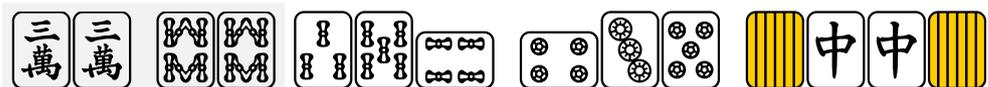


Ваша рука:



Завершающей плиткой для этой руки является только 4 ман поскольку 1 ман уже находится в коне. Фрейм плиток мастей цифр (в примере 2 и 3 ман) можно завершить одной или двумя разными плитками (в примере 1 и 4 ман), но в рйчи маджонге запрещено завершать руку плитками идентичными находящимся в вашем коне (1 ман), а также другими плитками, которые завершают этот же фрейм (в примере 2 и 3 ман плиткой 4 ман). В такой ситуации объявлять агари по рон на сносе другим игроком 4 ман нельзя – это приведёт к штрафу (чомбо). Для объявления агари в данной ситуации требуется либо дождаться агари по цумо, либо разобрать текущий конфликтный фрейм и собрать другой, завершающих плиток которого в вашем коне нет, тем самым поменяв ожидание, например, таким образом:

Изменённая рука:



После изменения руки фуритена нет. Завершающие плитки: 8 сō и 3 ман, отсутствуют в коне – ничто не мешает

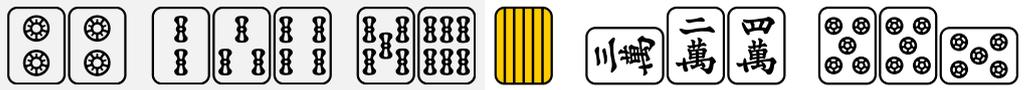
объявить агари по рон (с любого другого игрока). Любые совпадения плиток ожидания в руке и коне дают фуритен.

3. Временный фуритен рассматривается по последним плиткам в коне ваших противников. Если завершающая плитка была пропущена, то пропустивший её будет во временном фуритене до перекрытия этой плитки следующей. Нельзя пропустить завершающую плитку с одного игрока и ограбить идентичную с другого.

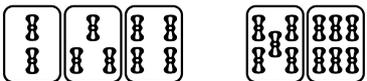
Кон игрока справа:  (рон не объявлен – временный фуритен)

Кон игрока напротив:  (рон невозможен – временный фуритен)

Ваш кон: 

Ваша рука: 

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

Санменчан ожидание  (в пять последовательных)

можно рассмотреть как  (завершающий суджи триплет)

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

В ситуации, когда игрок справа снёс 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 открытой. При исчерпывающей ничьей определяет наличие тенпаи и штрафа за пропущенную агари плитку. Вариативно требует объявлять опен рйчи при попадании в фуритен, иначе объявление агари невозможно.

Ничья

不聴 / 脳天 [nōten] / 不聴罰符 [nōten bappu] :: 流局 [ryū kyoku]

1. Расчёты (*нōтен батпу*) при исчерпывающей (ситуационной) ничьей (*рйū кёку*):

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 [ryū han shibari] :: 積み棒 [tsumibō] / 百点棒 [hyakutenbō]

3. 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 ($3 \times 100 = 300$ очков). Хонба при любом исходе раунда всегда возвращаются их владельцу, каждый выкладывает её своими палочками или специальным набором *цумибō*, см. ниже. Вариативно недостаток своих палочек хонба приводит к смене ветра, в этом случае размен для получения хонба во время ренчанов запрещён.

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

Если ко-игрок объявил агари, то – хонба обнуляется и новым оя становится игрок справа от текущего оя.

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.

Цумибб – 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 ryū kyoku] :: 鬨風連打 [kōfon renda] :: 複数栄 [fukusū ron] :: 三家和了 [sancha hōra] :: 頭跳ね [atama hane] :: 闔家立直 [kōcha rīchi] :: 九種九牌 [kyūshū kyūhai] :: 鬨槓算了 [kōkan sanra] / 鬨槓散了 [kōkan chiryō]

4. Пересдача, абортивная ничья (*точу рйу кёку*):

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

- *кōфон ренда* – все четверо игроков снесли один и тот же ветер в первом круге раздачи;
- *фукусу рон* – множественный рон (*санча хōра*) – тройной рон или двойной *пересчёт по головам* (*атама хане*);
- *кōча рйчи* – объявлено четвертое рйчи, и никто не объявил агари на сносе при объявлении последнего из них;
- *кйūшу кйūхай* – 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;
- *кōкан 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 текущую раздачу;

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

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] :: 遊戯続行を不可能にする行為 [yūgi zokkō wo 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 wo kuzushita] :: 見せ牌 [mise hai] :: 三味線 [shamisen] :: 三家仲和 [sancha chinhō] / 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 (*йūги 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** (*шōхай*) – 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 по рон из фуритена** (*фуритен рон агари*) – выявляется при показе руки.

Другие виды ситуаций, наказываемые чомбо вариативны и применяются при общем согласии игроков. Это могут быть любые наказания за любые нарушения, например:

- **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 хай*) – 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. Штрафуется 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 чинхō*) – накинувший получает выплаты в якуман.

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 парных; 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 снёсшему (*атама хане*). В игре агари всегда объявляется тенпаи игроком с дополнительной плитки. Дополнительная плитка для объявления агари может быть получена четырьмя способами.

Дополняющая плитка может быть взята с:

- живой стены – цумб, фрейм, но не рука, собранная благодаря цумо считается закрытой;
- мёртвой стены – риншан каихб, 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!".

嶺上牌 [rinshan pai] :: 河底牌 [hōtei hai] :: 河底撈魚 [hōtei raoyui] / 海底榮 [haitei ron] :: 國士無雙 [kokūshi musō] :: 二索搶槓 [ryansō chankan] :: 十三不塔 [shisan' pūtā] :: 七星無靠 [chīshin' ūshī] :: 無血無雙 [muke tsubusō]

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 сноса на нём никто не объявил агари – может объявляться передача. Объявление пятого канцу – досрочная передача, поскольку риншанпав больше нет, а мёртвая стена полностью открыта. Чй, пон и кан не могут быть объявлены на хбтеихае – последней снесённой плитке в раздаче из живой стены (живая стена разобрана).

Закрытый канцу может быть ограблен только для якуманов с односторонним ожиданием, но в общепризнанных правилах это относится только к кокўши мусб. В местных правилах имеются следующие якуманы: рянсб чанкан, шйсан' пўтā, чйшин' ўшй, муке цубусб 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 *отметки*. При этом руки в пять и более хан принято называть *пределами*, а руки от 1 до 4 хан – обычными.

Фу – базовая стоимость руки, дословно – "отметка", измеряется в очках "фу".

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 3 хан и 60 фу, а также в 4 хан и 30 фу округляют до мангана. 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	Тенпаи	7 пар	1500 / 1000	2000 / 1300	2400 / 1600	2900 / 2000	3400 / 2300	3900 / 2600	4400 / 2900	4800 / 3200	5300 / 3600			
	1000 / 700 (400 / 200)	1200 / 800 (400 / 200)	(500 / 300)	(700 / 400)	(800 / 400)	(1000 / 500)	(1200 / 600)	(1300 / 700)	(1500 / 800)	(1600 / 800)	(1800 / 900)			
2	2000 / 1300	2400 / 1600	2900 / 2000	3900 / 2600	4800 / 3200	5800 / 3900	6800 / 4500	7700 / 5200	8700 / 5800	9600 / 6400	10600 / 7100			
	(700 / 400)	(800 / 400)	(1000 / 500)	(1300 / 700)	(1600 / 800)	(2000 / 1000)	(2300 / 1200)	(2600 / 1300)	(2900 / 1500)	(3200 / 1600)	(3600 / 1800)			
3	3900 / 2600	4800 / 3200	5800 / 3900	7700 / 5200	9600 / 6400	11600 / 7700 (3900 / 2000)	12000 / 8000 (4000 / 2000)	15400 / 10300	17300 / 11600	19200 / 12800	21200 / 14100			
	(1300 / 700)	(1600 / 800)	(2000 / 1000)	(2600 / 1300)	(3200 / 1600)	12000 / 8000 (4000 / 2000)	13500 / 9000 (4500 / 2300)	(5200 / 2600)	(5800 / 2900)	(6400 / 3200)	(7100 / 3600)			
4	7700 / 5200	9600 / 6400	11600 / 7700 (3900 / 2000)	12000 / 8000 (4000 / 2000)	19200 / 12800	23100 / 15400	26900 / 18000	30800 / 20500	34600 / 23100	38400 / 25600	42300 / 28200			
	(2600 / 1300)	(3200 / 1600)	12000 / 8000 (4000 / 2000)	15400 / 10300 (5200 / 2600)	(6400 / 3200)	(7700 / 3900)	(9000 / 4500)	(10300 / 5200)	(11600 / 5800)	(12800 / 6400)	(14100 / 7100)			
5	12k / 8k (4k / 2k) – манган					11÷12	36k / 24k (12k / 6k) – санбаиман					1 ÷ 10 11 ÷ 16	Оя / ←	Рон / ↑
6÷7	18k / 12k (6k / 3k) – ханеман					13÷25	48k / 32k (16k / 8k) – якуман					17 ÷ 22 23 ÷ 28	/Ко / →	(Цумо) / ↓
8÷10	24k / 16k (8k / 4k) – баиман					26÷38	96k / 64k (32k / 16k) – х2 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 парных), существует только базовая стоимость и дополнительные фу не начисляются. К ценным плиткам относят: драконов и ветра места или раунда, т. о. парные ветра могут быть дважды ценными и давать 4 фу или 6 фу, если ценные оцениваются в 4 фу.

База зависит от яку и типа агари:

- 30 фу за тенпай и рон с закрытой рукой;
 - 25 фу всегда при чйтоицу (вариант);
 - 20 фу вариативно всегда при пинфу;
 - 20 фу за тенпай в 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 срединных	+2 фу	+4 фу	• Канцу срединных	+8 фу	+16 фу
• Кōцу важных	+4 фу	+8 фу	• Канцу важных	+16 фу	+32 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!

Кроме перечисленных базовых стоимостей могут встречаться местные: риншан каихō 2 фу, четыре парных 2 фу, короткий ряд 2 или 4 фу, дополняющие др. др. 4 фу, вспышка 8 фу, нет благородных 10 фу. Подробнее смотрите яку.

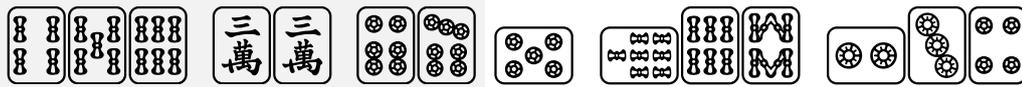
Стоит сказать про пинфу и подвид тан' яō (*шунцу те рянмен*). Эти руки по цумо оцениваются в 20 фу, т.к. дополнительные фу за них не начисляются. Базовую стоимость этих рук регулирует отдельное собственное правило стола *шунцу те рянмен*. Это правило для обеих рук отдельно устанавливает базовую стоимость по цумо в 20 или 30 фу.

3. Особенность позиции оя по отношению к остальным игрокам (ко):

Игрок в позиции восточного ветра использует специальную таблицу для определения стоимости своих рук. В среднем, каждая рука оя стоит в 1,5 раза больше, чем аналогичная рука ко. Однако в случае агари ко по цумо, выплата для оя будет в среднем вдвое больше, чем для остальных. Это называется *гнёт игроков (рāчан)*.

4. Примеры:

- Первый пример – шунцу те рянмен, тан' яō яку (в этом примере – куитан ари, куипин наши):



Рука открытая – база 20 фу. Шунцу те рянмен ари – плюс 2 фу. Другие фу в эту руку не начисляются.

По правилам число фу всегда округляется в большую сторону до десятков, например, 22 округляется до 30.

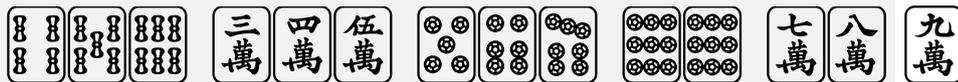
+ рон

Итого: 30 фу при 1 хан (яку: тан' яō – все срединные плитки). По рон это 1000 с не оя (ко) или 1500 с оя.

+ цумо

Итого: 30 фу при 1 хан (яку: тан' яō – все срединные плитки). По цумо это 500 с оя и по 300 с остальных.

- Второй пример – пинфу:



+ рон

Пинфу по рон – 30 фу за рон при закрытой руке и 1 хан за пинфу.

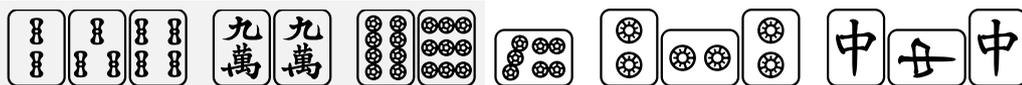
Итого: 1000 с ко или 1500 с оя.

+ цумо

Пинфу по цумо – всегда 20 фу. В результате имеем 20 фу и 2 хан (яку: пинфу и мензен цумо).

Итого: 700 с оя и по 400 с остальных.

- Третий пример – якухай:



+ рон

Рука открытая – 20 фу. Неудобное ожидание – ещё 2 фу, открытое кōцу срединных плиток – 2 фу, открытое кōцу благородных – 4 фу.

Итого: 20+2+2+4 = 28. Округление вверх 28 фу = 30 фу и 1 хан (якухай – кōцу ценных плиток, драконов). Размер выплаты – 1000 очков.

4倍満以上の翻数 [sūbaiman ijijō no fan sū] :: 超数え役満 [chō kazoe yakuman] :: 限度以上の翻数 [gendo ijō no han sū]

5. Пределы:

Если в руке 5 или более хан, то подсчёт фу не производится. Такие руки считаются пределами, потому что выплаты за них фиксированы. Кроме того, каждый предел имеет своё название, которое полезно помнить.

Рост руки выше сūбаимана (якумана, *сūбаиман иджеййō но фан сū*). Варианты стоимости якуманов:

- избыточное суммирование – сложность и стоимость всех якуманов кратны первому якуману, промежуточная стоимость определяется как остаток деления хан руки с последующим его поиском в таблице выплат;

- b. арифметическая прогрессия – суммирование, где рост сложности сбора яку составляет шаг в 2 хан, а рост стоимости руки – шаг в манган от предыдущего;
- c. геометрическая прогрессия – чередования умножения на 9/6 и 8/6 для подсчёта числа хан следующего якумана в сравнении с предыдущим (9/6 мангана = ханеман, 8/6 ханемана = баиман, 9/6 баимана = санбаиман, 8/6 санбаимана = якуман, 9/6 якумана = двойной якуман, 8/6 двойного якумана = тройной якуман), рост стоимости за каждый шаг в этом случае является договорным от баимана и выше;

Оценка выше якумана (*чō казоэ якуман*). Здесь описывается только избыточное суммирование для таблицы шириной в 13 хан, если вы хотите использовать иную систему оценки – рассчитайте выбранную таблицу выплат самостоятельно. Варианты установить промежуточную стоимость рук между якуманами:

- a. Менее искажённая вариация (рекомендуется, если нужен простой ступенчатый вариант).

16÷17	60k / 40k (20k / 10k) – 5 манганов	29÷30	108k / 72k (36k / 18k) – 9 манганов
18÷19	66k / 44k (22k / 11k) – 5,5манганов	31÷32	114k / 76k (38k / 19k) – 9,5 манганов
20÷22	72k / 48k (24k / 12k) – 1,5 як. / б.як. / 6 мн.	33÷35	120k / 80k (40k / 20k) – 2,5 як. / 10 мн.
23÷25	84k / 56k (28k / 14k) – 7 манганов	36÷38	132k / 88k (44k / 22k) – 11 манганов
26÷28	96k / 64k (32k / 16k) – 2 як. / 8 мн.	39÷41	144k / 96k (48k / 24k) – 3 як. / 2 б.як. / 12 мн.

- 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) – 5,5манганов	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	66000 / 44000 (22200 / 11100)	31	114000 / 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 помимо общепринятой:

- a. манган 5, ханеман 6, баиман 7÷8, санбаиман 9÷10, якуман 11 хан – есть мнение, что шкала слишком сильно растягнута и должна быть короче, до 9 или 11 хан поскольку это реальная стоимость однократных якуманов.
- b. манган 5, ханеман 6÷7, баиман 8÷9, снабаиман 10÷11, якуман 12 хан.
- c. 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, дающего 6 хан, но выплатами соответствующими 5 хан. При этом ранг чин' ицу может колебаться от 4 до 6 хан при закрытой руке – индивидуальные правила стола.

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

Лес ман (*мори ман*) – ранг в 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.

Также существуют упрощённые неофициальные таблицы выплат, не рассматриваемые здесь.

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)

ドラ / 銅鑼 [dora] / 懸賞牌 [kenshō hai] / 芸者 [geisha] / 利 [ri] :: ドラ表示牌 [dora hyōji hai] / ドラ指示牌 [dora shiji hai] :: 目印 [meijirushi] / マーク [māku] :: ドラ筒 [dora kan] / ドラ単 [dora tan] :: ドラ筋 [dora suji] :: ドラ側 [dora soba] :: 当たりドラ [atari dora] :: 祝儀牌 [shūgi pai]

Считается, что слово "дора" произошло от слова "дракон", но это нравится не всем. Во-первых – оно конфликтует с базовым понятием яку на последовательностях шунцу. Во-вторых – оно конфликтует с западным названием масти истоков. Поэтому часть игроков используют его как слово *гонг* (*dora*) и даже пишут не азбукой, а иероглифами. Логически это имеет ниже следующее объяснение. Уличные лавки для привлечения покупателей могут проводить лотереи, во время которых использовать шумовые эффекты, используя гонг, бубен, колокольчики или трещотку – повышенная шумность означает выигрыш в лотереи, чем шумнее – тем больше размер выигрыша. В Канто сохранилось старое название – *призовые плитки* (*кеншō хаи*), до этого их называли *гейшамы* (*гейша*). Есть альтернативное название *ри*, что можно перевести как – доход, польза, выгода, прибыль, нажива, преимущество, процент или эффект. Смысл дор заключается в повышении конечной стоимости руки и в повышении азарта. Существует множество способов это сделать, кроме изменения ранга руки. Для этих целей существуют различные местные правила стола, в том числе и с использованием призовых плиток (цветы и джокеры), каждая из которых может иметь собственные правила использования.

Дора хйōджи хаи и *дора шиджи хаи* – индикатор и указатель доры. Нет, это совсем не одно и то же, общего у них только то, что это в обоих случаях открытая в мёртвой стене плитка, но общее на этом заканчивается. Первый термин происходит из времён изобретения доры, когда были классические правила её указания, но сейчас правила сильно изменились, поэтому термин пытались обновить, но лень и консерватизм помешали этому – из-за чего до сих пор используется классический термин со значением современного, а современный термин никому не нужен. В общем случае, когда требуется указать чем является плитка можно использовать слово *маркер* (*меджируши / маку*).

В классических правилах значение доры на открытой плитке и в руке *совпадает*, то есть дор становится на одну меньше, чем в современных правилах, разгоняющих инфляцию в игре – это правило было изменено только ради азарта, не зря существует общепринятый вариант правил вообще без дор. В современных правилах значение на плитке в стене и дора в руке *не совпадают*. Для снижения азарта существуют альтернативные способы оценки дор и выплат по ним.

Существуют следующие схемы инициализации дор: *дора кан*, *дора суджи* и *дора соба*. Первый из них *простой* – классический – совпадение; второй – *линия* (нечто, имеющее структуру, где имеется пучок параллельных линий или нечто, что можно рассматривать как подобную структуру) – альтернативный со схемой дор, определяемой по суджи кольцу, то есть: 1471, 2582, 3693; третий – *возле* – современный со схемой дор, определяемой сплошным кольцом, то есть – 1234567891. Классическую схему дор рекомендуется применять при игре вдвоём или втроем четырёхкратно-комплектной колодой, для трёхкратно-комплектной колоды при игре вдвоём-втроем вполне хорошо подходит современный вариант интерпретации плиток дор в мёртвой стене. Линия вариативно применяется для колод по типу тōтенкō.

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] → Красный [中] → Белый [白] → Зелёный [發];
- Восток [東] → Юг [南] → Запад [西] → Север [北] → Восток [東];

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

4. *Ура дора* и *кан ура доры* – 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 кан дор. 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. В общем все ура доры иногда называют *поздравительными плитками* (*шūги паи*).

Также имеются другие местные виды дор и правила их оценки, например, агари дора – плитка, завершившая руку становится дорой или правила по которым некоторые плитки всегда являются дорами.

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 – это исходное старое правило.

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 ака доры, 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.

Ума и ока (Выплаты)

馬 [uma] :: 陸 / 丘 [oka] / トップ賞 [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] :: 点数清算 [tenshū seisan] :: 勝ち [kachi]

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 повсеместно используются сегодня. Оба правила вариативны и могут быть отключены.

1. Ока / Холм / Берег / Награда победителю / Вступительная ставка:

Выдача стартовых очков (*хаикйū гентен*) – количество выдаваемых стартовых очков влияет на размер оки и возможность существования ситуации рйчи банкрот 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 ока она взимается с игрока, занявшего последнее место. Стандартно в ока 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 (при наиболее распространённой ока равной 20). Ока складывается из вступительных ставок, но в отдельных случаях может превышать данное конечное значение, дополнительная разница выплачивается занявшим последнее место, поэтому в правилах стола желательно явно указывать все суммы значений.

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: Вансурī	+30	+10	–10	–30	3 достигших	+30	0	0	–30
Тонушая 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	–15

Погашение счёта (*теницū сеисан*) – 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:

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

A: 42700 – 27500 + 10000 + 7000 = 32200 | B: 26500 – 27500 + 0 + 3000 = 2000
 C: 21900 – 27500 + 0 – 3000 = –8600 | D: 8900 – 27500 + 0 – 7000 = –25600

Победа (*качи*) игрока A. 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 несущественными. 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 сделает второе место во многих ситуациях более плюсовым, чем первое, что, хотя и выглядит абсурдно, может быть использовано, к примеру, в обучающих играх.

Дополнительная информация

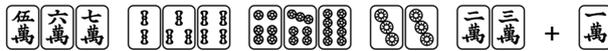
Данный раздел можно полностью пропустить, здесь содержится только общая информация о механиках игры по местным правилам, которые могут помочь в понимании сути структуры руки, что даёт представление только о принципах состава руки в местных яку. Также здесь описываются альтернативные варианты инвентаря и его использования.

Местные дополнительные яку

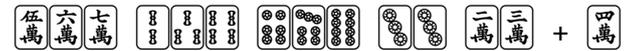
Данные яку не являются общепризнанными и выборочно добавляются по желанию игроков.

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 кбцу, 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 стоимостью, то можно заменить пинфу на танпин или шунцу те рянмен яку – 4 любых шунцу и глаза мастей цифр 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 – купин.

自摸符 [tsumo fu]	⑨ Базовое правило. Стоимость: Стандартная в 2 фу / Индивидуальная стоимость в фу.
Стоимость цумо:	Начисление отметок за агари по цумо.
順子手両面 [shuntsu te ryanmen]	⑨ Наши: Объем 0 фу / Пинфу / Тан' яō / Ари: Объем 2 фу / Индивидуальная стоимость в фу.
В т.ч. шунцу те рянмен	Начисление отметок за цумо для рук, состоящих из 4 шунцу с ожиданием в рянмен.
門前加符 [menzen kafu]	⑩ Базовое правило. Мензен рон.
Стоимость закрытого рона:	Начисление отметок за агари по рон с полностью закрытой рукой составляет 30 фу.
門順子手両面 [men shuntsu te ryanmen]	⑩ Наши: Объем 20 фу / Пинфу / Тан' яō / Ари: Объем 30 фу / Индивидуальная стоимость в фу.
В т.ч. шунцу те рянмен	Начисление отметок за рон для рук, состоящих из 4 шунцу с ожиданием в рянмен.
平和老頭牌 [pinfu rōtōhai]	⑪ Наши / Ари.
Пинфу с терминалом	Требует наличие хотя бы одного терминала в пинфу. Делает невозможным яку танпин.
喰い平 [kuipin]	⑪ Закрытое, рон и мензен цумо / Закрытое, только мензен цумо / Открытое и закрытое 1 хан.
Требование к пинфу	Разрешает открытые фреймы в пинфу и указывает требования к объявлению агари.
喰い断 [kuitan]	⑪ Закрытое, рон и мензен цумо / Закрытое, только мензен цумо / Открытое и закрытое 1 хан.
Требование к тан' яō	Разрешает открытые фреймы в тан' яō и указывает требования к объявлению агари.
断平法 [tanpin nori]	⑪ Наши: 1 хан / Ари: 2 хан.
Совмещение пинфу и тан' яō	Интерпретация руки с четырьмя различными серединными шунцу (плитки от 2 до 8).
順子手の符 [shuntsu te no fu]	Наши / Ари.
Оценка руки со всеми шунцу	Принудительная стоимость руки со всеми шунцу составляет 20 фу, если есть: глаза из важных, открытые фреймы, агари по цумо, неудобное или пенчан ожидание. В противном случае 2 фу начисляется за: глаза из серединных, мензен рон и рянмен. Другими словами, для полностью плоских рук правила оценки выворачиваются наизнанку. Всё это делает сбор мусорных рук несколько сложнее, повышая минимальную сложность игры.
超安手役 [chōyasude yaku]	Вариация. Что использовать как пинфу? Сделайте выбор в каждой категории, например, ПЗЛЛ.
Самое дешёвое яку	Яку: Пинфу (терминалы) / Шунцу те рянмен (любые) / Танпин 1 хан (серединные); Вид: Открытое и закрытое / Только закрытое; Масти цифр: Любое сочетание / Только две / Только три; Завершение: Любое / Только рон / Только цумо;

絶一門 (縛り) [tsūimen (shibari)]	Наши / Ари.
Отказ семье	Допустимо использование до двух из трёх мастей цифр в руке. Благородных нет.
純平和 [jun pinfu]	Вариация. Наши / Ари.
Чистое пинфу	Разрешено наличие только плиток мастей цифр, базовая стоимость руки фиксирована.
長平和 [chō pinfu]	Вариация. Наши / Ари.
Длинное пинфу	Пинфу должно состоять из трёх длинных шунцу. Сочетание как у простого. Объявление фреймов запрещено, поэтому собирается только в закрытую. Ожидание и глаза могут быть любимы, но базовая стоимость по цумо всегда равна 20 фу, а по рон – 20 или 30 фу.
平自摸 [pin tsumo]	Наши / Ари.
Простая сумма и самостоятельное вытаскивание	Определяет наличие базовых отметок (фу) для яку пинфу при агари по цумо, если да, то – яку пинфу нет с итогом 1 хан 30 фу. Для рян хан шибари используйте яку повышения, например, – хан рйū, раошаофу, глаза из благородных не ценных, цеймен шибари и пр.
内断么 [nai tan' yaō]	Наши / Ари.
Внутренний тан' яō	Требует обязательного наличия в руке только плиток мастей от 3 до 7, при этом правило запрета сбора в открытую становится неприменимо.
断么心 [tan' yaō shin]	Наши / Ари.
Сердцевина тан' яō	Требует обязательного наличия плитки масти цифр достоинством "5".
断么符 [tan' yaō fu]	Наши / Ари.
Стоимость тан' яō	Требует обязательного наличия базовой стоимости руки для яку тан' яō.
断么との組み合わせ / 断么組合	Наши / Ари. Чтение: [tan' yaō to no kumiawase].
Сочетание с тан' яō	Яку тан' яō должно быть не единственным комбинационным яку на руках.

Сумма правил внутренний тан' яō, сердцевина тан' яō и стоимость тан' яō дают джунсеи тан' яō с рангом 2 хан. При добавлении правила сочетание с тан' яō получается яку сверх тан' яō, которое может иметь повышенную стоимость.

Данный перечень правил является суммой всех вариантов для всех уровней игроков – как только начавших изучение правил и пробующих хоть как-нибудь поиграть, так и для профессионалов. 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 этих яку. 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.

Канцу яку

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 серединные и важные, причём терминальные из важных могут образовывать пересечение цепочек с серединными, 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 цифр, 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". Рекомендуется 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.

Единицы	Ханы							Якуманы				
	Зкр. / вс.	0 / 2	1 / 2	2 / 2	0 / 3	1 / 3	2 / 3	3 / 3	0 / 4	1 / 4	2 / 4	3 / 4
Разной	0-1	1	1-2	2	2-3	3-4	4-6	1	1	1-1,5	2	3-4
Цепочка	1	2	2-3	6	6	7-8	9-11	2-3	2-3	3	4	5-6

20. 槓子補正 [kantsu hosei] :: 槓加符 [kan kafu] – 1 хан

Канцу хосеи – закрытый канцу важных или два любых как яку повышения дают 1 хан с ограничением до мангана включительно, один любой даёт 1 хан в открытой руке с яку к которым применяется правило куи сагари.

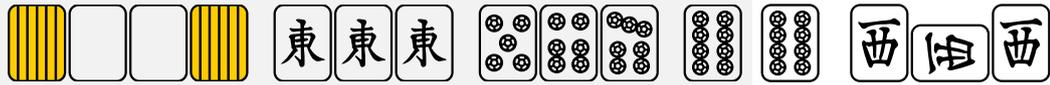
21. 赤血和 [se kketsu hō] – 1+ / 1+ хан

Се ккецу хō (Гармония крови) – все плитки содержат красный цвет, благородные и открытые шунцу запрещены, яку дополнительно имеет индивидуальное ранжирование при сочетании с канцу:



32. 瀬戸内海 [seto nai kai] – манган / ханеман

Сето най кай (Внутренний пролив) – канцу хаку, кōцу восточных и западных ветров:



Комбинационные яку

Местные яку – неофициальные, поэтому они составляются почти случайно из любых сочетаний плиток и ситуаций, здесь представлены наиболее популярные яку. Стоимость указана как разница с основным вариантом яку.

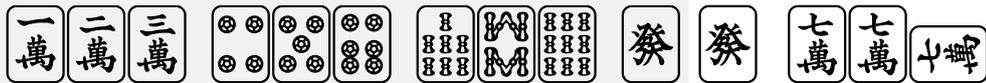
33. 双龍争珠 / 双竜争珠 [sōryū sōju / shanron chonchu] – 0 / 1 хан

Шанрон чончу (Сражающиеся за жемчуг драконы) – глаза пин и по 2 закрытых шунцу ман и сō:



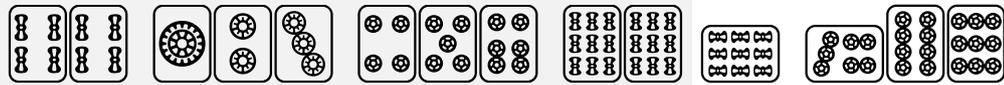
34. 单竜 [tanron] – 0 ÷ 1 / 1 хан или ханеман

Танрон (Одиноким император) – ожидание в хадака танки на благородную при наличии смешанного ряда:



35. 一気通貫全帯幺九 [ikkitsūkan zentai yāo kyū / ikkitsūkan-chanta] / 一通全帯幺九 [ittsū chanta yāo chū] – 1 / 1 хан

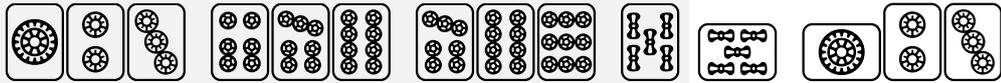
Иккицүкан зен (Целиком чистый ряд) – полный ряд пин и агари на 9 сō (бамбуков):



Иккицүкан-чанта – собственное имя для яку полный ряд с чантои, не даёт дополнительный хан.

36. 五心通貫 [ūshintsūkan] – 1 / 1 хан

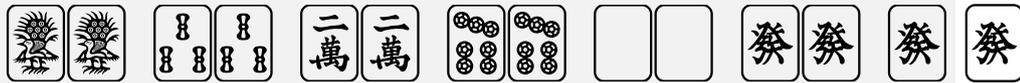
Ўшинцүкан (Пронизывающая пятёрка) – 4 шунцу одномастных цифр без 5 и ожидание в хадака танки на 5:



Это яку входит в семейство яку завершений руки единственной 5ой, существует огромное количество вариантов.

37. 二個二個 [niko-niko] / セット [setto] :: 最小値 [saishōchi] – 0 ÷ 1 / 1 ÷ 2 хан

Нико-нико (Пара и ещё пара) – все тоицу с обязательными наличием идентичных пар:



Базовая стоимость данного яку аналогична чйтоицу. 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 якухаи (оурикан) с которыми совмещение традиционно запрещено. Вариативно стоимость повышается при совмещении с любыми оуриканами в соотношении 1 хан за 2 из срединных или за 1 из важных плиток. Если повышение ранга запрещено – может быть разрешено повышение базовой стоимости за наличие оуриканов по курсу объявленных канцу, но 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.

Существует местное правило стола, позволяющее объявлять открытые парные как "Чин!" ("Динь!"), но его рекомендуется использовать только для получения открытых оуриканов, за наличие открытых парных стоимость руки должна быть снижена на 1 хан, вариативно за каждую открытую парную, каждый дважды открытый оурикан также должен снижать стоимость руки ещё на 1 хан. Дважды открытый оурикан можно ограбить в любой момент времени, забрав открытую плитку вместо взятия со стены, при этом требуется восстановить руку вне очереди плиткой из конца живой стены до перехода хода следующему игроку, а непарную плитку снести в свой ход. Чанкан тоже допустим.

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" указан текущий ранг руки в ханах без учёта сочетаемости с кōцу яку. Обратите внимание, что данные выплаты едины для всех и не подвержены статусу гнётa (двойных выплат), также они не применяются, если сочетаемость разрешена и дополнительное яку с оуриканами изменяет ранг руки. Для колонки "2+1" смотрите яку канцу хоσει.

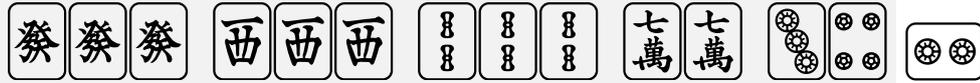
Оя / Ко	Срединные + важные				Важные + срединные			
	1	2	2 + 1	3	1	2	2 + 1	3
Цумо / Закр.	600 / 300	1100 / 600	2100 / 1100	6 хан	1100 / 600	2100 / 1100	2600 / 1300	10 хан
Рон / Откр.	300 / 200	600 / 300	1100 / 600	3 хан	600 / 300	1100 / 600	1300 / 700	5 хан

Расширенная сочетаемость с шестью основными яку достигается за счёт оуриканов, кроме яку йпёкō, при этом одновременное сочетание с тои-тои хō и сананкō запрещено, можно выбрать только одно сочетаемое яку в зависимости

от статуса правила объявления открытых пар. Для йпёкō требуется три последовательных одномастных пары; для шōсанген – два окурикана и оставшаяся пара; для сананкō – три закрытых окурикана, если объявления пар разрешены – иначе не считается; для той-той хō – три любых окурикана; для саншоку дōкō – три разномастных окурикана масти цифр идентичного достоинства. Вариативно ещё по 1 хан за пары идентичные первым семи различным сносам камича.

38. 五門齊 [ū men chī] / 五族協和 [go zoku kyōwa] – 1 / 2 хан

Ў мен чй (Пять различий) – закрытая рука, включающая 5 типов плиток с 3я кōцу – драконов, ветров и цифр:



Вариативно рука должна быть закрытой. Вариативно должно быть три кōцу – ветров, драконов и любых цифр. Вариативно должно быть сочетание с той-той хō. Вариативно глаза должны быть из ветров места.

Первые два дополнения в сумме дают манган, все четыре дополнения в сумме дают якуман.

39. 偶数連刻 [gūsūrenkō] – 1 / 2 хан

Гүсүренкō (Чётные последовательные) – четыре последовательных чётных кōцу в любых мастях цифр:



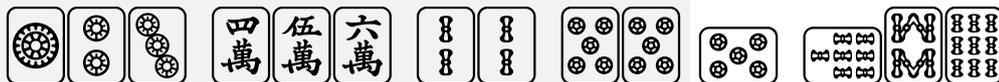
40. 三色連刻 [sanshoku renkō] – 1 / 2 хан

Саншоку ренкō (Трёхцветный градиент) – все кōцу из 2, 4, 8 пин, ветров и глаза драконов:



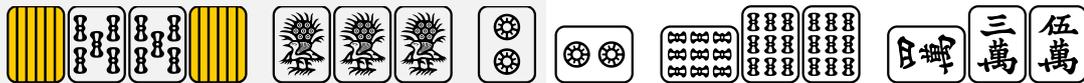
41. 三色通貫 [sanshoku tsūkan] / 混一氣通貫 [hon ikki tsūkan] / 花竜 [howaron / hanaryū] :: 花龍 [faron] – 1 / 2 хан

Саншоку цūкан (Смешанный ряд) – три последовательных не пересекающихся шунцу разномастных цифр:



42. 頂三刻 [chōsankō] – 1 / 2 хан

Чбсанкō (Пик трёх триплетов) – 3 кōцу / канцу одномастных цифр со сдвигом в 4 (1/5/9):

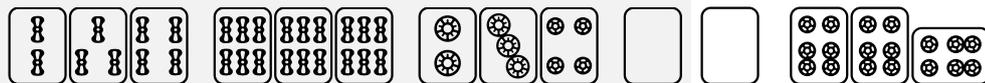


43. 鏡同和 [kyandōhō] – 0 ÷ 2 / 2 хан

Кяндонхō (Гармоничное отражение) – две пары симметричных двойных фреймов:

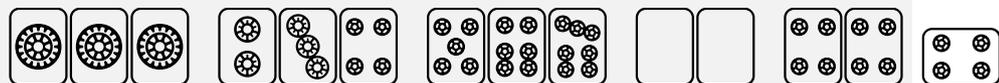


Вариативно допускается вариант с одной парой кōцу, что даёт ещё 1 хан сверху.



44. 小一色 [shō'itsu / shō'isō] – 1 ÷ 2 / 2 хан

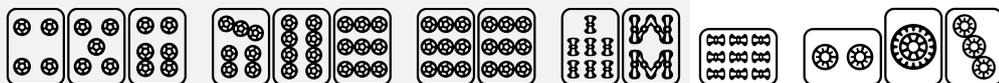
Шō' ицу (Малое изобилие) – все фреймы одной простой масти цифр, а глаза благородной масти или всё на оборот, наличие шунцу в открытой руке снижает ранг ещё на 1 хан, в закрытой – нет:



Вариативно при наличии шунцу рука должна быть закрытой.

45. 純一氣通貫全帶幺九 [jun ikkitsūkan chanta yāo chū] – 2 / 2 хан

Джун иккицūкан – полный ряд пин, парные и последний фрейм с включением 9ок, и роном на 9 сō (бамбуков):



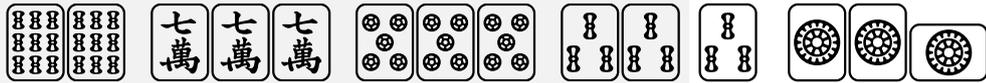
46. 小三風 / 小三喜 [kosanki / shōsanshī] – 2 / 2 хан

Косанки (Три малые ветра) – два кōцу / канцу ветров и глаза ветров:



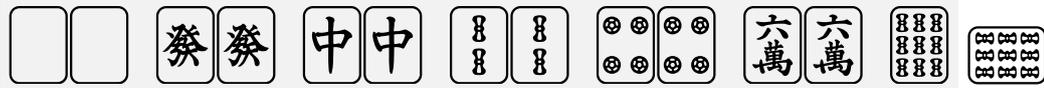
47. 奇数連刻 [kisūrenkō] – 2 / 2 хан

Кисурэнкō (Нечётные последовательные) – четыре последовательных нечётных кōцу в любых мастях цифр и последовательные глаза к ним:



48. 三元七对子 [sangen chītoitsu] / 三元牌七对子 [sangen pai chītoitsu] – 0 / 3 хан

Санген чйтоицу (Семь парных с тремя драконами) – 7 парных со всеми драконами:



49. 組合龍 [kumiai ryū] :: 筋子 [sujitsu] :: 綴子 [teitsu] – 2 / 3 хан

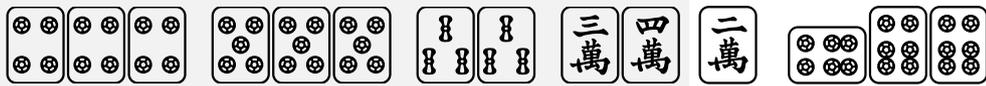
Кумиаи рйū (Союз драконов) – три разномастных суджицу – три разных последовательных переплетённых через три шунцу разномастных цифр и вариативно одно кōцу / канцу



Внутренний сдвиг у подобного шунцу между соседними плитками может быть от 2 до 4 (у обычного – 1). Для краткости эти параметры записываются через дробь, а буквой N задаётся отсутствие связи между шунцу. Любые другие варианты, отличающиеся от примера, являются сверх местными и применяются для рук с крайне высоким числом шантен или по договорённости. При этом все фреймы должны быть связаны общим признаком, не находясь в разнойой.

50. 三連刻 [sanrenkō] :: 連刻役 [ren kō yaku] – 2 / 3 хан

Санренкō (Три последовательных триплета) – три последовательных кōцу / канцу одномастных цифр:



Не сочетается с йсō' саншун поскольку состоит с ним из идентичного набора плиток.

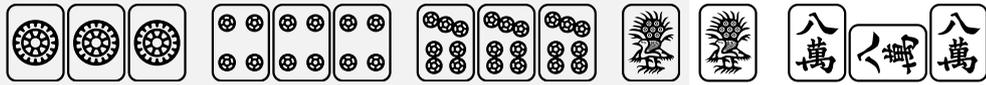
51. 一色三順 [isō' sanshun / isshoku sanjun] / 一色三同順 [isōsantonshun] – 2 / 3 хан

Йсō' саншун (Чистый тройной ряд) – три идентичных шунцу одномастных цифр, не сочетается с санренкō:



52. 筋牌刻 [sujipaikō] – 2 / 3 хан

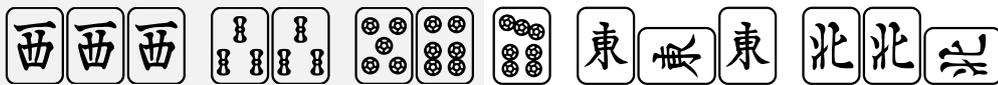
Суджиपाикō (Переплетённый ряд) – 3 кōцу / канцу одномастных цифр со сдвигом в 3 (суджи):



Вариативно четвёртый фрейм должен содержать кōцу / канцу.

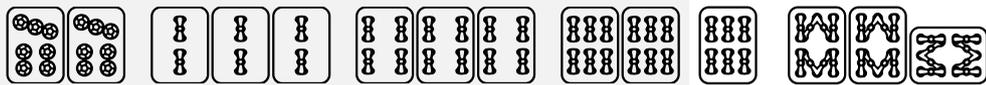
53. 大三喜 [daisanshī] / 三風刻 [sanpūkō / sampūkō] :: 五風 [ū fon] – 2 / 3 хан

Даисаншй (Три большие ветра) – три кōцу ветров:



54. 清偶数連刻 [chingūsū renkō] – 2 / 3 хан

Чингусу ренкō (Чистые чётные) – 4 последовательных чётных кōцу одномастных цифр, глаза вариативны:



55. 客風三刻 [otakaze sankō] / 客風三風 [kōfon sanfon] / 三風会 [sanfonhoe] :: 五風 [ū fon] – 2 / 3 хан

Отаказе санкō (Гостящие ветра) – три кōцу гостевых ветров, применяется только для игрока с совпадающим ветром места и раунда, для остальных требуется замена конфликтующих ветров на чуна (красного дракона):



Гостевой ветер – ветер, не являющийся ветром места или раунда. Правило стола: *ū фон ари* – разрешает замену.

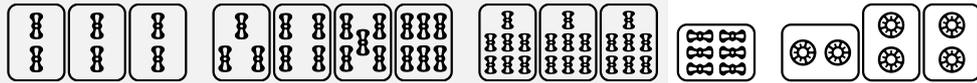
56. 清奇数連刻 [chinkisū renkō] – 3 / 3 хан

Чинкису ренкō (Чистые нечётные) – 4 последов. нечётных кōцу одномастных цифр и последов. глаза к ним:



68. 純正六蓮宝燈 [junsei ryūrenpōtō] – ханеман / баиман

Джунсеи рйүренпōтō (Истинные шесть небесных врат) – длинное шунцу с двуприлегающим кōцу без терминалов и ещё один любой кōцу, вариативно не терминальный, вариативно завершение в особый ряд:



Возможно восьмистороннее ожидание. Вариативно совмещение с канцу или окуриканом даёт ещё по 1 хан. Если фрейм вне особого ряда будет якухаем драконов связанной масти, то яку является якуманом.

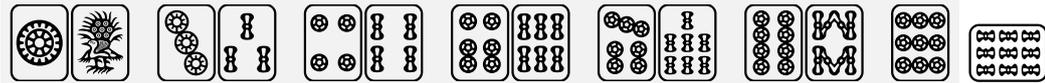
69. 東北新幹線 [tōhoku shinkansen] – баиман

Тōхōку шинкансен (Северо-восточный сапсан) – полный или чистый ряд, восточный и северный ветра:



70. 七連刻 [chīrenkoku] – баиман

Чйренкоку (Переплетённые парные) – две идентичные разномастные последовательности без благородных:



Известные случайные яку

6. 嶺上開花 [rinshan kaihō] – 1 хан

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

Риншан – развитие цумо как йппацу и дабуру – развитие рйчи, требуется объявить канцу в тенпае, что сложно сделать. В полностью закрытой руке (открытых фреймов нет) засчитывается как цумо, так и риншан, что даёт 2 хан.

Данное яку отменяет яку хаитеи и хōтеи, поскольку требует сделать объявление. Существует правило стола *риншан каихō но пао*, если игрок набрасывает другому игроку в канцу и он 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 йппацу, потому что в данном случае никакое ожидание не поможет – плитка с мёртвой стены совсем не то же самое, что плитка, снесённая игроком. Однако в случае неудачи в игре появятся до четырёх новых дор, при том для всех, а не только для объявившего канцу.

7. 搶槓 / 槍槓 [chankan] – 1 хан

Чанкан (Ограбление квартета) – ограбление канцу (объявление агари на том же ходу, что и квартета):

Если риншан – это цумо, то чанкан – это рон. Он возникает при повышении открытого кōцу до канцу другим игроком – на этом действии можно объявить агари. Чанкан отменяет объявление канцу, поэтому кан дора не открывается, а йппацу остаётся действительным, если текущий круг не завершён. Обратите внимание, что можно ограбить закрытый канцу, но только когда это ограбление помогает завершить якуман с односторонним ожиданием – кокўши мусō или другой местный якуман. При этом дополнительной стоимости якуман не получает (*ка кара якуман наши*).

Вариативно разрешается ограбление как шōканцу (короткого или повышенного), так и даиканцу (длинного).

8. 海底 [haitei] / 海底自摸 [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 [hōtei] / 海底榮 [haitei ron] / 河底撈魚 [hōtei raoyui] / 河底摸魚 [hōtei mōyui] – 1 хан

Хōтеи (Поймать рыбу) – объявление агари по рон на снесённом хаитеи раоюэ (Достать Луну).

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 сноса – игрок встаёт перед выбором: снести 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. 槓振り [kanburi] – 1 хан

Канбури (Через квартал) – даётся при агари по рон на снесённой плитке после объявления канцу и взятия риншанная этим игроком.

12. 晒し立直 [sarashi tēchi] / 開立直 [ōpun tēchi] :: 役満払い [yakuman barai] – 2 хан

Сарашу рйчи (Раскрытое рйчи) – требуется открыть всю руку полностью или только ожидание, используется при невозможности обороны или попытке объявить агари при наличии тенпаи игроков, но только если нет чужих рйчи или фуритена. Запрещает пропуск агари плитки как по рон, так и по цумо. Вариативно рон может оплачиваться якуманом, если у снесшего был иной выбор – *якуман барай*. Вариативно требует ставки на кон 2000 очков.

13. 破回八連荘 [pōhoi pārenchan] – 1 хан

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

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 чўренчана (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-ироки не могут использовать эту привилегию. Пяренчан 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.

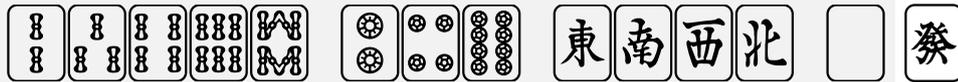
Хонба – 100 очк. палочка, кладущаяся на индикатор оя, когда он стал тенпаем при ничьей или объявил агари.

Малоизвестные случайные яку

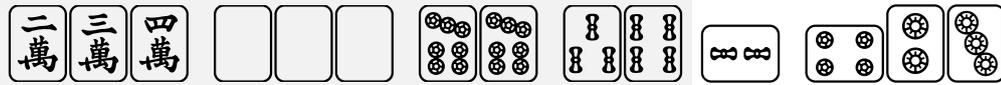
Данные яку встречаются только в отдельных случаях. Яку нулевой стоимости можно использовать как исключение, не подчиняющееся минимальным условиям объявления корректного агари (саишбчи).

15. タイムボカン [taimu bokan] / 誼 [yoshimi] – минус 3000 очков / минус 1000 очков / минус 3 жетона / минус 1 жетон
Таиму Бокан (Дружба) – если три из четырёх игроков на первом круге снесли идентичную плитку – игрок, скинувший уникальную – выплачивает каждому по 1000 очков или жетону. Вариативно только ставится на кон 1000 очков или жетон. Обговорите правило перед игрой отдельно.
16. ダブル自摸 [daburu zumo] – минус 2 хан
Дабуру зумо (Двойное взятие плитки) – вы можете взять и снести две плитки со стены за раз, оплатив за это 2 хан. Стоимость якуманов не снижается.
17. おかわり [okawari] – минус 1 хан
Окавари (Добавка) – вы можете открыть ещё 1 индикатор доры за оплату в 1 хан.
18. 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.
19. 超立直 [chō rīchi] – x2 выплаты
Чо рйчи (Сверх рйчи) – ставка 5000 очков при рйчи удваивает выплаты при объявлении агари.
20. 奇跡立直 [kiseki rīchi] – x3 выплаты
Кисеки рйчи (Чудо рйчи) – ставка 10000 очков при рйчи утраивает выплаты при объявлении агари.
21. やり廻し [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.
22. 搶順 [chanjun] / 搶吃 [chanchī] :: 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 (таңцу) могут быть ограблены для объявления агари.
23. 零牌和 [rin pai hō] / 絶牌和 [zēp pai hō] :: 佐藤 義清 [? Satō Yoshikiyo] – 0 / 1 хан
Рин пай хō (Агари последней плиткой) – объявление агари при одностороннем ожидании с помощью последней плитки (адское ожидание) на руке с рйчи. Не совместимо с чанканом. Большая книга заметок о маджонге от Сагō Ёшикиё.
24. 間搶槓 [kan chankan] – 0 / 1 хан
Кан чанкан – срединное ожидание с ограблением канцу. Вариативно не сочетается с рйчи.
25. 裏伏せ立直 [ura buse rīchi] – 1 хан
Ура бусе рйчи (Перевернутая готовность) – при объявлении рйчи боковая плитка кладётся рубашкой вверх, а ставка составляет 2000 очков, дополнительно никто не может объявить агари на эту плитку. Технически данная плитка принадлежит общему кону и подчиняется правилу фуритен для всех.
26. 賭同和 [totonhō] – 1 хан
Тотонхō (Гармоничная ставка) – наличие в руке фрейма из списка 1-3 заказанных плиток в двух мастях.
27. 頭槓和 [tōkanhō] – 1 хан или якуман
Тōканхō (Душевное спокойствие) – канцу на первом круге и в завершении руки агари по риншан каихō.
28. 逐槓子 [chiku kantsu] / 連開花 [ren kaihō] – 1 хан / накопление / якуман
Чикю канцу (Квартет за квартетом) – объявлен кан, взят риншанпаи, объявлен ещё один кан, взят риншанпаи, 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.
29. 真似満 [maneman] – накопление / якуман
Манеман (Полное подражание) – первые 5 плиток в вашем коне совпадают с первыми 5ю плитками в коне любого ранее ходившего игрока без совпадения порядка. Вариативно 1 хан за каждую совпадающ. плитку по порядку.
30. 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.

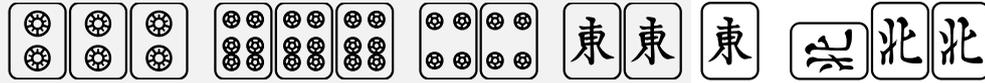
29. 無血無双 [muke tsubusō] / 独身無双 [dokushin musō] / 断紅和 [tanfonhō] – якуман
Муке цубусō (Бескровные Воины) – 14 однотонных плиток без красного цвета, допускается яку чйтоицу:



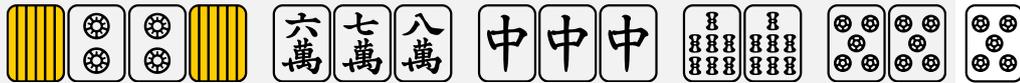
30. 二索搶槓 [ryansō chankan] – якуман
Рянсō чанкан (Сломанное коромысло / Подпиленный столб) – чанкан (ограбление канцу) на 2 сō (бамбуков):



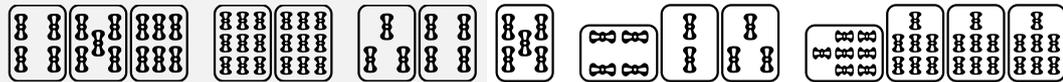
31. 東北自動車道 [tōhoku jidōshadō] – якуман
Тōхоку джидōшадō (Северо-восточная магистраль) – рука из 2, 4, 6 пин, восточного и северного ветра:



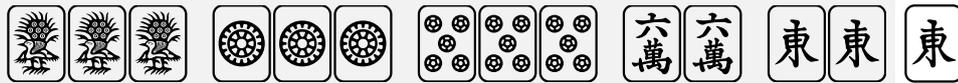
32. 五筒開花 [ūpin kaihō] – якуман
Упин кайхō (Собрать виноград с плоской крыши) – риншан (агари с мёртвой стены) на 5 пин (точек):



33. 竹の花 [take no hana] – якуман
Таке но хана (Цветок бамбука) – чин' ицу бамбуков и выход при риншан кайхō на ака дору 5 сō (бамбуков):

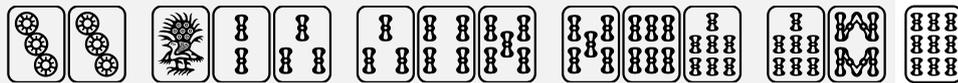


34. 花鳥風月 [kachō fūgetsu] :: 風花雪月 [fūka setsugetsu] – якуман
Качō фūгецу (Цветочный ветер) – все кōцу, 1 сō (бамбуков), 1 и 5 пин (точек), ценные ветра и любые глаза:

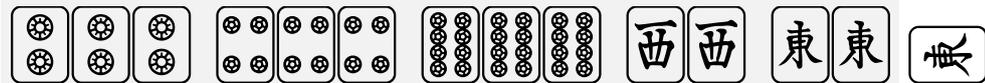


Фūка сецугецу (Красота луны) – все кōцу, хаку, 1 и 5 пин (точек), ценные ветра и любые глаза.

35. 金門橋 [kinmonkyō] / гōrudengētoburijji / 十二連結 [shiryān renketsu] / 四歩高 [shipokō] – якуман
Кинмонкйō (Мост золотых ворот) – 4 шунцу одномастных цифр с шагом в 2 (123-345-567-789), глаза вариативно – любые, благородные, ветер места, дракон в масть, одномастные:

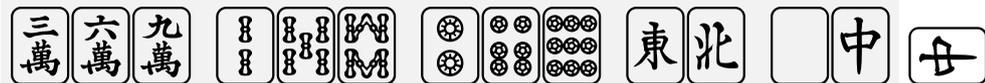


36. 黒一色 [koku' īsō / he' īsō] – якуман
Коку' йсō (Сплошной чёрный) – все кōцу из 2, 4, 8 пин (точек), ветров и глаза ветров:



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

37. 十三不塔 [shīsān' pūtā] / 十三無靠 [shīsān' ūshi] :: 塔子 [tātsu / tōtsu] – якуман
Шйсан' пūtā (Беспорядок) – 13 разных, не соседних плиток в стартовой руке, не образующих фреймы:



Соседние плитки – плитки, которые могут входить в один и тот же фрейм или глаза.

38. 大三科学者 [daisan kagakusha] – х2 якуман
Даисан кагакуша (Трое великих учёных) – три кōцу / канцу драконов, фрейм и глаза из одномастных цифр:



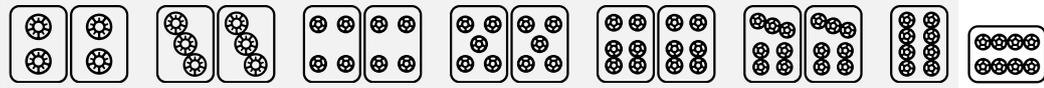
39. 純正芬蘭土独立 [junsei finrando dokuritsu] – х2 якуман
Джунфиндоку (Чистая независимость Финляндии) – особый внесистемный ряд, символизирующий ночное северное небо и Луну, состоит из 1 пин, кōцу северных ветров, кōцу 1 ман, набора 1, 2, 6, 7, 8 ман и глаз 9 ман:



40. 七星 [chīsei] / 大七星 / 七福星 [daichīsei / daichīshin / shichifukusei] / ビッグセブンスター [biggu sebun sutā] – x2 якуман
 Даичйсен (Большие семь звёзд) – 4 тоицу всех ветров и 3 тоицу всех драконов:

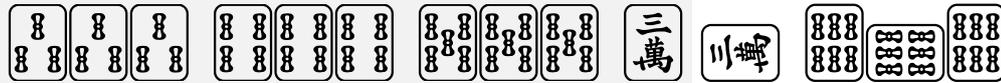


41. 七連対 [chirentoi] (大車輪 [daisharin] :: 中車輪 [chūsharin] :: 小車輪 [shōsharin] :: 大数隣 [daisūrin] :: 中数隣 [chūsūrin] :: 小数隣 [shōsūrin] :: 大竹林 [daichikurin] :: 中竹林 [chūchikurin] :: 小竹林 [shōchikurin]) :: 六連対 [ryūrentoi] – x2 якуман
 Чйренто: Даишарин (Великая колесница) – 7 последовательных срединных тоицу пин (точек) с 2 по 8:



Чўшарин (Средняя колесница) – 7 тоицу пин (точек) без равноудалённых от 5 пин парных, напр., без 4 и 6.
 Шбшарин (Малая колесница) – 7 последовательных крайних тоицу пин (точек) с 1 по 7 или с 3 по 9.
 Даисўрин (Великое море символов) – 7 последовательных срединных тоицу ман (символов) с 2 по 8.
 Даичикурин (Великая бамбуковая роща) – 7 последовательных срединных тоицу сō (бамбуков) с 2 по 8.
 И т.д. Современные правила стола допускают 6 последовательных из-за исключительной сложности сбора.

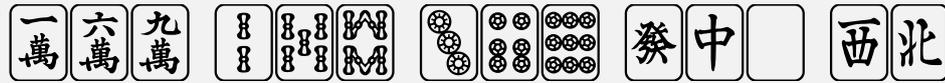
42. 四連刻 [sūrenkō] :: 連刻役 [ren kō yaku] – x2 якуман
 Сўренкō (Найденное сокровище) – 4 последовательных кōцу / канцу одномастных цифр и любые глаза:



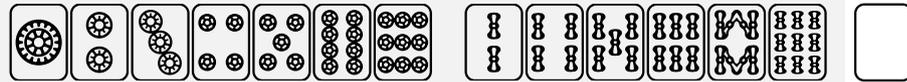
43. 七星無靠 [chīshin' ūshī] – x2 якуман
 Чйшин' ушй (Семь невинных звёзд) – 7 разных благородных, остальные не соседние, не образующие фреймы:



44. 十四不塔 [shīsū pūtā] – x2 якуман
 Шйсў пўтā (Большой беспорядок) – 14 разных, не соседних плиток в стартовой руке, не образующих фреймы:



45. 十四対称 [shīsū taishō] / 触らずの十四枚 [sawarazu no jū-yon mai] – x2 якуман
 Шйсў таишō (Большая симметрия) – 14 различных плиток, которые симметричны во всех плоскостях:



Цветочные яку

花 [hana] :: 草木牌 [kusaki hai] :: 梅 [ume] / 蘭 [ran] / 菊 [kiku] / 竹 [take] :: 季節牌 [kisetu 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 – *шибари те* противникам;
1. いいちこ [ichiko] – 0 хан
Йичико (Хорошо) – любые масти цифр для кōцу пятёрок, семёрок, глаза из единиц и дора. Выплаты за счёт дор.
 2. 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.
 3. 無番和 [ū fān hō] – вариативно
Ў фāн хō (Гармония без очереди) – на руках нет ни одного допустимого яку, но присутствуют доры или цветы, глаза состоят вариативно из благородных или любой масти цифр, остальные фреймы используют три масти цифр. Выплаты только за счёт дор. Вариативно при открытой руке агари только по рон.
 4. 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.
 5. 咬 [kō] – фиксированно ÷ 1 хан
Кō (Укус) – мгновенные выплаты за сбор парных плиток цветов места или канцу. Обсудите это отдельно.
 6. 花雀頭 [hana jantō] – 4 фу / 8 фу / 1 хан
Хана джантō (Цветочная голова воробья) – пара плиток цветов или сезонов как часть структуры руки.
 7. 搶花 [chan fa] – 0 ÷ 1 хан
Чан фа (Ограбление цветка) – разрешает ограбление цветка для завершения фрейма или яку.
 8. 無花 [ū fa / ū' hoa] – 0 ÷ 1 / 1 хан
Ў' фа (Нет цветов) – на руках и вариативно в коне нет цветочных плиток. Для принятия этого яку в колоде должно быть от восьми цветов, а при задействовании кона в нём должно быть более двенадцати плиток. Если яку оценивается в 0 хан – оно позволяет объявить агари без яку только за счёт дор.
 9. 無字無花 [ūtsū ūhoa / mu ji mu hana] – 1 хан
Ўцү ўхоа (Нет благородных, нет цветов) – на руках и вариативно в коне нет цветов и благородных.
 10. 春一番 [haru ichiban] – 1 хан
Хару ичiban (Сильные южные ветра в начале весны) – извлечённая плитка весны в первой партии первого раунда игры. Вариативно других цветов и сезонов на руках быть не должно.
 11. 揃星 [sen sei] / 三色赤ドラ [sanshoku aka dora] – 1 хан
Сен сей (Триплет красных дор) – три красных разномастных доры на руках в сумме дают 1 хан. Вариативно кōцу чун при ренцу ака дор даёт ещё 1 хан. Вариативно могут использоваться любые красные доры, а не разномастные.
 12. ガンシューティング [gan shūtingu] – 1 хан
Ган шүтингу (Стрельба по диким гусям) – последовательность плиток "Чун, 3 сō, 7 сō, 3 сō, Чун", снесённая в кон является манганом. Оплата может производиться игроком напротив или делиться на всех, раздача при этом может быть завершена или продолжена. Как плитки в руке оценивается в 1 хан без учёта структуры руки.
 13. キツツキ [kitsutsuki] – 1 хан
Кицуцуки (Дятел) – снесённая в кон последовательности плиток "1, 2, 2, 1" или "Запад, 3, 3, Запад", любая масть плиток цифр.
 14. 中西発射しろ [nakanishi hassha shiro] – 1 хан
Наканиши хасша широ (Китай против запада) – снесённая в кон последовательность плиток "Чун, Запад, Хацу, Запад, Хаку".
 15. スマスマ [suma-suma] – 1 хан
Сума-сума (Уголок) – снесённая в кон последовательности плиток "1, 2, 1, 2", любая масть плиток цифр.
 16. 新聞紙 [shinbunshi] – 1 хан
Шинбунши (Газета) – снесённая в кон последовательность из пяти плиток "5, 2, 1, 2, 5" или "Запад, 3, Чун, 9, Чун, 3, Запад", являющаяся палиндромом с любой мастью плиток цифр.
 17. 紅葉 [kōyō] – 1 хан
Кōйō (Осенние листья) – извлечённая осень и от пары любых красных плиток (включающих красный цвет).
 18. 十五夜 [jū go ya] – 1 хан
Джү го я (Августовское полнолуние) – кōцу 1 пин и извлечённая осень.
 19. 季厨 [haru chiyū] :: 夏だなあ厨! [natsu da 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.
 20. 北花田 [kita hana da] – 1 хан
Станция Кита хана да (Северное поле цветов) – кōцу севера и кōцу извлечённых цветов или сезонов.
 21. 獵 [ryō] – 1 / 1 хан
Рйō (Охота) – кōцу 7 пин и извлечённая плитка текущего времени года. Вариативно только зима.

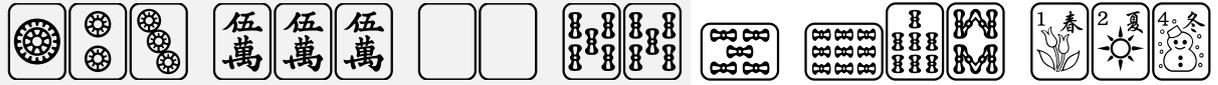
22. 花風刻 [hana fū kō] - 1 / 1 хан

Хана фū кō (Цветок и триплет ветров) – кōцу ветров и соответствующий ему цветок или сезон:



23. 春夏冬二升五合 [akinai masu-masu hanjō / haru natsu fuyu ni shō go gō] 2,5 шō = 12005/2662 ≈ 4,510 литра (да, сакэ). - 1 / 1 хан

Акинаи (Весна, лето, зима и 2,5 шō) – два кōцу пятёрки, хаку как глаза, извлечённые весна, лето и зима:



24. 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.

25. 花刻子 [hana kōtsu] - 1 ÷ 2 хан

Хана кōцу (Триплет цветов) – кōцу цветов или сезонов, встраиваемый в руку, является ценным. Обычно ранг руки вариативно изменяют только сезоны, а цветы имеют только вариативную базовую стоимость 0, 6 или 12 фу.

26. 一台花 [ichi dai ka] - 1 ÷ 2 хан

Ичи даи ка (Комплект цветов) – окурикан или канцу цветов или сезонов, может быть встраиваемым или не встраиваемым. Вариативно квартет цветов и сезонов могут давать разный ранг руки. Базовая стоимость вариативно составляет 0, 8 или 16 фу.

27. 銀鷄報春 [gin kei hōshun / in chī paochun] - 2 / 2 хан

Гин кеи хōшун (Приход весны) – извлечённая весна, кōцу 1 сō, востока и хаку.

28. 竹藪焼けた [take yabu yaketa] - 2 хан

Таке ябу якета (Горящий перелесок бамбука) – снесённая в кон последовательности плиток "3, 7, Юг, 6, Юг, 7, 3" или "Запад, 3, Чун, 9, Чун, 3, Запад", любая масть плиток цифр, вариативно сō (бамбука).

29. トマト [tomato] / バナナ [banana] - 2 хан

Томато (Помидор) – "3, 5, 3" и/или "Запад, 3, Запад" любых мастей, и/или "Хаку, Хацу, Хаку" в коне трижды.

30. 夏殷周 [ka inshū] - 2 / 3 хан

Ка иншū (Лето эпохи Инь-Чжоу) – извлечённое лето и шанпон на 1-4.

31. 季節風 [kisetu fū] - 3 / 3 хан

Кисецу фū (Сезонные ветра) – роза ветров и встроенный сезон, соответствующий ветру раунда:



32. 立て四華開嶺 [tate sū ka kai rin] - 3 / 4 хан

Тате сū ка кай рин (Стоящие четыре сути открытой вершины) – длинный шунцу, встроенный окурикан цветов или сезонов и два любых фрейма:

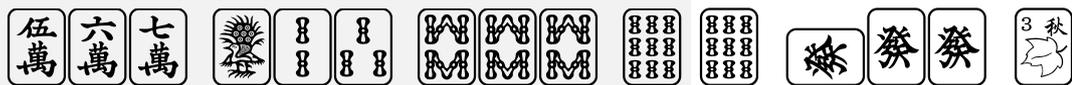


33. 八仙人 [pā sennin] / 八仙過海 [pāshen kōhai] - якуман

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 любые парные.

34. АКВ48 [ākēbī fōfēito] - манган / ханеман

АКВ48 (Акихабара 48) – кōцу хацу (зелёных драконов), бамбуки с суммой равной 48 и извлечённая осень:



35. 四鳳献花 [sū fen shan howa / shi ōtori kenka] - манган / ханеман

Сū фен шан хова (Преподносить цветы четырём фениксам) – канцу или окурикан 1 сō, встроенный или извлечённый канцу или окурикан цветов, или сезонов:



36. 春の触れ [haru no fure] / ハンドスプリング [hando supuringu] - ханеман / ханеман

Хару но фуре (Касание весны) – объявление канцу восьмёрки, взятие плитки замены, получение плитки весны, объявление цветка, взятие плитки замены и объявление агари по цумо.

37. 八仙聚首 [pāshen chūshu] :: 三色同刻 [sanshoku dōkō] + 四華開嶺 [sū ka kai rin] - якуман

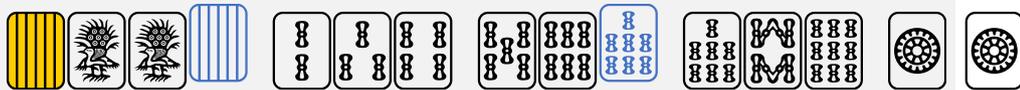
Пāшен чūшу (Встреча бессмертных) – три триплета 8ок с канцу или окуриканом из цветов или сезонов.

38. 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 штрафуются чомбо, а якуман помимо этого всё равно засчитывается собранным при наличии цветка вне мёртвой стены. Намеренное разбитие руки и стены штрафуются якуманом. Вариативно возможно объявление агари по желанию на седьмом цветке.
39. 世界杯 [sekaihai] / ワールド・カップ [wārudo kappu] – якуман
Секаихаи (Кубок мира) – кōцу 1 пин, все уникальные благородные и встроенный окурикан сезонов.
40. 銀世界 [gin se kai] – якуман
Гин се кай (Снежный пейзаж) – тои-тои из восьмёрок, девяток, хаку и извлечённая зима.
41. 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.
42. 余剩無双 [yojō musō] – якуман
Ёджō мусō (Несравненный остаток) – семь уникальных благородных, три уникальных ака дор пятёрок и встроенный окурикан сезонов:
- 
43. 立て八仙過海 [tate pā shen kōhai] – якуман
Тате пā шен кōхай (Стоящие восемь бессмертных, переплывших море) – встроенные окуриканы цветов, сезонов и два любимых фрейма:
- 
44. 西夏文字 [seika moji] – якуман
Сейка моджи (Тангутская письменность) – объявить канцу западных ветров, взять плитку замены и получить лето, объявить цветок, взять плитку замены и объявить агари по цумо.
45. 超四季和 [chō shi ki hō] – х2 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.
46. 豪華絢爛 [gōka kenran] – х2 якуман / х3 якуман
Гōка кенран (Роскошный и великолепный) – встроенные окурикан цветов и сезонов, два канцу.

Призовые яку

1. 半龍 [han ryū] / 一色六連 [īsō ryū ren] – 2 фу с терминалом / 4 фу серединные
Хан рйū (Половина дракона) – 6 одномастных плиток цифр подряд, которые можно рассматривать как 2 закрытых шунцу. Может усложнить получение пинфу. Вариативно 1 хан любой, обычно для игр без базовой стоимости.
2. 老少副 [raoshaofū] – 4 фу или 1 хан
Раошаофū (Дополняющие друг друга) – одномастные плитки 123-789. Может усложнить получение пинфу.
3. 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 парных) – внесистемная структура руки 2 фрейма и 4 парных, двойное йпёкō – 2 хан яку.
4. 自榮和 [tsūronhō] – 0 хан
Цўронхō (Само рон агари) – снос 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.
5. 阿咩 [aum] – 1 хан
Аум (Начало и конец) – каждая хонба добавляет 1 хан.
6. 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.
7. 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.
8. 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.
9. 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.
10. 二同刻 [ryandōkō] / 両同刻 [ryōdōkō] – 0 / 1 хан
Ряндōкō (Две семьи) – два кōцу мастей цифр одного достоинства. Идентичные глаза всегда дают 1 хан сверху.

11. 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 той-той яку.
12. 自捨槓 [ji chankan] – 1 / 1 хан
Джи чанкан (Само ограбление квартета) – для этого игрок должен иметь ожидание в рямен 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.
13. オワリー [owari] – 0 / 2 хан
Оварй (Завершение / Задолжать) – объявление рйчи на предпоследнем круге раздачи. Любой объявивший агари по рон после этого получит данное яку.
14. 四発のみ [sūbarunomi] Образовалось от «4 хацу» и корейского мата «shibarunomi» [яп.]. – 3 / 3 хан
Сўбаруноми – рука с канцу зелёных драконов, без дор и без ситуационных яку (мензен можно).
15. 鳴き九蓮宝燈 [naki chūrenpōtō] – итцū + кōцу + кōцу + чин' ицу + масть = 9 хан
Наки чўренпōтō (Открытый чўренпōтō / Прощай, чўренпōтō 🙄) – этот яку является правилом стола, но у него более сложная структура чем представлено в базовых правилах. Стоимость получается следующим образом. Итцū даёт 0÷1 хан, сочетание / пересечение с каждым кōцу терминалов – по 1 хан, пересечение итцū 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, агари терминалом – 1 хан, ещё до 3 хан здесь даёт завершение руки – надбавка за статус якумана.
16. 孔雀開扉 [kujaku kaihi / hōchaokaipyao] – вариативно: 2 ÷ 10 хан / 2 ÷ 13 хан
Куджаку каихи (Открывающий дверь павлин) – итцū бамбуков (1 хан) с кōцу терминалов как кон' ицу (1 хан), вариативно допускается пересечение с канцу терминалов [тут 1 сō] (ещё 1 хан) и итцū-хаработе [тут 7 сō]:



17. 全員栄 [zenin ron] – якуман
Зенин рон (Все рон) – если вы сносит 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.
18. 全員捨槓 [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. Засчитывается агари по цумо и раздача переигрывается.

Мини игры

1. 競り [seri] – особое
Сери (Торги) – перед первым ходом оя случайным образом определяет в какой последовательности игроки будут аукционистами (жребий 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 сносит три плитки со своей руки. Аукционист забирает оплату за проданные плитки вместе со снесёнными плитками купившим их. Когда аукцион закончится оя делает первый ход в раздаче.
2. 戦車と地雷 [sensha to jirai] – раскрытие / снос :: 1 хан
Сенша то джирай (Танк и мина) – снесите 7 сō (танк) таким образом чтобы игрок напротив (втроём – справа) не снёс 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 снося в кон. Вариативно вы не получаете 1 хан, а только двойные выплаты от игрока напротив (втроём – справа).
3. 戦闘機と対空砲 [sentōki to taikūhō] – раскрытие / снос :: 1 хан
Сентōки то таикūхō (Истребитель и ПВО) – снесите 3 сō (истребитель) таким образом чтобы игрок напротив (втроём – справа) не снёс 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 снося в кон.
4. 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.
5. 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 сносятся 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 фуристен, то получите чомбо. При сборе вы получите в сумме манган.

6. 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 йпацу. Если рука остаётся незавершённой – вы получаете чомбо.
7. 牌予言 [hai yogen] – вариативно
Хай ёген (Прогнозируемая плитка) – оя принимает ставки о достоинстве открываемой омотедоры 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 (Выигрыш = Окр.вверх(Коэф. × РазмерСтавки / ЧислоСтавок)). Рекомендуется записывать точные ставки или можно использовать игральные карты.
8. じゃんけん [jan ken] – свой / победителя :: вариативно
Джан-кен (Камень-ножницы-бумага) – когда вы сноситесь 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.
9. 東ビーム [ton bīmu] :: 西牆 [shā shō] / 西障害 [shā shōgai] / 西バリア [shā baria] – раскрытие / снос :: манган
Тон бйму (Восточный луч) – снесите восток таким образом чтобы игрок напротив (втроём – справа) не снёс после этого запад (*западный барьер, шā шō / шā шōgai*) 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 снося в кон.
10. 中ビーム [chun bīmu] :: 白牆 [haku shō] / 白障害 [haku shōgai] / 白バリア [haku baria] – раскрытие / снос :: манган
Чун бйму (Серединный луч) – снесите чун (красный дракон) таким образом чтобы игрок напротив (втроём – справа) не снёс после этого хаку (белый дракон, *белый барьер, хаку шō / хаку шō*) до конца раздачи, за 4 повтора за игру – выигрыш манган от игрока напротив (втроём – справа). Используйте маркеры. Вариативно при защите можно раскрывать и класть новую копию плитки перед своей рукой в открытую, не снося в кон.

Структура руки и число шантен

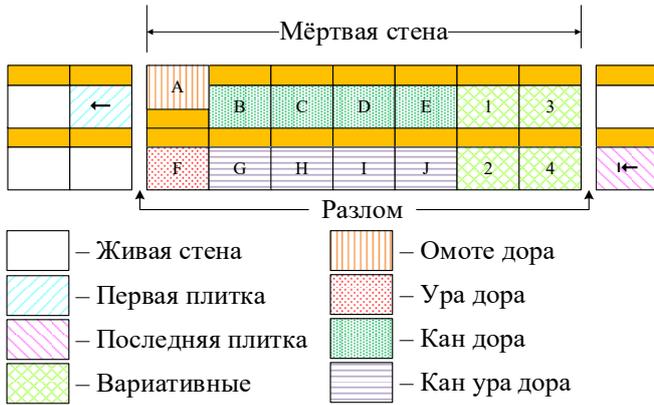
Данный момент базовых правил в подавляющем большинстве случаев полностью игнорируется, но иногда можно встретить частичное использование диаметрально противоположного края соотношения числа шантен и структуры руки. Игнорирование приводит к тому, что игроки при всём желании не имеют возможности вступить в бой и вынуждены молча наблюдать за сбором руки противников, уйдя в оборону. Согласно соотношению числа шантен к стандартной структуре руки в 4 триплета и джантō можно выделить четыре ветви для дальнейшего развития руки, каждая из которых основывается на разных наборах исходных структур, в которые должны вписываться собираемые яку.

Зависимость выбора ветви структуры от числа шантен в общем определяется по формуле следующим образом: $V_0 = L / 4$; $V_1 = 1 \div [V_0]$; $V_2 = V_{1+1} \div [2V_0]$; $V_3 = V_{2+1} \div [3V_0]$; $V_4 = V_{3+1} \div L_{-1}$; где L – длина полностью собранной руки базовой длины при объявлении агари, V_n – ширина диапазона ветви, V_n – номер ветви, Скобки – округление вверх или вниз (в соответствующей стороне нет засечек), $+1$ – следующее число от максимума в указанной ветви. Для руки стандартной длины в 14 плиток получаются следующие значения диапазонов: $V_1 = 1 \div 4$; $V_2 = 5 \div 7$; $V_3 = 8 \div 10$; $V_4 = 11 \div 13$. После раздачи плиток определяется число шантен для стандартной структуры руки независимо от признаков яку и получите один из четырёх вариантов. Чёткой границы между числом шантен и структурой руки всё же нет – многое определяет случайность при раздаче. К ветви V_1 относится только стандартная структура руки в 4 триплета и джантō. К ветви V_2 относятся почти все структуры на основе семи пар – 3 квартета и джантō, 2 квартета и 2 триплета, 2 квартета и 3 пары, 2 квартета и 6 одиночных, 2 триплета и 4 пары, 2 триплета и 8 одиночных. К ветви V_3 относится структура в 2 септета (2 по 7), а также структуры предыдущей группы, но с большим отличием – часть фреймов руки с данной структурой будут нестандартные, а при взаимосвязи между собой требуют наличия плетения для плоских яку. К ветви V_4 относятся четыре структуры – 14 одиночных, 12 одиночных и джантō, 11 одиночных и фрейм, 8 одиночных с фреймом и джантō. Крайние значения числа шантен означают соответственно тенпаи или якуман шйсū пūtā с раздачи.

連子 [rentsu] :: 綴子 [teitsu] :: 筋子 [sujitsu] :: 列 / 連 [tsura / retsu] :: 変則面子 [hensoku mentsu] :: パイ擦り [paizuri] :: 撃鼓愕曹 [chikūasuo] :: 西北飄 [shīpēpyao] :: 兩風挾叉 [ryanfonchaoyaō] :: 孔雀東南飛 [hōchaoton' nanfei] :: 一色 [isshoku] :: 黒色 [kuroshoku] :: 緑色 [ryokushoku] :: 断紅和 [tanfonhō] :: 二個 [niko] :: 不塔 [pūtā] :: 対称 [taishō] :: 重要 [jūyō] :: 花子 [hanatsu]

Яку ветви V_1 в пояснении не нуждаются. Яку ветви V_2 строятся на шунцу, тоицу, кōцу и оуриканах, а остаток руки в 6 или 7 плиток (бу или кантецу) заполняется плитками из одной категории или "разрешённым рисунком" – множеством плиток с ассоциацией на общую тему, например, в якумане джунфиндок – плитки символизируют рваные облака в ночном небе. Яку ветви V_3 строятся на *ренцу, теицу, суджйцу, цура*, вариативно на *странных фреймах (хенсоку менцу)* как *паизури, чйкūйсуюо, шйпēняо, рянфончаояō, хōчаотон нанфеи* и т.п – большинство странных фреймов включает в себя благородные плитки для повышения их полезности при сборе руки, а остаток руки в 5, 6 или 7 плиток (бу или кантецу) заполняется плитками из одной категории или "разрешённым рисунком", примерами плетения могут быть яку кумиаи рйū, чйренкоку и чйшин' ўши. Яку ветви V_4 строятся на одном или двух наборах плиток из следующих категорий – *исшоку* (чистая масть), *курошоку* (однотонные чёрные – 2, 4, 8 пин и ветра), *рёкушоку* (однотонные зелёные – 2, 3, 4, 6, 8 сō и хацу), *танфонхō* (однотонные без красного – сумма курошоку с рёкушоку и хаку), *нико* (допускается всего два любых достоинства масти цифр в минимальном количестве мастей для завершения структуры руки), *пūtā* (не соседние плитки, не образующие фрейм), *таишō* (симметричные во всех плоскостях плитки – 1, 2, 4, 5, 8, 9 пин, 2, 4, 5, 6, 8, 9 сō, хаку, последняя плитка [выбирается только одна из трёх] зависима от локальных правил – 3 пин [стандартно], 3 или 7 сō), *джййō* (важные – все терминалы и все благородные) допускается, что рука в данной ветви будет содержать один фрейм (триплет или квартет), *ханацу* (цветы – дополнительные плитки) – закрытое шунцу или любое кōцу / канцу, но в этом случае ранг руки будет составлять всего 1 или 2 хан без наличия сочетаний, что соответствует неудачному сбору якумана. Таким образом достигается возможность собирать руку при любой начальной раздаче плиток.

Альтернативный формат мёртвой стены

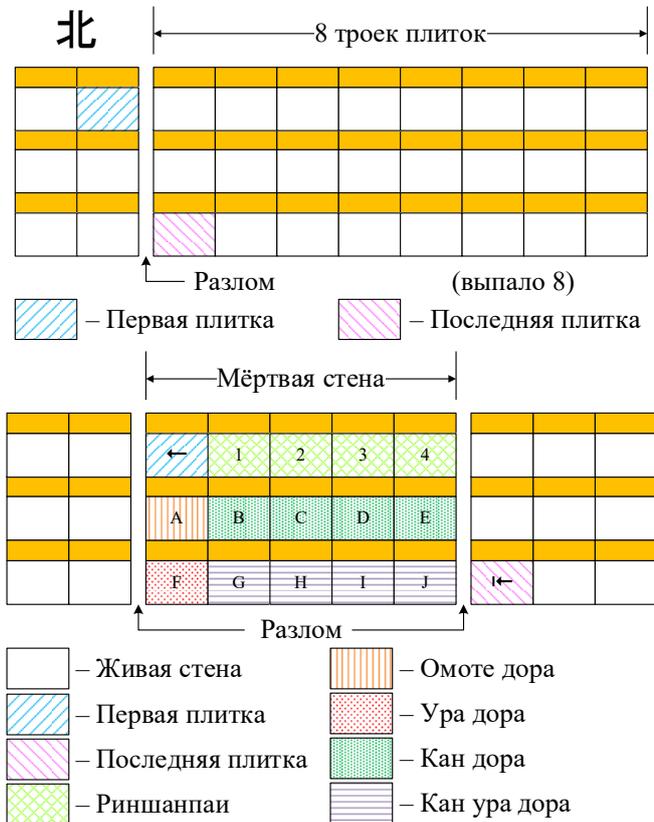


При желании или необходимости вы можете завершать раздачу, когда в живой стене остаётся четыре плитки.

Если вы используете множество правил стола, требующих взятия плитки замены цветка или нуки дор, дополнения фрейма или использующие доры альтернативным способом, то будет удобнее расположить риншанпай в начале мёртвой стены, при этом данные плитки могут быть отделены от неё. Как итог плитки 1-4 могут не принадлежать мёртвой стене и применяться следующим образом: не использоваться – риншанпаями становятся последние плитки в живой стене, быть риншанпаями, быть плитками замены нуки дор / цветов, использоваться сторонними правилами стола вместо использования плиток дор для них. В зависимости от числа игроков число вариативных плиток может изменяться. Также данный формат мёртвой стены не требует восстановления длины.

Трёхслойные стены

Построение трёхслойной стены применяется если на столе недостаточно места для построения двуслойных стен. Построение и набор рук отличаются от стандартных. Существует два варианта игры с трёхслойными стенами. Первый из них рекомендуется для игры без дор, второй лучше подходит для игры с дорами. У каждого способа свои достоинства и недостатки, но в целом они идентичны. Все игроки строят стены одинаковой длины, в каждом тонге должно быть по три плитки, при этом может быть остаток некоторого числа плиток в куче по центру стола. С четырьмя стенами и колодой в 136 плиток получается по 11 тонгов и остаток 4 плитки, с колодой 144 плитки – по 12 тонгов без остатка.



Построение трёхслойной стены применяется если на столе недостаточно места для построения двуслойных стен. Построение и набор рук отличаются от стандартных. Существует два варианта игры с трёхслойными стенами. Первый из них рекомендуется для игры без дор, второй лучше подходит для игры с дорами. У каждого способа свои достоинства и недостатки, но в целом они идентичны. Все игроки строят стены одинаковой длины, в каждом тонге должно быть по три плитки, при этом может быть остаток некоторого числа плиток в куче по центру стола. С четырьмя стенами и колодой в 136 плиток получается по 11 тонгов и остаток 4 плитки, с колодой 144 плитки – по 12 тонгов без остатка.

Вариант 1. После разлома стены игроки набирают по одному тонгу четыре раза, а затем добирают плитки из центра стола до стандартной длины руки, она может сразу взять дополнительную плитку для первого хода сверху последнего тонга мёртвой стены. Если плитки по центру стола разобраны при наборе рук – следующий игрок для добора руки или совершения хода начинает разбирать живую стену.

Если по центру стола ещё есть плитки после завершения набора рук – они используются для первых ходов в игре, только после этого начинается разбор живой стены.

Мёртвая стена содержит только пять тонгов. Омоте дора открывается только после набора рук. Поскольку из-за третьего слоя доры может быть невидны – их следует сносить на стол во внутренний периметр у мёртвой стены, можно дополнительно объявлять достоинство плиток "как есть".

Проблемой этого способа является оголение урадор, что упрощает их выборочную подмену сдвигом вниз, а также неудобство просмотра дор.

Вариант 2. После разлома стены игроки набирают по одному тонгу четыре раза, а затем добирают плитки из верхнего слоя мёртвой стены с её конца в начало до стандартной длины руки, она может сразу взять дополнительную плитку для первого хода. Средний и нижний слои являются мёртвой стеной со стандартной длиной в семь тонгов. Если в мёртвой стене в верхнем слое остались плитки, то с них начинаются первые ходы игры, пока верхний слой не будет разобран полностью, затем разбираются плитки по центру стола и только после этого начинается разбор живой стены. Вариативно эти плитки можно сразу перенести в начало живой стены. Проблемой этого способа является сильная разрозненность начала живой стены, что без достраивания может вызвать путаницу или забывание разобрать часть плиток во время последовательных ходов. Остаток разрозненных плиток в этом способе может достигать девятнадцати.

Таблица построения стен

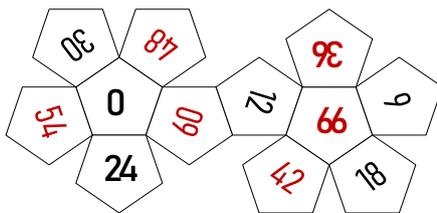
Трёхслойные стены сильно зависимы от числа плиток в колоде, длины и числа строимых стен, что делает правила индивидуальными для каждого отдельного случая. Достраивание остатка плиток из верхнего слоя мёртвой стены и центра стола в начало живой стены после набора техая означает возможность подглядывания в эти плитки. Аналогично с переносом риншан плиток, поэтому он недопустим. При желании вы можете достраивать стены до набора рук, тогда нужно запоминать какие игроки должны увеличить длину своей стены на один тонг, но если соблюдать осевую симметрию относительно оя, то – можно просто подобрать значения логически без запоминания. При достройке требуется соблюдать чередование длинных и коротких секторов стены, средняя длина двух соседних секторов должна быть с как можно меньшим отклонением, что снизит эффективность совместного подмешивания плиток отдельной парой игроков. Нижние индексы – остаток плиток на столе. Ряд символов "+" / "-" начинается с оя, а далее указаны следующие игроки по ходу игры, где "+" – требуется достроить ещё один тонг, а "-" – не требуется.

Плитка	2 слоя		Остаток		3 слоя		Остаток		3 слоя		
	Тонги	Стена	2 игрока		3 игрока		Тонги	Стена	2 игрока		
72	36	18 ₀	---		12 ₀	----	24 ₀	12 ₀	---		
108	54	27 ₀	---		18 ₀	----	36 ₀	18 ₀	---		
112	56	28 ₀	---		18 ₄	-++	37 ₁	18 ₄	+-		
3 игрока			4 игрока			3 игрока			4 игрока		
124	62	20 ₄	-++		15 ₄	-+--	41 ₁	13 ₇	-++		
136	68	22 ₄	-++		17 ₀	----	45 ₁	15 ₁	----		
140	70	23 ₂	+--		17 ₄	-+--	46 ₂	15 ₅	+--		
144	72	24 ₀	---		18 ₀	----	48 ₀	16 ₀	---		
5 игроков			6 игроков			5 игроков			6 игроков		
170	85	17 ₀	-----		14 ₂	+-----	56 ₂	11 ₅	+-----		
174	87	17 ₄	-+---+		14 ₆	-+---+	58 ₀	11 ₉	-+---+		
178	89	17 ₈	-+++++		14 ₁₀	-+++++	59 ₁	11 ₁₃	-+++++		
204	102	20 ₄	-+---+		17 ₀	-----	68 ₀	13 ₉	-+---+		
208	104	20 ₈	-+++++		17 ₄	+---+--	69 ₁	13 ₁₃	-+++++		
212	106	21 ₂	+-----		17 ₈	-+---+	70 ₂	14 ₂	-----		
7 игроков			8 игроков			7 игроков			8 игроков		
272	136	19 ₆	+-+---+-		17 ₀	-----	90 ₂	12 ₂₀	-++++++		
280	140	20 ₀	-----		17 ₈	-+---+	93 ₁	13 ₇	-+---+-		
288	144	20 ₈	-+---+		18 ₀	-----	96 ₁	13 ₁₅	-+---+-		

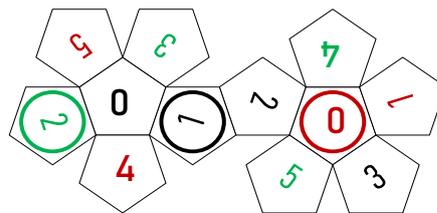
Расширенный набор костей паккоро 6d12

С помощью данного набора можно получить равномерный шанс разлома стены по всей длине между любыми двумя тонгами. Для игры одной колодой 136, 140 или 144 плитки применяются пара костей кратная шести. Для игры двумя колодами 272, 280 или 288 плиток применяется пара костей кратная двенадцати. Диапазон начинается с нуля. Значения на костях суммируются, но при выпадении максимума на кратной кости парная с ней имеет дополнительные правила интерпретации. Возможна игра с укороченной или дополненной колодой, но в этом случае правила использования костей становятся несколько сложными, поскольку их интерпретация становится динамической в зависимости от выпавших значений. На правильной кости сумма противоположных граней должна быть постоянной для любой пары, помимо этого сумма для каждой полусферы граней с вершиной в любой из граней должно стремиться к среднему арифметическому с минимальным возможным отклонением, а при дублировании граней они должны быть максимально равномерно распределены в пространстве по граням кости. Распределение дублирующихся значений может иметь островной характер, если это обусловлено спецификой использования кости.

Для игры с трёхслойными стенами требуется использовать кость ветров и / или драконов для получения составной кости от d2 до d8 с её последующим использованием как кратной шести или двенадцати, а также кость с двойным диапазоном от 0 до 5 или диапазоном от 0 до 11, которая в зависимости от числа тонгов будет использоваться разными способами. Данный способ даст приемлемый результат с большинством описанных ниже вариантов колод.



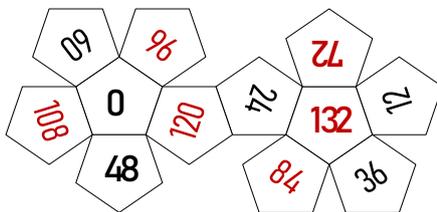
Кратная шести кость.



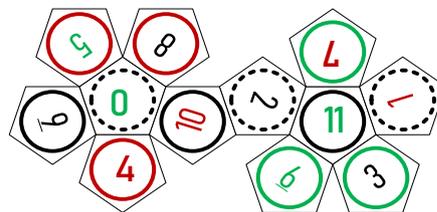
Кость с двойным диапазоном от 0 до 5.



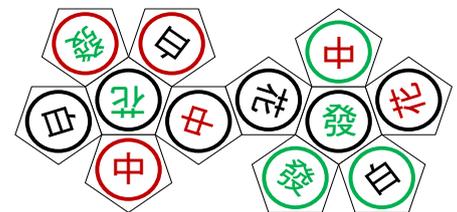
Кость ветров.



Кратная двенадцати кость.



Кость с диапазоном от 0 до 11.



Кость драконов.

Правила использование костей для двуслойных стен. Если вы не хотите использовать сложные правила – используйте только парные числовые кости как есть. При переполнении просто начинайте счёт с общего числа тонгов.

2 или 3 игрока. Используются кратная шести кость и кость с двойным диапазоном от 0 до 5.

36 тонгов: кости используются как обычно, поскольку суммы хватает ровно на два круга, то при переполнении счёт можно начинать с 36 – это 0, что тождественно вычитанию 36 или нахождению остатка от деления на 36.

54 тонга: кости используются как обычно, но грани 54, 60 и 66 на кратной кости соответствует значениям 45, 50 и 52; при выпадении 42 или 45 на кратной кости вторая кость с двойным набором значений от 0 до 5 используется по цветам граней – для чёрного прибавляется 0, для зелёного – 1, для красного – 2; при выпадении 48, 50 или 52 вторая кость используется как чёт-нечет, при выпадении чётного значения прибавляется 0, а нечётного – прибавляется 1.

56 тонгов: кости используются как обычно, но грани 60 и 66 на кратной кости соответствует значениям 50 и 52, при выпадении 48 и более на кратной кости вторая кость с двойным набором значений от 0 до 5 используется как чёт-

нечет, при выпадении чётного значения прибавляется 0, а нечётного – прибавляется 1.

3 или 4 игрока. Используются кратная шести кость и кость с двойным диапазоном от 0 до 5.

62 тонга: грань 66 на кратной кости соответствует значению 57, при выпадении 54 или 57 на кратной кости кость с двойным набором значений от 0 до 5 используется по цветам граней – для чёрного прибавляется 0, для зелёного – 1, для красного – 2; при выпадении 60 на кратной кости вторая кость используется как чёт-нечет, при выпадении чётного значения прибавляется 0, а при выпадении нечётного – прибавляется 1. Рекомендуется запомнить соответствие цвета значению грани, использование остатка деления на 3 затруднено из-за использования трёх диапазонов значений.

68 тонгов: при выпадении 66 на кратной кости кость с двойным набором значений от 0 до 5 используется как чёт-нечет, при выпадении чётного значения ничего не прибавляется, а при выпадении нечётного – прибавляется 1.

70 тонгов: при выпадении 66 на кратной кости кость с двойным набором значений от 0 до 5 используется по цветам граней – для чёрного прибавляется 0, для зелёного – 1, для красного – 2, для чёрного круга всегда прибавляется 3, цвет внутри не учитывается. Можно не запоминать соответствие цвета значению, а прибавлять остаток деления на 4.

72 тонга: обе кости используются обычным образом – суммируя пару выпавших числовых значений.

Кости с двойным набором значений от 0 до 5 и от 0 до 11 можно использовать для случайного определения дома или типа раунда при необходимости, аналогично костям ветров и драконов поскольку они повторяют их маркировку. Кратную шести кость можно использовать вместо кости кратной двенадцати, если откладывать выпавшее на ней значение дважды, а затем добавлять значение со второй кости. Замена несовместима только для 5-6 игроков.

5 или 6 игроков. Используется кость ветров, драконов и кость с диапазоном от 0 до 11.

85, 87 или 89 тонгов: кость ветров и драконов используются как составная кость d8, где восток – 0, юг – 12, запад – 24, север 36, белый – 48, зелёный – 60, красный – 72, цветок – 84. Третья кость используется как обычно, результат является суммой чисел. При выпадении 84 на составной кости d8 кость с набором значений от 0 до 11: для 85 тонгов не используется; для 87 тонгов используется по по цветам чисел – для чёрного прибавляется 0, для зелёного – 1, для красного – 2; для 89 тонгов находится остаток деления на 6 от выпавшего числа (вычесть 6, если выпало 6 и больше).

102, 104 или 106 тонгов: кость ветров и драконов используются как составная кость d9, то есть кости 2d3, по цветам иероглифов, где цвета кости ветров: чёрный – 0, зелёный – 36, красный – 72; цвета кости драконов: чёрный – 0, зелёный – 12, красный – 24. Третья кость используется как обычно, результат является суммой чисел. При выпадении 96 на составной кости d9 кость с набором значений от 0 до 11: для 102 тонгов находится остаток деления на 6 от выпавшего числа (вычесть 6, если выпало 6 и больше); для 104 тонгов к 92 прибавляется выпавшее значение на третьей кости; для 106 тонгов к 94 прибавляется выпавшее значение на третьей кости.

7 или 8 игроков. Используются кратная двенадцати кость и кость с диапазоном от 0 до 11.

136 тонгов: при выпадении 132 на кратной кости кость с набором значений от 0 до 11 используется по цветам граней – для чёрного прибавляется 0, для зелёного – 1, для красного – 2, для чёрного круга всегда прибавляется 3, цвет внутри не учитывается. Можно не запоминать соответствие цвета значению, а прибавлять остаток деления на 4.

140 тонгов: обе кости используются обычным образом – суммируя пару выпавших значений, но при переполнении значения больше 139 обе кости перебрасываются для определения своего значения. При повторном броске кратная определяется как 132 (красные числа) или 136 (чёрные числа), а кость со значениями от 0 до 11 используется по цветовой маркировке – для чёрного прибавляется 0, для зелёного – 1, для красного – 2, для чёрного круга всегда прибавляется 3, цвет внутри не учитывается. Можно не запоминать соответствие цвета значению, а прибавлять остаток деления на 4. Эта схема требует только 1 повторный бросок каждый 36й раз с гарантией ненужности перебрасывать кости в третий раз.

144 тонга: обе кости используются обычным образом – суммируя пару выпавших числовых значений.

Оставшаяся пара костей предназначена для случайного определения дома или типа раунда и позволяет эмулировать одну кость d2, d3, d4, d5, d6, d7, d8 и d9 с равными шансами выпадения любого из значений, что позволяет применять их для игр с любым числом игроков от двух до восьми без перекоса вероятностей.

2 игрока. Используется одна любая из костей, предпочтительно ветров – первый игрок использует восток и юг в качестве собственных граней, а второй игрок – запад и север. Возможно альтернативное использование пар ветров – восток и запад, юг и север, но эти пары ветров имеют много общих граней на костях, поэтому более предсказуемы. При использовании кости драконов первый игрок может использовать белого и красного дракона или чёрные круги, а второй – зелёного и цветы или зелёные и красные круги. Пара драконов или дракон и цветок могут использоваться в любом сочетании, но оя всегда играет за белого дракона или чёрными кругами.

3 игрока. Используется кость драконов – оя как белый, шимоча как зелёный, камича как красный, цветы на кости соответствуют драконам своих цветов. Возможно использование кости ветров по цветовой схеме или по прямому назначению для квадратных стен, но с квадратной стеной по правилам обычно всегда разбивается северная стена.

4 игрока. Используется кость ветров по прямому назначению обычным образом.

5 игроков. Используется пара костей – ветров и драконов. Кость ветров используется как для двух игроков, а кость драконов как для трёх, где цветы соответствуют драконам по их цветам. Для выбора одной из двух костей и определения окончательного значения из пары выпавших используется цветная схема на обеих костях и круги на кости ветров. При совпадении цветной маркировки или наличии круга на кости ветров значение смотрится на кости драконов, иначе – на кости ветров. Круги на кости драконов не используются. Традиционно в качестве пятого ветра используется красный дракон. Белый дракон должен соответствовать западу, а зелёный – северу. Место для красного дракона находится на северо-западе или определяется случайно на один раунд или всю игру.

6 игроков. Используется пара костей – ветров и драконов. Кость ветров используется как для четырёх игроков, а кость драконов по цветам кругов, где зелёные круги соответствуют зелёному дракону, красные – красному, а чёрные круги определяют кость, на которой смотреть результат – наличие – кость ветров, иначе – кость драконов. Драконы и цветок на кости драконов не используются. Место для зелёного дракона находится на юго-западе или определяется случайно на один раунд или всю игру.

7 игроков. Используется пара костей – ветров и драконов. Кость ветров используется как для четырёх игроков, а кость драконов как для троих игроков. Для выбора одной из двух костей и определения окончательного значения из пары выпавших используется цветная схема на обоих костях и круги на кости ветров. При совпадении цветной маркировки или наличии круга на кости ветров значение смотрится на кости драконов, иначе – на кости ветров. Круги на кости драконов не используются. Место для белого дракона находится на юго-востоке или определяется случайно на один раунд или всю игру.

8 игроков. Используется пара костей – ветров и драконов. Обе кости используются как для четырёх игроков. Для выбора одной из двух костей и определения окончательного значения из пары выпавших используется цветная схема на обоих костях и круги на кости ветров. При совпадении цветной маркировки или наличии круга на кости ветров значение смотрится на кости драконов, иначе – на кости ветров. Круги на кости драконов не используются. Место для цветка / сезона находится на северо-востоке или определяется случайно на один раунд или всю игру.

Перемешивание игроков. Число обязательных раздач в раунде может быть строго фиксированным или равно числу игроков. При отсутствии перемешивания с ростом числа раундов увеличивается фактор влияния сильных игроков на слабых. Если игроков больше четырёх – ветра и не ветра перемешиваются независимо.

3 игрока: меняются местами шимоча и камича, перемешивание не обязательно.

4 игрока: при наличии двух обязательных раундов меняются местами восток и запад или юг и север, при наличии четырёх обязательных раундов смотрите стандартную схему для спортивных соревнований.

5 игроков: игрок циклически сменяет место на следующее свободное между парой ветров.

6 игроков: один или оба игрока циклически сменяют места на следующее свободное или на следующее, а затем через одно свободное между парой ветров.

7 игроков: зелёный и красный драконы меняются местами, а затем все трое смещаются на одно свободное место по часовой стрелке между парой ветров.

8 игроков: каждая четвёрка перемешивается по спортивному варианту правил, причём вторая дополнительно смещается на одно место по часовой стрелке между собой.

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 (ёмма) 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 239 правил, 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 / 有り [ari] :: なし / ナシ / 無 / 無し [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: 0÷∞.
Цель игры	Набрать больше очков, чем было выдано в начале игры до всех расчётов.
点棒の標準的組	Базовое правило. Палочки 10000 / 5000 / 1000 / 100 очков, штук. Чтение: [tenbō no hyōjun' teki kumi].
Стандартные комплекты счётных палочек	13000 = 0 / 1 / 7 / 10; 15000 = 0 / 1 / 9 / 10; 19000 = 1 / 1 / 3 / 10; 20000 = 1 / 1 / 4 / 10; 25000 = 1 / 2 / 4 / 10; 26000 = 1 / 2 / 5 / 10; 27000 = 1 / 2 / 6 / 10; 30000 = 1 / 2 / 9 / 10; 35000 = 1 / 3 / 9 / 10; 40000 = 1 / 4 / 9 / 10; 45000 = 1 / 5 / 9 / 10; 50000 = 1 / 6 / 9 / 10.
原点 [genten]	Базовое правило. Начальная сумма очков до начала выплаты в оку и игры, обычно 30к.
Гентен / Исходная точка	Данная сумма может изменяться по желанию, чем меньше – тем жёстче игра.
薄氷 [haku hyō]	Вариация. Наши / Ари.
Тонкий лёд	Турнир, гентен 13000 очков, 4 ака доры, взноса нет. Играется каждый месяц 13 числа.
博麗神社 [hakurei jinja]	Вариация. Наши / Ари.
Прекрасный храм Знаний	Гентен 30000 очков, ака дор нет, Чун всегда дора. Остальные правила стандартны.
天辺 [terpen]	Наши / Ари. Ограничивает максимальную победу в игре.
Вершина	Объём очков, который можно получить, при достижении игра завершается досрочно, обычно значение устанавливается в 2 гентена. 6万点打ち切り = 60 000 завершают игру.
込み [komi]	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. Требуется знать рейтинг игроков за последние 100 игр для перераспределения гентена перед игрой: <ol style="list-style-type: none"> Гандикап = СредняяЧистаяПрибыльОчковЗаИгруБезУмаОка. Происходят выплаты каждый каждому исходя из разницы результата.

Правила	Пояснения
<p>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.</p> <p>КоэфГандикапа = (18000 – СредняяЧистаяПрибыльОчковЗаИгруБезУмаОка) / 1000; Сам коэффициент по большому счёту не нужен – это просто цифра для ценителей.</p>	
二度振り [nido buri]	Наши / Ари.
Бросать 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.
<p>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.</p>	
対局 [taikyoku] / 局戦 [kyokusen]	Базовое правило. Традиционно используются: Тонпүсен / Ханчан.
Тип игры	Определяет выбранный набор играемых 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.
場決め [ba gime]	Вариация. Соревнования с длинной очередью. Наши / Ари: Опишите способ определения.
Выбор раунда / Случайный ветер	Определяет плитку раунда. Число партий в раунде не совпадает с числом игроков. Запрещено: рачан, ренчан, енчōсен, плитка места. Оя по разлому, повтор – шимоча. Всегда ценные для всех: драконы, восток, плитка раунда. Пример: кость d6 – Ю, 3, С, Б, Зл, К.
開門風 [kaimenfon]	Наши / Ари.
Ветер из-за открытых ворот	Ветер раздачи определяется местом разлома стены.
輪荘 [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 раздач, если оя тенпаи при ничьей или объявил агари. Плата за ренчаны выплачивается <u>каждому объявившему агари игроку в полной мере.</u>
不聴連荘 [nōten renchan]	Наши / Ари: [В/П][±][–/В/П]. Просто выборочно отключает дополнительные раздачи.
Отсутствующие ренчаны	Определяет наличие: 1) ренчанов – нет всех или только в брасу; 2) ренчанов, если все нōтен; 3) дополнительной раздачи для розыгрыша оставшейся на кону ставки, иначе она возвращается игрокам или достаётся победителю игры в целом.
皆デ不聴 [minade nōten]	Наши / Ари.
Все не слушают	Определяет наличие ренчанов, если никто не является тенпаи.
連荘戦 [renchansen]	Базовое правило. Ветра и/или драконы относительно деоя. Ценные при совпадении дают 2 хан.
Тип ренчанов	Определяет значимую плитку дополнительных раздач. Может привязываться к номеру раунда, партии или ренчана, или определяться костью, а затем сменяется циклически.
手牌交換 [tehai kōkan]	Наши / Ари: Укажите число плиток и число обменов.
Обменивание плитками	Обмен некоторым количеством плиток между игроками до начала раздачи. Обмен происходит от каждого каждому, процесс может повторяться несколько раз.
最小値 [saishōchi]	Базовое правило. Укажите минимальный комбинационный ранг руки: 0, 1 или 2 хан.
Минимум	Определяет минимальные требования к объявлению агари. Сюда входит: структура руки, формат завершения руки, комбинационный ранг руки, фуриiten и внешние условия.
跳板 [chao pan] / 出家 [de cha]	Оя / Агари / Раунд / Раздача / Разлом / Кости. Не путайте с 出N家 , где N – имя дома, нового оя.
Сходни / Выход дома	Определяет игрока, набирающего небесную плитку и делающего первый ход в раздаче.
第一ツモ取り忘れの救済措置	Полностью автоматический стол. Наши / Ари. Чтение: [dai ichi tsumo-tori wasure no kyūsai sochi].
Средство от забывчивости на первом ходе игры	Устранение последствий за забытое взятие небесной плитки новичками при игре за автоматическим столом:
<ul style="list-style-type: none"> • добор осуществляется до первого взятия плитки следующим игроком; • добор осуществляется до встраивания плитки в свой техаи следующим игроком, которая может быть забрана из рук следующего игрока; • если следующий игрок не помнит какая плитка была вытащена из стены и встроена в руку, а ход не завершён, то начинающий игрок может выбрать любую из плиток его руки наугад, после чего следующий игрок подбирает свою руку правильной плиткой из стены и завершает ход заново в свою очередь; • если следующий игрок уже завершил ход со встраиванием плитки в руку, то можно взять из стены плитку, предназначенную для него, что обменивает вытаскиваемые плитки между игроками, иначе плитка возвращается начальному игроку, а следующий делает ход повторно с правильной плиткой; • начальный игрок может добрать плитку в любой момент до начала второго круга раздачи. 	
同巡自摸 [dō jun tsumo]	Наши / Ари.
Тот же круг цумо	Временный фуриiten распространяется в том числе на агари по цумо.

Правила	Пояснения
不斷の順位 [fudan no jun' i] Непрерывная очерёдность	Наши / Ари. Следующий ход делает следующий игрок после ограбленного как в случае отсутствия ограбления. Ограбивший сносит лишнюю плитку при достижении своего хода, не беря плиток со стены, и не имея права сделать повторное объявление до этого сноса.
手縛り [te shibari] Связывание руки	Базовое правило. Наши / Ари: Настройка. По умолчанию: 5 / 2 / Сит. Требование для оя собрать руку минимальной стоимости. Начало действия после 4–7 ренчана, минимальный ранг равен 1–3 хан. Условия логики учёта варьируются. Стандартно: Рйчи + йппацу и рйчи + хаитеи не подходят – это приз, 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 предыдущие:
• 4, 5, 6 или 7. Уровни переключателя необходимого минимума:	a. [Всё] учитывается всё; b. [Доры] без дор; c. [Сит.] без ситуационных яку; d. [Саки.] по сакизуке; e. [Ед.] единым яку.
• 1 хан = простая игра; • 2 хан = бывалые игроки или рейтинговая игра; • 3 хан = для профессионалов.	
満貫連荘 [mangan renchan] Манган ренчан / Достаточный вес последовательных раздач оя	Наши / Ари: Да / Ари: Нет / Ари: Оя нагаре. Допускает наличие ренчана только при агари оя рангом не ниже мангана. Вариативно доры могут: учитываться, не учитываться или блокировать продолжение ренчанов. Вариативно может применяться только для основных раздач или для всех раздач.
縛り上げ [shibari age] Связывание повышается	Наши / Ари. Играется йчансен, в восточном раунде 1 хан, южном – 2, западном – 5, северном – 6.
八連荘 [pārenchan] 8 хонб	Наши / Ари. При достижении 8й хонбы любая собранная рука (даже без яку) оценивается в якуман.
延長戦 [enchōsen] Затянувшаяся битва	Наши / Ари. Общее название доп. раундов. Традиционно используются: Шāнйū и Пēнйū. Определяет играемые дополнительные раунды и их последовательность, если саитеитен не достигнут. Выберите любую последовательность.
Если никто не преодолел гентен – играется следующий оговоренный по порядку раунд. Для ханчана западный, потом северный. Далее цикл повторяется или используются драконы или даже масти цифр. Если кто угодно преодолеет гентен в дополнительном раунде – игра завершается досрочно. Вариативно принудительное завершение игры возможно при завершении оговорённой последовательности раундов независимо от преодоления гентена. Предельное число доп. раундов 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.	
連荘 [renchan] Продолжение раздач оя	Все нōтен / Тенпаи / Агари. Условия допустимого завершения оя для начала следующей дополнительной раздачи.
途中流局次巡	Наши / Ренчан / Ари. Чтение: [tochū ryū kyoku jijun].
Сл. ренчан при аб. ничьей	Условие начала следующей дополнительной раздачи при абортивной ничьей.
積み棒の負担 [tsumibō no futan] Оплата хонб	Все: Делится поровну / Пао: Ответственный за последний наброс / Хōджū: Накинувший в рон. Определяет игроков, выплачиваемых дополнительную стоимость.
ぶっ飛び [buttobi] Банкрот / Шлѣпнуться	Наши: Плюс / Ари: Раунд / Ари: Игра / Ари: Минус. Определяет состояние, при котором, разрешается продолжение игры: a. только при положительных очках; c. при нуле очков; b. только в текущей раздаче 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.
寒さ [samusa] Переохлаждение	Наши / Ари. Менее агрессивно, чем в базовом случае. Разница в гентен между первым и последним местом, при которой игра заканчивается.
飛び寸 [tobi sun] Мера полёта	Наши / Ари. Требует сообщать свои очки, если до предохранителя осталось менее 8000 очков.
飛び賞 [tobi shō] Премия обанкротившему	Наши / Ари: УкажитеВыплаты. 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. Вариативно отрицательные очки считаются нулём. При оплате очками выплаты могут достигать 20000, но обанкротивший может получить также дополнительную палочку хонбы, жетон или несколько.
立直飛び [tachi tobi] Рйчи банкрот	Наши / Ари. Зависит от: «Банкрот». Разрешает делать ставки в долг. Разрешает объявлять рйчи при недостатке очков, при этом к концу раздачи игрок обязан набрать достаточно очков для продолжения игры, описываемое правилом банкрот.
トップ振り [toppu buri] Лидер назначает	Наши / Ари: Кости / Ари: Плитки. После завершения каждого раунда или каждой игры лидер становится временным оя и определяет (обычно костями) кто далее будет оя.
サドンデス [saddon desu] Мгновенная смерть	Наши / Ари. Право оя на досрочное завершение брасу, если он достиг саитеитена. Дополнительные раунды завершаются досрочно при достижении саитеитена любым игроком.

Правила	Пояснения
和了り止め [agari yame]	Наши / Ари: Первый / Ари: Первый или второй / Ари: Первый, второй или третий. Места в игре.
Упразднение при завершен.	Если оя в брасу лидер – он в праве завершить игру без доигрывания ренчанов.
聴牌止め [tenpai yame]	Наши / Ари: Первый / Ари: Первый или второй / Ари: Первый, второй или третий. Места в игре.
Упразднение при прослуш.	Если оя в брасу тенпаи – он в праве завершить игру без доигрывания ренчанов.
オートマ終了 [ōtoma shūryō]	Наши / Ари.
Автозавершение	Автоматический тенпаи яме / агари яме, в зависимости от ранга оя.
返り始め [kaeri hajime]	Наши: Конец игры / Ари: Достижение саитеитена. Другое название: «Зацикливание».
Возвращение к началу	Повторение раундов по кругу, после последнего оговоренного начинается первый.
流れ 1 本 [nagare ippon]	Наши / Ари: [O]я тенпаи / Все [H]ōтен / [B]сегда. Множественный выбор. По умолчанию: O.
Хонба при ничьей	При исчерпывающей ничьей добавляется хонба, если: оя тенпаи, все нōтен, всегда.
聴牌連荘 [tenpai renchan]	Наши / Ари: [O/H]. Множественный выбор. По умолчанию: O.
Готовность в ренчане	Оя не меняется если: оя в ренчане тенпаи, вариативно, если все нōтен.
和了り連荘 [agari renchan]	Наши / Ари.
Завершивший ренчан	Оя не меняется если: оя в ренчане объявил агари.
和了り親 [agari oya]	Наши / Ари. Зависит от: «Атама хане».
Завершивший – оя	Завершивший раздачу по агари становится оя. Обычно применяется в санмā.
頭跳ね [atama hane]	Базовое правило. П / O. Зависимое правило: «Приоритет объявлений фреймов и их таймауты».
Пересчёт по головам	Если несколько игроков претендуют на некоторое событие, то приоритет получает последний перехвативший по ходу игры к месту возникновения события или к оя для неопределённого источника. Первый перехвативший – это <u>обратный</u> пересчёт по головам.
優先権 [yūsen ken]	Наши / Ари.
Преимущественное право	При множественном роне агари плитку получает игрок с самым дорогим яку. Вариативно нарушить приоритет последовательности может только кокūши мусō якуман.
青天井 [aotenjō]	Наши / Ари: база якуманов 20 фу / Ари: –/– 30 фу. Сокращённое название: «Синее небо».
Под открытым небом	Отключает пределы, все стоимости рассчитываются по базовой формуле.
喰い制限 [kui seigen]	Наши / Ари.
Ограничение в еде	Позволяет собирать все яку со стандартной структурой руки в открытую.
陸 / 丘 / オカ [oka]	Базовое правило. Начальный взнос очков, обычно по 5к, 3к или 0к, выплачивается победителю.
Ока	Возможны оговариваемые отдельно соотношения до начала игры.
馬 / ウマ [uma]	① Базовое правило. Заключительные выплаты очков в конце игры.
Ума:	Соотношение оговаривается отдельно до начала игры.
沈み馬 1 O [shizumi uma jū]	① Вариация. Наши / Ари.
Проигравшие платят	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]	① Наши: Атама хане относительно первого оя последнего раунда (кёку) / Ари: Среднее.
Равный результат	Применяется при делении одного места несколькими игроками. Сумма всех частей умы внутри конфликтных мест делится между конфликтующими поровну.
浮き馬 [uki uma]	① Вариация. Наши / Ари.
Победители получают	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]	① Вариация. Коэффициент умножения выплат по рейтингу.
Бинта / Пощёчина	Начальная точка отсчитывается от базы, а не от гентена. Устанавливает курс: 1 жетон (или 2 жетона) = 1000 очков (или иное значение) = 1 пункт. Может устанавливать уму в +6/0/–2/–4 или +5/+3/–3/–5, или +4/+2/0/–6. Бинта оговаривается отдельно.
王牌法 [wanpai nori]	② Наши / Ари: Длина / Ари: Кости. Зависимое правило: «Дополнение мёртвой стены».
Мёртвая стена:	Определяет размер мёртвой стены в тонгах. При размере до двух риншанпаи и кан доры добираются с конца живой стены, при этом число объявлений канцу не ограничено. Кан доры (обычно нижний слой) сдвигаются одним пальцем к омоте дорам, кан ура доры открываются по необходимости в конце живой стены после объявления агари. При определении размера костями число всех видов дор и риншанпаев определяется по формулам, исходя из длины мёртвой стены: $O = L \bmod 3$; $R = L \div 3$; $K = 2R$.
槓の回数制限	② Базовое правило. Наши: Канцу запрещены / Ари: «Мёртвая стена». Чтение: [kan no kaisū seigen].
Число канцу	Определяет число допустимых объявлений канцу и тем самым момент аб. ничьей.
復王牌 [fuku wanpai]	② Наши / Ари. Применимо только при изначальном наличии риншанпаев. 王城不可侵 [ōjō fukashin].
Дополнение мёртвой стены	Требует дополнять мёртвую стену до изначального размера при взятии риншанпаа.
槓時の王牌 [kanji no wanpai]	② Наши / Ари: 1 / Ари: 2 / Ари: 2/1 / Ари: 2/2.
Мёртвая стена во время объявления кана	Перенос живой стены в мёртвую при взятии риншанпаа, вариативно: отсутствует, по 1 каждое взятие, по 2 каждое взятие, по 2 каждое нечётное взятие, по 2 со второго взятия.
表ドラ法 [omote dora nori]	② Наши / Ари. Зависит от: «Мёртвая стена». Зависимое правило: «Ура дора».
Омоте дора	Определяет открытие маркера доры в начале игры.
裏ドラ法 [ura dora nori]	② Наши: Всегда / Наши: Банкрот / Ари: Не банкрот с йппацу / Ари: Йппацу / Ари: Всегда.
Ура дора	Определяет открытие нижних маркеров дор после агари с рйчи.
槓ドラ法 [kan dora nori]	② Наши / Ари. Зависимые правила: «Мин кан дора» и «Кан ура дора».
Кан дора	Определяет открытие нового маркера кан доры после объявления любого канцу.

Правила	Пояснения
明槓 ドラ法 [min kan dora nori] ②	Наши: Только при закрытом канцу / Ари: Всегда.
Мин кан дора	Определяет открытие нового маркера кан доры после объявления открытого канцу.
槓裏 ドラ法 [kan ura dora nori] ②	Наши: Всегда / Наши: Банкрот / Ари: Не банкрот с йппацу / Ари: Йппацу / Ари: Всегда.
Кан ура дора	Определяет открытие нижних маркеров кан дор после агари по рйчи.
赤 ドラ牌 [aka dora pai]	Наши: 0 / Ари: 1÷4. Традиционно используются: 5 пин, 5 пин, 5 сō, 5 ман.
Плитки красных дор	Ака дорами могут быть следующие плитки по 1-2 штуки каждая: Ничего, 3, 5, 7, Хаку.
複数 ドラ [fukusū dora]	Наши / Ари.
<u>Множественная дора</u>	Сложение удвоений нескольких идентичных плиток дор.
嶺上開花のドラ	Никогда / Анкан / Всегда. Чтение: [rinshan kaihō no dora].
<u>Дора при риншан кaihō</u>	Открытие индикатора кан доры после риншан кaihō.
白オールマイティー	Наши / Ари. Не путать с яку «Хаку джокер». Чтение: [shiro ōrumaitī].
Хаку всемогущий	Хаку становится джокером при завершении им руки по цумо. <u>В общем коне нет хаку.</u>
白ポッチハンター	Наши / Ари. Не путать с яку «Хаку джокер». Чтение: [haku potchi hantā].
Хаку – маленький охотник	Хаку становится джокером при завершении руки им по цумо сразу после рйчи на 1 следующий ход (йппацу).
(白) シロジロ [(haku) shiro-jiro]	Наши / Ари.
Белизна и очаг	Только один хаку с красной точкой может стать джокером. Правило из Кюсю.
白ポッチ [haku potchi]	Наши / Ари.
Хаку джокер	Хаку становится джокером при наличии рйчи ставки. Обычно комбинируется с правилами "Хаку – маленький охотник" и "Белизна и очаг", если не указано иное.
宝 [takara]	Наши / Ари: Рука / Ари: Кон. Зависимое правило «Среди богатства», «Цветочная система».
Сокровище	При объявлении рйчи игрок сначала берёт плитку с конца живой стены, после чего: <ul style="list-style-type: none"> a. встраивает данную плитку в руку, за счёт чего может выбрать 14 из 15 плиток для завершения руки при объявлении агари – лишняя плитка выкладывается отдельно или сносится (см. цепочки рон), а затем сносит рйчи плитку в кон боком; b. сносит в кон, затем сносит рйчи плитку как обычно, при этом плитка сокровища становится индикатором (совпадение) личного общего джокера. Вариативно плитку сокровища нельзя ограбить для объявления открытого фрейма, иначе воспринимается как яку цубаме гаеши (агари по рон с рйчи плитки).
宝中宝 [takara chun takara]	Наши / Ари. Зависит от правила «Сокровище».
Среди богатства	Странный фрейм, даёт 1 хан, если структура и ожидание руки при этом не изменяются.
花系 [hana kei]	Наши / Ари. Зависит от правила «Сокровище».
Цветочная система	Система джокеров на призовых плитах. Цветы и сезоны дублируют др. др., что удваивает набор. Является аналогом вьетнамских джокеров для стандартной колоды.

Данная система использует плитки сокровищ. Варианты получения плитки, выберите часть:

1. При объявлении рйчи берётся ещё одна плитка с конца живой стены, затем делается снос, завершая ход.
2. Используются кан доры, каждому по одной, поэтому кан ура доры идут для 5–8 игроков.
3. Общими плитками сокровищ, выкладываемых по центру стола, являются 4, 6 или 8 плиток в конце живой или начале мёртвой стены в любом сочетании, вторая и следующая идентичная плитка сокровищ является дорой.
4. Даются за каждые два объявления открытых фреймов в сумме вашими противниками, вариативно число объявлений должно быть равно числу противников.
5. Требуется длинная рука с раздачей на 1,2 или 3 плитки больше, что скрывает наличие плиток сокровищ и джокеров от остальных игроков, данные плитки не выкладываются из руки и не участвуют в структуре руки напрямую.

Плитки сокровищ могут находиться перед рукой рубашкой вверх. Если плитка была встроена в руку, то, объявив рйчи, плитка сокровищ выкладывается из руки в открытую, иначе может оставаться закрытой, если не требуется снос в кон для её фиксации. Открытую плитку можно ограбить при объявлении рйчи. Цветы и сезоны не привязаны к месту, становясь джокером только в составе плитки сокровища. Каждая неиспользованная плитка сокровищ даёт 5 фу, а неиспользованная пара плиток сокровищ в любом сочетании даёт 1 хан 0 фу – это запрещено для длинной руки.

При использовании длинной руки дополнительные плитки должны быть на выбор: идентичными плитками любым плиткам в составе руки, отсутствующими в коне, идентичными между собой, цветами или сезонами, странным или нестандартным фреймом из белого списка. Допустимо пинфу с дополнительным объявлением канцу поскольку плитки канцу не будут входить в состав структуры руки и как следствие влиять на любое яку, дополнительные плитки в данном случае являются плитками увеличения конечной стоимости руки, как доры, нуки доры или цветы.

Весна [春], лето [夏], слива [梅], орхидея [蘭]: восток [東] – ветров [喜], юг [南] – драконов [元], запад [西] – важных [總], север [北] – благородных [合], белый [白] – пин [筒], зелёный [發] – сō [索], красный [中] – ман [萬].

Осень [秋], зима [冬], хризантема [菊], бамбук [竹]: восток [東] – ценных [番], юг [南] – собственных [草], запад [西] – срединных [幺], север [北] – универсальный [皇], белый [白] – суджи [一四七], зелёный [發] – суджи [二五八], красный [中] – суджи [三六九].

Плитка масти цифр в паре с весной [春] или сливой [梅]: джокер этой масти любого достоинства.

Плитка масти цифр в паре с летом [夏] или орхидеей [蘭]: джокер этого или прилегающего достоинства любой масти цифр.

Плитка масти цифр в паре с осенью [秋] или хризантемой [菊]: джокер для соседней плитки масти цифр не совпадающей масти и не совпадающего достоинства.

Плитка масти цифр в паре с зимой [冬] или бамбуком [竹]: джокер плиток вершины (1, 5 и 9) любой масти цифр.

Правила	Пояснения
自利 [jiri]	Наши / Ари: a + b [Я + База] / Ари: a + c + d [К + 1 + 1].
Корысть	Это вид личной доры, объявляемый с камича при сносе им выгодной вам в качестве доры плитки. При этом каждому игроку допустимо иметь только одну личную дору.
<p>Объявление производится как "Джи дора!" ("Личная дора!") или "Джири!" ("Корысть!"), после чего плитка переносится из кона камича и кладётся перед своей рукой. В этот момент любой игрок так же может ограбить данную плитку для формирования своей руки, в том числе для получения шунцу. Если плитка не была ограблена другими игроками – она становится личным указателем (или индикатором) доры. При объявлении новой личной доры предыдущие личные доры теряют свой статус и могут быть ограблены другими игроками для формирования своей руки, в том числе для получения шунцу или для объявления личной доры, поэтому они расширяют перечень плиток, влияющих на временный фуритен. При ограблении плитки для получения личной доры ход игры так же переходит к новому игроку, сделавшему ограбление. При множественном ограблении переход хода происходит по обратному атама хане. При наличии личной доры чужие личные доры на руках снижают ранг руки. При отсутствии личной доры чужие личные доры становятся указателями (или индикаторами) составной личной доры, ранг которой изменяется динамически и равен числу чужих личных дор у вас на руках минус один.</p> <p>Примечание. При использовании данного правила закрытый канцу формируется в китайском стиле, вследствие чего его ограбление становится невозможным даже для якуманов, но если факт выхода в тенпаи до объявления закрытого канцу, подходящего для ограбления и завершающего якуман может быть чётко определён, например, объявлением рйчи, то – сбор якумана засчитывается постфактум при любом завершении раздачи. В принципе можно использовать японский стиль, но тогда придётся ввести дополнительную блокировку, меняющую линию хода игры – чужие личные доры не влияют на закрытые канцу, то есть конечный ранг руки не снижается.</p> <p>Пример. Если личными дорами других игроков объявлены: 1 сō, 6 ман и северный ветер, то вы можете повысить ранг своей руки на 1 хан за каждую пару плиток, одновременно имея на руках 1 сō + 6 ман, 1 сō + с. в., 6 ман + с. в. или на 2 хан за каждую тройку плиток, одновременно имея 1 сō + 6 ман + с. в. Наличие у вас нескольких копий плитки личной доры только одного другого игрока ранг вашей руки не меняет, но если несколько игроков объявят одну и ту же плитку своей личной дорой, то в этом случае ранг руки может быть повышен при наличии у вас на руках соответствующего числа соответствующих плиток.</p>	
Переключатели правила:	
a.	закрытый канцу: китайский стиль (нет влияния личных дор) или японский стиль (есть влияние личных дор);
b.	чужие личные доры снижают ранг руки только до базового суммарного ранга яку руки, влияя только на доры;
c.	чужие личные доры в руке снижают ранг руки на 0,5 (округление вверх до целых) или 1 хан за каждую дору;
d.	минимальный ранг руки при его снижении за счёт чужих личных дор не может быть меньше 1 или 2 хан.
場ゾロ [bazoro]	③ Базовое правило, не даёт яку. В очень редких видах правил бывает от нуля до трёх хан.
Удвоения за агари	+2 хан за агари, т.е. четырёхкратные стоимости выплат ($P = Fu \times 2^{Bazoro + Han}$).
買い [kai]	③ Наши / Ари: 4 хан / Ари: 5 хан / Ари: 6 хан. Особая ситуация, как и дора не даёт яку.
Покупка	Это возможность приобрести x2 гнёт игроков (<i>рйчан</i>), как у оя, то есть такой игрок будет получать и платить вдвое больше очков, чем обычно. Гнёт оя всегда остаётся двукратным и не передаётся другим игрокам при покупке.
<p>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 "Каи!" ("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.</p>	
割れ目法 [wareme nori]	③ Наши / Ари: Гнёт оя x2 / Ари: Гнёт оя x0. Особая ситуация, как и дора не даёт яку.
Разлом	Игрок, перед которым находится разлом получает x2 гнёт игроков.
簡易割れ目 [kan'i wareme]	③ Вариация. Наши / Ари. Особая ситуация, как и дора не даёт яку.
Простой разлом	Базоро +1 хан для игрока с разбитой стеной в начале раунда по броску костей.
導火線 [dōka sen]	③ Наши / Ари: Гнёт оя x2 / Ари: Гнёт оя x0. Особая ситуация, как и дора не даёт яку.
Бикфордов шнур	Игрок, у которого стена разбиралась на момент агари в раздаче получает x2 гнёт игроков.
簡易導火線 [kan'i dōka sen]	③ Вариация. Наши / Ари. Особая ситуация, как и дора не даёт яку.
Простой бикфордов шнур	Базоро +1 хан для игрока, у которого стена разбиралась на момент агари в раздаче.
大割れ目 [dai wareme]	③ Наши: 3 хан / Ари: 4 хан.
Большой разлом	Предел для базоро. Сложение ранга хан за правила стола "Разлом" и "Бикфордов шнур".
氾濫 [hanran]	Наши / Ари.
Паводок / Разлив	Позволяет класть плитки в кон в разброс, что делает защиту очень трудной, объявление рйчи обязательно делается в конец последнего ряда, затем укладывать плитки можно только хронологически справа от плитки рйчи, т.е. она становится разделителем двух перемешанных множеств. Рекомендуются ряды по 8 или 9 плиток.
喰い替え [kuikae / kuigae]	④ Наши: Любая допускается / Ари: Прилегающие к шунцу / Ари: Входящие в шунцу.
Характер запрета сноса	Определяет пару плиток, запрещённую для сноса сразу после объявления шунцу.
空切り [karagiri]	④ Наши: Мягкий (Завершающая) / Наши: Жёсткий (Только идентичная) / Ари: Любая допускается.
Сбор фреймов и снос	Снос идентичной плитки, ограбленной объявлением и иначе завершающей фрейм.
喰い直し [kui naoshi]	④ Наши: Всегда / Ари: Укажите значение.
Требование переделать	Определяет предельное число сносов с откатом без штрафа.

Правила	Пояснения
終了振り聴 [shūryō furiten] Завершение фуритена	Перекрытие (следующий круг) / Ограбление / Объявление. Отменяет действие временного фуритена для руки <u>без</u> рйчи когда: Конфликтная плитка перекрыта новым сносом; 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] Фуритен рйчи	Наши / Ари. При пропуске агари по рон остаётся только агари по цумо. Разрешает объявлять рйчи, когда вы фуритен.
役満振り聴 [yakuman furiten] Якуман фуритен	Наши / Ари. Допускает объявление агари по рон в фуритене для якуманов.
不聴立直 [nōten rīchi] Нōтен рйчи	Базовое правило. Нōтен / Чомбо. Ставка рйчи при отсутствии тенпая. Обнаруживается только в случае исчерпывающей ничьей. Вариативно игрок не обязан показывать свою руку. В случае отказа от обязательного показа возможна выплата штрафа или объявление игрока как нōтен.
空聴立直 [karaten rīchi] Рйчи с выходом ожидания	Наши / Ари. Рйчи ставка при выходе из игры всех завершающих руку плиток. В случае исчерпывающей ничьей штрафуетсч чомбо.
通らば立直 [tōraba rīchi] Отмена рйчи ставки	Базовое правило. Наши / Ари. При одновременном объявлении рйчи и агари по рон – рйчи ставка не делается.
新の巡る [arano meguru] Новый обход / Совершенно новый круг	Наши: Взятие / Ари: Снос. Определяет, когда начинается следующий круг. При взятии плитки продолжается текущий круг, новый круг начинается после сноса плитки в кон.
立直棒同じ巡 [rīchi bō onaji jun] Возврат рйчи ставки текущего круга	Наши / Ари. Если вы сделали рйчи ставку, но на текущем круге кто-то другой объявляет агари по цумо – палочка возвращается вам.
立直料 [rīchi ryō] Оплата рйчи	Наши / Ари. Некоторая сумма очков, ставящаяся на кон при объявлении рйчи. В зависимости от типа рйчи это может быть 100 (0 хан, ура доры <i>наши</i>), 1000, 5000 или 10000 очков.
供託取り [kyōtaku dori] Сборщик ставок на кон	Наши: Возврат хозяину в конце раздачи / Ари. Выбор: a1 / a2 / a3 / a1* / a2* / a3* / b / c / d / e / f. Ставки на столе передаются:
a. объявившему агари* (множественный рон – собственные ставки, объявивших агари, возвращаются хозяевам, остальное: 1. поровну на всех, а неделимый остаток по атама хане; 2. всё по атама хане; 3. первый объявивший.); * вариативно только для объявивших рйчи (立直取り [rīchi dori]);	b. текущему лидеру; c. конечному победителю; d. хозяину после окончания игры; e. разыгрываться в отдельной раздаче после окончания всех обязательных; f. всё по атама хане (брасу → агари/оя).
流局供託 [ryū kyoku kyōtaku] Ставка на кон при ничьей	Наши / Ари. Ставки на столе в случае исчерпывающей ничьей передаются оя.
立直後の見逃す Запрет пропуска в рйчи	Наши / Ари. Создает ситуацию фуритен для цумо. Чтение: [rīchi ato no minogasu]. Запрещает объявить агари на пропущенной в рйчи плитке при её повторном появлении.
立直縛り [rīchi shibari] Рйчи связывание	Наши / Ари. Не является яку, объявляется всегда (100 очков), в том числе при открытой руке. Запрещает дамаaten – требует всегда объявлять рйчи при достижении тенпая. 0 хан.
晒し立直 [sarashi rīchi] Раскрытое рйчи	Наши / Ари: При объявлении требуется открыть своё ожидание или всю руку полностью. Позволяется делать только игроку, который первым объявил рйчи.
役満払い [yakuman barai] Выплата в якуман	Наши / Ари. Наброс в сарашу рйчи при наличии выбора оценивается минимум в якуман.
途中流局 [tōchū ryū kyoku] <u>Абортивные ничьи:</u>	⑤ Наши / Ари. Пересдача при возникновении указанных ситуаций. За абортивные ничьи так же добавляется хонба.
闇風連打 [kōfon renda] Пересдача по ветрам	⑤ Наши / Ари. В первом круге раздачи все игроки снесли один и тот же ветер или из игры при этом вышли все копии плитки хотя бы одного из ветров. Если в колоде идентичных плиток больше, чем число игроков, но на первом круге не все игроки снесли один и тот же ветер, то – вариативно абортивная ничья действует столько первых кругов, сколько необходимо для сноса всех копий одной и той же плитки ветров.
九種九牌 [kyūshū kyūhai] Пересдача по важным: 9 видов 9 плиток 8 видов 9 плиток	⑤ Наши / Ари: 9 и/или 8. Полное название: 九/八 種幺九牌倒牌 [kyūshū/hasshū yaōkyūhai tōhai]. Объявляется абортивная ничья, если 9 из 14 плиток на первом круге являются: a. важными и уникальными между собой; b. важными, среди которых допускаются одни парные.
Вариативно два абсолютно любых объявления рйчи и/или фрейма блокирует объявление абортивной ничьей.	
胡蘆娃 [fūrūwā] Пересдача по благородным	⑤ Наши / Ари. Если игрок сносит 7 уникальных благородных за первые 7 кругов раздачи.
闇家立直 [kōcha rīchi] Пересдача по рйчи	⑤ Наши: Цумогири / Ари: Пересдача / Ари: Изменение (Защита). Если все игроки объявили рйчи, и никто не объявил агари на снесе при объявлении последнего из них. Вариативно можно менять руку как угодно, не открывая её, но – при нōтен после объявления агари любым игроком или в случае исчерпывающей ничьей – штраф ставкой на кон 2000 очков с ко-игроков или 4000 очков с оя, разыгрываемой в следующей раздаче.

Правила	Пояснения
闇槓算了 [kōkan sanra] ⑤ Наши / Ари: N = от 1 до 4. Официально N = 1, согласие не требуется. См. список канцу яку.	
Пересдача по канцу	Если игрок с тремя канцу объявляет четвёртый, то его ограбление запрещено по причине явного тенпаи в якуман. Вариативно чанкан недоступен со всех тенпаи якуман рук.
Числом игроков X объявлено в сумме предельно допустимое число канцу при принятом пределе числа игроков N:	Объявлено предельно допустимое число канцу, вариативно:
<ul style="list-style-type: none"> • если $X < N$ – объявить следующий канцу нельзя и игра продолжается; • если $X = N$ – объявить следующий канцу может только один из них, если это разрешено дополнительно (смотрите колонку справа); • если $X > N$ и нет объявившего агари на сносе после последнего объявления – досрочно завершить раздачу, если все согласны. 	<ul style="list-style-type: none"> a. раздача продолжается как обычно, аборт вызывается следующим недопустимым объявлением канцу; b. разрешается только последний ход (и снос); c. моментальный аборт, но разрешён чанкан; <p>Данное правило позволяет гибко встроить множество местных канцу яку в правила игры.</p>
複数栄 [fukusū ron] ⑤ Базовое правило. Тройной выбор: a / b / c / d / e / f / g / h. Зависимое правило: «Нагаши» (стр. 61).	
Множественный рон / Пересдача по рону	При этом двойной и тройной рон обрабатываются независимо по одному из правил:
Общепринятые настройки:	
二家和 [ryanchahō]	
Двое объявивших агари:	
e. атама хане (выплаты одному).	a. абортивная ничья и пересдача;
三家和 [sanchahō]	b. абортивная ничья, пересдача и набросивший делает ставку 1000 очков на каждое объявление;
Трое объявивших агари:	c. набросивший может выбрать кому выплачивать его руку, ответственный игрок обязан сделать тот же выбор;
a. абортивная ничья и пересдача.	d. первый объявивший;
積み棒の負担 [tsumibō no futan]	Выплаты по хонбе:
Выплаты по хонбе:	a. делятся поровну, округление вверх;
h. фукусү агари.	b. делятся поповну, округление вниз, остаток – атама хане;
同時国士 [dōji kokūshi] ⑤ Наши / Ари.	c. выбирает набросивший;
У всех кокүши	d. первый объявивший;
同時七対 [dōji chitōi] ⑤ Наши / Ари.	e. атама хане;
У всех чйтоицу	f. атама хане по макс. рангу руки;
生牌 [shon pai] / 初牌 [sho hai]	g. всё ставкой на стол для следующей раздачи;
Первозданные плитки / Новые плитки	h. фукусү агари.
狭小な牌 [kyōshō na pai] ⑤ Наши / Ари.	
Ограниченные плитки	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.
Ограниченные плитки	Если у всех на руках яку чйтоицу в тенпае – объявляется абортивная ничья. При этом она 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.
Выплаты за канцу = ОкруглениеВверх(Стоимость всех канцу в фу × [Ранг руки + Доры]).	
包則 [pao soku] / 包 [pao / bāo] / 責任払い [sekijin harai] Наши / Ари. Общиц термин. Опишите правила оплаты хонб. Укажите яку с ответственностью.	
Ответственность / Возмещение убытков	Общепринятый список: Даисанген, Даисүши, Сүканцу.
Общие условия наступления ответственности:	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 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/или благородными; • при получении риншан каихō набросивший игрок становится ответственным. Вариативно риншан каихō может засчитываться только при объявлении анканцу, в следствии чего ответственность становится невозможна. 	

Правила	Пояснения
Выплаты по хонбе производятся следующим образом:	
a. вариативно:	4. каждый должен оплатить их за себя;
1. каждый всегда должен оплатить их за себя;	c. при агари по цумо и наличии ответственного:
2. игроком на первом месте;	1. полностью оплачиваются ответственным;
3. игроком на последнем месте;	2. каждый должен оплатить их за себя;
b. при агари по рон и наличии ответственного:	d. при агари по рон и отсутствии ответственного:
1. полностью оплачиваются ответственным;	1. полностью оплачиваются накинувшим;
2. полностью оплачиваются накинувшим;	2. каждый должен оплатить их за себя;
3. делятся поровну с округлением вниз между накинувшим в рон и ответственным;	e. при агари по цумо и отсутствии ответственного:
	1. каждый должен оплатить их за себя;
Неделимый остаток, менее полной стоимости выплат за одну хонбу, кратный 100 очкам, может оплачиваться:	
f. третьим игроком как при агари по цумо и отсутствии ответственного;	i. ответственным;
g. игроком слева от объявившего агари;	j. накинувшим в рон;
h. никем – округление вниз;	k. обоими с округлением вверх.
複合役満を含む	Наши / Ари. Ответственность за получение якумана противником. Чтение: [fukugō yakuman wo fukumu].
Для всех якуманов	Разрешает применять правило пао ко всем якуманам.
損壊役満包 [sonkai yakuman pao]	Наши / Ари. Множественный выбор: Даисанген, Даисүши, Сүанкō, Сүканцү.
Ответственность за разрушение якуманов	Чомбо за явный отказ от сбора якумана, что требует анализа руки и всех конов. Для удобства применяется одинаковый выбор с паосуку или запрещается полностью.
嶺上開花の包	Наши / Ари: Настройка. По умолчанию: a / c. Пример: a+b / b. Чтение: [rinshan kaihō no pao].
Ответственность за риншан каихō	При набросе в кōцу с его повышением до канцү и возникновении яку риншан каихō, набросивший выплачивает всю стоимость агари, как по рон. Ответственность происходят при объявлении:
	a. даикана, что несколько несправедливо;
	b. шōкана, местное правило "Двойное повышение" ари;
	c. открытого канцү и цепочек канцү, если первый из них был получен ограблением.
	Накинувший в канцү с дальнейшим получением риншан каихō может:
	a. оплачивать только канцү – 4 или 6 крат выплат от СтоимостьКанцү в зависимости от победителя – ко или оя, а затем остаток выплачивает каждый сам за себя, где – СтоимостьКанцү = Округл.Вверх (БазоваяСтоимостьКанцү × ЧислоХанРуки);
	b. делать двойные выплаты за себя, а остальные выплачивают как обычно;
	c. делать полные выплаты за всех.
役の包 [yaku no pao]	Наши / Ари.
Ответственность за сбор яку	Игрок, явно по вине которого был собран любой яку из двух и более фреймов выплачивает его стоимость, если все фреймы яку или кроме одного были собраны в открытую.
裸単騎包 [hadaka tanki pao]	Наши / Ари.
Ответственность за голого одинокого всадника	Тот, с кого был объявлен четвёртый открытый фрейм в руке одного из игроков – становится ответственным независимо от состава руки. Сверх местное правило.
親の連荘、南家の責任	Наши / Ари. Чтение: [oya no ren chan', nancha no sekinin].
Ответственность южного дома	Ответственность южного дома за следующую раздачу родителя (ренчан) наступает при отсутствии объявлений шунцү с оя, если это было возможно.
捨てる包 [suteru pao]	Откат / Мёртвая рука / Штраф / Чомбо
Ответственность за запрещённый снос в кон	Действия при нарушении: Откат без последствий; Мёртвая рука и откат; Штраф в 1000 очков к ричи ставкам, достаётся объявившему агари в следующей раздаче; Чомбо.
役満流し [yakuman nagashi]	Наши / Ари.
Якуман, брошенный в воду	Если множество плиток на руках и в коне образует якуман из списка разрешённых или только ответственных – 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 сносос, например, 2–4 и состояние руки до 1–2 шантен до якумана на первых 12–15 кругах игры по договору игроков перед игрой, а здесь требуется его строгое наличие среди всех плиток – рука и весь кон. Правило может содержать любой настраиваемый список ответственности.
ドロップアウト [doroppu āto]	Наши / Ари. 降参 [kōsan].
Исключённый (игрок)	При плохой начальной руке игрок до своего первого хода может объявить отказ от агари "Сдаюсь!" (кōсан), что позволит выплачивать ему только половину объявленной суммы, если это произойдёт. Объявить агари после этого нельзя. Вариативно можно сдаваться только один раз за раунд.
うんこゲーム [unko gēmu]	Дурь & Друганы. Наши / Ари. Очень плохая рука: 6 шантен и выше.
Игра в какашки	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.
切り上げ満貫 [kiriage mangan]	Наши / Ари: 3 хан 60 фу / Ари: 4 хан 30 фу / Ари: Оба.
Округление вверх: манган	Рука в 3 хан 60 фу и/или 4 хан 30 фу округляется с 11600 / 7700 (3900 / 2000) до 12000 / 8000 (4000 / 2000) очков и считается манганом при стандартном отсечении в 5 хан.

Правила	Пояснения
流し [nagashi]	Действие: Запрещён / Выплата / Агари + Обычные расчёты (Нōтен баппу): Наши / Ари. Зависит от: «Пересдача по рону» (блок ⑤, стр. 60) и «На любой плитке» (блок ⑥, стр. 63)
Брошенный в воду	Вариативная фиксированная выплата игроку от мангана до якумана, в конце которого только важные плитки, при этом вариативно не должно быть ограблений с игрока и/или игроком. Разрешается объявление анканцу, в том числе после рйчи на любой плитке, используя окурикан. Яку заменяет собой нōтен рйчи чомбо и вариативно заменяет или дополняет собой нōтен баппу. Вариативно объявляются только выплаты или агари. Смена ветра проверяется по статусу оя с использованием плиток на руках как обычно. <u>Объём</u> : вариативно в конце должно быть минимум от 7, 10, 13 или 14 плиток, иначе яку не засчитывается. <u>Выплата</u> : получение награды, стандартно равна мангану, реально – санбаиману. <u>Агари</u> : дополнительно распределение награды за ренчаны, рйчи ставок и статуса оя по атама хане.
優先 [yūsen] / 連携 [renkei]	Базовое правило. 3 / 0,5 / a / 13 / Правая. Ограничивает время игры на турнирах.
Задержка произнесения / Таймауты объявлений	Имеются таймауты X и N (где: X = 3 секунды, N = 0,5 или 3 секунды) для: <ul style="list-style-type: none"> • 1го валидного объявления с момента сноса плитки в кон, в том числе рон (X); • последующих валидных объявлений фреймов (N) или рона (X); • исправления неправильных объявлений (0,5 секунды).
御先 [o' saki] :: 次の [tsugino] :: 発声優先 [hassei yūsen]	Первое (o' saki, X), последующее (цугино, N). Необходимо выбрать 1 из вариантов: <ol style="list-style-type: none"> обычный стандартный приоритет по возрастанию – чй → пон → кан → <u>тенпон</u> → <u>тенчй</u> → рон (порядок может изменяться, тен – объявление для получения тенная с рйчи, тенчй можно объявить с любого игрока); применяется в маджонг салонах (<i>хассеи йūсен</i>) – плитку получает первый объявивший фрейм (разница более X 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 X секунд), то приоритеты стандартные; плитку получает первый объявивший фрейм, но любое объявление фрейма уступает рону, даже если игрок запоздал (более X секунд, но менее N секунд) с объявлением рона. Если объявление фрейма сделано одновременно (с разницей до X секунд), то приоритет стандартный: чй → пон → кан. Пример: первый игрок сразу объявил шунцу, а второй более чем через X 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; вид объявления фрейма и последовательность объявления игнорируются, распределение по атама хане.
Время на объявление ограничено. Таймауты – это разница во времени между указанными действиями с момента: <ul style="list-style-type: none"> • сноса текущей плитки в кон; • объявления фреймов или агари по рон, запоздалое объявление (до N секунд) сбрасывает таймаут; • исправления неправильного объявления. 	<u>Пример</u> (N = 0,5 сек.): первый игрок объявил шунцу, спустя 2 секунды второй игрок объявил кōцу – плитка достанется первому игроку, поскольку второй игрок не уложился в таймаут 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 = Баиман / 11 хан = Санбаиман / 13 хан = Якуман.
Казое	Предел суммирования в хан обычными яку и дорами. 13 хан без дор – х2 якуман.
シングル役満 [shinguru yakuman]	Наши / Ари. Зависимое правило: «Совмещение с якуманом».
Максимальная стоимость	Ограничивает ранг руки и множественных якуманов в 13 хан.
複合役満 [fukugō yakuman]	Наши / Ари. Альтернатива: «Сложение с якуманом» + «Сложносоставной якуман».
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».
Список якуманов	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.
二個二個 [niko-niko]	Наши / Ари. Разрешает окурикан.
Одинаковые парные	Позволяет собирать одинаковые тоицу в чйтоицу и сўтоицу яку (7 парных и 4 парных).
發法 [hatsu nori]	Наши / Ари. Зависимые яку: «Бамбуковая роща» и «Небесные врата».
Зелёный дракон	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.
連続槓 [renzoku kan]	Наши / Ари: Укажите значение.
Цепочки кан	Существуют следующие вариации продолжения объявления цепочек канцу: после любого, только после закрытого или повышенного, после закрытого, запрещены.
碰槓・吃槓 [ponkan chikan]	Наши: Японские правила / Ари: Китайские правила.
Пон-кан, чй-кан	Объявление канцу сразу после кōцу или шунцу на том же ходу.
貫徹役満 [kantetsu yakuman]	Наши / Ари.
Доведение до конца	Требует завершить структуру руки для якуманов. Например, глаза для сўканцу.

Правила	Пояснения
海底嶺上法 [haitei rinshan nori]	Наши / Ари.
Одновременное взятие	Разрешает забрать хаитеи и риншан одновременно после объявления канцу.
複数加 [fukusū ka]	Наши / Ари. Другое название: «Двойной наброс».
Множественное повышение	Позволяет повторить объявление (пон → кан) с одного и того же игрока.
搶暗槓 [chan ankan]	Наши: Открытый / Ари: Любой.
Ограбление закр. канцу	Указывает можно ли ограбить закрытый канцу?
即法 / 明槓とかは後捲り	Наши: До / Ари: После / Ари: При следующем канцу. Чтение: [soku nori / minkan toka wa ato mekuri].
Дора открытого канцу	Открытие кан доры для открытого канацу происходит после сноса плитки в кон.
立直後の暗槓	⑥ Наши / Ари / Всегда. Чтение: [titchi ato no ankan]. Совет: исключите ожидание кōшапаи при кōцу.
Анканцу после рйчи:	Разрешает объявлять закрытый канцу после объявления рйчи. Запрещает окурикан.
待ちが変わる	⑥ Наши / Ари. Чтение: [machi ga kawaru].
Изменение ожидания	Разрешает изменение множества ожиданий в руке. Будьте внимательны с фуриеном. Пример: Объявляем рйчи с рукой: 1112 пин + 3 кōцу ветров. Ожидание: 2, 3 пин. Заходит 1 пин. Объявить закрытый канцу 1111 пин нельзя, так как ОЖИДАНИЕ с 2, 3 пин ИЗМЕНИТСЯ на 2 пин (в глаза).
手役が変わる	⑥ Наши / Ари. Чтение: [teyaku ga kawaru].
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, сананкō (3 анкōцу). Если объявить анканцу 1 пин, то изменится количество яку в руке: рйчи, сананкō (3 анкōцу – 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	⑥ Наши / Ари. Чтение: [tehai kōsei ga kawaru].
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 сō. Ожидание на 5 и 8 сō. В руке два кōцу и парные (кōцу 999 сō + кōцу 111 и парные 44 пин (+ фрейм 234) ИЛИ парные 11 и кōцу 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 сō можно объявить, т.к. он:

- не меняет ожидание в сō (оно как было на 5 и 8 сō, так и осталось);
- этот канцу не меняет структуру руки, т.к. кōцу 999 сō никак иначе, как кōцу 999 сō интерпретировать нельзя.

Пример: Объявляем рйчи с рукой 111222333 пин 8899 сō. Объявлять закрытый канцу нельзя ни на какой плитке (1,2,3 пин). Так как эту руку можно интерпретировать как три фрейма 123, 123, 123 пин.

何でも牌 [nandemo pai]	⑥ Наши / Ари / Сверх: <u>Зубодробительная связка правил</u> – каждое увеличение числа шантен при окурикане даёт +1 хан. Зависимое правило: «Сараша рйчи» (стр. 27), «Нагаши» (стр. 61).
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.

Вариативно: При включении правила "сараша рйчи" возникает интересная ситуация.

Рука: 234 222 333 444 пин Восток, Рйчи. В целом пример – это уже якуман или санбаиман (цепочка из закрытого тройного окурикана, см. сочетания с кōцу и канцу между собой), если разрешено местными правилами стола.

Канцу из окурикана можно объявить в любой момент, даже с нарушением структуры 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 риншанпаи плитки, при этом вы полностью скроете разбитые блоки руки, но это единственный случай их полного скрытия, иначе все они будут показаны. Помимо разбитых блоков руки у вас останется показано ожидание, полученное при объявлении рйчи. Статус руки "рйчи" запрещает объявлять открытые фреймы, поэтому рука должна быть восстановлена полностью со стены. Агари при этом 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 объявления агари за каждое увеличение числа шантен после объявления рйчи, получаемое при преобразовании окурикана в канцу, и при этом устанавливая статус руки в "сараша рйчи", сверху можно начислять +1 хан, что в общем даст +3 хан за восстановление статуса "тенпай" и ещё +2 хан за сараша рйчи к начальной стоимости руки. В случае неудачи потребуется не только выплатить некоторую сумму очков победителю, но и рассчитаться со штрафом по чомбо, если статус "тенпай" не будет восстановлен. Проверка статуса "тенпай" для данного случая обязательна.

Само собой показанные плитки после разрушения структуры руки сносить в кон нельзя поскольку они заблокированы статусом руки "рйчи", но при всём этом появляется возможность защиты, поскольку все новые вытянутые

Правила	Пояснения
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 окуриканов и любых парных, то вы можете воспользоваться этим в большем числе случаев, чем обычно, но данная структура руки является нерегулярной и совсем не популярна.	
形式聴牌 [keishiki tenpai] ⑦ Наши / Ари. Засчитывает тенпаи без наличия яку в комбинации из 13 плиток на руках.	
Формат тенпая / Тенпаи без яку:	Определяет наличие тенпая при исчерпывающей ничьей, устанавливая минимальный ранг руки (число хан) и возможность её завершения. Рука не считается тенпаи, если игрок явно не может корректно объявить агари хотя бы на одно любое из своих ожиданий. Влияет на выплаты нōтен баппу по ничьей.
不可能待ち [fukanō machi] ⑦ Наши: Нōтен / Ари: Тенпаи. Учитывает открытые плитки на столе.	
Невозможное ожидание	Разрешает наличие единственного невозможного ожидания при исчерпывающей ничьей, требующего наличия в руке больше идентичных плиток для получения статуса тенпаи, чем существует в колоде, иначе такая рука считается нōтен. При исчерпывающей ничьей в тенпае это запрещено. Например, ожидание в пенчан 12-, при наличии в руке всех троек той же масти цифр.
後付け [atozuke] ⑧ Наши / Ари. Разрешает объявить агари на руке без яку, если 14я плитка даст необходимый яку.	
Постоплата / Атозуке	Формат техая, при котором допускается получение единственного яку последней ожидаемой плиткой. При исчерпывающей ничьей тенпаи засчитывается даже при явно полностью вышедших ожидаемых плитках или невозможном ожидании, суджи разрешены, карагири жёсткий, куикае любой, если явно не указано иное.
中付け [nakazuke] ⑧ Наши / Ари. Автор: 桜井章一 [Sakurai Shouichi, 1943.08.04].	
Аванс / Наказуке	Формат техая, при котором допускается получение единственного яку последней ожидаемой плиткой, если при этом будет раскрыто менее половины плиток руки. При исчерпывающей ничьей тенпаи засчитывается даже при явно полностью вышедших ожидаемых плитках или пятую идентичную, если в ней имеется яку или рука раскрыта менее, чем на половину, суджи запрещены, карагири мягкий, куикае прилегающий, если явно не указано иное. Вариативно может сочетаться с правилом "совершенное понижение".
先付け [sakizuke] ⑧ Наши / Ари. Запрещает --/--, даже если 14я плитка даст необходимый яку.	
Предоплата / Сакизуке	Формат техая, при котором не допускается получение единственного яку последней ожидаемой плиткой. При исчерпывающей ничьей тенпаи не засчитывается при явно полностью вышедших ожидаемых плитках или невозможном ожидании, суджи запрещены, карагири мягкий, куикае прилегающий, если явно не указано иное.
完全先付け [kanzen sakizuke] ⑧ Наши / Ари. Варианты ромадзи: 付け / づけ / ツケ [juke / dzuke / zuke / tsuke].	
Совершенная предоплата	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. Вы можете собирать яку из множества фреймов в разноразной 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". Общепринятого варианта не существует.
超完全先付け ⑧ Наши / Ари. Чтение: [chō kanzen sakizuke].	
Сверх соверш. предоплата	Тоже, что и совершенная предоплата, но яку, полученное последней плиткой засчитывается только если все завершения руки находятся в этом яку, то есть нет вариантов не получить его в случае завершения руки. Вариативно запрещает объявлять агари, если рука содержит яку, получение которых зависит от ожидания, даже если в руке есть уже другие собранные яку.
超喰い下がり [chō kui sagari] Наши / Ари.	
Сверх требование к понижению	Абсолютно любая открытая рука кроме якуманов всегда даёт на 1 хан меньше. 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 [hōtei hai naki] Наши / Ари.	
Последняя плитка	На последней плитке живой стены запрещены все объявления, кроме агари.
サイクルヒット [saikuru hitto] Наши / Ари.	
Цикл	Пятое объявление агари подряд даёт минимум ханеман.
槓得点 [kan toku ten] Наши / Ари. Данное правило является частью правила «Укус».	
Выплаты по канцу	Получение мгновенных выплат за каждое объявление канцу. Варианты стоимости: a. даикан – накинувший 500, анкан – все по 500, шōкан – все по 500; b. даикан – накинувший 1000, анкан – все по 1000, шōкан – все по 1000; c. даикан – накинувший 3000, анкан – все по 2000, шōкан – все по 1000.
明槓罰符 [minkan battsupu] Наши / Ари: 1000 / Ари: Манган.	
Выплаты по откр. канцу	Правило предназначено для отлучения 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 окончанию раздачи без объявления агари этим игроком.
冲合 [chombo] / 罰 [batsu] Базовое правило. Размер / [O]ка или [И]грок / [M]гновенно или [P]аунд.	
Чомбо / Наказание	Штраф выплачивается за серьёзные нарушения правил. Текущая раздача прерывается и переигрывается. Стандартный набор стоимостей выплат:

Правила	Пояснения
	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.
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 поочерёдно снесены в кон во время своего хода.
罰符の免除 [bappu no menjo]	Наши / Ари.
Освобождение от штрафа	Если сумма штрафа менее 1000 очков.
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	Наши / Ари. Чтение: [haitei no choku zende no naki].
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 тенпая (агари)	Фиксированная базовая стоимость в 20 фу.
自摸符 [tsumo fu]	⑨ Базовое правило. Стоимость: Стандартная в 2 фу / Индивидуальная стоимость в фу.
Стоимость цумо:	Отметки (фу), начисляемые за агари по цумо.
嶺上開花の自摸符	⑨ Наши: 0 фу / Ари: 2 фу / Индивидуальная стоимость в фу. Чтение: [rinshan kaihō no tsumo fu].
В т.ч. за риншанпай	Отметки (фу), начисляемые за агари по цумо на плитке замены.
順子手両面 [shuntsu te ryanmen]	⑨ Наши: Обeim 0 фу / Пинфу / Тан' яō / Ари: Обeim 2 фу / Индивидуальная стоимость в фу.
В т.ч. шунцу те рянмен	Начисление отметок по цумо для рук, состоящих из 4 шунцу с ожиданием в рянмен.
門前加符 [menzen kafu]	⑩ Базовое правило. Мензен рон.
Стоимость закрытого рона:	Базовая стоимость агари по рон с полностью закрытой рукой 30 (Футеи + 10) фу.
門順子手両面 [men shuntsu te ryanmen]	⑩ Наши: Обeim 20 фу / Пинфу / Тан' яō / Ари: Обeim 30 фу / Индивидуальная стоимость в фу.
В т.ч. зкр. шунцу те рянмен	Начисление отметок за рон для рук, состоящих из 4 шунцу с ожиданием в рянмен.
平和老頭牌 [pinfu rōtōhai]	⑪ Наши / Ари.
Пинфу с терминалом	Требует наличие хотя бы одного терминала в пинфу. Делает невозможным яку танпин.
喰い平 [kuipin]	⑪ Закрытое, [рон] и мензен цумо / Закрытое, только мензен [цумо] / Открытое и закрытое [1 хан].
Требование к пинфу	Разрешает открытые фреймы в пинфу яку и указывает допустимый способ агари.
喰い断 [kuitan]	⑪ Наши / Ари.
Требование к тан' яō	Разрешает открытые фреймы в яку тан' яō – все серединные.
断平法 [tanpin nori]	⑪ Наши: 1 хан / Ари: 2 хан.
Совмещение пинфу и тан' яō	Интерпретация руки с четырьмя различными серединными шунцу (плитки от 2 до 8).
門前清自摸時の加符点	1 хан / 10 фу. Чтение: [menzen chin tsumo ji no ka fu ten].
Итоги мензен цумо	Определяет выплаты за яку. (10 фу – п. Акита.)
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.
連風牌符 [renfonpai fu]	Наши / Ари.
Двойной ветер	Позволяет складывать базовую стоимость ветров места и раунда.
荣封じ [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.
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.
開城 [kaijō] / 陥落 [kanraku]	Наши / Ари. Другое название: サレンダー [sarendā].
Капитуляция / Сдача	Цумо на первом круге стоит половину суммы от обычной стоимости руки.
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 (ко-игроков) в сумме хотя бы столько же или больше канцу, чем у оя. Дополнительное правило, рекомендуется только для игр с большим числом раундов.

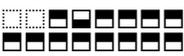
Правила	Пояснения
南不聴 [nan nōten]	Вариация. Наши / Ари.
Юг нōтен	Смена ветра если оя нōтен, а юг – тенпаи.
アリス [arisu]	Наши / Ари: Однократно / Ари: Совпадение. Получение: Выбор / Жетоны / Доры.
Элис / Арису	Объявление агари с полностью закрытой рукой позволяет открыть одну плитку в конце стены перед открытыми дорами. Если в руке игрока имеются плитки, соответствующие этому индикатору – он может выбрать получение дор или жетонов, вариативно 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. Получение: Выбор / Жетоны / Доры.
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.
鬱金香 [ukkonkō]	Наши / Ари.
Тюльпан	Правило идентично Элис/Алисе, но дорами являются предыдущая, совпадающая и следующая плитки, а нуки доры имеют трёхкратные выплаты.
御目 [o' me]	Наши / Ари.
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.
焼き鳥マーク [yaki tori māku] ⑫	Наши / Ари: 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.
焼き鳥 [yaki tori] ⑫	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 [yaki tori gaeshi] ⑫	Наши / Ари.
Возвращение якитори	Если все игроки достигли цели (нет активных якитори) – общий результат обнуляется и требуется повторное достижение цели.
鳳凰 [hōō] / 焼き直し ⑫	Наши / Ари: Всегда / Ари: Раунд / Ари: Брасу. Чтение: [yakinaoshi].
Феникс / Разогревание	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] ⑫	Вариация. Наши / Ари.
Жаренная свинина	При агари по рон завершивший руку передаёт 1 свой имеющийся маркер накинувшему.
昼飯 [hirumeshi] ⑫	Вариация. Наши / Ари: Укажите требуемое для восстановления число якитори.
Обед	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]	Наши / Ари.
Дораяки	Наличие канцу дор в брасу отменяет якитори. Вариативно только 1 сō (бамбуков).
鳥革命 [tori kaku mei]	Наши / Ари.
Куриная революция	При наличии открытого канцу 1 сō по окончанию раздачи все якитори реверсируются.
不聴罰符 [nōten bappu]	Базовое правило. Выплаты При Ничьей / Выплаты При Конфликте. Например: 3 / 4 / 0.
<u>Выплаты по ничьей</u>	Тенпаи игроки получают с остальных выплаты, разделяемые между ними поровну. 1 тенпай: 3000; 2 тенпая: 1500; 3 тенпая: 1000; 0 или 4 тенпая: выплат нет. Если при исчерпывающей ничьей у всех на руках тенпай – банкрот считается нōтен. Вариативно при отсутствии выплат производится ставка на кон 1000 очков с каждого. Вариативно оя может не делать ставку, вариа. ставка даёт ещё одну хонбу.
立直棒戻 [titchibō modoshi]	Ока / Объявивший агари / Возврат.
<u>Возврат рйчи ставок</u>	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 titchibō]	Ока / Лидер / Возврат.
<u>Остаток рйчи ставок</u>	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.
点数清算 [tenshū seisan]	Базовое правило. Нет (×) / Вниз (–) / Математическое (±) / Вверх (+) / Выравнивание (=).
<u>Погашение счёта</u>	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 округ-

Правила	Пояснения
	ление / 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]	Нет / 0 (есть пā ренчан) / 100 / 200 / 300 / 400 / 500 / 600. По умолчанию 100 очков.
Счётчик ренчанов / Счётные палочки / Пена	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, накинувшем 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]	Наши / Ари: 500 / Ари: 1500.
Палочка 1500	Играется тонпүсен. Стоимость хонба – 500 с каждого. Вариативно 1500 с каждого.
世襲遺産 [seshū honba]	Наши / Ари. (Св. руки / 8 хонб, например, Наши / Ари.)
<u>Унаследованные хонба</u>	Должен ли игрок иметь собственные хонба в достаточном объёме, чтобы применить правила стола "Связывание руки" и "8 хонб".
魔凶星 [ma kyōsei]	Наши / Ари.
Дьявольская звезда	Если имеется от четырёх хонб в начале раздачи – все верхние доры открываются. Объявивший агари может смотреть урадоры даже без рйчи с открытой рукой.
祝儀 [shūgi] / チップ [chippu]	Наши / Ари.
Жетоны	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 и они забрасывают свои аккаунты, при обмене жетонов на рейтинг – они не уходят в минус и лишние записи в таблице рейтинга сильно сокращаются. Жетоны дают за: ака доры, три вида ака дор, агари на ака дору, двойной ричи, йппацу, риншан каихō, хаитеи, хōтеи, канцу, чанкан, санканцу, канбури, саншоку дōкō, чин' ицу, пределы от мангана, вариативно 10+ хан яку, доры и арису. Вариативно за некоторый минимум дор, например, от канцу дор, пары кōцу дор или 6 дор в разнобой. Рекомендуемая стоимость: 1 жетон за 3 хан, это в 3 раза меньше средней стандартной стоимости (жетон с трёх игроков, а не с каждого), иначе потребуются 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).
本日のドラ [honjitsu no dora]	Наши / Ари.
Дора дня	Омоте дора в первой раздаче определяет дополнительную дору на весь день.
赤ドラ格 [aka dora kaku]	Наши / Ари: Всегда / Ари: Мензен / Ари: Рйчи.
<u>Ранг красных дор</u>	Описывает условие получения дополнительного удвоения очков в случае объявления агари: всегда, мензенчин, рйчи.
諸乗り [moro nori]	Укажите оценку фрейма. 全巻 [zenkan] :: 部分的に [bubunteki ni] :: 暗牌 [anpai] :: 喰い暗牌 [kuianpai]
Все собравшиеся	Фрейм дор может оцениваться по полному числу плиток (<i>зенкан</i>) или на одну меньше (<i>бубунтеки ни</i>), по числу закрытых плиток (<i>анпай</i>) или на одну меньше (<i>куианпай</i>). В исходных правилах кōцу дор давал 2 хан, поскольку он сильно дисбалансен по соотношению сложность-выплата. 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.
超光ドラ卓 [chō kō dora taku]	Наши / Ари.
Сверх светящийся дора стол	Когда в живой стене остаётся 40, 30, 20 и 10 плиток – открывается ещё одна дополнительная дора, таким образом размер мёртвой стены составляет 11 тонгов.
ぞろ目(ダブ)ドラ	Наши / Ари + a / b / c. Чтение: [zorome (dabu) dora].
Дублет дор / Дублет – двойная дора	Мёртвая стена 8 тонгов – 2 омоте доры. Вариативно при выпадении открывается: a. две доры: кости 2d6 – дубля, кость 1d12 – 1 или 12; b. три доры: кости 2d6 – дубля единиц, кость 1d12 – 1+1, 1+12, 12+1, 12+12 (2 бр.); c. ещё одна дора: при наличии ака доры в индикаторах.
永田町 [nagata chō]	Наши / Ари.
Улица Нагата	Определяет дополнительные доры броском кубиков, где 10 – драконы, 11 – единицы, 12 – ветра. Остальное – достоинства мастей цифр. Семёрки могут быть дорами всегда, обсудите это отдельно. Используйте чёт-нечет кость, при этом 11 – двойная дора в стене.
現物ドラ [genbutsu dora]	Наши / Ари.
Реальная дора	Классическая схема индикация дор, при которой дора совпадает с индикатором, уменьшающая количество копий дор до трёх, что может быть полезно в некоторых видах игры.
逆転ドラ [gyakuten dora]	Наши / Ари.
Реверс при доре	Снос маркера доры реверсирует очерёдность хода игроков.
裏捨て [ura sute]	Наши / Ари.
Отвержение урадор	Каждый игрок тянет по урадоре, данную плитку он может снести в текущем раунде только 1 раз. Если другой игрок сносит 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.
ラス確 [rasu kaku]	Джансō. Наши / Ари: Победитель / Ари: Последний. Синоним: アガラス [agarasu].
Определённо последний	Маджонг салон. Требование подтверждения последнего места в игре – аренда стола оплачивается этим игроком при игре без денежных ставок. Возможен вариант оплаты арен-

Правила	Пояснения																								
ды 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 / Скорость ветра	Джансб. Наши / Ари. 不 [nō] :: 有 [yū] = тенпин :: 点 [ten] :: ピン [pin] :: 菊 [koku] :: 十 [deka] Устанавливает курс обмена пунктов в йены в соответствии со ставкой. Ставки: нет (нб), стандартная (йū) обычно тенпин. Курс обмена: очки (тен), пин (от пинта), горсть (коку).																								
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Название</th> <th>Нб рёто</th> <th>Тен ичи</th> <th>Тен сан</th> <th>Тен го</th> <th>Тен пин</th> <th>Тен коку</th> <th>Тен дека</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> <td>5,0</td> <td>10,0</td> </tr> <tr> <td>Курс, Йен/П</td> <td>0</td> <td>10</td> <td>30</td> <td>50</td> <td>100</td> <td>500</td> <td>1000</td> </tr> </tbody> </table>	Название	Нб рёто	Тен ичи	Тен сан	Тен го	Тен пин	Тен коку	Тен дека	Ставка	0,0	0,1	0,3	0,5	1,0	5,0	10,0	Курс, Йен/П	0	10	30	50	100	500	1000
Название	Нб рёто	Тен ичи	Тен сан	Тен го	Тен пин	Тен коку	Тен дека																		
Ставка	0,0	0,1	0,3	0,5	1,0	5,0	10,0																		
Курс, Йен/П	0	10	30	50	100	500	1000																		
喰い役 [kui yaku] 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. 																									
<u>Вариант:</u> кантецу закрыто – рон и цумо, открыто – только цумо; кантецу и яку открыты, есть доры – только цумо.																									
チン(鳴き) [chin] Чин / Динь (Объявление)	Наши / Ари: Камича / Ари: Фуданно. Объявление ограбления для составления парных. Ограбление только с камича или применяется правило "Непрерывная очерёдность" (для тоимена парные кладутся боком). Для получения тенпая (тенчин) можно ограбить любого игрока.																								
加吃 [ka chi] Повышенное шунцу	Наши / Ари. При наличии открытого шунцу можно повысить его 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. При повышении используйте объявление "Джун!".																								
加碰 [ka pon] Повышенное кōцу	Наши / Ари. При наличии открытых парных можно повысить их до кōцу. При начальном ограблении игрока напротив все плитки кладутся боком в два ряда, напоминая пирамиду или уголок.																								
列 / 連 [tsura / retsu] Фрейм плиток "Цура" "Вереница / Товарищи"	Наши / Ари. Чтение и перевод иероглифов равнозначен. Вы можете повышать (продолжать) 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 иккишūкана и саншоку.																								
綴子 [teitsu] Категория фреймов "Теицу"	Экспериментальное правило 4+ шантен. Наши / Ари. 両子 [ryantsu] :: 筋子 [sujitsu] :: 頂子 [tintsu] Фрейм, состоящий из трех одномастных не соседних плиток цифр, но не являющаяся ни кōцу, ни шунцу. Свойства идентичны шунцу, но данный фрейм невозможно использовать в яку, где требуется строгое наличие шунцу. При формировании фрейма объявление звучит как "Теи!", при этом его приоритет выше, чем у объявления "Чи!". Теицу похож на шунцу, но последовательная разница достоинств плиток у него равна двум для рянцу (от же теицу), трём для суджицу или четырёх для тинцу. Все переплетённые фреймы руки, заменяющие шунцу, должны быть однотипными. Вариативно допускается до трёх однотипных, поскольку размер фрейма равен трём и мастей цифр тоже три. Вариативно базовая стоимость закрытого тинцу фрейма равна 2 фу.																								
連子 [rentsu] :: 綴子 [teitsu] Фрейм плиток "Ренцу"	Наши / Ари. Правило региона Тōхоку в Японии. Фреймы типа теицу. Фрейм, состоящий из трех разномастных плиток цифр идентичного достоинства – переплетённое кōцу, но не являющийся ни кōцу, ни шунцу. Базовая стоимость идентична кōцу, но ренцу невозможно использовать в яку вместо кōцу. При формировании открытого ренцу объявление звучит как "Рен!", при этом его приоритет выше, чем у объявления "Пон!". Сочетается с чйтоицу – яку чйренкоку.																								
変則面子 [hensoku mensu] Странные правила фреймов	Вариация. Наши / Ари. パイザリ [paizuri] :: 撃鼓愕曹 [chikūāsuaō] :: 西北飄 [shīpēyao] :: 両風挟幺 [ryanfonchaoyaō] :: 孔雀東南飛 [hōchaoton' nanfei] Разрешает использовать различные нестандартные фреймы плиток. Каждый набор сам по себе. Слева направо: паизури, чйкūāsuaō, шйпēня, рянфончаояō и хōчаотон' нанфеи.																								



Фреймы имеют свои уникальные особенности. Паизури считается за шунцу, чйкūāsuaō за коцу и даёт 2 хан, рянфончаояō состоит из пары любых ветров и любой плитки, хōчаотон нанфеи является кōцу из трёх любых плиток в перечне.

Правила	Пояснения
天和トリブル地和 Тенхō и тройное чйхō	Наши / Ари. Чтение: [tenhō toripuru chihō]. 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.
橙牌 [tōhai]	Вариация. Наши / Ари. Стена у востока и запада на 1 тонг длиннее.
Горький апельсин	Четвёртый набор драконов померанцевого цвета. Просто используйте плитки сезонов.
賽子法 [saikoro nori]	⑬ Ваша конфигурация описывает весь процесс разлома стены и набора плиток на руки.
Кости	Комплектация костей, описание процесса разлома стены и набора плиток на руки.
方基点 [hō kiten]	⑬ По часовой / Против часовой.
Направление отсчёта	Указывает в какую сторону отсчитывать тонги мёртвой стены от позиции разлома.
何でも [nan demo]	Наши / Ари.
Всё, что угодно	Игра в кругу друзей или семьи, разрешаются любые мелкие нарушения без штрафов в любых количествах – ложные объявления, балабольство, отмена хода и т.п.
確定点数 [kakutei tensū]	Наши: Любое / Ари: Укажите минимум.
Фиксированный счёт	Минимальная сумма очков в конце игры у лидера, дающая право на получение главного приза за первое место в игре – ока. Данная сумма отвечает за начало дополнительных раундов, обычно нужно превысить гентен для их отсутствия. Варианты минимального превышения гентена: 0, +100, +1000, +3300 или +5000 очк. При системе предоплаты с покупкой талонов на игру в жданс ока может не выплачиваться победителю игры, если лидер не достиг заданного минимума, а дополнительные раунды в правилах отсутствуют.
茶い / 茶いろ [chai / chairo]	Наши / Ари.
Чай / Коричневый	Объявление отмены своего последнего хода при отсутствии ограбления и перехода хода.
喰い下我利 [kui sagari]	Стандартно не настраивается, зависит от базы. Выбор: 手 [te] / 開 [kai] / 皆 [mina] / 括 [katsu].
Требование к понижению	Открытая рука даёт на 1 хан меньше. Правило не работает с канцу яку, якуманами и вариативно сочетаниями открытых яку – эти случаи оцениваются табличными или договорными рангами руки. Варианты понижения ранга на 1 хан: рука, открытые яку, все яку, открытые блоки.
茶柄 [chagara]	Вариация. Наши / Ари.
Ча́гара (рыба из бычковых)	Устанавливает курс: 1 жетон (или 2 жетона) = 1 хан = 1 пункт. Обычно применяется для линейных систем выплат. Заменяет бинту, детали оговариваются отдельно.
富裕 [fuyū]	Вариация. Вспомогательное правило для линейных систем выплат. Наши / Ари.
Достаток	Устанавливает курс соответствия хан к фу. Например: 1 хан = 25 фу.
一次和了点 [ichiji hōra ten]	Вариация. Наши / Ари: [Хонба (5 фу) / Фуйй (25 фу) / Отсечение (10 хан) / Гентен (29 хан)].
Линейная стоимость агари	Формула выплат: P = Фуйй × Хан + Ра́чан + Фу, где: Фуйй = 25; Ра́чан = рассчитывается без учёта фу по атама хане – до 6 хан = 10% (или 20%), от 7 хан = 20%, взимается с учётом фу. Вариативно при расчёте гнёта оя отметки (фу) могут переводиться в хан и округляться вниз до целых. Вариативно гнёт оя может бытькратно больше процентной ставки фу-палочки. Для рейтинговой игры рекомендуется минимальный гнёт оя до 10÷20%, для азартной игры можно установить значение вплоть до 100% (то есть x2). Отсечение: фу в яку не взимается с 5 или 10 хан, выберите любое значение в диапазоне, лучше больше. База, фу: тенпай = 2; открытая рука по цумо = 3; зарытая рука по рон = 8; остальное – 50% от стандарта. Вариативно при применении канцу ранжирования руки отметки (фу) за канцу равны кōцу базе + 4 (анкō важных). Минимальное содержание руки с учётом тенпая: 1 хан 0 фу или 0 хан 22 фу. Яку: открытые блоки, в т.ч рон – более 50% = минус 1 хан; откр. бл., в т.ч рон – до 50% со всеми шунцу = минус 10 фу; закрытая рука со всеми шунцу = минус 5 фу; чйтоицу = 2 хан 10 фу; дж. тан'яō = 2 хан; танпин = 1 хан 5 фу. Мензенчин цумо хō: 1 хан или 0,5 хан с переводом в фу и округлением вниз до целых – стандартно это 12 фу. Пределы: манган = 5; ханеман = 6÷7; байман = 8÷9; санбайман = 10÷11; 1й якуман = 12; 2й якуман = 18 или 24. Расчёт значений, процент от фуйй с округлением вверх до целых единиц: фу-палочка (хонба) – 10, 20 или 50 (сумма = 1, 2 или 5 хан); хан-палочки (остальные) – 100, 400 и 1000 (ранг палочек = 1, 4 и 10 хан). Результат – фу = 20%, очки: 5, 25, 100, 250. Итого: 24 хан = 600 очков. Ча́гара: стандартно. Гентен (24÷36 хан = 600÷900 очков): 29 хан = 725 очков. Ока (0÷48 хан = 0÷1200 очков): 20 хан = 500 очков. Округление: математическое или швейцарское вверх (2,4 → 0; 2,5÷7,4 → 5; 7,5÷12,4 → 10). Выплаты по рон: за всех, без одного ко-игрока (стандартно), 2/3 или 3/4 от суммарных выплат по цумо. Нōтен: 3 хонбы за каждого игрока. Игроки при выплатах и их получении могут иметь разницу в одну хонбу по атама хане относительно оя. Хонба = 3N div [Нōтен or Тенпай]; ДопХонба = 3N mod [Нōтен or Тенпай]. Вариативно: 2 игрока – 30 или 60 фу, 1 или 2 хан; 3÷4 игрока – 60 фу; 5÷6 игроков – 90 фу; 7÷8 игроков – 120 фу.
一次域の賞 [ichiji iki no shō]	Вариация. Наши / Ари: [-К/О][÷5÷6][×0,25÷1÷+5÷20][÷Ж]. По умолчанию: К/6/+10/-.
Линейная премия за пределы	Правило дополнительных выплат для линейной стоимости агари. Устанавливает выплаты похожие на ограниченные общепризнанные в нелинейной системе. Формула дополнительных выплат, при минимальном комбинационном ранге руки 5 или 6 хан, без учёта фу: P = КомбинационныйРангРуки – 4. Можно использовать общий ранг руки. Выплаты от якумана, хан: P = 20Y, где Y – кратность якумана, при x0,5 = [1; 1,5; 2], при x1 = [1; 2; 3]. Или установите шаг между якуманами, хан: +[5÷20]. Формула призовых выплат, жетоны: S = ОкрВниз((КомбинационныйРангРуки – 2) / 2). За якуманы – кратко.
嶺上牌を降ろす	Антирукожоп. Наши / Ари. Чтение: [rinshanpai wo orosu].
Спуск риншанпая	Требование обязательного сноса первого риншанпая в нижний слой слева от второго риншанпая. Применяется для исключения случайного разрушения мёртвой стены при открытии омоте доры. Является правилом хорошего тона. Смотрите схему слева.
	

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 [omote/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 ryū kyoku] :: 支出 [shishutsu] :: 計算 [keisan]

Паифу – запись хода игры в виде отчёта развития рук игроков, представляющего из себя таблицу последовательности набора и сноса 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*), снесённые плитки (*де*) и завершение / конечная рука (*саишю*). Всё остальное представляется в свободной форме. Минимальный заголовок паифу состоит из: наименования игры/чемпионата/правил (*хйōки-меи*), состава колоды (*мāджан пай*, чаще всего это ака доры, 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*); плитка ренчана (*нйū*) и его номер; 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, сараша рйчи, мензен цумо, риншан каихō, хайтеи, кан за каном, тенхō, чйхō, канбури, хōтеи, цубамэ гаеши, чанкан, ренхо, кяндонхō, пōхои пāренчан, 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 (*рйū кёку – тенпай, нōтен*), аборт (*точū рйū кёку – причины*);

В итоговом блоке записывается информация о выплатах (*шишюцу*) 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] :: 栄 / 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" / "Эрис" / "Тюльпан" / "Взгляд". Не поместившиеся открытые плитки указывайте под заголовком в свободных ячейках, отделив их чертой.

表記名:		Подробные правила				麻雀牌:		Стандартная колода, без ака дор, 136 шт.				
#	1 / 12	場局巡連:		東 東 東 0		供託:	0	陸:	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	吃 槓 立直										
	名	無し: 0 積み棒: 1 供託: 0 立直: 0 翻: Шнур, 2 доры										
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 снесена 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 сѳ), а у юга есть незащищённая курица (юг объявил шунцу с 1 сѳ, но не использовал 8 сѳ 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	取	吃	碰	槓	5	槓	槓	吃	9	10	10	立直	14	吃	16	18	19	槓	19	19
	出				西 ↓	三萬			東		↓	↓		六萬		一萬	發	七萬		
	最終	吃	碰	←	槓	→	→	槓	碰	→	槓	立直 ↑	碰	立直	槓	19	南	南		
	無し:	2	積み棒:	0	供託:	9	200	立直:	1	結果:	Нōтен									

Первый круг – игрок вытаскивает со стены 3 сѳ и объявляет аншунцу, затем сносит 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 анкѳцу, затем сносит 6 сѳ, с которого другой игрок объявляет минкѳцу. 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 сносит 4 пин, с которого другой игрок объявляет минканцу, начиная новый шестой круг, после чего берёт риншанпай 7 ман, который сносит в кон. Восьмой круг – игрок вытягивает со стены 3 ман и объявляет анканцу, затем тянет риншанпай 1 сѳ 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 сѳ и сносит 6 ман. Объявления рйчи с последующим ограблением рйчи-плитки записываются как показано ниже. Двенадцатый круг – игрок вытаскивает Зелёного дракона из стены и сносит его в кон с объявлением рйчи, но другой игрок объявляет с этой плитки минкѳцу. Четырнадцатый круг – игрок вытаскивает из стены Красного дракона и сносит его в кон, но западный игрок объявляет с этой плитки минканцу. Шестнадцатый круг – игрок вытягивает из стены 6 ман и объявляет шунцу, затем сносит 5 сѳ, объявляя рйчи, но южный игрок делает с рйчи-плитки 5 сѳ объявление минкѳцу 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 сносит 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 сѳ, после чего сносит из руки 8 сѳ. 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 минкѳцу, дважды повышенное тоицу, два

минканцу. Шунцу и анканцу поясняющих стрелок не требует – их форма строго стандартизирована. При использовании наименования места для обозначения повышенного фрейма требуется две ячейки – для имени и для числа повышений.

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 / 貳	ni	ryan	9	九	玖	kyū	chū
3	三	參 / 參	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	

Универсальная адаптация малазийской колоды плиток

Малазийский набор – это обычные плитки с изображениями европейских карт, он состоит из двух колод, поэтому для игры в стандартный маджонг вам придётся купить 2 набора. "Десятки ман" в 馬吊 [mǎdiào]: 十 [shí / tǐ] / 塊 [kuai].

10: Дракон	Валет: Сезон	Дама: Цветок	Король: Ветер
Бубна: Шй / Тō / Каи	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

Разное

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

Правило	Пояснения
現物牌 [genbutsu pai]	④ Наши / Ари. Является частью правила «Сбор фреймов и снос» (карагири, а не куикае).
Снос идентичной	Разрешает снос идентичной ограбленной плитке.
筋牌 [sujī pai]	④ Наши / Ари. Является частью правила «Сбор фреймов и снос» (карагири, а не куикае).
Сдвиг шунцу	Разрешает сдвиг шунцу – снос плитки с противоположного края от ограбленной.
海底の直前での立直	Наши / Ари. Чтение: [haitei no chokuzende no ōchi].
Рйчи перед посл. плиткой	Разрешает объявление рйчи, когда в живой стене осталось до трёх плиток.
おまけ付き平和 [omake tsuki pinfu]	Наши / Ари.
Подходящая скидка к пинфу	Если у набросившего в рон к вашему пинфу есть открытое шунцу, то вы можете забрать его себе и попытаться улучшить свою руку.
保険 [hoken]	Наши / Ари / Якуман.
Страхование	Объявление "Хокен!" ("Страховую!") во время тасования плиток для любого другого игрока на любую плитку, с оплатой ему 1000 очков. В результате этот игрок не может объявить рон на эту плитку, но она не создаёт фуритен ситуацию. Две одинаковые страховки быть не может. Отказаться от

Правило	Пояснения																																																						
страховки нельзя. Вариативно при наличии якумана у застрахованного можно пренебречь страховкой и объявить рон, при этом половина стоимости выплачивается страховщику.																																																							
光った [hikatta]	Наши / Ари.																																																						
Засветилось	Объявление "Хикатта!" ("Светись!") и дубль на 2дб костях даёт х2 гнёт игроков.																																																						
捨牌自摸 [sutehai tsumo]	Наши / Ари.																																																						
Снесённое цумо	Снос агари плитки уменьшает выплаты на 1 хан, но ранг руки не меняется.																																																						
青短冊 [ao tanzaku]	Наши / Ари / Цумо.																																																						
Синяя полоска (карта из ханафуды)	Каждая дора в якумане "Кокүши мусō" даёт ещё 1000 очков. Вариативно только при агари по цумо.																																																						
混清老役満縛り	Наши / Ари. Чтение: [honchinrō yakuman shibari].																																																						
Обновлённое якуман связывание	При ситуационной ничьей учитывается яку на руках. Разрешены только следующие яку: "Джунчан", "Хоницу", "Хонрōтō", "Нагаци", "Чиницу" и якуманы. Если ни одного из перечисленных яку в тенпае нет – распределение обычное, иначе учитывается только самое старшее по числу хан из указанных яку, остальные считаются нōтен.																																																						
現物法 [genbutsu nori]	Наши / Ари.																																																						
В наличии	Вы получаете жетон за некоторый минимум дор на руках, минимальный порог оговаривается отдельно. Например, от канцу дор, пары кōцу дор или 6 дор в разнобой.																																																						
もう何も恐くない	Наши / Ари. Чтение: [mō nanimo kowakunai].																																																						
Уже ничего не страшно	Имеется ситуация с объявлением агари рангом в якуман без достижения гентена. Победитель игры при этом получает жетоны или выплаты. Оговорите это заранее отдельно.																																																						
役満祝儀 [yakuman shūgi]	Наши / Ари: Укажите выплаты за цумо/рон.																																																						
Жетоны за якуман	Дополнительные выплаты за сбор якумана. Цумо, все по / рон, хōджү: 2/3, 4/6, 4/8, 5/5, 5/10, 10/10. Цумо или рон все по: 2, 6. За многократные якуманы число жетонов увеличивается кратно. Имеется правило оценки якуманов. 5 жетонов: Ренхō. Цумо, все по 10 / рон, хōджү 15: Джунсеи кокүши мусō, Джунсеи чүренпōтō, Сүанкō танки, Даисүшй, Чйшин үшй. Цумо, все по 20 / рон, хōджү 30: Сүканцу.																																																						
域の賞 [iki no shō]	Наши / Ари: Укажите премию для каждого предела.																																																						
Премия за пределы	Минимум укажите дополнительные выплаты в очках, выплаты жетонов могут указываться отдельно. Манган: жетон и 500÷1000 очков. Ханеман: жетон и 1000÷1500 очков; 3 жетона. Баиман: 4 жетона. Санбаиман: 4 жетона и 2000 очков. Якуман: 5 жетонов.																																																						
占めた [shimeta]	Наши / Ари.																																																						
Вышло	Рйчи и три идентичных плитки в коне по гориз., вертикали или диагонали, даёт 1 жетон.																																																						
略式和了点 [ryakushiki hōra ten]	Вариация. Наши / Ари.																																																						
Неофициальная стоимость агари	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Хан</th> <th>Оя</th> <th>Ко</th> <th>Хан</th> <th>Оя</th> <th>Ко</th> <th>Хан</th> <th>Оя</th> <th>Ко</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>1500</td> <td>1000</td> <td>4÷5</td> <td>12000</td> <td>8000</td> <td>11÷12</td> <td>36000</td> <td>24000</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>3000</td> <td>2000</td> <td>6÷7</td> <td>18000</td> <td>12000</td> <td>13÷25</td> <td>48000</td> <td>32000</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>6000</td> <td>4000</td> <td>8÷10</td> <td>24000</td> <td>16000</td> <td>26÷38</td> <td>96000</td> <td>64000</td> </tr> </tbody> </table>	Хан	Оя	Ко	Хан	Оя	Ко	Хан	Оя	Ко	1	1500	1000	4÷5	12000	8000	11÷12	36000	24000	2	3000	2000	6÷7	18000	12000	13÷25	48000	32000	3	6000	4000	8÷10	24000	16000	26÷38	96000	64000																		
Хан	Оя	Ко	Хан	Оя	Ко	Хан	Оя	Ко																																															
1	1500	1000	4÷5	12000	8000	11÷12	36000	24000																																															
2	3000	2000	6÷7	18000	12000	13÷25	48000	32000																																															
3	6000	4000	8÷10	24000	16000	26÷38	96000	64000																																															
	Отметки фиксируются и всегда равны 30 фу, используется только ранг руки. Вы можете применить округление выплат с двух хан до тысяч, при этом палочки в 100 очков использовать как палочки в 500 очков. Канцу срединных даёт 0,5 хан, канцу важных даёт 1 хан. Данная система имеет проблемы с чйтоицу и пинфу яку. Обсудите их стоимость отдельно, для чйтоицу яку существуют варианты 1 хан 50 фу и 2 хан 30 фу. Для пинфу стандартов нет.																																																						
有り有り法 [ari ari nori]	Сокращение. Общепринятого порядка соответствия не существует.																																																						
Группа правил	Пара переключателей, отвечающая за куитан и атозуке. До кучи позволяет заказывать кофе (и чай, чаще зелёный), в этом случае переключатели отвечают за молоко и сахар.																																																						
60符打ち切り [rokuji fū chi kiri]	Наши / Ари.																																																						
Перераспределение при достижении 60 фу	Если число отметок достигает 60 и выше – ранг руки увеличивается на 1 хан, а число отметок устанавливается в 30 фу. Чаще всего применяется для санмā, иногда для ёнмā.																																																						
三麻の1000点単位の点数	Санмā. Наши / Ари. Чтение: [sanma no sen ten tan' i no ten sū].																																																						
Тысяча очковая система оценки	Выплаты в тысячах: Оя рон / Ко рон (Оя цумо / Ко цумо: оя + ко).																																																						
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Хан Фу</th> <th>30</th> <th>40</th> <th>50</th> <th>Хан</th> <th>Предел</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3">1</td> <td>2 / 1</td> <td>2 / 2</td> <td>3 / 2</td> <td>4÷5</td> <td>12 / 8 (6 все / 5 + 3) – манган</td> </tr> <tr> <td>(1 все / 1 + 1)</td> <td>(1 все / 1 + 1)</td> <td>(2 все / 1 + 1)</td> <td>6÷7</td> <td>18 / 12 (9 все / 8 + 4) – ханеман</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>8÷10</td> <td>24 / 16 (12 все / 10 + 6) – баиман</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">2</td> <td>3 / 2</td> <td>4 / 3</td> <td>5 / 4</td> <td>11÷12</td> <td>36 / 24 (18 все / 16 + 8) – санбаиман</td> </tr> <tr> <td>(2 все / 1 + 1)</td> <td>(2 все / 2 + 1)</td> <td>(3 все / 3 + 1)</td> <td>13</td> <td>48 / 32 (24 все / 20 + 12) – якуман</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>26</td> <td>96 / 64 (48 все / 40 + 24) – х2 якуман</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">3</td> <td>6 / 4</td> <td>8 / 6</td> <td>10 / 7</td> <td>11÷13</td> <td>36 / 24 (18 все / 16 + 8) – санбаиман</td> </tr> <tr> <td>(3 все / 3 + 1)</td> <td>(4 все / 4 + 2)</td> <td>(5 все / 5 + 2)</td> <td>14</td> <td>48 / 32 (24 все / 20 + 12) – якуман</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>28</td> <td>96 / 64 (48 все / 40 + 24) – х2 якуман</td> </tr> </tbody> </table>	Хан Фу	30	40	50	Хан	Предел	1	2 / 1	2 / 2	3 / 2	4÷5	12 / 8 (6 все / 5 + 3) – манган	(1 все / 1 + 1)	(1 все / 1 + 1)	(2 все / 1 + 1)	6÷7	18 / 12 (9 все / 8 + 4) – ханеман				8÷10	24 / 16 (12 все / 10 + 6) – баиман	2	3 / 2	4 / 3	5 / 4	11÷12	36 / 24 (18 все / 16 + 8) – санбаиман	(2 все / 1 + 1)	(2 все / 2 + 1)	(3 все / 3 + 1)	13	48 / 32 (24 все / 20 + 12) – якуман				26	96 / 64 (48 все / 40 + 24) – х2 якуман	3	6 / 4	8 / 6	10 / 7	11÷13	36 / 24 (18 все / 16 + 8) – санбаиман	(3 все / 3 + 1)	(4 все / 4 + 2)	(5 все / 5 + 2)	14	48 / 32 (24 все / 20 + 12) – якуман				28	96 / 64 (48 все / 40 + 24) – х2 якуман
Хан Фу	30	40	50	Хан	Предел																																																		
1	2 / 1	2 / 2	3 / 2	4÷5	12 / 8 (6 все / 5 + 3) – манган																																																		
	(1 все / 1 + 1)	(1 все / 1 + 1)	(2 все / 1 + 1)	6÷7	18 / 12 (9 все / 8 + 4) – ханеман																																																		
				8÷10	24 / 16 (12 все / 10 + 6) – баиман																																																		
2	3 / 2	4 / 3	5 / 4	11÷12	36 / 24 (18 все / 16 + 8) – санбаиман																																																		
	(2 все / 1 + 1)	(2 все / 2 + 1)	(3 все / 3 + 1)	13	48 / 32 (24 все / 20 + 12) – якуман																																																		
				26	96 / 64 (48 все / 40 + 24) – х2 якуман																																																		
3	6 / 4	8 / 6	10 / 7	11÷13	36 / 24 (18 все / 16 + 8) – санбаиман																																																		
	(3 все / 3 + 1)	(4 все / 4 + 2)	(5 все / 5 + 2)	14	48 / 32 (24 все / 20 + 12) – якуман																																																		
				28	96 / 64 (48 все / 40 + 24) – х2 якуман																																																		
我利倍 [gari bai]	Санмā. Наши / Ари.																																																						
Двойная выгода	Гари в индикаторе дор даёт удвоение очков при агари.																																																						

Правило	Пояснения
我利三倍 [gari san bai]	Санмā. Наши / Ари.
Тройная выгода	Ака дора в индикаторе дор даёт утроение очков при агари.
四国カルスト [shikoku karusuto]	Табу.
Карстов слой о. Шикоку	Сметание плиток на столе с целью скрытия состава своей руки. Штраф – якуман.
ちゃぶ台返し [chyābu dai gaeshi]	Табу.
Опрокидывание стола	Штраф – манган и 1 жетон каждому, а также компенсация расходов за разбитое. В джансō вам скорее всего запретят приходить ещё.
オークション [ōkushon]	Вариация. Наши / Ари.
Аукцион	Тянувший плитку игрок является аукционистом, остальные игроки начинают торги за эту плитку, делая ставки кратные 100 очкам, победитель торга покупает у него плитку, после чего ход передаётся игроку справа от аукциониста. Если торги не состоялись – аукционист может забрать плитку себе и снести другую. Объявления прерывают круг как обычно. Аукционист может делать ставки, и в случае своей победы в торгах оставляет свою оплату в центре стола вместе с рйчи ставками, забираемые победителем раздачи.
予知 [yo chi]	Вариация. Наши / Ари.
Предсказание	Стена строится в 2 ряда 1 слой, а не 2 слоя 1 ряд. Оя открывает первые 3 плитки живой стены, поскольку у него на руках уже все 14 плиток. Далее все игроки в свой ход открывают следующую плитку, чтобы их всегда было 4, а потом уже тянут себе плитку, делая свой ход. Вариативно за открытие плиток могут отвечать только оя и запад.
大面子 [dai mentsu]	Вариация. Наши / Ари.
Большие фреймы	Меняет структуру руки. Три фрейма по четыре плитки и пара. Канцу упраздняется. На руках остаются все те же 13 плиток. Существует яку с подобной структурой, даёт 2 хан.
大韓民国 [dai kan min koku]	Наши / Ари.
Южная Корея	При одновременном объявлении агари по рон в якуман и канцу выплаты за якуман получает объявивший канцу игрок. Вариативно только для якумана "Кокўши мусō".
三鳥~ [san tori]	Наши / Ари.
Три курицы	Кōцу 1 сō, снесённые в кон, обычно подряд. Даёт 1 хан.
ミニ三元 [mini sangen]	Наши / Ари.
Мини санген	Снос в кон по две плитки каждого дракона. Даёт 1 хан.
宣言ドラ [sengen dora]	Автоматический стол. Наши / Ари.
Объявленная дора	Оя перед броском кубиков может объявить любую плитку дорой.
役鳴き [yaku naki]	Наши / Ари.
Объявление яку	Требует при агари перечислять яку, доры и дополнительные выплаты в составе руки.
単牌式 [tan pai shiki]	2 слоя / 3 слоя / 2 шеренги / 3 шеренги / Гнездо / Гора.
Формула одиночных плиток	Определяет способ укладывания колоды. Гнездо орла – мешок в углублении стола.
欄数 [ransū]	6 / 7 / 8 / 9. Зависит от колоды. При 6 четвёртый ряд обычно не начинают, продолжая третий.
Число столбцов в коне	Сколько плиток в коне класть в один ряд, прежде чем начать новый?
副露況 [fūro kyō] / 明面況 [minmen kyō]	Рука (перед закрытыми) / Стол (в правом углу одной строкой) / Стол (—//— отдельными строками).
Положение открытых фр.	Где и как нужно держать <u>открытые фреймы (фўро)?</u> —//— — знак повтора
暗槓況 [ankan kyō]	Рука (в закрытых) / Стол (в открытых).
Положение анканцу	Где нужно держать закрытый кан?
暗槓形 [ankan katachi]	Крайние / Центральные / Все.
Форма анканцу	Какую пару плиток следует открывать при объявлении закрытого кана?
十牌の数 [shīpai no shū]	Вариация. Наши / Ари. Зелёный – бамбуки, красный – символы, белый – точки.
Драконы-десятки	Хацу – 10 сō, чун – 10 маң, хаку – 10 пин.
ピンヅモ [pin zumō]	Наши / Ари.
Пинфу, собранное со стены	Разрешает агари по цумо для пинфу.
近況 [kinkyō]	Здравый смысл. При потере этой информации игра не может быть продолжена.
Текущее положение	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.
東不聴 [ton nōten]	Наши / Ари.
Индикатор раундов	Можно ли убрать со стола индикаторы раундов, ветров и мест.
会議録 [kaigiroku]	Палочки / Бумага / Устройство / Другое.
Запись очков	Определяет способ записи очков во время игры.
サイド計算 [saido keisan]	Наши / Ари. Правило не работает с общепринятой современной системой выплат.
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. Вариативно производятся полные выплаты от игроков с меньшей суммой к игрокам с большей суммой очков на руках.
二枚自摸 [ni mai tsumo]	Вариация. Наши / Ари.
Двойное цумо	За каждый ход тянется и сносится по две плитки. Если каждая из них даёт яку – засчитывается или более дорогое, или оба, что оговаривается заранее отдельно. При объявлении так же забирается обе с использованием правила "Атама хане".

Правило	Пояснения
御隠居します [go inkyo shimasu] Удалиться на покой	Наши / Ари. Игра с закрытым коном. При этом возможно только объявление агари по цумо, после чего требуется вскрыть кон и проверить наличие фуритена – фуритен-цумо запрещено. Объявление открытых фреймов запрещено. Допустимо объявление рйчи.
東 (鳴き) [ton (naki)] Восток / Тон (объявление)	Наши / Ари. При наличии востока на руках вы можете сделать объявление "Тон!", ограбив чужой кон, составив пару из восточных плиток. Эта пара должна составлять исключительно глаза, другие применения запрещены. В яку чйтоицу глазами считается последняя собираемая пара, поэтому для данного яку это правило неприменимо.
マイナスドラ [mainasu dora] Минус дора	Наши / Ари: Всегда / Ари: Без рйчи. Урадоры открываются всегда, при этом они имеют отрицательное значение. Вариативно без рйчи ставки или всегда.
捨て牌困難 [sutehai kon nan] Проблемный снос	Наши / Ари. По китайским правилам требуется называть сносимую притку вслух, при этом может возникнуть ситуация с несоответствием названия и реального сноса. В этом случае существуют правила как для снёсшего или для объявившего агари с такого сноса, так и для их обоих. a. снёсший, объявивший или оба штрафуются на некоторую сумму очков как ставка на кон или добавка в оку, мёртвой рукой или чомбо; b. снёсший выплачивает выигрыш согласно своему неверному объявлению; Если с предыдущего игрока было сделано ограбление, а следующий по инерции взял плитку со стены не в свой ход, хоть и не успел посмотреть, что это за плитка, то он: a. должен вернуть плитку на место; b. оставляет плитку себе, не делая снос в кон, а следующий тянущий плитку со стены игрок вытаскивает любую плитку из руки нарушившего очерёдность; c. штрафуются на некоторую сумму очков как ставка на кон или добавка в оку, мёртвой рукой или чомбо; d. является следующим ходящим, а ограбивший плитку отменяет свой ход.

重ね役満 [kasane yakuman] – 6 якуманов

Куча якуманов Четыре закрытых канцу ветров с ожиданием в хадака танки на дракона.

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 этих играх не была предусмотрена ничья, когда колода заканчивалась – с рук сносилось по 5 карт, которые перемешивались со снесёнными, после чего раздавались заново и игра продолжалась, в связи с чем перечисленного ниже исторического списка вариантов фрейма может быть недостаточно. Особые комбинации просто представляли собой старшие фреймы карт – яку. Для применения этого добавьте в колоду сезоны или цветы и сезоны. Цветы в маджонге были введены для обратной совместимости с играми-предками, а позже получили своё новое применение. Данный формат руки усложняет игру и объявить агари становится сложнее, что без усилий может сделать отдельную раздачу на троих длиннее по времени. Не забывайте про фуритен, поскольку данный фрейм использует 3 разных достоинства – свободно раскидываться плитками мастей цифр больше не получится, поскольку так можно загнать себя в фуритен. Обратите внимание – в исторических правилах каждая масть цифр имеет разный процент использования своих достоинств.

Для использования генерала вместо глаз требуется дополнительная доработка. Поскольку глаза могут входить в яку, то две идентичных плитки как глаза в генерале могут быть только если они являются частью яку, а третья плитка должна отвечать некоторым условиям. Для цифр сумма одной из идентичных плиток и третьей должна равняться десяти, а пятёрки могут использовать ещё сезоны. Для ветров и драконов третья плитка – драконы и ветра, кроме соответствующего – смотрите шпаргалку. Во всех случаях имеется по 12 плиток для завершения фрейма, если генерал совмещается с глазами. Если совмещения с глазами нет – требуется использовать исторический перечень наборов плиток или для упрощения составлять данный фрейм по следующему правилу. Все три плитки должны быть разных мастей цифр и принадлежать трём категориям – терминалы (1, 9), промежуточные (2, 8) и заострённые (3, 7), но до двух плиток можно заменить сезонами. Если в руке имеются доры или комбинационный ранг руки составляет от трёх хан, то – до двух плиток может принадлежать одной и той же категории. Если в руке имеются доры и комбинационный ранг руки составляет от трёх хан, то – до трёх плиток может принадлежать одной и той же категории. Если комбинационный ранг руки составляет от шести хан – все недостающие плитки фрейма могут заменяться благородными, уникальными в пределах фрейма. Третья плитка в фрейме всегда свободна от требований яку, но может соответствовать ему.

Фрейм генерала можно использовать как яку, если вне фрейма имеется плитка идентичная входящей в фрейм, что можно рассматривать как аналог яку якухай. При этом данный фрейм может заменять один из фреймов руки и быть необязательным или быть дополнительным и обязательным, что требует раздачи на руки по 16 плиток.

Оценка фрейма генерала: историческая оценка – число отметок (фу) соответствует номеру позиции в списке; комбинационная оценка – важные дают 0 фу, промежуточные дают 1 фу, заострённые дают 2 фу, сезоны дают 3 фу; фиксированная оценка – независимо от состава всегда даёт 0÷6 фу и не совмещается с другими фреймами.

Генералы (используйте историческую, комбинационную или фиксированную оценку):

01. Цветок 	02. Муха 	03. Ящер 	04. Бедность 	05. Тигр 
06. Колесница 	07. Леопард 	08. Богатство 	09. Герой 	10. Правитель 
Особые комбинации:	11. Павлин 	12. Премия 	13. Премия 	14. Премия 

Маджонг – обучающие игры

麻雀 [mājan] :: 薰陶 [kuntō] :: 元ポッチ [gen pocchi] :: 十二枚 [jū ni mai] :: 頭仮想 [atama kasō] / 少牌マイテイ [shō hai maiti] :: 架空の牌 [kakūno pai] :: 栗鼠 [risu] :: 無視組札 [mushi kumisatsu] :: 二部構成 [nibu kōsei]

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

Кунтō маджонг

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

- Используйте 1 масть, несколько мастей или всю колоду;
- На начальном этапе масти цифр можно игнорировать, используя только цифровое значение достоинства плиток;
- Плитки драконов используйте одним из способов: 10 для масти цифр или джокер масти цифр (*ген поччи*: зелёный – бамбуки, красный – символы, белый – точки), 1 хан выдаётся только за окурикан (необъявленное канцу) без рйчи или якухаи с рйчи, 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;
- Снос 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 – тенпаи);
4. Если тенпаи не достигнут – отбросьте в колоду или отдельную кучу наименее подходящие плитки и возьмите новые, повторите пункт 3;
5. Если тенпаи 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 цифр 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 тенпаи;
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).

Двенадцати штучный маджонг

Игра с 12ю плитками и выходом на 13ю. Структура руки: 3 фрейма и 2 пары глаз. Отсутствуют яку: Большие четыре ветра, Семь парных, 13 сирот, 9 небесных врат. Большие четыре ветра возможно добавить с одним окуриканом как две пары глаз. Вместо Семи парных ввести Шесть парных с одной благородной. Оставшиеся два яку должны быть в форме многостороннего тенпаи ожидания по стандартным правилам. Последняя воображаемая плитка наз. *какūно паи*.

Правило стола: *Виртуальная голова (атама касō)*. Требуется достичь тринадцати плиточного тенпаи как при обычной игре, что позволит объявить агари. За 5и стороннее ожидание даётся 1 хан, за каждую следующую сторону ожидания даётся ещё 1 хан.

Рису маджонг

Беличий маджонг. 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, снос 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. Снос стандартный перед собой.

Одномастный маджонг: Вариант 1

- Используйте одну или несколько мастей цифр, благородные не используются;
- Масти плиток цифр 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" (нибу кбсеи): первый этап – соревнование за достижение тенпая, второй этапе – игрок нбтен 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 сносом 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.

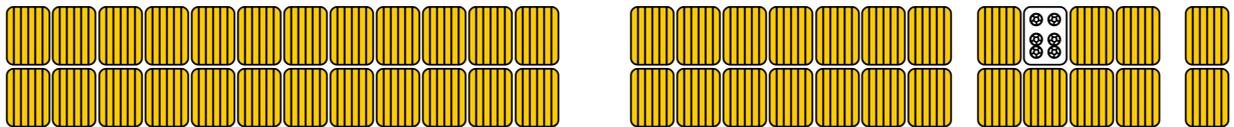
Б. Игрок справа от объявившего рйчи называет две возможные плитки, которые могут окончательно завершить его руку, если он определяет правильно – раздача считается ничейной, а если нет – достигший тенпая тянет по очереди 5 плиток, если одна из этих плиток завершает его руку – он побеждает по цумо, иначе процесс повторяется со следующим по кругу игроком, не достигшем тенпая, пока живая стена не закончится. Тенпай игрок 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 цифр. Данный вариант игры хорошо тренирует умение для организации более удобных / вероятных ожиданий.

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

Этот вариант игры основывается на количестве играющих игроков. Обычно четыре игрока и плитки следующих типов: четыре ветра, три дракона и три масти цифр. Согласно этому подходу для двух игроков необходимо использовать плитки одной масти цифр, 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>Hon'itsu / Пол-изобилия</i>	Одна масть цифр, ветра и драконы
<i>Chin'itsu / Полное изобилие</i>	Только одна масть цифр без ветров и драконов (+1 закрытая рука)
<i>Pinfu / Все шунцу</i>	Все ряды с ожиданием в две стороны и не ценными парными
<i>Īrēkō / Чистое двойное шунцу</i>	Два идентичных ряда одномастных цифр
<i>Yakuhei / Кбцу / канцу ценных</i>	Триплет / квартет драконов / ветров места / раунда
<i>Ittsū / Чистый ряд</i>	Одномастные цифры 1-2-3, 4-5-6, 7-8-9 (+1 закрытая рука)
<i>Chanta / Внешняя рука</i>	Терминалы, ветра и драконы в каждом фрейме (+1 закрытая рука)
<i>Shōjīhai</i>	Два якухая (яку 1 хан) и парные оставшихся
2 яку	
<i>Chītoitsu / 7 парных</i>	Семь различных парных в руке
<i>Sanrenkō / Три последовательных кбцу</i>	Три последовательных триплета одномастных цифр
<i>Junchan / Терминалы во всех фреймах</i>	Все фреймы содержат терминальные плитки (+1 закрытая рука)
<i>Honrōtō / Все важные</i>	Рука только из терминалов, ветров или драконов
<i>Sanankō / Три закрытых кбцу</i>	Три закрытых триплета
<i>Daijīhai</i>	Все триплеты доступных благородных плиток
3 яку	
<i>Ryūanrēkō / Двойное шунцу дважды</i>	Два одинаковых ряда дважды и парные
Якуман	
<i>Sūankō / Четыре закрытых кбцу</i>	Четыре закрытых триплета и парные
<i>Chūrenrōtō / Девять врат</i>	Одномастные 1112345678999 + парная к любой плитке в руке
<i>Tenhō / Небесное благословение</i>	Агари оя на сданной руке
<i>Chīhō / Земное благословение</i>	Агари ко-игрока взятием со стены в первом круге раздачи

Правила для не четырёх игроков

Кроме правил для четырёх игроков существуют варианты игры для любого числа игроков вплоть до восьми. Для игры с другим числом игроков как правило требуется изменить состав колоды, уменьшив или увеличив её до требуемого размера. В общем случае число комплектов плиток в колоде должно быть равно числу игроков или отличаться от него на один. Возможны иные варианты изменения колоды с удалением или добавлением плиток определённых достоинств. В случае добавления – это могут быть только призовые плитки, к которым относятся цветы и джокеры.

От состава колоды напрямую зависит баланс игры, поскольку плитки будут иметь разную начальную эффективность при группировании между собой. Эффективность в свою очередь зависит от общего количества нитей, их длины и размера блока, а главное от соотношения этих параметров между собой. Например, терминалы участвуют только в одном варианте шунцу, а заострённые плитки – в трёх. В зависимости от числа шантен может требоваться сбор нестандартных фреймов, что изменяет число возможных вариантов использования плитки в зависимости от яку. Кроме того, сам состав колоды при её изменении изменяет эти параметры, что создаёт разные ощущения от процесса игры. Существуют следующие способы изменить эффективность отдельно взятой плитки: запретить использование в фреймах определённых типов, объявить плитку нуки дорой и исключить из колоды некоторые или все копии этой плитки. Меняя соотношение плиток в разных категориях между собой, можно увеличить или уменьшить сложность получения того или иного яку, тем самым меняя его ранг. Извлечение части копий некоей плитки делает оставшиеся копии ценными, для чего требуется извлечь не менее половины копий плитки. Примером этого могут быть призовые плитки, если цветок привязан к месту – он даёт 4 фу именно по этой причине, а без привязки – обычно всего 2 фу. Проще и удобнее всего менять базовую стоимость блоков при изменении состава колоды и количества игроков, что в свою очередь даст справедливую конечную стоимость собранной руки для любого варианта правил. Изменение ранга – более сложная задача.

Санмā (правила для одновременной игры втроём)

三麻 [sanmā] :: 広島 [hirōshima] :: 関西 [kansai] :: 京都 [kyōto] :: 関東 [kantō] / 東天紅 [tō ten kō]

В зависимости от состава колоды будет доступно только часть яку, в различных регионах предпочтения разные.

- Колода может не содержать одно из: серединные ман, серединные сō, благородные, другие, случайные.
- Гентен: 25000, 30000, 35000, 40000 или 45000 очков. Ока: 30000, 15000, 0 очков. Ума: тонущая 10, вариативно.
- Запрещено для четырёхкратно комплектной колоды: объявление шунцу, куитан, абортинная ничья.
- Запрещено для трёхкратно комплектной колоды: объявление канцу, все пятёрки – ака доры.
- Вариативно: анкан после рйчи – мягкий (разрешены любые изменения – ожидание, структура, яку).

Извлекаемая (нуки) дора может (выберите все желаемые аспекты правил стола в каждом пункте):

- Определяться как: север, 1 ман (сō), 5 ман (сō), 9 ман (сō), цветы, сезоны, любые наборы этих плиток.
- Быть: не встраиваемой дорой, встраиваемой однократной ценной дорой, встраиваемой простой дорой, встраиваемой простой не дорой.
- При встраивании позволять: извлечение, объявлять анканцу.
- При извлечении выборочно позволять объявлять: минкōцу, минканцу, анканцу, ничего.
- С ограблением быть совместима: вне фрейма всегда для объявления агари, только при объявлении фрейма, всегда только для якуманов, никогда.
- Менять ранг руки, если является ценной: при извлечении, при встраивании, в обоих случаях.
- Использоваться при встраивании для: любых яку, любых яку на важных, только для якуманов.
- Быть вне цикла указателя дор – при наличии 5 ман как нуки доры и указателе 1 ман дорой может быть 9 ман.

Для удобства 100 очковые палочки можно использовать как 250 или 300 очковые. При выплатах сумма очков должна достигнуть или превысить значение в таблице. Для выплат до четырёх хан сначала подсчитываются кратные выплаты, а затем применяется округление до сотен. Для выплат от пяти хан обычно применяется округление вверх до тысяч, причём для базовых выплат, после чего подсчитываются кратные выплаты. Для получения желаемой вами таблицы выберите нужные строки исходя из желаемого способа оплаты. К полученным значениям прибавьте для цумо 1000 или 2000 очков, если вы хотите использовать один из последних двух пунктов. Светлые строки – вариант выплат при объявлении агари сверху вниз для: ко по цумо с каждого, оя по цумо с каждого, ко по рон, оя по рон.

В рйчи-маджонге для троих обычно не используются очки фу, учитываются только хан (удвоения) и доры.

北家の収支を自給する [pēcha no shūshi wo jikyū suru] :: 北家の収支を折半 [pēcha no shūshi wo seppan] :: 親三倍被り [oya san bai kaburi] :: 自摸損 [tsumo son] :: 折半払い [seppan harai] :: 丸取り [maru' tori] :: 倍取り [bai' tori] :: 榮和了の収支を調整 [ron hōra no shūshi wo chōsei] :: 三の倍数折衷案 [sen no bai shū setchū' an] :: 自摸減り [tsumo beri] :: 榮減り [ron beri] :: 千点加符子 [sen ten ka fu ko] :: 千点加符皆 [sen ten ka fu mina]

Варианты выплат в базовых стоимостях, крат – оя рон / ко рон (оя цумо / оя цумо + ко цумо):

- Северный дом имеет очки и платит за себя сам – $x6 / x4 (x2 + x2 + x2 / x2 + x1 + x1)$.
- За северный дом выплаты делятся на всех поровну – $x6 / x4 (x3 + x3 / x2,5 + x1,5)$.
- За северный дом получает и платит оя – $x4 / x4 (x2 + x2 / x3 + x1)$.
- С северного дома никаких выплат ни для кого нет – $x4 / x3 (x2 + x2 / x2 + x1)$.
- Сумма выплат за цумо для ко делится на всех поровну независимо от статуса: при наличии выплат с северного дома – $x2 + x2$; при отсутствии выплат с северного дома – $x1,5 + x1,5$.
- Сумма выплат за цумо для ко, где оя выплачивает в два раза больше ко – $x(8/3) + x(4/3)$.
- Выплаты за цумо от выплат в скобках выше с каждого – для всех $x2$; выплаты за рон без изменений.
- Выплаты за рон от выплат перед скобками выше: оя – $x(3/4)$, ко – $x(2/3)$; выплаты за цумо без изменений.
- Комбинированные выплаты – при сумме кратной трём оя выплачивает в 2 раза больше ко, иначе выплаты делятся на всех поровну.

- Выплаты за северный дом имеются только по рон, при цумо отсутствуют – $x6 / x4 (x2 + x2 / x2 + x1)$.
- Выплаты за рон только для накинувшего и только за себя.
- Дополнительные выплаты за цумо с каждого – для оя 2000 очков, для ко 1000 очков.
- Дополнительные выплаты за цумо с каждого – для всех 1000 очков.

Таблица используемых базовых стоимостей, условное округление вверх до сотен или тысяч:

Название:				Манган	Ханеман	Баиман	Санбаиман	Якуман	x2 Якуман	x3 Якуман
Хан:	3	4	5	6÷7	8÷9	10÷12	13÷15	16÷18	19÷21	22+
Очков:	250	500	1000	2000	3000	4000	6000	8000	16000	24000
x(2/3):	200	400	700	1400	2000	3000	4000	6000	11000	16000
x(3/4):	200	400	800	1500	3000	3000	5000	6000	12000	18000
x(4/3):	400	700	1400	3000	4000	6000	8000	11000	22000	32000
x1,5:	400	800	1500	3000	5000	6000	9000	12000	24000	36000
x2:	500	1000	2000	4000	6000	8000	12000	16000	32000	48000
x2,5:	600	1200	3000	5000	8000	10000	15000	20000	40000	60000
x(8/3):	700	1300	3000	6000	8000	11000	16000	22000	43000	64000
x3:	800	1500	3000	6000	9000	12000	18000	24000	48000	72000
x4:	1000	2000	4000	8000	12000	16000	24000	32000	64000	96000
x(16/3):	1300	3000	6000	11000	16000	22000	32000	43000	86000	128000
x6:	1500	3000	6000	12000	18000	24000	36000	48000	96000	144000
x8:	2000	4000	8000	16000	24000	32000	48000	64000	128000	192000

Санмā: Хирōшима

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. Возможны варианты.
- Используется **одна шестигранная игральная кость**.
- Счётные палочки: как в обычном рйчи, однако игроки в начале игры получают **по 45000 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 ренчан 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 хан**.
- При выкладывании 8-го счётчика лимит на открытие у оя – **0 хан** 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* [北, kita], игрок может объявить её в открытую (объявление звучит как "Дора!"). Объявленная плитка дополнительной доры называется *нуки дора* [抜きドラ, nukidora], а ссылка на неё – *гари* [我利, gari]. Затем берётся риншанпаи (плитка замены с мёртвой стены), агари на ней – риншан каихō. Нуки дора может быть ограблена для объявления агари, но объявивший агари игрок не получает яку ограбления канцу (чанкан). Объявление севера дорой оставляет руку закрытой и не мешает собрать яку все простые (ган' яō). Если индикатором доры является запад, то север является одинарной дорой, объявленной по правилу кита.
- Вариативно: ханчан, нуки доры и цветы, все пятёрки – ака доры, разбор живой стены до открытой доры, жетоны, яку – нагаши, сан шоку дōкō, сан рен кō, сū рен кō, нико-нико, якуманы без привязки к масти.

Определение направлений и оя

Берётся три плитки: В, Ю и З, они кладутся рубашкой вверх и перемешиваются. Каждый игрок берёт по плитке: игрок, взявший Восток, является временным оя, игрок, взявший Юг садится по правую руку от него, игрок, взявший Запад, садится напротив. Место Севера (по левую руку от оя) свободно. Игрок, являющийся временным оя, кидает кость и отсчитывает число на кости, начиная с себя. Указанный игрок также кидает кость и тот игрок, на которого укажет кость во второй раз, будет Восточным Ветром.

Постройка и разлом стены

Плитки перемешиваются, и каждый игрок перед собой строит стену, длиной в 18 плиток и высотой в 2. Оя бросает кость и считает выпавшее число, начиная с себя. Игрок, на которого указало число, бросает кости повторно и отсчитывает в стене справа налево сумму чисел бросков – это будет место разлома стены. Мёртвая стена 7 или вариативно 9 тонгов, дора в пятом. Лишние риншанпаи предназначены для замены нуки дор.

Вариативно мёртвая стена всегда может быть в северной стене и за неё всегда отвечает оя.

Несколько слов о Севере

Плитка Северного Ветра всегда является Дорой. Когда игрок берет из стены эту плитку и хочет объявить Дору, он выкладывает плитку справа от себя, объявляет “Дора!” и берет плитку замены. Когда все четыре плитки уже в игре (т.е. объявлены), то открывается ещё один индикатор Доры. Поскольку обычных дор две – мёртвая стена может составлять 20 плиток (10 тонгов). При игре без плиток севера мёртвая стена стандартна, как при игре вчетвером.

Раздача и процесс игры

東	西	東		
南				

Раздача после набора 12и плиток каждым игроком.

Вид края стены после завершения набора плиток.

Раздача продолжается до объявления агари или до разбора всей живой стены. Целевая конфигурация руки идентична конфигурации в современном рйчи.

Правило стола: живая стена разбирается до дор.

Переход ветров по окончании раздачи

- Если в раздаче объявил агари оя, то смена ветра не происходит и оя остаётся прежним.
- Если в раздаче объявил агари ко, то происходит смена ветра.
- Если раунд – восточный, раздача сыграна вничью и оя – тенпаи, то он продолжает быть оя, если нет – то происходит смена ветра.

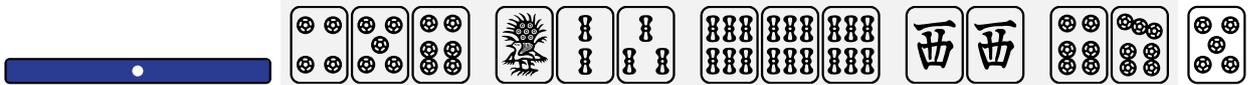
Однако, если раунд – Южный или Западный, происходит смена ветра ТОЛЬКО если ко-игрок объявил агари, а в случае ничьей, даже если оя – нōтен, – смена ветра не происходит и оя остаётся прежним.

Ограничения и штрафы

1. Мёртвая рука (когда плиток мало). Не наказывается очками, однако игрок не может объявить агари, т.е. ему остаётся играть только в защите.
 2. Мёртвая рука (когда плиток много). Штраф 8000 очков, передача с добавлением счётчика ренчана.
 3. Неправильное объявление агари. Штраф 8000 очков, передача с добавлением счётчика ренчана.
- Упущенное агари, фуритен, отсутствие минимального яку наказывается как в современном рйчи.

Игровые комбинации для троих игроков

1. 立直 / リーチ [rīchi] – 1 хан
Рйчи – объявление себя тенпаем на полностью закрытой руке, может быть минимальным условием агари.



В примере в составе руки нет никаких комбинаций. Чтобы она стояла хотя бы 1 хан, игрок обязан объявить рйчи.

2. 一発 [ippatsu] / 立直一発 [rīchi ippatsu] – 1 хан
Йппацу (Один выстрел) – агари в течение одного круга после объявления рйчи.
3. 門前自摸 [menzen tsumo] / 門前清自摸和 [menzenchin tsumo hō] – 1 хан
Мензен цумо (Содержать ворота в чистоте) – объявление агари плиткой со стены на полностью закрытой руке.



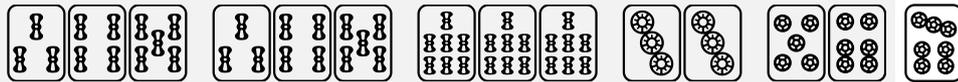
4. 搶槓 / 槍槓 [chankan] – 1 хан
Чанкан (Ограбление квартета) – ограбление канцу.
5. 嶺上開花 [rinshan kaihō] – 1 хан
Риншан каихō (Сорвать цветок) – агари на плитке замены с мёртвой стены сразу после объявления канцу.
6. 海底 [haitei] / 海底自摸 [haitei tsumo] / 海底撈月 [haitei raoyue] / 海底摸月 [haitei mōyue] – 1 хан
Хаитеи (Достать Луну) – это последняя плитка в живой стене, дающая агари по цумо.
7. 河底 [hōtei] / 海底栄 [haitei ron] / 河底撈魚 [hōtei raoyui] / 河底摸魚 [hōtei mōyui] – 1 хан
Хōтеи (Поймать рыбу) – объявление агари по рон на снесённом хаитеи раоюэ (Достать Луну).
8. 搶抜きドラ [chan nuki dora] / 我利 [gari] – 1 хан
Гари (Личная выгода) – ограбление нуки доры, обычно для кокүши мусō или четырёх малых ветров.
9. ダブル [daburu] / 二重 [nibai / fūtae] + 立直 / リーチ [rīchi] :: ダブル立 [daburī] / 立立 [rīrī] – 2 хан
Дабуру рйчи – это рйчи, объявленное на первом круге раздачи.
10. 平和 [pinfu] – 0 / 1 хан
Пинфу (Без стоимости / 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).

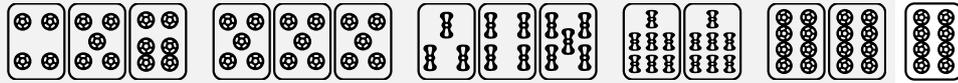
11. 一盃口 [ipēkō] / 一色二順 [ī sō ryan shun] - 0 / 1 хан

Йпёкё (Один глоток / Одинаково высокие / Чистый двойной ряд) – 2 идентичных шунцу одномастных цифр:



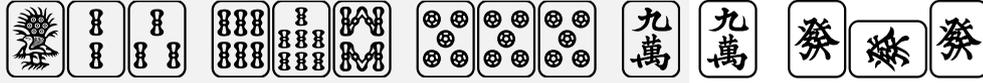
12. 断么九 [tan' yāo chū] - 1 / 1 хан

Тан' яё (Все срединные) – масти цифр с 2 по 8.



13. 役牌 [yakuhai] / 翻牌 [hanpai / fanpai] - 1 / 1 хан

Якухай (Повинный) – кōцу / канцу ценных, т.е. драконов или ветров места / раунда. Двойной ветер даёт 2 хан.



14. 一通 [ittsū] - 1 / 1 хан

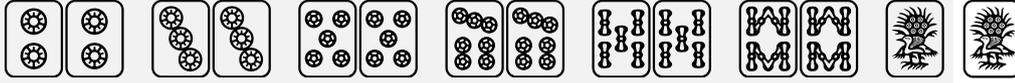
Итцū (Полный ряд)* – три последовательных непересекающихся шунцу из одномастных цифр:



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

15. 七对子 [chītoitsu] :: 二個 [ryanko] / 二個二個 [niko-niko] - 0 / 2 хан

Чйтоицу (Семь парных) – все тоицу, одинаковые нельзя, это регулируется правилом нико-нико.



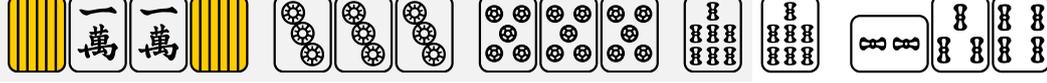
16. (混)全帯 (么九) [chanta / (kon) chanta (yāo chū)] - 1 / 2 хан

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 триплета) – три закрытых кōцу / канцу:



18. 对々和 [toi-toi hō] - 2 / 2 хан

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



19. 小三元 [shōsangen] - 2 / 2 хан

Шбсанген (Малые драконы) – два кōцу / канцу и глаза драконов:



20. 二盃口 [ryanpēkō] / 二色二順 [ryan sō ryan shun] - 0 / 3 хан

Ряпёкё (Два глотка / Квадрат) – 2 йпёкё в двух мастях цифр:



21. 三槓子 [san kantsu] - 2 / 3⁺ хан

Санканцу (Три квартета) – три канцу в руке:



22. 純全 [junchan] / 純全帯么九 [jun chanta yāo chū] - 2 / 3 хан

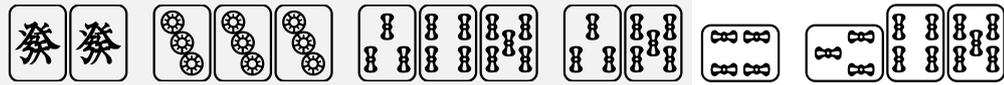
Джунчан (Чистая внешняя рука) – все фреймы и глаза содержат хотя бы один терминал. (Подвид чанты.)

23. 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. (Подвид чанты.)

24. 一色三順 [isōsanshun / issoku sanjun] – 2 / 3 хан

Исбсаншун (Чистый тройной ряд) – три идентичных шунцу одномастных цифр:



25. 混一色 [hon'isō / hon'itsu] / 半清一色 [han chinisō / han chin'itsu] – 3[†] / 3 хан

Хон'ицу (Пол-изобилия) – одна масть цифр и благородные († – стоимость увеличена голосованием игроков).

26. 清一色 [chin'isō / chin'itsu] / 傘寿 [sanju] – манган / ханеман

Чин'ицу (Полное изобилие) – чистая (только одна) масть, стандартно даёт 6 хан, вариативно 4 ÷ 5 хан.

Якуманы

1. 天和 / 天鳳 [tenhō] – стоимость руки / манган / баиман / якуман (авт. стол)

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

2. 地和 [chihō] – стоимость руки / манган / баиман / якуман (авт. стол)

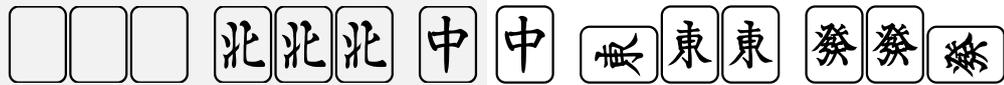
Чихō (Земное блаженство) – агари ко-игрока по цумо (со стены) в первом круге раздачи.

3. 人和 [renhō] – стоимость руки / манган / баиман / якуман (авт. стол)

Ренхō (Человеческое блаженство) – агари ко-игрока по рон (с кона) в первом круге раздачи. Не сумм. с др. яку.

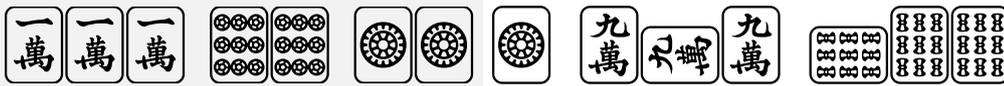
4. 字一色 [tsū'isō] – якуман

Цу'исō (Свита Императора) – рука только из ветров и драконов:



5. 清老頭 [chinrōtō] – якуман

Чинрōтō (Головы и хвосты) – только 1цы и 9ки:



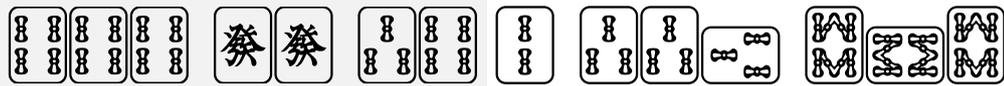
6. 大三元 [daisangen] – якуман

Даисанген (Большие драконы) – три кōцу / канцу драконов:



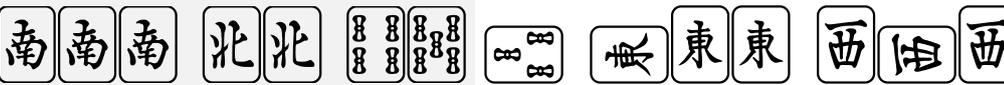
7. 緑一色 [ryū'isō] / オールグリーン [ōru gurin] – якуман

Рйū'исō (Бамбуковая роща) – чётные сō (бамбуки), тройка сō и вариативно хацу (зелёный дракон):



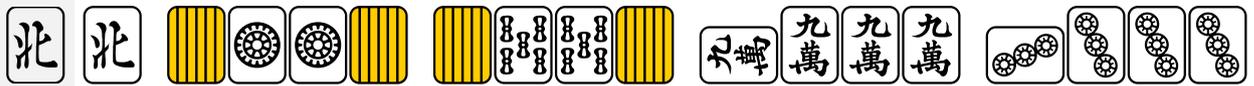
8. 小四喜 / 小四喜和 [shōsūshī / shōsūshī hō] – якуман

Шсōсūшī (Малые четыре ветра) – три кōцу / канцу ветров и глаза ветров:



9. 四槓子 [sūkantsu] – якуман

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



10. 四暗刻 [sūankō] – якуман

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



11. 国士無双 [kokūshi musō] / 十三么九 [shīsān yaochū] – якуман

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

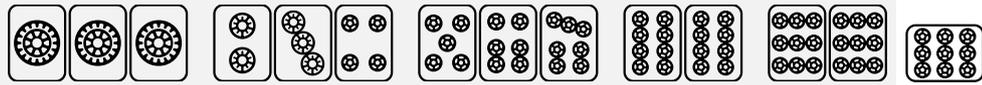


12. 八連荘 [pārenchan] – якуман

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

13. 九蓮宝燈 [chūrenpōtō] – якуман

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



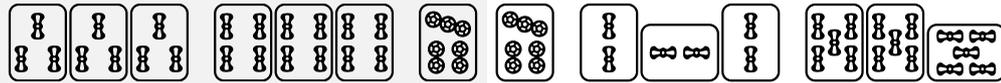
14. 純正国士無双 [junsei kokūshi musō] / 国士無双十三面待ち [kokūshi musō jū-san men machi] – х2 якуман

Джунсеи кокүши мусō (Истинные тринадцать сирот) – 13 разных важных плиток, уже имеющихся в руке и отсутствующих в коне с 13-сторонним ожиданием в хадака танки (глаза) к любой из них:



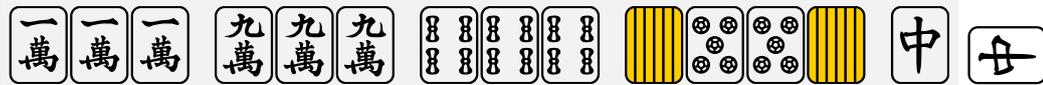
15. 四連刻 [sūrenkō] – х2 якуман

Сүренкō (Найденное сокровище) – 4 последовательных кōцу / канцу одномастных цифр:



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

Сүанкō танки (Найденное сокровище) – четыре закрытых кōцу с ожиданием в хадака танки (глаза):



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

Даисүшī (Большие четыре ветра / Четыре наслаждения вошли в твою дверь) – кōцу / канцу всех ветров:

18. 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 цифр (обычно 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:

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 / 250 или 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.

Санмā: Кантō / Тōтенкō

東京 [tōkyō] :: 港 [minato] :: 赤坂 [aka' saka] :: 神奈川 [kanagawa] :: 埼玉 [saitama] :: 群馬 [gunma] :: 栃木 [tochigi] :: 茨城 [ibaraki] :: 千葉 [chiba]

Данный вид правил зародился в джансō Тōтенкō в Ака' саке – это один из районов г. Тōкйō в районе Минāто. Оттуда правила распространились по всему Кантō – это г. Тōкйō и пр. Канагава, Саитāма, Гумма, Точиги, Ибараки, Чиба.

- Всегда восточный раунд, объявление шунцу запрещено, разбор живой стены до открытой доры.
- Отметок (фу) нет, север, 1, 9 ман – нуки доры, чёрные 5 ман – 100 очков, все красные 5 – 300 очков.
- Нуки доры можно использовать только в яку на важных, рон и чанкан в момент сноса или объявления.
- Рйчи фуритен не допускает пропусков, раскрытый рйчи не допускает фуритен.
- Объявивший агари становится оя, при агари по рон выплачивает только накинувший и только за себя, при агари по цумо выплачивают оба игрока, то есть выплаты получают двойными.
- Есть ренчаны, нōтен 1000 или 3000 на всех в виде мгновенных выплат или ставки на стол.
- Игра длится один раунд или до банкротства одного из игроков.
- Яку: саншоку дōджун и локальные используется вариативно, есть ка дора и ка гари, нет связывания руки в 1 хан. 400 очков: Окурикан нуки дор (アラシ [arashi]). 2000 очков: Наки карасу (все доры объявлены и извлечены).

Санмā: Кйōто

- Инвентарь: благородные плитки отсутствуют, счётные палочки отсутствуют, играют жетонами – смотрите правила использования жетонов и их выплат за ситуации.

- Мёртвая стена отсутствует, омоте дора открывается после объявления агари следующей плиткой в начале живой стены, при этом дорой становятся все плитки следующего достоинства всех мастей, а не только одной масти. При исчерпывающей ничьей дор нет – стена полностью разобрана.
- Рйчи связывание (рука может быть открыта), поэтому тенхō и чйхō невозможны – агари без рйчи запрещено.
- Рйчи 0 жетонов, агари 1 жетон, мензен чин ещё 1 жетон. Ранг руки удваивает эту стоимость соответствующее количество раз. Есть синее небо. Якуман равен 15 хан.
- При агари по рон выплачивает только накинувший и только за себя, при агари по цумо выплачивают оба игрока, то есть выплаты получаются двойными.
- Игра длится строго определённое время, объявивший агари становится оя, но нет раундов, нет мест, нет ценных, нет гнёта оя, при завершении времени игра моментально заканчивается абортивной ничьей.

Санмā: Кансаи

- Правила обычно основываются на бу маджонге – временный фуриден для агари по цумо.
- Серединные ман отсутствуют, север, цветы и сезоны – нуки доры, все пятёрки – ака доры.
- Ханчан, канзен сакизуке, тонба ренчан – тенпаи или все нōтен, нанба ренчан – нōтен.
- Цумо всегда 2 фу, шōшарин 6 хан, казое 14 хан.
- Разрешено: сан шоку дōкō, сан рен кō, сū рен кō, нико-нико.
- Запрещено: пинфу, куи тан, анкан после рйчи, рйчи крюк.
- Разбор мёртвой стены до открытых дор, ура доры дают 1 хан и ещё 1 жетон при выплатах от 5000 очков.

Санмā / Ёнмā: Мāджан 100

Правила базируются на смеси современного рйчи и шанхайских правил, шанхайские правила читайте отдельно.

- В колоде используются масти ман, пин, благородные и сезоны – всего 104 плитки, вариативно есть ака доры, бамбуков и цветов нет. Если игра идёт втроем, то – вариативно отсутствуют две плитки севера – получается всего 102 плитки, при этом он становится ценным и даёт 1 хан при использовании как глаза.
- Стены 17÷18/17/17 или 13/13/13/13, мёртвой стены нет, 1÷2d6, два броска.
- Атари дора – завершающая агари плитка – дора индикатор (совпадение).
- Раундов нет, игра длится 9 кёку или до банкротства одного из игроков, объявивший агари становится оя, гнёта оя нет, есть ветер места, саишōчи – куи сакизуке, рян хан шибари или сан хан шибари, временный фуриден. Местные правила могут использовать раунды как единицу игры и якитори.
- Гентен от 10 до 50 хан, в зависимости от продолжительности игры и наличия выплат за закрытость руки.
- Объявления: нет шунцу и даи канцу, есть абортивная ничья – ветра только запад, по канцу и рону вариативно.
- Нуки дор нет, сезоны объявляются как "Хана!" ("Цветок!") и заменяются с конца стены.
- После объявления открытого рйчи остальным больше нельзя объявлять рйчи до конца раздачи.
- Раскрытие рук только если все рйчи, в остальных случаях вариативно.
- При агари по рон набросивший платит только за себя, но в двойном размере.
- Якитори раздаётся по 3 маркера (используйте плитки бамбуков), при объявлении агари с полностью закрытой рукой один маркер снимается, после снятия всех маркеров игрок получает дополнительные 2 хан и маркеры восстанавливаются. Вариативно можно использовать правило "обед".
- Последняя плитка в стене может не сноситься, это оговаривается отдельно перед игрой.
- При ничьей – ставка на стол 1 хан палочки с каждого (100 очковые), независимо от статуса, при трёх ничьих подряд палочки возвращаются их хозяевам, оставляя на столе по одной.
- Любое объявление агари может иметь дополнительный ранг руки в зависимости от степени открытости, обычно различают только открытую руку – 0 или 1 хан, мензен рон – 0, 2 или 5 хан и мензен цумо – 0, 5 или 10 хан. Или вариативно каждый закрытый блок (фрейм и глаза) может давать ещё 0, 1 или 2 хан к общему рангу руки.
- Яку стандартные, куи сагари нет, якухаи уже учтён. Цумо, мензенчин, сезоны и доры – 1 хан, канцу или окурикан цветов или дор – 4 или 8 хан за всё. Вариативно сезон места – 8 хан. Нестандартные ранги: 4 хан – нико-нико, 5 хан – дабурй, риншан каихō, чанкан, хаитеи, хōтеи, 6 хан – шōсанген, 8 хан – чин' ицу, даисанген, хонрōтō, сū-анкō, шōсūшй, ўпин каихō, йпин раоюэ, 12 хан – даисūшй, цў' йсō, 16 хан – тенхō, чйхō ренхō, 24 хан – чўренпōтō.

Санмā: ренгōносан рйчи на троих

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

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • 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; | <ul style="list-style-type: none"> • 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: куитан 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 парные: 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 кан доры;

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



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



Выплаты (Читоицу: 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 срединных +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 срединных +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 срединных +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 срединных +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.

Санмā: Другие варианты

1. Колода 136 плиток, вариативно 144. После разбиения станы справа открывается некоторое число плиток пока не будет раскрыто 7 (вариативно 9) уникальных. Плитки данных достоинств в игре не участвуют. Неполностью разобранный тонг в игре не участвует. Затем происходит формирование мёртвой стены. Если дора указывает на исключённую плитку – открывается следующая дора, а мёртвая стена пополняется на 1 тонг, в остальных случаях мёртвая стена не пополняется. Читоицу без одинаковых пар или стандартная рука, полностью состоящая из исключённых плиток является якуманом. При вытаскивании исключённой плитки игрок может сразу же заменить её, вариативно с конца живой стены.
2. Колода 108 или 136 плиток, игра за драконов (сангенсен). 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.
3. Четвёртый игрок не играет. Сначала выходит из игры север, затем последний в рейтинге, вышедший вариативно не участвует в выплатах, не разыгранные ставки вышедшего вариативно возвращаются хозяину.
4. Колода без благородных, при этом игроки играют за масти цифр, в руке может быть до двух мастей.

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 цифр;
- 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: кунитан 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 цифр: пин → сō → ман → пин;

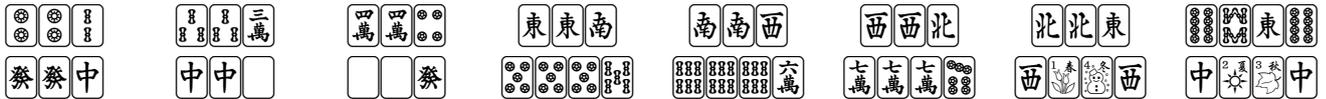
Дополнение благородных: схема дор;

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 парные: 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 кан доры;

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 срединных +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 срединных +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 срединных +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 срединных +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/ака доры 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, риншанпай 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 ÷ 10 – 1й набирает оя, 11 ÷ 20 – ко; # ②: мёртвая стена – против часовой от разлома.

Вариативно допускается объявление канцу за счёт пары прилегающих тоицу.

Дополнение мастей цифр: пин → сō → ман → пин;

Дополнение благородных: схема дор;

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

- нет соответствия ветрам, драконам и мастям цифр, 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 срединных +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 срединных +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 срединных +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 срединных +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)

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. Колода 136 или 170 плиток (всех плиток по 5, при этом все играют одновременно; "5 уникальных" становятся "6 уникальных", фуро см. в 7-8 игроков), цветы вариативны.

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 19 тонгов, с сезонами – по 20. Восьмером все строят стены по 17 тонгов. Мёртвая стена тринадцать тонгов, дора в пятом. Стены разворачивают звездой, лучами из центра стола. Набор рук идёт в стандартном порядке разбора стены от краёв лучей в центре, начиная с разломанной стены, по мере набора игроки должны аккуратно сдвигать свою стену или дабуру тонги дальше к центру стола, облегчая другим игрокам набор своей руки – тянуться через весь стол может быть очень неудобно. Оставшиеся в центре стола плитки достраивает в начало живой стены её хозяин после набора рук. Поскольку число раздач в раунде равно числу игроков – раунд получается слишком длинным, поэтому число игаемых раундов или раздач в раунде 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, цветок в урадоре будет указывать на отсутствие доры. При игре всемером оставшиеся в центре стола плитки достраиваются в начало живой стены её хозяином после набора плиток на руки, а при игре восьмером строятся стены по 18 тонгов у каждого без остатка плиток соответственно.

Вы можете оставлять плитки 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 5d6. 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 фреймов поскольку может возникать ситуация, когда в руке присутствует 5 и более идентичных плиток. Вы можете запретить объявление сверх канцу (*чб канцу*), но в случае их разрешения данные фреймы 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 фреймов 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 фрейма	Всего плиток / Боковые	Объявление	Серединные		Важные	
			Открытая	Закрытая	Открытая	Закрытая
• Коцу	3	"Пон!" ("Бом!")	1	2	2	4
• Канцу	4	"Кан!" ("Мост!")	2	4	4	8
• Медный	5	"Дб!" ("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 *конгбсеки* (камень золотой твёрдости), а *сан* – бурить (алмазное сверло). Если вы играете четвером набором с пятью идентичными, то объявление звучит как "Чб!" ("Сверх!"), а стоимость соответствует алмазному фрейму плиток. Форма фрейма продолжает фрейм 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 фреймов равна сумме стоимости исходного фрейма и стоимости повышения до текущего фрейма по числу плиток, лежащих боком. Обратите внимание, что только первое повышение открытых фреймов увеличивает ранг фрейма, второе и последующее повышение ранг не увеличивает. Кроме того, у вас появляется возможность повышения закрытых фреймов.

При начальном объявлении фрейма риншанпай берётся с конца мёртвой стены, а оставшиеся добираемые плитки с конца живой стены, если это требуется. При последующем повышении фрейма начиная с канцу новые доры не открываются. При повышении открытых фреймов ограблением можно делать объявление как "Чб!" ("Сверх!"). Если вы повышаете уже открытый фрейм канцу и выше – добор производится с конца живой стены.

В китайском маджонге неважно с кого была ограблена плитка, но в японском это не так. Фрейм из трёх плиток невозможно сконфигурировать простым способом для семи противников, поэтому лежащие боком плитки можно всегда

класть справа, слева или чередованием для горизонтального выравнивания фреймов, плитки с третьей боковой или пятой любой нужно укладывать во второй слой в указывающем принцип положении.

Если вы играете по японским правилам, то в простом случае 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 открытого фрейма 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". Некомплектный или повреждённый набор понджана обойдётся вам в четверть стоимости плюс доставка.

Существует способ игры без маркеров, 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.



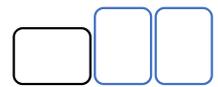
Восточный ветер



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 в 1 или 2 ряда, повторяя в этом формат шōкана.



В сверх местных правилах стола могут попадаться самодельные плитки промежуточных ветров: слева соответственно ЮВ, ЮЗ, СВ и СЗ.

Вариации базовых правил рйчи маджонга

麻雀 [mājan] :: クリア [kuria] :: 天和通りの快男児 [tenna' dōri no kaidanji] :: 地雷麻雀 [jirai mājan] :: 17 歩 [jūnana ho] :: 賭博黙示録カイジ [tobaku mokushiroku kaiji] :: 東天紅 [tōtenkō] :: 抜き [nuki] :: ガリ [gari] :: 鴉 [karasu] :: 打花 [da hana] :: THE 割れ目 DE ポン [za wareme de pon] :: ショート [shōto] :: ビッグ [biggu] :: 貫徹 [kantetsu]

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. Запрещены некоторые яку, список постепенно расширяется, если запрещённое яку присутствует в руке – выплаты целиком меняются на противоположные – объявивший агари платит штраф в размере своей руки. Запрещённые яку известны только оя, ко-игроки могут только догадываться. Всегда разрешены: дабуру рйчи, чин' ицу, якуманы. Буттоби: наши (плюс). Остальные правила наследуются от базовых.

Постепенно запрещаемые: рйчи, мензен цумо, пинфу, тан' яō, якухай, чйтоицу, хон' ицу. Одно случайное яку остаётся разрешённым всегда – происходит сброс списка если все яку запрещены. Запрет яку происходит при смене оя и при отсутствии запрещённых яку в завершённой руке с помощью жребия – требуется сделать карточки или назначить значения плиткам цветов и сезонов / ака дор. Если запрещённое яку присутствует в руке объявившего агари – в следующей раздаче число запрещённых яку уменьшается на один случайным выбором. Если запрещённых яку в руке нет – игрок получает дополнительные призовые выплаты по 1 хан за каждое яку в списке запрещённых.

Джūнана хо маджонг

Маджонг 17 шагов. Битва между двумя игроками тенпаи 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 тенпаи 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 сносить в свой ход в любом порядке. Предельный объём кона равен 17 плиток. На первом сносе 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 нѳтен 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, байман – ×2, санбайман – ×3, якуман – ×4, 2 якумана – ×8, 3 якумана – ×12.

Тѳтенкѳ маджонг

Рассветный маджонг или "Алое восточное небо". Игра на троих из Кантѳ. Суммы помножены на 100 для привычного вида. Иногда может использоваться колода без серединных ман – 27 типов плиток, 108 штук.

Вариант на троих. Колода без сезонов, 1, 5, 9 пин и сѳ – 28 типов плиток, 112 штук. Доры: север, 1, 9 ман (простые, 12 шт.), по одной ака доре (двойные) 5 ман / сѳ / пин (всего 114 штук). Гентен оговаривается заранее. Победитель становится оя. Нѳтен выплаты 1000 или 3000 очков на всех. Живая стена разбирается до открытого индикатора доры в мѳртвой 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: рѳчан, цумибѳ, мензен, минканцу, объявленная дора (*нуки дора*), ограбление нуки доры (*гари*). **200 очков:** базоро, анканцу. **400 очков:** окурикан. **2000 очков:** нет дор (*карасу*, вариативно), наки карасу (все доры объявлены и извлечены). **3000 очков:** мензен карасу. **5000 очков:** нуки доры всех типов (доры и ака доры), нагаши манган.

Вариант на четверых. Играется ханчан. Имеется 12 цветов – 1 пин, 1 сѳ и сезоны, шунцу с цветами – запрещены. Цветы заменяются с конца живой стены. Нѳтен выплаты 3000 или 4800 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: рѳчан, цумибѳ, мензен, минканцу, цветок, якухай, пинфу, тан' яѳ, дора, нуки дора, гари. **200 очков:** базоро, кѳцу сезонов, минканцу, йпѳкѳ, саншоку, иккицѳкан, чанта, тои-тои хѳ, шѳсанген. **300 очков:** канцу сезонов, хон' ицу, джунчан, саншоку дѳкѳ, сананкѳ, хонрѳтѳ, хаитеи, риншан каихѳ, йсѳ' саншун, санренкѳ. **400 очков:** окурикан, чанкан, хѳтеи. **500 очков:** чйтоицу. **600 очков:** чин' ицу. **1000 очков:** рянпѳкѳ. **1100 очков:** ренхѳ. **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: чйхѳ, тенхѳ. **4000 очков:** кокѳши мусѳ, сѳанкѳ, даисанген, 11 объявленных цветов (доступно ограбление). **4500 очков:** 8 встроенных цветов. **5000 очков:** да хана (12 объявленных цветов), цѳ' йсѳ, шѳсѳшй, рйѳ' йсѳ. **6000 очков:** джунсеи кокѳши мусѳ, сѳанкѳ танки, чѳренпѳтѳ, даисѳшй, даичйсеи, даишарин. **8000 очков:** джунсеи чѳренпѳтѳ, 11 встроенных цветов (доступно ограбление). **10000 очков:** чинрѳтѳ, сѳканцу. **12000 очков:** джунсеи да хана (12 встроенных цветов).

Разлом де пон

- Тонпусен, гентен 30к, ставка 5к, ока лидеру, ума наши.
- Енчѳсен: всегда восток с бесконечной длиной.
- Буттоби ари: ноль (игра).
- Тоби шѳ: 10000, если нѳтен и есть более одного тенпаи игрока.
- Счѳт ведѳтся с точностью до 100 очков, рейтинг дробный.
- Разлом ари: ? гнѳт оя передаѳтся.
- Мѳртвая стена 8 тонгов, две омоте доры.
- Ака доры наши, ура дора и кан ура дора ари. Кан доры всегда открываются сразу при объявлении квартета.
- Двойной рон: атама хане. Тройной рон: абортивная ничья.
- При абортивной ничьей оя не меняется.
- Смена ветра если оя нѳтен и есть тенпаи ко-игроки.
- Агари яме: вариативно. Тенпаи яме: наши (есть ренчаны в ѳрасу).
- Каратен ари.
- Нагаши ари: дефолт.
- Сараши рйчи ари, фуритен сараши рйчи ари.
- Ответственность ари: дефолт, якуманы.
- Связывание руки ари: дефолт.

Короткий маджонг

Регулярный. Меняет структуру руки. Три фрейма по три плитки и глаза. 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. Мѳртвая стена может быть запрещена или выноситься в центр стола. Канцу могут быть запрещены или при отсутствии мѳртвой стены добираются с конца живой стены – ограничений количества в этом случае нет. Доры могут быть запрещены или при отсутствии мѳртвой 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 мѳртвые. После объявления промежуточного агари происходит переход хода к оя, которым остаѳтся восточный игрок, после чего может проводиться процесс повторного разлома стены для определения еѳ нового начала с отсѳѳтом от первого тонга – вся живая стена при этом закичивается без учѳта мѳртвой. Систему подсѳѳта очков можно изменять на своѳ усмотрение. Список правил представлен ниже.

Наши: базоро, гнѳт игроков, базовая стоимость яку, кириаге манган, ханеман, байман, санбайман, показ плиток, идентичные парные. **Вариативно:** й хан шибари, канцу, мѳртвая стена, доры, рйчи, ренчаны, нагаши манган, множественный рон, выплаты по ничьей, абортивная ничья, ситуационные яку, любые непротиворѳчащие правила стола.

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

Стоимость цумо – это третичная операция. 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 фрейма, но стандартно три.

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

Яку. 1 хан: рйчи, фанпаи (кōцу благородных), тан' яō, джун пинфу* (без парных благородных), 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, рй' йсō без хацу, даисанген, шōсūшй, чинрōтō, цū' йсō, тан' яō потон (222-34567-888).

Большой маджонг

Меняет структуру руки. Пять фреймов по три плитки и глаза. 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.

Подсчѐт очков: (тернарная операция) 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, йпēкō, саншоку цūкан, джун пинфу, рянканцу, тан' яō, мензен рон. **2 хан:** кōцу двойных ветров, саншоку дōджун, иккицūкан, санренкō, тои-тои хō, чанта, сананкō*, мензен цумо. **3 хан:** саншоку, йсōсаншун, рянпēкō, джунчан, хон' ицу, хонрōтō. **4 хан:** шōсанген. **6 хан:** санканцу, сūренкō, чин' ицу. **8 хан:** даисанген, шōсūшй (сочетается с якухаем), сūанкō*, кокūши мусō и любой фрейм.

Пределы. Пронизывающий (Кантецу, 60к очков): даисūшй, йсō' сūшун, сūканцу, уанкō*, шōчūрен* (чūренпōтō и любой фрейм). **Большой** (Дай, 90к очков): рй' йсō, чинрōтō, цū' йсō, даичūрен* (чūренпōтō и одномастное шунцу серединных), дай кокūши мусō (с гармоничным завершением, например, переплетѐнное кōцу [ренцу] пятѐрок / драконов и парная к любой плитке или роза ветров). **Сверх** (Чō, 120к очков): уканцу, чōчūрен* (чūронфѐтен, не включает чūренпōтō, см. тайванский современный маджонг).

Стиль Сакурая

雀鬼流 [janki ryū] :: 雀莊 [jansō] :: 牌の音 [paine oto] :: 受け入れ [uke' ire]

Джанки рй'у. Стиль воробья-демона. Джансō (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 жѐсткие 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:

- ханчан начинается с 30к, играется без оки;
- 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;
- переключатели – ари: куитан, атама хане, две пиновые ака доры; наши: ренхо, казое, двойной якуман; вариативно: ренчан – оя тенпаи или дополнительных раундов нет; й'усен (параметры ходов) – 0,5 / 3+0 / первый;
- при Топ-В не достигшие сайтеитена не могут объявлять рйчи, если это создаѐт потенциальную возможность для перехода к топ-А ситуации в возможный ущерб себе;
- в последнем обязательном раунде не достигшим сайтеитен нельзя объявлять агари, если это уменьшит число достигших сайтеитена.
- собственная система выплат – не достигшие сайтеитена выплачивают по 10 очков умы достигшим сайтеитен;
- абортивная ничья только при санчахō, кōча рйчи и кōкан санра;
- запрещено сносить благородные плитки на самом первом своём ходе в любом круге;
- запрещено сносить доры при отсутствии тенпя, если есть иной выбор для сноса ненужной плитки, в этом случае допустимо разрушение готовых блоков руки;
- запрещено собирать руку полностью в открытую;
- запрещено объявлять открытые канцу, а закрытые можно объявлять только в тенпае;
- запрещено сносить завершающие якуман плитки, если в открытой части руки есть явная видимость возможности его получения (остался один фрейм до завершения его сбора);
- окуриканы запрещены и всегда требуют объявления;
- адское ожидание запрещено, если это не якуман;
- разрешена игра в защиту, если вы получили штраф;
- стремитесь к сакизуке – игрок должен стараться получить яку к моменту объявления тенпя;
- стремитесь к идеальной форме на дистанции – игрок должен пытаться собрать дорогую руку;
- стремитесь к агари по цумо, агари по рон – только дополнительная возможность;
- стремитесь снизить эффективность игры противников своими действиями, читая состояние хода игры;
- ката агари (ожидание, дающее яку лишь при попадании в нужную сторону рянмена) – запрещено, но если не дающие яку завершения уже вышли, то это допустимо;

- буттоби – допустим уход в минус, но выдаётся постоянный штраф;
- ограничения по Топ-А/В/С вступают в силу после второй южной партии;
- ума формируется исходя из стиля игры, отсутствие штрафов повышает уму, а наличие – понижает, итоговый рейтинг формируется исходя из отсутствия штрафов, а не количества заработанных очков;

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 встронить 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 тенпаи (исключение одинарная ака дора и йшантен / ряншантен при Топ-В);
- вы не сможете объявить агари с рукой, в которой упустили возможность улучшения;
- объявление рйчи, если за столом обнаружена вероятность якумана;
- мōпаи – 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 тенпаи 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 сносишь 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 рянмена) – запрещено;
- даматаен запрещён – при тенпае требуется объявить рйчи (исключение – малое уке'ире для улучшения руки, в том числе до якумана, сўанкō здесь выделяется особняком);
- наказуке (открытие руки без яку) допустимо;
- канцу разрешён только в закрытой руке при тенпаи из-за опасности появления новых дор и урадор;
- нельзя объявлять рйчи при опасности появления якумана – даисангена, шōсўши, цўйсō, рйўйсō и чинрōтō;
- допустимо сносить подходящие кому-либо для якумана плитки только при сборе собственного якумана;
- запрещено увеличение уке'ире (количества завершающих руку плиток) – снос плиток, после которого будет требоваться замена ещё большего числа плиток в руке;
- бетаори (защита сносом из руки плиток, которые есть в коне противника) 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 сайтеитен-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 бояться остальные игроки. Исходя из такой акцентированности на цумо, правила джанки рйў 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 сайтеитена 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 тенпаи 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).

麻将連合 [mājan rengō] :: 逆の [gyakuno] :: 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]

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: йппацу, ура дора, кан дора, анканцу после рйчи, кокўши чанкан, ренхō, казое, сложносоставной якуман, абортивные ничьи, цумибō и нōтен выплаты.

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

Гякуно маджонг

Обратный или индийский маджонг. Может быть как обучающей, так и обычной игрой. Игроки производят сносы 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 агари объявляет видящий руку. Колода может быть любой от 36 до 136 плиток. Яку могут быть любыми, в зависимости от колоды. Втроём каждый производит сносы 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 снос 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 снос. Все остальные правила стандартны, допускаются вариации.

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, ура дора. **Наши:** шүги, 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 соглашению 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 определения 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. При множественном роне всегда атама хане. Урадору и канурадору достаёт объявивший агари. После семидесяти сносов 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 сноса 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] :: アルシーアル [arushīaru] :: ブー [bū]

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 – простолудины. 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 простолудин уйдёт в минус более чем на 24000 очков – раунд завершается досрочно, аналогично если все простолудины 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 – учетверяет. 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.

Арушйару маджонг

Для игры используется колода в 136 плиток. Данная вариация маджонга является классической японской версией игры, зародившейся в начале 1920х гг., когда маджонг приобрёл достаточную популярность. 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: 2000. Манган: 3000 / 2000 (1000 / 500). Запрещается уход в минус. Нет базоро, рйчи, дор, нёнтен баппу, шибари, чйтоицу, абортивной ничьей, умы и оки. Фуритен только временный. При ничьей происходит смена ветров, допускается до трёх ренчанов. Рука может не содержать яку при наличии 22 фу. Чомбо и пао равны пол мангана, составной якуман от 6 хан – 3600 / 2400 (1200 / 600).

Яку. 1 хан: мензен цумо, пинфу по рон, якухай, тан' яб, итцү, сананкб, тои-тои, хон' ицу, шбсанген, чанкан, хаитеи, хбтеи, риншан каихб. **3 хан:** чин' ицу (+10 фу). **Пределы (манган):** тенхб, чйхб, даисанген, шбсүши, даисүши, цү' йсб, чинрбтб, сүанкб, кокүши мусб, чүренпбтб.

Арушйару бӯ-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. Бӯ – вариант чтения иероглифа 符, означающего базовую стоимость руки в отметках. 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 Канто 8000. Дорой является последняя плитка мёртвой стены, но возможен современный вариант. Дора и рйчи добавляют по 100 очков. Нет остальных дор, фуритен рйчи, дабуру рйчи, йппацу, сараша рйчи и нёнтен. Дора может открываться сразу и забираться как риншанпай после объявления канцу или открываться после завершения раздачи как ура дора. Фуритен – временный и несвязанный. При фуритен рйчи объявляется скрытая мёртвая рука. За пропущенное агари взимается чомбо в манган. При ничьей происходит смена ветров, допускается до трёх ренчанов. Рука может не содержать яку при наличии 22 фу. Куипин ари, пинцумо наши. Чйтоицу – 50 очков. Базоро – 1 хан. Ума является накопительной в зависимости от числа не достигших гентен: Мару-А = +30/-10/-10/-10, Мару-В = +10/0/-5/-5, Мару-С = +3/0/0/-3. В брасу проигрывающий не может объявить агари, если это не изменит соотношение выплат по уме.

Яку. 1 хан: мензен цумо, пинфу по рон, якухай, хон' ицу, сананкб, тан' яб, шбсанген, итцү, хонрбтб, чанкан, хбтеи, риншан каихб, рйчи. **3 хан:** чин' ицу (+10 фу). **Пределы (манган):** тенхб, чйхб, даисанген, шбсүши, даисүши, цү' йсб, чинрбтб, сүанкб, кокүши мусб, чүренпбтб.

Бӯ маджонг

- Йчансен – ренчанов нет, гентен от 2000 до 8000 очков.
- Палочки лежат на столе, так чтобы они были видны всем.
- Кон формируется в 1 ряд.
- Имеются верхний и нижний предохранители.
- Трое тонущих – Мару-А, двое тонущих – Мару-В, один тонущий – Мару-С.
- Оплата рйчи, йппацу и ура доры отсутствуют.
- Сбор якумана завершает игру по мару-а, но выплаты за якуман равны мангану или отсутствуют вообще.
- Базоро обычно 0 хан, но может быть 1 или 2 хан, саишбчи 0 хан (реи хан шибари).
- Цумо даёт 4 фу, наличие более одной 5 пин даёт 1 хан.
- мензенчин, цумибб и доры дают 300 очков, при отсутствии яку выплаты по цумибб отсутствуют.
- Куипин ари, пинфу цумо наши, нёнтен баппу наши, рйчи в фуритене объявлять нельзя.
- Вариативно лидер имеет право на двойную саши уму в следующей игре – ума выплачивается дважды.

1 хан: якухай, рйчи, тан' яб, пинфу, мензен чин цумо хб, чанкан, риншан каихб, хаитеи.

2 хан: тои-тои хб, сананкб, ренфонпай (двойной ветер), икки тсукан (2/2), хон' итцу (2/2).

Манган: шбсанген, хонрбтб, чин' итцу, якуманы.

Заметки

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 втроем 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 цифр или только в пин;
2. оставшийся четвёртый фрейм и глаза любых мастей цифр 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, обычно на 9;

Говоря о всевозможных диких вариациях, собираемых в нескольких мастях цифр внутри ряда плиток от 1 до 9 и даже некомплектных, но с некоей симметрией, то такие яку собираются только в закрытую и дают 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 一通	海底捞月 河底捞鱼 嶺上开花 槍槓			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	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

Не обновляемая википедия по маджонгу (есть ошибки):<https://mjlocal.fandom.com/ja>
 Списки яку (страницы не обновляются)..... <https://w.atwiki.jp/mahjlocal/pages/134.html> :: /135.html :: /3814.html
 Страница набора яку руки на atwiki (アットウイキ): <https://w.atwiki.jp/mahjlocal/pages/233.html>
 Список страниц википедии локальных правил по убыванию даты обновлений: <https://w.atwiki.jp/mahjlocal/list>
 Большой список китайских яку, только названия:<https://mjlocal.fandom.com/ja/wiki/%E4%B8%AD%E4%B9%A0%E4%B9%A1%E4%B9%A2%E4%B9%A3%E4%B9%A4%E4%B9%A5%E4%B9%A6%E4%B9%A7%E4%B9%A8%E4%B9%A9%E4%B9%AA%E4%B9%AB%E4%B9%AC%E4%B9%AD%E4%B9%AE%E4%B9%AF%E4%B9%B0%E4%B9%B1%E4%B9%B2%E4%B9%B3%E4%B9%B4%E4%B9%B5%E4%B9%B6%E4%B9%B7%E4%B9%B8%E4%B9%B9%E4%B9%BA%E4%B9%BB%E4%B9%BC%E4%B9%BD%E4%B9%BE%E4%B9%BF%E4%B9%C0%E4%B9%C1%E4%B9%C2%E4%B9%C3%E4%B9%C4%E4%B9%C5%E4%B9%C6%E4%B9%C7%E4%B9%C8%E4%B9%C9%E4%B9%CA%E4%B9%CB%E4%B9%CC%E4%B9%CD%E4%B9%CE%E4%B9%CF%E4%B9%D0%E4%B9%D1%E4%B9%D2%E4%B9%D3%E4%B9%D4%E4%B9%D5%E4%B9%D6%E4%B9%D7%E4%B9%D8%E4%B9%D9%E4%B9%DA%E4%B9%DB%E4%B9%DC%E4%B9%DD%E4%B9%DE%E4%B9%DF%E4%B9%E0%E4%B9%E1%E4%B9%E2%E4%B9%E3%E4%B9%E4%E4%B9%E5%E4%B9%E6%E4%B9%E7%E4%B9%E8%E4%B9%E9%E4%B9%EA%E4%B9%EB%E4%B9%EC%E4%B9%ED%E4%B9%EE%E4%B9%EF%E4%B9%F0%E4%B9%F1%E4%B9%F2%E4%B9%F3%E4%B9%F4%E4%B9%F5%E4%B9%F6%E4%B9%F7%E4%B9%F8%E4%B9%F9%E4%B9%FA%E4%B9%FB%E4%B9%FC%E4%B9%FD%E4%B9%FE%E4%B9%FF>
 Правила чтения японского языка: сайт 1<http://www.nihongo.aikidoka.ru>
 Правила чтения японского языка: сайт 2.....<https://ru.wikibooks.org/wiki/%E4%B9%A0%E4%B9%A1%E4%B9%A2%E4%B9%A3%E4%B9%A4%E4%B9%A5%E4%B9%A6%E4%B9%A7%E4%B9%A8%E4%B9%A9%E4%B9%AA%E4%B9%AB%E4%B9%AC%E4%B9%AD%E4%B9%AE%E4%B9%AF%E4%B9%B0%E4%B9%B1%E4%B9%B2%E4%B9%B3%E4%B9%B4%E4%B9%B5%E4%B9%B6%E4%B9%B7%E4%B9%B8%E4%B9%B9%E4%B9%BA%E4%B9%BB%E4%B9%BC%E4%B9%BD%E4%B9%BE%E4%B9%BF%E4%B9%C0%E4%B9%C1%E4%B9%C2%E4%B9%C3%E4%B9%C4%E4%B9%C5%E4%B9%C6%E4%B9%C7%E4%B9%C8%E4%B9%C9%E4%B9%CA%E4%B9%CB%E4%B9%CC%E4%B9%CD%E4%B9%CE%E4%B9%CF%E4%B9%D0%E4%B9%D1%E4%B9%D2%E4%B9%D3%E4%B9%D4%E4%B9%D5%E4%B9%D6%E4%B9%D7%E4%B9%D8%E4%B9%D9%E4%B9%DA%E4%B9%DB%E4%B9%DC%E4%B9%DD%E4%B9%DE%E4%B9%DF%E4%B9%E0%E4%B9%E1%E4%B9%E2%E4%B9%E3%E4%B9%E4%E4%B9%E5%E4%B9%E6%E4%B9%E7%E4%B9%E8%E4%B9%E9%E4%B9%EA%E4%B9%EB%E4%B9%EC%E4%B9%ED%E4%B9%EE%E4%B9%EF%E4%B9%F0%E4%B9%F1%E4%B9%F2%E4%B9%F3%E4%B9%F4%E4%B9%F5%E4%B9%F6%E4%B9%F7%E4%B9%F8%E4%B9%F9%E4%B9%FA%E4%B9%FB%E4%B9%FC%E4%B9%FD%E4%B9%FE%E4%B9%FF>
 Изучение японского языка <http://nippon.temerov.org/cifapad.php>
 Книги по основам японского языкаhttps://mega.nz/#F!zd0mxKiI!kq-vChulmuII_CVZ5oTvKA

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

снесена в кон, иначе объявляется мёртвая рука. В случае взятия плитки с кона после таймаута должна быть снесена крайняя правая или левая плитка, если вы правша или левша соответственно. Это оговаривается заранее отдельно.

Манеры

作法 [sahō] :: 散らし [chirashi] :: 振り糞法 [furisai nori] :: 先動作 [saki dōsa] :: 先自摸 [saki zumō] :: 長考 [chō kō] :: 遅栄 [chi ron] :: 強打 [kyōda]

Манеры (сахō) – это комфортный метод игры в маджонг с незнакомыми людьми. Данные манеры так же содержат рекомендации для игры за не автоматическим столом. Рекомендации манер можно разделить на ранги по важности их соблюдения от **А** – самый высокий до **С** – самый низкий.

1. Перемешивание, построение стены и набор плиток:
 - a. **В** Перемешивание производится с закрытыми плитками, открытые плитки при перемешивании допускаются при игре с друзьями или при полном доверии к остальным игрокам как согласие играть честно.
 - b. **А** При перемешивании поочередно тасуйте плитки со своей стороны стола и затем равномерно выталкивайте плитки от себя к остальным игрокам – *рассеивание (чираши)* дабы перемешивание было тщательным, повторяйте процедуру не менее пяти раз, следите чтобы плитки не переворачивались.
 - c. **В** Производите построение стены одновременно двумя руками, используя бортик стола для одновременного выравнивания своего сектора стены, что позволит быстро и ровно построить стену, затем аккуратно отодвиньте стену от себя двумя руками.
 - d. **С** Кости бросаются только после формирования стен, но первый бросок можно сделать до сдвига стен с делением их на блоки, что позволит определить игрока, сдвигающего стену целиком.
 - e. **А** Бросок костей производится от вашего угла стола к его центру, при этом кости нужно брать зажимая между указательным и безымянным пальцем, предварительно выстроив их в ряд для взятия и загнув средний палец внутрь к ладони, затем кости выбиваются из зажима пальцами с подмахиванием кистью – *фурисаи норри*, хранение костей и остального индикаторного инвентаря должно быть возле правого угла стола для удобства передачи костей дальше по ходу игры. Указатель оя не передаётся.
 - f. **В** Разделите стену на три блока по 6-5-6 тонгов сдвигом правой стороны на половину высоты плитки относительно блока слева, затем загните правый блок сектора стены под углом к центру стола, при этом можно частично перекрыть дополнительную зону кона – данная процедура облегчит поиск места разлома и набор плиток остальным, снизив нагрузку на спину, а также будет маркером честной игры поскольку облегчит контроль набора плиток всеми участниками игры, после разбора загнутой части отделите и загните следующий блок, если ваша стена полностью разбирается во время набора рук – можно сдвинуть всю стену целиком, заняв ею место кона. Деление стены на блоки поможет увидеть, что колода комплектна, но некоторые игроки не любят это, поскольку считают это косвенным недоверием к ним и противодействием мошенникам.
 - g. **С** Разлом делает исключительно только хозяин стены, но оя может начать разбор стены без её разлома.
 - h. **А** Спуск риншанпая и открытие омоте доры производится сразу после разлома стены её хозяином, третий риншанпай спускается сразу после взятия второго.
 - i. **С** Соблюдайте порядок взятия плиток при наборе руки и совершении своих ходов.
 - j. **В** Оя может сделать свой первый ход только после того как все игроки получают свои плитки и желательно отсортируют руки – это требуется для того чтобы все игроки могли сделать объявление вовремя.
2. Взятие и снос плиток:
 - a. **В** После раздачи плиток во время игры можно использовать только одну руку, две руки используются только при сортировке руки и объявлении агари – открытие плиток.
 - b. **С** Не держите ведущую руку над столом – *опережающее движение (саки дōса)* дабы не закрывать ею обзор вашего кона и стены – выносить руку вперёд можно только при сносе, ограблении и объявлении агари.
 - c. **А** При сносе плиток делите свой кон на столбцы по 6, 7, 8 или 9 плиток согласно текущим правилам стола дабы он не занимал много места на столе и не был совмещён с чужим коном или не касался любых стен.
 - d. **В** Старайтесь не создавать лишний шум при объявлениях и перемещении плиток.
 - e. **С** Завершающая плитка в руку встраиваться не должна, поэтому встраивание должно происходить только если вы хотите снести другую плитку в кон.
 - f. **А** *Опережающее взятие (саки zumō)* недопустимо, касание плитки в не очереди так же считается опережающим взятием, при этом запрещается делать любые объявления, объявление рйчи также должно делаться только в свой ход.
 - g. **А** При сносе плитки она считается снесённой, если было касание стола в зоне кона, при этом вы больше не можете передумать и должны сразу же убрать свою руку дабы не закрывать обзор.
 - h. **С** Не переворачивайте руку рубашкой вверх поскольку кто-то может перепутать её со стеной.
 - i. **В** Не создавайте вне игровые ситуации – трёп и притворство, хотя при игре с друзьями такого не избежать.
 - j. **В** При получении и сносе допустимо брать в руку одновременно только одну плитку, иначе это может быть рассмотрено как мошенничество.
 - k. **С** Не забывайте поддвигать разбираемый край своего сектора стены ближе к центральной оси стола дабы всем игрокам было удобнее брать плитки.
 - l. **С** Постарайтесь делать свои ходы как можно быстрее без лишних действий дабы не затягивать игру.
 - m. **В** Не торопите других делать ход во время их размышления.
 - n. **С** Не касайтесь своего кона, если его не требуется сдвинуть ближе к центру стола или собрать компактнее, касаться плиток чужого кона допустимо только при ограблении.

3. Объявления и формирование открытых фреймов:
- Ⓐ Чётко и достаточно громко делайте объявления, чтобы все могли их слышать, пустые объявления не допускаются дабы не сбивать других игроков – это позволит избежать многих проблем.
 - Ⓐ Действие должно совершаться только после его объявления, недопустимо сначала молча что-то сделать, а потом объявить об этом.
 - Ⓒ Делайте объявление фреймов с учётом их приоритета в текущих правилах стола, для объявлений низкого приоритета делайте задержку в 1-1,5 секунды.
 - Ⓐ Старайтесь соблюдать таймауты, не думайте *слишком долго (чб кб)* часто, объявление агари по рон делайте за дозволенный период до перехода хода – *поздний рон (чи рон)* может не учитываться.
 - Ⓑ Формирование открытого фрейма должно происходить в строгом соблюдении последовательности действий: объявление, выбор и раскрытие плиток в руке для формирования открытого фрейма, ограбление кона и формирование фрейма с правильным указанием ограбленного игрока, перенос открытого фрейма в сторону от закрытой части руки, снос плитки из закрытой части руки, завершение хода с ожиданием возможных объявлений, после чего следующий игрок может начать взятие плитки со стены при необходимости. Несоблюдение этого порядка позволяет жульничать, также можно запутаться, при последовательном объявлении кбцу.
 - Ⓐ Проверяйте правильность формирования открытых фреймов другими игроками, боковая плитка должна указывать на правильного игрока, иначе она может указывать на вас, и вы можете попасть в фуритен.
 - Ⓑ Ход с формированием закрытого канцу должен производиться в следующей последовательности: объявление, раскрытие окурикана, переворачивание требуемых плиток рубашкой вверх, перемещение канцу к месту хранения, открытие кан доры хозяином мёртвой стены, взятие риншанпая, снос плитки из закрытой необъявленной части руки, завершение хода. Дора может быть раскрыта при формировании канцу.
 - Ⓑ Ход с формированием повышенного канцу должен производиться в следующей последовательности: объявление и ограбление кона или получение плитки со стены с последующим объявлением в зависимости от ситуации и разрешённых текущих правил стола, формирование канцу, взятие риншанпая, снос плитки из закрытой части руки, завершение хода с открытием кан доры хозяином мёртвой стены. Момент открытия кан доры для открытого канцу может регулироваться правилами стола. Объявление ограбления снесённой после этого плитки допускается только после открытия кан доры.
 - Ⓑ Ход с формированием длинного канцу должен производиться в следующей последовательности: объявление, ограбление кона и формирование фрейма с правильным указанием ограбленного игрока, перенос открытого фрейма в сторону от закрытой части руки, снос плитки из закрытой части руки, завершение хода с открытием кан доры хозяином мёртвой стены. Момент открытия кан доры для открытого канцу может регулироваться правилами стола. Объявление ограбления снесённой после этого плитки допускается только после открытия кан доры.
 - Ⓐ Не изменяйте порядок открытых фреймов в своей руке – они должны быть строго хронологически последовательными дабы избежать ошибок в фуритене, соблюдайте указанный текущими правилами стола формат хранения открытой части руки – в одну строку или несколько строк, если хранение принято в углу стола. Некоторым игрокам может быть тяжело хранить открытую часть руки справа от закрытой, и они могут хотеть хранить открытую часть руки перед закрытой частью руки.
 - Ⓐ Не стучите плитками о бортик стола слишком сильно (*сильный удар, кйбда*) – это может создать царапины.
4. Рйчи:
- Ⓐ Процесс объявления рйчи: сделать объявление, снести плитку, положив её боком, по истечению таймаута объявления агари по рон сделать ставку на стол, оплатив объявление. Это изменит дальнейшие действия игроков, поскольку при чтении кона плитка будет восприниматься иначе.
 - Ⓐ Даже если вы объявили рйчи – пытаться подглядывать в чужие руки нельзя.
 - Ⓒ Требуется оплачивать рйчи ставку соответствующей палочкой, а при отсутствии такой попросить разменять ваш взнос и внести в качестве оплаты подходящую палочку. Разменивающий не должен отдавать свои последние подходящие палочки.
 - Ⓒ Если плитка не является завершающей при наличии рйчи – сразу снесите её в кон, не следует совершать лишние движения и затягивать игру.
5. Агари:
- Ⓐ При объявлении агари сначала нужно сказать: "Рон" или "Цумо", а затем полностью раскрыть руку.
 - Ⓐ При агари по цумо завершающая плитка не должна быть встроена в руку, её следует класть недалеко от закрытой части руки возле позиции ожидания, опрокидывание плиток своей руки нужно делать на достаточном удалении от правого края стола.
 - Ⓑ После раскрытия руки при объявлении агари или демонстрации наличия статуса тенпаи сразу сдвиньте плитки, входящие в один и тот же фрейм вверх или вниз от линии опрокидывания дабы выделить отдельные фреймы руки для облегчения её чтения. Сортировка перестановкой плиток перед опрокидыванием занимает больше времени, чем сдвиг после опрокидывания.
 - Ⓑ Полное раскрытие плиток своей руки всегда делается двумя руками.
 - Ⓑ Объявление яку после объявления агари делается только если это явно указано в текущих правилах стола.
 - Ⓑ Ура доры при их получении должны быть раскрыты и выложены так, чтобы всем игрокам было видно их достоинство даже если в вашей руке нет совпадений, после этого объявляется итоговая сумма выплат.
 - Ⓐ Объявивший агари должен самостоятельно назвать сумму выплат, при объявлении суммы выплат при агари по цумо сначала говорится сумма для ко-игроков, а затем для оя, если объявление агари по цумо делает оя, то при этом нужно добавлять "все по..." или "...с каждого". Если возникли трудности с объявлением суммы выплат – можно попросить подсказать, но затем всё равно нужно самостоятельно повторить сумму выплат.

6. При ничьей и после агари:
- Ⓒ Старайтесь обмениваться минимальным числом палочек при расчётах дабы избежать возможной путаницы.
 - Ⓒ Раскрыть свою руку можно только при объявлении агари или статуса тенпай, в остальных случаях плитки закрытой части руки должны продолжать стоять вертикально. Допустимо объявлять статус нōтен переворачиванием плиток закрытой части руки рубашкой вверх.
 - Ⓑ Процесс объявления статуса при исчерпывающей ничьей начинается с оя, а затем продолжается по ходу игры. На деле правило редко соблюдается и объявление происходит одновременно переворачиванием плиток.
 - Ⓒ После завершения всех необходимых действий в раздаче следует приступить к перемешиванию плиток чтобы начать следующую раздачу, не стоит начинать разбирать стену и смотреть "что было бы если".
 - Ⓐ Высказывать своё мнение о игровых действиях других участников во время игры недопустимо – это можно делать только после полного завершения всех раздач в вежливой форме без критики и обвинений.
 - Ⓒ При игре за автоматическим столом за управление сгрузкой плиток для начала их перемешивания отвечает оя следующей раздачи, остальные только помогают ему сгружать плитки со своей стороны стола. Если кто-то не умеет этого делать – нужно научить его делать это самостоятельно.
7. Прочие манеры:
- Ⓐ На турнире каждый проверяет комплектность своих палочек самостоятельно, после окончания вашей игры требуется отложить в сторону следующие плитки: тон, нан, шā, пē, 1 пин и 2 пин, вариативно хаку.
 - Ⓑ Боковые столики можно использовать только слева от вас даже если вы левша, столики справа можно использовать только при отсутствии столика слева от вас.
 - Ⓐ Не навязывайте свои манеры другим.

Эпилог

看虎 [kanhù] / 斗虎 [dǒuhù] / 看湖 [mòhú] / 看壺 [mòhú] :: 默和 [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 незначительные изменения в игру.

Далее описана запись хода игры на бумагу и правила стола различных лиг, и клубов.

Канхǔ – присматривать за тигром. **Дǒухǔ** – конкурировать с тигром. **Мòхú** – присматривать за озером. **Мòхú** – 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.

Приложения

Терминология

Ниже в хронологическом порядке представлены термины, используемые в данном руководстве, дополнительно имеется деление по тематике, также здесь имеются другие термины, представляющие некоторую значимость, отмеченные тёмно-зелёным фоном. Светло-желтый фон – краткий повтор термина для полноты картины.

Базовые		
麻雀	[mājan]	Маджонг = название игры.
立直麻雀	[rīchi mājan]	Рйчи маджонг = японские базовые правила игры и множество разновидностей правил на их основе, где имеется яку рйчи, давшее своё название игре.
正しい	[tadashī]	Правильно = местная терминология и её использование – указание использовать только определённый синоним и только с определённым вариантом чтения.
闘牌	[tōhai / tōpai]	Боевые плитки = синоним названия игры.
ポンジャン	[ponjan]	Простая версия правил для детей от 5-6 лет. В колоде только масти цифр по 3 штуки уникальных, итого 81 плитка. Раздача по 7 или 10 плиток.
十半	[toppan]	Половина / 50 на 50 = игра колодой маджонга на 2-10 игроков.
二麻 / 二雀	[nimā / nijan]	Маджонг для двоих игроков. Сокращённое название.
三麻 / 三雀	[sanmā / sanjan]	Маджонг для троих игроков. Сокращённое название. Наиболее известные правила называются "Хиросима". Существует множество вариантов.
四麻 / 四雀	[yonmā / yonjan]	Маджонг для четверых игроков. Сокращённое название.
用具一式	[yōgu isshiki]	Полный комплект принадлежностей.
基本法	[kijon nori]	Базовые правила = некоторый самодостаточный для игры набор предписаний. Синоним: 基礎知識 [kiso chishiki] – базовые знания, основы.
原則	[gen soku]	Основной закон = общепринятое базовое соглашение, принимаемое игроками.
規則 / 法 / ルール	[ki soku / nori / rūru]	Местный закон / Предписание / Правило = соглашение, принимаемое игроками.
ローカルルール	[rōkaru rūru]	Местные правила = нестандартные правила, используемые в отдельных компаниях игроков, джансō или клубах. Обычно данные правила используются не столь часто.

ハウスルール	[hausu rūru]	Домашние правила = свой собственный набор местных правил – соглашение / предписание, принимаемое некоторыми игроками.
ローカル役	[rōkaru yaku]	Местная тяжёлая работа = нестандартные яку, используемые в отдельных компаниях игроков, джансё или клубах. Обычно данные яку используются не столь часто.
決め	[gime / kime]	Соглашение, договорённость.
有り	[ari]	Разрешено. Требуемые действия.
可	[ka]	Можно, возможно, допустимо, одобрение, удовлетворительно (оценка).
無し / 無い	[nashi / nai]	Запрещено. Недопустимые действия. Без. Нет, не быть, не иметься.
青ドラ	[ao dora]	Синяя дора = нестандартная дора Токийского региона в противовес красным.
緑ドラ	[midori dora]	Зелёная дора = нестандартная дора электронных игр, имеет высокий ранг.
金ドラ	[kin dora]	Золотая дора = нестандартная дора, используемая в казино.
一翻縛り	[ī han shibari]	Связывание руки в 1 хан = минимальное число удвоений на руках, необходимое для объявления агари, не учитывает доры, вариативно случайные яку, кроме рйчи.
雀士	[jan shi]	Маджонг воин = игрок в маджонг. Общий термин. Синоним: 麻雀打ち [mājan uchi] – это как "забить" козла или рыбу, только маджонг, короче "забыватели конопляных воробьёв" (форма речи сохранена).
雀友	[jan' yū]	Воробей друг = друг по игре в маджонг.
搭子	[dāzu]	Противники по игре. О объекте/ах внутри / за / около ч.л., или относ. к ч.л.
打ち掛け	[uchi kake]	Не добить = бросить или приостановить игру в середине процесса.
打ち掛け終了	[uchi kake shūryō]	Завершить не добитое = продолжить ранее приостановленную игру.
込み	[komi]	Фора = способ дать возможность играть вместе игрокам с разным рангом на равных. Может применяться для любого сочетания игроков за столом.
最低点	[saitei ten]	Минимальная отметка / Цель игры = отыграть вступительную ставку и выйти в плюс – преодолеть порог в гентен.
基本の流れ	[kihon no nagare]	Основной поток = последовательность всех необходимых для игры действий от проверки комплектности инвентаря и выбора оя до завершения игры.
原点	[gen ten]	Исходная точка = начальное число очков до внесения вступительной ставки. Синоним: 返し点 [kaeshi ten] – возвращаемые очки.
御父さん	[otō-san]	Папа = 10000 очковая палочка.
御母さん	[okā-san]	Мама = 5000 очковая палочка.
黒点棒	[kuro ten bō]	Чёрные счётные палочки = отрицательные счётные палочки.
陸 / 丘 / オカ	[oka]	1) Холм / Берег = вступительная ставка, варьируется от 0 до 5000 очков с каждого;
陸符	[oka fū]	2) Ориентир = главный приз, сумма вступительной ставки со всех игроков. Победитель игры получает ока и оплачивает аренду стола в джансё. Синонимы: トップ賞 [toppu shō] / 岡 / 塚 / 坵 [oka].
配給原点 / 配原	[hai kyū gen ten]	Нормированная выдача начальных очков = начальное число очков после внесения вступительной ставки – гентен за вычетом оки. Синонимы: 初期持ち点 [shoki mochi ten] / 持ち点 [mochi ten] / スタート [sutāto].
局戦	[kyoku sen]	1) Обозначает выбранный набор играемых раундов и их количества;
戦 / 場 / 局 / 手	[sen / ba / kyoku / te]	2) Игра (сен), раунд (ба), партия (кёку), раздача (те) – зависит от контекста. Примечание: Кёку = партия, раунд или игра. Те = раздача или партия. Синоним: 対局 [tai kyoku] – данный термин пришёл из других игр с иной структурой, поэтому вызывает такую путаницу при вырывании из контекста.
●		
戦	[sen]	Битва = указатель названия раундов игры, постфикс, включает названия ценных плиток или категорий играемых раундов, предпочтительно использовать данный вариант для игр, где число партий (кёку) в раунде совпадает с числом игроков.
廻し	[mawashi]	Очередь / Вертушка = альтернативный указатель названий раундов игры, опережающе указывает возможность наличия дополнительных раундов и/или заикливания.
荘	[chan]	1) Поместье / Имение = указатель на полный набор раундов игры с однотипными наименованиями плиток из некоей одной категории, постфикс; 2) Указатель названия раундов игры, включает всю категорию как последовательность однотипных раздач с указанными ценными плитками раунда, вариативно может быть указателем на указанные раунды, предпочтительно использовать данный вариант для игр, где число партий (кёку) в раунде не совпадает с числом игроков; 3) Управляющее поместье / Комендант = дом оя, восток.
半荘	[han chan]	Пол поместья = игра половинной длительности – стандартная продолжительность современного японского маджонга, это связано с наличием дополнительных раздач. Половина игры = стандартная игра из восточного и южного раунда.
速戦	[sokū sen]	Короткая (быстрая) битва = игра из всего одного раунда. Синонимы: 短い戦 [mijikai sen] / 開局 [kai kyoku].
一局清算	[ikkyoku seisan]	Погасить один раунд = сыграть всего один раунд игры, короткая игра.
東風戦	[ton pū sen]	Битва восточного ветра = популярный вариант игры с двумя восточными раундами. Синоним: 東々戦 [tontonsen] – не используется из-за созвучия с "вонючее животное" /

		一風戦 [īpūsen] – только один ветер, любое число раундов.
一荘戦	[ī chan sen]	Объединённая битва / Полный круг / Окружность = классическая игра со всеми ветрами, состоит из четырёх раундов. Синоним: 周囲 [shūi].
三元戦	[san gen sen]	Нестандартная игра с тремя раундами драконов, обычно применяется в игре на троих, при этом игроки играют за драконов, понятие ветров и драконов меняется местами со всеми вытекающими из этого последствиями.
場	[ba]	1) Указатель текущего раунда, постфикс; 2) Раунд = некоторое число партий с одной и той же ценной плиткой и последовательно сменяющимися оя. Дословно "место" – географическое положение в пространстве, в отличии от сторон света понятие не привязано к степеням двойки, пропорциональности мест между собой, их положению относительно центра координат и общей тематике. Данный термин нужно рассматривать аналогично политической карте. 3) Ситуация когда у всех игроков однотипные яку на руках, тип которых указывается перед термином.
局	[kyoku]	1) Указатель обязательных раундов в игре, постфикс; 2) Партия = некоторое число раздач с одним и тем же оя, постфикс; 3) Процесс смены оя или ветров и как следствие раундов.
巡	[jun]	1) Указатель сквозного номера раздачи в раунде, постфикс; 2) Обозначает цикличное движение, один обход (круг) игры.
		Обход = последовательность передач хода от некоего игрока через весь стол по направлению хода игры к игроку, сидящему слева от него, процесс объявления открытого фрейма завершает текущий круг. Стандартно от востока до севера. Технически новый обход может начинать следующий снос (не взятие!) плитки тем же игроком или переход хода к игроку ниже по ходу игры, минуя этого игрока.
次巡	[ji jun]	Следующий обход = переход очереди хода к/через начавшему/го раздачу или последнему/го, объявившему/го открытый фрейм. В простейшем случае – все игроки походили один раз без объявления открытых фреймов и один из них продолжает игру, делая следующий ход.
輪荘	[rin chan / ron chan]	Виток поместья / Прекращение = ограничивает предельное число дополнительных раздач, играемых подряд с последующей сменой ветра. При нуле ренчаны не играют вообще. Синоним: 区切り [kugiri].
連荘	[ren chan / ren sō]	Последовательность поместья = необязательная раздача в раунде, играемая, когда в предыдущей оя объявил агари или стал тенпаем при исчерпывающей ничьей. Ренчан = повторяющееся событие – оя не меняется, добавляется хонба / цумибō. Примечание: оя = дилер, агари = общий термин обозначения победы в раздаче, тенпаи = готовность объявить агари. Есть местные правила стола.
途中流局次巡	[tochū ryūkyoku jijun]	Условие начала следующей дополнительной раздачи при abortивной ничьей.
罪作り	[tsumitsūkuri]	Грехопадение = продолжение ренчанов из-за серии объявлений агари оя.
棒点	[bō ten]	Простые очки = скоростное достижение статуса тенпаи без учёта ранга руки и её ожидания – ренчан стиль игры.
親落ち	[oya ochi]	Падение родителя = оя не смог объявить агари или не имел статуса тенпаи при исчерпывающей ничьей, или вариативно достигнут предел ринчанов, в результате чего оя становится следующий игрок справа вниз по течению. Синоним: 親流れ [oya nagare] – смена родителя.
本場	[hon ba]	Счётчик ситуаций = восьми точечная 100 очковая палочка, кладущаяся на индикатор оя, когда он стал тенпаем при ничьей или объявил агари. Синонимы: 芝棒 [shi bō] / 百点棒 [hyaku ten bō] / 黒棒 [kuro bō] / 柴棒 [shiba bō] – общее название и названия при использовании не как счётчик ситуаций.
積み棒	[tsumi bō]	1) Счётчик = специальные счётные палочки для указания текущего номера ренчана; 2) Пеня = цена за каждую палочку, которую платит каждый игрок.
平場	[hira ba]	Нулевой ренчан, нет хонбы – основная обязательная раздача.
積み場	[tsumi ba]	1) Ненулевой ренчан, есть хонбы – дополнительная необязательная раздача; 2) Место накопления = часть зоны индикации, где оя в ренчанах складывает цумибō, вариативно указатель основателя и кости, а также др. местные маркеры.
延長戦	[enchō sen]	Затянувшаяся битва / Дополнительное время = общее название дополнительных раундов, играющихся после завершения всех обязательных для достижения гентена.
付加	[fuka]	Дополнительный. Явное указание, что раунд дополнительный.
入	[nyū]	1) Указатель названия начинающегося раунда; 2) Обозначает движение внутрь.
東場	[ton ba]	Восточный раунд = единица продолжительности игры, в которой ценной плиткой раунда является восточный ветер, а первый оя раунда – изначальный восток. Стандартно идёт первым по счёту и является основным.
東入	[ton nyū]	Вход на восток = первая обязательная раздача восточного раунда игры. Стандартно это обязательный раунд и первая раздача игры.
南場	[nan ba]	Южный раунд = единица продолжительности игры, в которой ценной плиткой раунд

		да является южный ветер, а первый оя раунда – изначальный юг. Стандартно идёт вторым по счёту и является основным.
南入	[nan nyū]	Вход на юг = первая обязательная раздача южного раунда игры. Стандартно это обязательный раунд.
確定点数	[kakutei tensū]	Фиксированный счёт = минимальная сумма очков в конце игры у лидера, дающая право на получение главного приза за первое место в игре – ока. Данная сумма отвечает за начало дополнительных раундов, обычно нужно превысить гентен для их отсутствия. Значения минимального превышения гентена бывают следующие: не требуется, 0, +100, +1000, +3300 или +5000 очков. При системе предоплаты с покупкой талонов на игру в джансб ока может не выплачиваться победителю игры, если лидер не достиг заданного минимума, а дополнительные раунды в правилах отсутствуют.
西場	[shā ba]	Западный раунд = единица продолжительности игры, в которой ценной плиткой раунда является западный ветер, а оя – изначальный запад. Стандартно идёт третьим по счёту и является дополнительным.
西入	[shā nyū]	Вход на запад = первая обязательная раздача западного раунда игры. Стандартно это дополнительный раунд, если гентен никто не достиг.
北場	[pē ba]	Северный раунд = единица продолжительности игры, в которой ценной плиткой раунда является северный ветер, а первый оя раунда – изначальный север. Стандартно идёт четвёртым по счёту и является дополнительным.
北入	[pē nyū]	Вход на север = первая обязательная раздача северного раунда игры. Стандартно это дополнительный раунд, если гентен никто не достиг.
限定した親	[genteishita oya]	Ограниченный родитель = общий термин, временный или изначальный оя.
場所決め	[basho gime]	Выбор местоположения (за столом) = процесс выбора первого оя в игре и рассадки игроков по своим местам, перед построением стены оя может установить наличие ренчанов. При множестве игр – может запоминаться положение игроков в самой первой раздаче первой игры и в такой последовательности назначаться статус основателя (первого оя) для следующих игр.
正式な方法	[seishikina hōhō]	<i>Официальный</i> = плитки ветров складываются в ряд, игроки бросают кости.
簡略な方法	[kanryakuna hōhō]	<i>Добыча</i> = плитки ветров остаются в беспорядке, игроки тянут любую из них.
白起点方法	[shiro kiten hōhō]	<i>С драконом</i> = на место белого дракона садится оя или этот игрок выбирает место.
塔型な方法	[tōgatana hōhō]	<i>Башенный</i> = плитки ветров складываются в одну стопку, игроки бросают кости.
蔭に回って方法	[kage ni mawatte hōhō]	<i>За спиной</i> = плитки тасуются за спиной и предлагаются другим игрокам по две в кулаке, затем вытянувшие повторяют перетасовку по одной плитке на кулак. Применяется только для бамбуковых плиток как простой способ рассадки.
疎かな方法	[orosokana hōhō]	<i>Небрежный</i> = игроки бросают кости, оя становится выбросивший максимум.
出親	[de oya]	Изначальный оя = первый оя в игре, результат выбора местоположения.
場所替え	[basho gae]	Смена местоположения (за столом) = меж раундовый процесс снижения несбалансированного влияния игроков др. на др. при рейтинговой игре.
場決め	[ba gime]	Выбор раунда = процесс случайного выбора игаемого раунда, применяется при соревновании большого числа игроков и наличии большой очереди за стол, число игроков и партий в раунде при этом не совпадает.
場替え	[ba gae]	Смена раунда = процесс перехода между раундами, может включать в себя пересаживание, выбор случайного раунда, перекур, обед и прочее.
小机	[kodzuke]	Столик = боковой столик для хранения мелочей, пепельниц, еды и т.п., стандартно используются всегда исключительно столиком слева, если их четыре.
マット	[matto]	Маджонг мат = это специальный коврик с мягкой поверхностью для уменьшения шума во время игры, на него может быть нанесена разметка для указания сторон света, места для руки, стены и кона. Размер стороны от 32 до 90 см, бывают бортики.
羅紗 / ラシャ	[rasha]	Сукно = очень плотная и толстая ткань для накрытия стола.
卓	[taku]	Стол, обычно простой обеденный, квадратной формы.
雀卓	[jan taku]	Маджонг стол без электроники. Обычно совмещается с обеденным.
半自動	[han jidō]	Полуавтоматический маджонг стол = имеется только механизм перемешивания плиток и постройки стен рубашкой вверх (магниты).
自動	[jidō]	Автоматический маджонг стол = дополнительно имеется ведение очерёдности ходов и общего счёта.
全自動	[zen jidō]	Полностью автоматический маджонг стол = дополнительно имеется раздача рук и открытие омоте доры.
圏	[chan / ken]	Зона = некая часть верхней поверхности стола.
島	[shima]	Остров / Кон = место по центру стола для размещения ставок, на электронных столах здесь расположена панель управления процессами игры. Синоним: 供託圏 [kyōtaku chan] – зона ставок.
捨て牌圏	[sute pai chan]	Зона сноса = расширенная зона кона для размещения снесённых плиток.
井圏	[ī chan]	Зона колодца = место на столе для размещения стены и область вокруг неё.
井桁積み	[igeta dzumi]	Укладывать колодезный сруб = процесс соединения стен вместе после их построения. Этот термин применяется только для многослойных стен.
外筋	[soto suji]	Внешняя линия = сектора стены, принадлежащие игрокам слева и справа от вас.

地	[chi / ji]	Земля = место на столе для размещения руки и остального инвентаря, особенно справа, где складываются открытые фреймы / блоки.
表示圈	[hyōji chan]	Зона индикации = место на столе для размещения указательного инвентаря и открытой части руки. Общий термин, делится на место накопления и землю.
洗牌	[shī pai]	1) Перемешивание = совместная перетасовка плиток в начале каждой раздачи;
	[sen pai]	2) Мыть плитки от грязи и жира вручную или специальной машине. Автоматические столы одновременно перемешивают и моют плитки за игроков.
補欠牌	[hoketsu hai]	Дублирующие плитки = второй набор плиток в автоматическом столе или плитки без магнитов для улучшения перемешивания механизмом автоматического стола.
親	[oya]	Родитель / Банкомёт = игрок, обычно играющий за восток, начинающий набор плиток на руки, раздачу первым сносом, имеющий гнёт над остальными игроками и право использовать свой статус в следующей раздаче при объявлении агари или наличии тенпая в случае исчерпывающей ничьей. Оя = дилер, банкомёт, раздающий, ведущий, главный, родитель, восточный игрок.
子	[ko / tsu / zu]	1) Ко = подчинённый, ведомый, дочерний, дитя, не восточный игрок; 2) Цу = завершённая структура объекта; 3) Зу = прямое отношение к объекту. Например, единств. плитка с картинкой – 1сбзу.
家	[cha / uchi]	Дом = объединение каких-либо объектов по общему или конкретному признаку. Применяется как к игрокам, так и к плиткам.
莊家	[chan cha]	Управляющий дом = текущий оя, восточный игрок. Синоним.
散家	[san cha]	Разрозненные дома / Управляемые дома = ко, не восточный игрок. Синоним.
他家	[tā cha]	Другие дома = все другие игроки за столом.
仮親	[kari oya]	Временный родитель = игрок, который определяет – кто будет самым первым оя в игре, методом перемешивания плиток ветров. Синоним: 支配親 [shihai oya] – контролирующий / 仮東 [kari ton] – временный восток.
自家	[ji cha]	Свой дом = игрок, вытянувший плитку восточного ветра и становящийся самым первым оя в игре. (Первый способ. Применяется для ручных столов и турниров.) При добавлении белого дракона на место, вытянувшего его садится оя <u>или вытянувший может выбрать физическое место за столом</u> , остальные рассаживаются относительно его или оя, если белого дракона никто не вытянул.
起家	[chī cha]	Основатель = игрок, выбросивший абсолютный максимум на костях и становящийся самым первым оя в игре. Может повторно применяться перед последним раундом для определения оя в брасу – камича основателя. (Второй способ.)
下家	[shimo cha]	Нижний дом = игрок справа от вас или оя в зависимости от контекста.
対家	[toi cha]	Дом напротив = игрок напротив вас или оя в зависимости от контекста. Синоним: 対面 [toi men] – лицо напротив.
上家	[kami cha]	Верхний дом = игрок слева от вас или оя в зависимости от контекста.
東家	[ton cha]	Восточный дом = сторона света, за которую играет оя при игре ветрами.
南家	[nan cha]	Южный дом = сторона света справа (вниз по течению, ходу игры) от оя, его шимоча, за которую играет первый ко-игрок при игре ветрами.
西家	[shā cha]	Западный дом = сторона света напротив (вниз по течению, ходу игры) от оя, его тоича, за которую играет второй ко-игрок при игре ветрами.
北家	[pē cha]	Северный дом = сторона света слева (вниз по течению, ходу игры) от оя, его камича, за которую играет третий ко-игрок при игре ветрами.
牌	[pai / hai]	Плитка, толстый прямоугольный кусочек. Японский термин. Используется для названий плиток и их категорий как указание темы принадлежности.
張	[chan]	Ярлык, тонкий прямоугольный кусочек. Китайский термин. Используется для названий ожиданий и категорий плиток как счётный суффикс.
牌尺	[pai shaku]	1) Плиточная линейка = бортик по краю маджонг-стола; 2) Подставка для плиток, используется если их слишком много или они очень тонкие и не стоят вертикально.
符皿	[bū zara]	Тарелка для отметок (счётных палочек) = углубление в бортике стола над его поверхностью для хранения счётных палочек и указателя основателя.
麻雀牌 / 雀牌	[mājan pai / jan pai]	Маджонг плитки = фундаментальные единицы в маджонге и базовый инструмент игры, изготавливаются из бамбука и кости, твёрдого пластика как меламин, бронзы, полудрагоценных или драгоценных минералов и драгоценных металлов.
枚	[mai]	Штука = число плиток в колоде во время игры или в наборе в целом. Используется в разных понятиях.
色	[iro / shoku / sō]	Масть / Цвет = в зависимости от ситуации ссылается на масть или цвет плитки.
数牌	[shū pai / sū pai]	Категория. Цифры / Простые = общее понятие для плиток простых числовых мастей с достоинствами от 1 до 9. В местных правилах могут быть плитки от 1 до 10.
筒 / 筒子 / 餅	[pin / pinzu]	Масть. Пин / Точки = одна из простых числовых мастей, символизирует монеты.
索 / 索子	[sō / sōzu]	Масть. Сō / Бамбуки = одна из простых числовых мастей, символизирует связку из 100 монет; перфорированные монеты, нанизанные на верёвку.
萬 / 萬子	[man / manzu]	Масть. Ман / Символы = одна из простых числовых мастей, содержит иероглиф и

		цифру, символизирует монеты в количестве 10000; традиционный вариант, "большие буквы" (прописные), банковское написание.
万 / 万子 / 万略	[wan / ban / wanzu / man ryaku]	Масть. Ван / Символы = одна из простых числовых мастей, содержит иероглиф и цифру; упрощённый вариант, используемый для простого и быстрого изготовления колоды вручную только примитивными инструментами, "маленькие буквы" (строчные), повседневное письмо.
字牌	[ji hai / tsū pai]	Категория. Иероглифы / Благородные = плитки всех ветров и всех драконов (исток), состоит из семи достоинств, перечисленных ниже.
風牌	[kaze hai / fū pai / fon pai]	Масть. Ветра = плитки с иероглифами сторон света, состоит из четырёх достоинств, перечисленных ниже, для которых чтение указано в маджонге и на японском.
東	[ton / higashi]	1) Восток = одна из благородных плиток ветров; 2) Основная и начальная сторона света, за которую стандартно играет оя.
南	[nan / minami]	Юг = одна из благородных плиток ветров.
西	[shā / nishi]	Запад = одна из благородных плиток ветров.
北	[pē / pei / kita]	Север = одна из благородных плиток ветров.
三元牌	[san gen pai]	Масть. Драконы / Истоки = состоит из трёх достоинств, перечисленных ниже.
三元牌の順番	[san gen pai no jun ban]	Последовательность плиток трёх истоков: Конфуций (трактовка) = 發→中→白; Япония (цвета билетов на поезд: бизнес, первый и эконом классы) = 白→發→中; Все остальные (хронология формирования колоды маджонга) = 中→發→白.
箭牌	[sen pai]	Масть "драконы / истоки", дословно "плитки стрел" поскольку "зелёный дракон" в эзотерике стоит первый по порядку и состоит из иероглифов "лук" и "стрела".
發 / 発 / 緑發	[hatsu / ryū fua]	Хацу / Зелёный исток / дракон = имеет следующие значения: "процветание", "феникс", "прошлое", "лук и стрелы", "сила / стихия людей", "первый по счёту из тройки религиозных праздников, отмечаемых по лунному календарю 15 числа 1 месяца".
左義長 / 三稜杖	[sagichō]	Праздник огня с изгнанием злых духов, проходящий 15 января ± неделю.
中 / 紅中	[chun / hon chun]	1) Чун / Алая умеренность / Красный дракон = имеет следующие значения: "умеренность", "китайский дракон", "настоящее", "стрела, попавшая в цель", "сила / стихия Земли", "второй по счёту из тройки религиозных праздников, отмечаемых по лунному календарю 15 числа 7 месяца"; 2) Кроме этого, означает середину или центр чего-либо, например, средний слой стены при трёхслойном построении.
盆	[bon]	Бон = праздник поминовения предков, проходящий 15 июля ± неделю.
白 / 白板 / 豆腐	[haku / pai pan / tōfu]	Хаку / Белая доска / Белый дракон / Тофу = имеет следующие значения: "почтение", "чистый холст", "будущее", "неизвестность", "сила / стихия Неба", "третий по счёту из тройки религиозных праздников, отмечаемых по лунному календарю 15 числа 10 месяца". Официальное название не используется из-за распространения жаргона.
七五三	[shichi go san]	Семь-пять-три = синтоистский праздник детей, проходящий в выходные после 15 ноября, в Хоккайдо в выходные после 15 октября.
白ポッチ	[haku pocchi]	Хаку всемогущий = нестандартная плитка хаку с красной точкой по центру, становится джокером при наличии рйчи ставки. Синоним: 聴用 [ten yō] – эффективное прослушивание.
花 / 花牌	[hana / hana hai]	Цветок = общее понятие, включает в себя весь перечень дополнительных плиток. Разновидностей очень много, но большинство из них имеет только декоративное альтернативное исполнение, не имеющее в правилах иных способов использования, кроме стандартных.
君子	[kunko]	Масть "цветы", узкое понятие, состоит из четырёх уникальных плиток, перечисленных ниже. В японской колоде заменены дорами, поэтому всегда отсутствуют. Чтение обычное за ненадобностью. Встречается в колодах до 1965 года выпуска. Дословно означает "сын повелителя", в буквальном или переносном смысле означает "благородный человек", обученный грамоте, этикету, музыке, стрельбе из лука и управлению колесницей. В последствии с развитием конфуцианства понятие видоизменилось. Живший в эпоху Мин, мастер живописи Чэнь Цзичу (陳繼儒 [Chén Jìrú], 1558–1639 гг.) разработал необычную систему обучения живописи под названием "Четыре благородных", способствовавшей студентам делать основные типы мазков и штрихов. Ученики приобретали нужное мастерство изображая сливу умэ, орхидею, хризантему и бамбук.
草木牌	[kusaki hai]	Плитки цветов. Растения.
梅	[ume]	Слива. Сливовое дерево – символ самурая – гордого человека кристальной чистоты, а цветы сливы символизируют женщину. Цветок сливы – солнечное начало ян, а само дерево, наполненное соками земли, олицетворяют её силу инь. Сама по себе слива – это символ начала весны, долголетия, зрелости, обновления, возрождения, надежды, непрерывности жизни, негибкости, стойкости, доброты и мужества, преодолевающие трудности, брака и счастья. Символика цветка сливы: цветоножка – это абсолютное начало; чашечка, поддерживающая цветок, рисуется тремя штрихами, так как воплощает три силы – Небо, Землю и Человека. Сам цветок является олицетворением пяти первоэлементов и поэтому изображается с пятью лепестками. Все части, связанные с деревом, имеют чётное количество элементов, что отражает устойчивость – свойство Земли.
兰 / 蘭	[ran]	Лилия / Орхидея. Лилия = упрощённый вариант, используемый для простого и быстрого изготовления колоды вручную только примитивными инструментами, имеет намного лучшую читаемость на мелких плитках, чем орхидея.

Япония. Белая лилия = символизирует невинность, чистоту, нежность и изысканность. В синтоизме – честь, очищение, благословение и память ушедших. В буддизме – просветление и духовное возрождение. Китай. Белая лилия = симво-

лизирует дружбу, взаимопонимание, радость и сыновей. Япония и Китай. Красная пауковая лилия / Ликорис = символизирует опасность, печаль, тёмную эстетику, упадок, декаданс, вечную разлуку, скорбь, смерть и загробный мир. Орхидея = символизирует духовную утончённость, изящество, скромность, любовь, плодородие, уединение, скромность, умеренность, изящество, изысканность.

菊	[kiku]	Хризантема. Праздник отмечается по лунному календарю 9 числа 9 месяца. Считалось, что цветок хризантемы, сорванный в этот день, обладает особой магической силой сохранения молодости и красоты, а хризантемы в целом имеют свойство очищения и изгнания зла. Белые и жёлтые хризантемы используются во время заупокойных служб в буддизме, и они неизменные спутники похорон. Их же часто подносят статуям Будды. Считалось, что после окончания храмовых служб такие цветы получают способность отводить болезни и несчастья.
竹	[take]	Бамбук. Символизирует благородного просветлённого человека, вечную молодость, силу, счастье, чистоту, стремительное преуспевание, рост достатка, несгибаемость, силу воли и духа, стойкость и мужество перед невзгодами. Бамбук является символом конфуцианского принципа сыновней почтительности родителям, а в дзэн-буддизме олицетворяет мужскую волю и несгибаемость. Короткое коленце бамбука символизирует быстротечность времени, краткость его сроков, отпущенных на любовь. Молодые, мощно и быстро растущие побеги бамбука символизируют напор молодости, её здоровую и несгибаемую силу. Бамбук постарше символизирует преданность и правдивость. Растущий бамбук символизирует постоянный рост, силу в сложных обстоятельствах, власть, долголетие, неумирающую любовь, верность, надёжность, хорошую удачу и крепкое здоровье всей семьи, изящество, постоянство, гибкость и пластичность, хорошее воспитание, длительную дружбу, долголетие и цветущую старость, преданность, правдивость. Полый ствол бамбука символизирует скромность, а его вечнозелёная не изменчивость и "худоба" – преклонный возраст. Узлы на стебле символизируют ступени на пути к высшему познанию. Бамбуковая семи коленчатая палочка означает семь степеней инициации и колдовства. Бамбук изображённый с ласточкой олицетворяет дружбу; с журавлём – пожелание долгой жизни и счастья. Положенные в огонь куски бамбука лопаются с громким треском и изгоняют злых духов. Бамбук в буддизме символ силы и гибкости – способствует восстановлению баланса энергий инь и ян. В Японии пробивающиеся из земли молодые побеги бамбука символизируют вечную молодость и неукротимую силу. В Китае бамбук символизирует долгожительство и сыновнюю добродетель. Ветка бамбука является атрибутом кроткой Гуань-инь, богини милосердия.
梅蘭竹菊	[ume ran take kiku]	Традиционная последовательность плиток масти "цветы" в предшествующих маджонгу играх. В них важен рисунок, а не номер на плитке.
梅蘭竹菊	[ume ran kiku take]	Последовательность плиток масти "цветы" в маджонге. Изначально была ещё масть слитков (десятки ман), ей принадлежал цветок бамбука, из-за лишней сложности игры эту масть исключили, спустя много лет в 1900 году плитки масти цветов вернули в полном объёме с созданием нового порядка. Игроки, которые только начали переходить на маджонг с других игр столкнулись с конфликтом порядка плиток в игре. Победили новшества, в связи с чем на цветочных плитках появилась нумерация.
季	[ki]	Масть "сезоны", состоит из четырёх уникальных плиток, перечисленных ниже. Чтение обычное за ненадобностью. В японской колоде иногда может отсутствовать. Обычно это бывает при альтернативном наборе дор, называемым "Дух ветра" или "Божественный ветер".
季節牌	[kisetsu hai]	Плитки сезонов. Времена года.
春	[haru]	Весна.
夏	[natsu]	Лето.
秋	[aki]	Осень.
冬	[fuyu]	Зима.
特殊牌	[tokushu pai]	Специальные плитки = нестандартные дополнительные плитки в колоде, они могут расширять, дополнять или заменять плитки любой масти, к ним относятся все плитки вне стандартных 144 штук китайской колоды.
赤白	[aka haku]	Красный бланк = ака дора белого дракона / истока с красной точкой по центру.
动物牌	[dōngwù pái]	Масть "животные", состоит из четырёх уникальных плиток, перечисленных ниже. Синоним: 禽兽牌 [qínshòu pái] – звери. Примечание: сингапурский и др. маджонг.
猫	[māo / neko]	Кот. Укус – получение мгновенных выплат от игрока с плиткой крысы.
老鼠 / 鼠	[lǎoshǔ / nezumi]	Крыса. Укус – при отсутствии плитки кота к моменту получения этой плитки выплаты вариативно могут производиться только если получивший в последствии плитку кота игрок объявит агари.
公鸡 / 鷄	[gōngjī / niwatori]	Петух. Укус – получение мгновенных выплат от игрока с плиткой многоножки.
蜈蚣 / 蜈	[wúgōng / mukade]	Многоножка. Укус – при отсутствии плитки петуха к моменту получения этой плитки выплаты вариативно могут производиться только если получивший в последствии плитку петуха игрок объявит агари.
理牌 /	[rǐ pai /	1) Принцип плиток = стандартный порядок плиток в колоде, зависит от региона: ман, сō, пин, вюэс (ветра), бзк (драконы, они же истоки), цс/дс (цветы/сезоны/доры);
整理牌	seiri hai]	2) Сортировка плиток = процесс упорядочивания плиток на руках после раздачи.
中張牌	[chun chan pai]	Категория. Центральные плитки = плитки мастей от 2 до 8. Другие названия: серединные, простые или разделяющие. Синонимы: 断么牌 [tan' yāo hai] / 断公九 [tan' yao chū].
間張牌	[ai chan pai]	Промежуточные плитки = плитки достоинством 2 и 8 любых мастей. Синонимы: 亜張牌 [a chan pai] – субтерминальные / 磨張牌 [suru chan pai] – подточенные.
易い牌	[ii pai]	Лёгкие плитки = масти цифр, достоинством от 3 до 7.

尖張牌	[sen chan pai]	Заострённые плитки = плитки достоинством 3 и 7 любых мастей.
要張牌	[yō chan pai]	Основные плитки = срединные плитки масти цифр достоинством от 4 до 6.
心張牌	[shin chan pai]	Плитка сердцевины = плитка мастей достоинством 5.
頂張牌	[tin chan hai]	Натянутые между вершинами = нечётные срединные плитки масти цифр – 3, 5 и 7.
平張牌	[pin chan hai]	Плоская плитка = чётные срединные плитки масти цифр – 2, 4, 6 и 8.
頂張牌	[tin chan pai]	Плитки вершины = масти цифр достоинством 1, 5 и 9.
老頭牌	[rōtō hai / raotō hai]	Категория. Терминальные = все плитки мастей достоинством 1 и 9.
幺九牌	[yāo chū hai]	Категория. Малые / Девять коротких нитей = все плитки мастей достоинством 1 и 9, всех драконов и всех ветров. Синоним: 重要牌 [jūyō pai] – важные.
Плитки девяти коротких = плитки важных – благородные и терминалы; короткие – это плитки, которые могут быть использованы для построения меньшего числа вариантов фреймов, чем другие, то есть это все ветра, драконы, единицы и девятки. Название историческое, вероятно образовалось во времена 120 карточной колоды, где было шесть терминалов и три цветка, ставшими прародителями ветров и драконов в разных вариантах правил. Морально устарело.		
有価牌	[yūka pai]	Категория. Ценные плитки = все драконы, ветра раунда и ветра места. Примечание: динамическое понятие, определяет перечень плиток, имеющих базовую стоимость в отметках (фу) и изменяющих ранг руки при некоторых условиях.
自風牌	[jikaze pai]	Плитка собственного ветра / Ветра места = ценная плитка ветра, совпадающая с местом игрока, обычно имеющая базовую стоимость и дающая яку. Синоним: 門風 [menfon].
場風牌	[bakaze pai]	Плитка ветра раунда = ценная плитка, имеющая базовую стоимость и дающая яку только в текущем раунде. Синонимы: 莊風 [chanfon] / 圈風 [kenfan].
客風牌	[otakaze pai]	Категория. Плитки гостевых ветров = плитки ветров не являющиеся ветром места или ветром раунда, не дают яку якухай.
連風牌	[renfon pai / renfu hai]	Плитка союзного ветра = одновременно являющегося ветром места и раунда. Синонимы: 二重風 [fūtae kaze / nibai kaze] / ダブル風 [daburu kaze].
用具	[yōgu]	Принадлежности = счётный инструмент, указатели, кости. Синоним: 玩具 [omocha / gangu] – игровые аксессуары.
箱	[hako]	Коробка = лотки от плиток японской коробки во время игры за обычным столом могут использоваться для удобства хранения счётных палочек. Футляр для шашек идеально вмещает в себя весь набор при хранении.
点棒	[ten bō]	Палочки очков = счётные палочки, в целом или выкладываемые на стол.
一二四十	[ichi ni yon tō]	Начальное соотношение счётных палочек для 25000 очков (1×10000 + 2×5000 + 4×1000 + 10×100).
一二五十	[ichi ni go ttō]	Начальное соотношение счётных палочек для 26000 очков.
一二六十	[ichi ni roku tō]	Начальное соотношение счётных палочек для 27000 очков.
一三四十	[ichi san' yon tō]	Начальное соотношение счётных палочек для 30000 очков.
点数 / 得点 / 点棒状況	[tenshū / tensū / toku ten / ten bō jōkyō]	1) Процесс подсчёта очков; 2) Дословно: оценка, отметка, очки, баллы, счёт, рейтинг; 3) Состояние палочек очков = просьба сообщить текущее число очков на руках; 4) Счёт = маджонг рейтинг игрока за игру; 5) Игра на деньги.
点	[ten]	Игровые очки. Также употребляется как сокращение для процесса подсчёта очков.
マーク	[māku]	Маркер = индикаторный инвентарь или открытая дора. Синоним: 目印 [mejirushi] – указатель / маркер.
起家マーク	[chī cha māku]	Маркер первого оя. По совместительству является указателем ветров раунда.
(正)六面体	[(sei) roku mentai]	(Куб) / Шестигранник = китайский указатель ветров в виде кубика.
祝儀	[shūgi]	Жетоны = дополнительный счётный инвентарь за особые ситуации в игре. Обычные цветные кругляши. Дословно: подарок с поздравлением. Синоним: 種銭 [tane zeni] – мелочь.
焼き鳥マーク	[yaki tori māku]	Жаренная курица = специальный маркер, местные правила стола сильно варьируются, проигравшие штрафуются. Как замену можно использовать плитки сезонов.
賽子法	[saikoro nori]	Конфигурация костей = тип требуемых костей, описание процесса разлома стены и набора плиток на руки. Для игры допустимы только кости со скруглёнными краями.
振り賽法	[furisai nori]	Бросок костей = кости желательно зажимать между указательным и безымянным пальцами, подталкивая средним снизу с подмахиванием кистью, они должны катиться с ударом о стол от угла к центру. Это официальный способ броска костей.
賽子 / サイコロ	[saikoro]	Игральная кость d6. Традиционный вариант, заменивший историческую игральную кость d14 в связи с массовой популяризацией игры и уменьшением трудозатрат при производстве, сегодня приобрести готовую кость d14 очень крайне проблематично.
パッコロ	[pakkoro]	Игральная кость d12. Современный вариант, который не может победить традиции, а в прошлом ещё и столкнулся с проблемами не существования подходящих полимеров для массового изготовления

костей высокой прочности с такой сложной поверхностью при крайне внезапной встрече со стеной здания во время игры. Чёрная – с цифрами от 1 до 12, красная – с ветрами по 3 шт. Изобретатель: 大脇善明 [Ōwaki Yoshiaki], 1970 г.

出目	[deme]	Начальные глаза = значение первого броска костей.
喰い平	[kui pin]	Открытый пинфу = яку, популярное правило для начинающих игроков.
喰い断	[kui tan]	Открытый тан яё = яку, состоит только из средних плиток (от 2 до 8).
牌山 / 山	[hai yama / yama]	1) Гора = историческое название начальной раскладки колоды плиток одной кучей по центру стола, в те времена, когда стены не строились вообще. Сейчас стены строят практически всегда, но историческое название всё равно сохранилось. 2) Гора = вариант построения колоды плиток во время игры, где стены не строятся вообще. Постройка стены жёстко определяет порядок набора плиток из колоды, который при горе отсутствует. Есть современные правила игры без постройки стен с отдельным коном.
砌牌	[chī pai]	Время плиток = период построения стены в начале раздачи.
積む / 築牌	[tsumu / chiku hai]	1) Укладывание / Строить плитки = построение своего сектора стены;
積む	[tsumu]	2) Докладывание = добавление ещё одной счётной палочки ренчана; 3) Накладывание = синоним для ухищрённого построения.
逆移動	[gyaku idō]	Обратное движение = класть второй ряд поверх первого при сборе стены.
起立線	[kiritsu sen]	Линия подъёма = позиция подъёма плиток на автоматическом столе.
内筋	[uchi suji]	Устройство линии = длина личного сектора стены игрока в тонгах.
6 5 6	[roku go roku]	Деление своего сектора стены на блоки с помощью зубчатого сдвига правого края с шагом в половину высоты плитки для облегчения поиска места разлома, проверки комплектности плиток, облегчения набора плиток с противоположного края стола и дополнительной защиты от мошенничества.
上山	[uwa yama]	Вершина горы = верхний, внутренний или первый слой плиток стены при различных видах её построения.
下山	[shita yama]	Подножие горы = нижний, наружный или стандартно второй слой плиток стены при различных видах её построения.
自摸山	[tsumo yama / zumō yama]	Разбираемая гора / Живая стена = общее название стены, ограниченной разломом, из которой тянут плитки в свой ход. Написание с азбукой: ツモ山 / ツモ山.
王牌	[wan pai]	Императорские плитки / Мёртвая стена = неприкосновенная часть стены, которая не разбирается во время игры, находится справа от разлома и состоит из 14 плиток (7 тонгов), содержит в себе плитки добора канцу и индикаторы дор. Может использоваться для различных ситуаций в игре, описываемых строгими правилами. В некоторых правилах отсутствует совсем. Традиционно число плиток должно равняться числу плиток в полностью собранной руке, поэтому в некоторых правилах может использоваться архаичное правило с мёртвой стеной в 15 плиток, поскольку ранее вместо глаз в структуре руки был генерал (шō) и итоговая длина руки была 15 плиток. Синонимы: 皇牌 [kō pai] / 旺牌 [ō pai] / 死に壁 [shini kabe].
王さん	[wan-san]	Ван-сан = мёртвая стена, используется как имя собственное при поиске местонахождения некоей плитки. Она была у Ван-сана.
復王牌	[fuku wan pai]	Правило добора мёртвой стены до изначального размера после взятия с неё плитки замены – риншанпая.
槓の回数制限	[kan no kaisū seigen]	Правило определяет число допустимых объявлений канцу, после которых игра моментально заканчивается по исключительной ситуации, требующей переиграть раздачу. Имеются вариации правила.
幢	[dō / tō]	Номер тонга в стене.
幢 / 墩	[ton / tong]	Флажок / Куча = стопка плиток в стене, стандартно две штуки – верхняя и нижняя.
御幣 / 紙垂	[gohēi / shide]	Примечание: Свисающий флажок = белая зигзагообразная полоска ткани или бумаги в синтоистских храмах. Здесь по аналогии сегменты символизируют плитки стены.
捲る	[mekuru]	1) Переворачивать = открывать плитку, делая её видимой всем. 2) Переворачивать = переломить ход игры на последних стадиях. 3) Перелистывать = чтение истории рейтинга в игре или общем.
は後捲り	[wa ato mekuri]	Процесс переворачивания рубашкой вниз (открытия) плитки в стене, общее понятие. Обычно речь идёт о доре / гонге, но существуют местные правила, требующие переворота плиток в живой стене (открытие) и коне (закрытие). Связанный термин: 捲り牌 [mekuri pai] – перевернутая плитка.
明槓とか は後捲り	[minkan toka wa ato mekuri]	Определяет порядок открытия кандоры = допускается только после сноса плитки или до. Другое название – "мгновенное правило" (即法 [soku nori]) – возможно устарело.
表	[omote]	Открытый / Открывающий = открываемая после раздачи рук дора; верхний слой стены; первая половина игры; начинающий раздачу игрок – стандартно восток.
裏	[ura]	Нижний / Задний = ура дора, нижний слой стены или вторая половина игры.
ドラ / 銅鑼	[dora]	Дора / Гонг = это плитка, которая своим присутствием в руке изменяет её ранг или стоимость, но не даёт яку / паттерн. Возможно требование доп. условий. Слово образовалось от "дракон". Синонимы: 懸賞牌 [kenshō hai] / 芸者 [geisha] / 利 [ri].
ドラ表示牌	[dora hyōji hai]	1) Плитка-индикатор доры = общее понятие, значение доры на открытой плитке и в руке совпадает. Классическая схема.

ドラ指示牌	[dora shiji hai]	2) Плитка-указатель доры = значение доры на открытой плитке и в руке не совпадает. Современная схема с закольцовыванием.
ドラ簡	[dora kan]	Простая дора = схема инициализации дор, значение доры определяется открытой плиткой, совпадение достоинств. Классическая схема.
ドラ側	[dora soba]	1) Дора рядом = схема инициализации дор, значение доры определяется следующей по порядку плиткой после открытой. Современная схема с закольцовыванием.
ドラ跨ぎ	[dora matagi]	2) Разделяющая дора = соседние с дорой плитки – две суджи пары.
ドラ又木	[dora matagi]	Разветвление с гонгом = тацу с дорой.
ドラ筋	[dora suji]	1) Линия дор = схема инициализации дор, значение доры определяется следующей суджи плиткой относительно открытой. Альтернативная схема с закольцовыванием. 2) Линия дор = суджи, содержащее дору.
赤ドラ	[aka dora]	Плитка, символ на которой полностью изображён более светлым красным цветом. Всегда является дорой и изменяет ранг руки. Заменяет простые плитки, обычно по одной на каждый тип. Чаще всего это 5 ман, 5 сб и 5 пин, бывают другие виды. Для помощи в распознавании дальтоникам данные плитки могут иметь дополнительную гравировку или инкрустацию. Ака дора была изобретена в джансб в 1964 году, в честь олимпийских игр в Токио была покрашена красным одна плитка 5 пин, по аналогии с символом игр – 5 колец. Красный цвет выбран как праздничный. Данное правило понравилось игрокам и число ака дор очень быстро увеличилось до двух. Так началось официальное производство наборов компаний "Водный круг, разделённый чертой" (ミズノ丸 – [mizuno maruichi]). На плитках ака дор был логотип компании в виде символа "㊤". К 1970 году набор ака дор был расширен до современного стандарта.
表ドラ	[omote dora]	Плитка в верхнем слое мёртвой стены, переворачиваемая до первого хода оя в раздаче. В некоторых правилах может быть больше одной.
裏ドラ	[ura dora]	Плитка в нижнем слое мёртвой стены под отоме дорой. В некоторых правилах может быть больше одной. Открытие может быть запрещено при банкротстве.
槓ドラ	[kan dora]	Все плитки в верхнем слое мёртвой стены справа от отоме доры.
元ドラ	[moto dora]	Исток верхнего гонга = первая открываемая кан дора.
槓裏ドラ	[kan ura dora]	Все плитки в нижнем слое мёртвой стены под кан дорами, доступны объявившему агаи с рйчи.
元裏	[moto ura]	Исток нижнего гонга = первая открываемая кан ура дора.
嶺上牌	[rinshan pai]	Плитка с вершины горы = все плитки в мёртвой стене во всех слоях слева от отоме доры для добора в руку при объявлении канцу и замены цветочных плиток.
開門	[kai men / kai mon]	Открытие ворот = процесс разлома стены, первый бросок определяет стену, а второй – отступ до разлома, значения [не] складываются, завершение процесса происходит при перемещении риншан плиток (в японском маджонге спуск первого, а в китайском поднятие первого и второго). Вариативно обозначает однократный бросок.
開門共同で	[kai men kyōdōde]	Совместное открытие ворот = процесс разлома стены, первый бросок определяет стену, а второй – отступ до разлома, значения складываются, завершение процесса происходит при перемещении (яп.: спуск / кит.: подъём) риншан плиток.
割れ目	[ware me]	Разлом = место разделения стены на мёртвую и живую после бросков костей.
山切り	[yama giri]	1) Рассекать стены = разлом до и после мёртвой стены для отделения её от живой. 2) Рассекать гору = сдвигать край стены в 6 тонгов к центру стола для усложнения мошенничества по типу победы смерти и взятия по три плитки. Достаточно сдвинуть только правую треть стены чтобы оставить место для кона. См. "656" выше.
幢残し	[tō nokoshi]	Оставленные тонги = термин инверсии направления отсчёта тонгов в личном секторе стены. Применяется при однократном броске костей на автоматических столах, если разлом находится ближе к левому краю, чем к правому, место разлома при этом должно соответствовать значению на костях при нормальном отсчёте справа на лево.
軸	[jiku]	Ось = разлом сектора стены ровно пополам с округлением вверх до целых.
自期	[jigo]	Край = разлом сектора стены в самом правом из возможных положений.
親拉荘	[oya rā chan]	Гнёт родителя = устанавливает кратность выплат оя. (Наши: x1 / Ари: x2.)
壁牌	[pi pai]	1) Кирпичная стена = альтернативное название формы построения стен; 2) Плиточный барьер = разлом, стена с разломом;
城壁牌	[chon pī pai]	3) Кирпичная крепостная стена = живая стена – плитки, участвующие в раздаче.
首幢	[shū ton]	Начальный флажок = тонг, с которого начинается разбор стены.
寄せる	[yoseru]	Придвигать = ставить стену слишком близко к руке или к краю стола – между краем стола, рукой, стеной, коном и центром стола должно быть достаточно места.
団子状態	[dango jōtai]	Данго состояние / Состояние клёцок = толпиться, быть близко друг к другу.
積もる	[tsumoru]	1) Переход хода с последующим взятием плитки со стены;
立てる	[tateru]	2) Ставить вертикально = набирать плитки на руки в начале раздачи.
二重幢	[fūtae ton / nibai ton]	Двойная стопка плиток в живой стене, берущаяся при наборе руки.
配牌	[hai pai]	1) Распределение плиток = рука после завершения набора двойных стопок плиток; 2) Распределение плиток = весь начальный перечень плиток в руке после завершения набора. 14 из 136 плиток дают 10 212 533 760 возможных комбинаций.

Примечание: разделение на "до" и "после" имеется из-за того, что оя может набирать при этом на одну плитку больше

остальных, что подразумевает наличие отличающейся итерации от предыдущих.

手	[te]	1) Рука = плитки на руках, у одного или всех игроков, общий простой термин; 2) Рука = любая раздача, общий простой термин.
手牌	[te hai]	1) Последняя добираемая игроками плитка при наборе исходной руки после набора хаипая; 2) Рука в текущий момент времени, при отсутствии канцу; 3) Первая раздача при текущем оя; 4) Обязательный раунд с определённой благородной плиткой этого раунда.
手拿牌	[teda pai]	Плитки на руках = рука в текущий момент времени, любая структура и фреймы.
牌天	[hai ten]	Плитка небес = самое первое взятие плитки с начала живой стены после набора техая при пустом общем коне на первом круге раздачи. (14 плитка оя.)
牌地	[hai chi]	Плитка земли = вытягиваемые плитки с начала живой стены после набора техая при не пустом общем коне на первом круге раздачи. (14я плитка некоторых ко.)
跳板	[chao pan]	Сходни = набор плитки для первого хода вместе с набором руки.
跳牌	[chō pai]	Прыгающие плитки = последние добираемые оя на руки плитки при наборе исходной руки – техай (тринадцатая) и хаитен (плитка небес – четырнадцатая).
々	[chon-chon]	Звук многократных ударов чего-либо; что-то маленькое, прыгающее многократно; лёгкое и неоднократное прикосновение. Примечание: чон – знак повтора в катакане.
壁打ち	[kabe uchi]	Удар по стене = выравнивание руки о бортик стола, сильный удар считается неприличным из-за шума и возможного создания царапин.
牌姿	[hai shi]	Положение плиток = содержание руки с учётом структуры и открытости фреймов.
手役	[te yaku]	Паттерн руки = яку в начальной руке.
残り牌	[nokori pai]	Оставленные плитки = остаток плиток в разбираемом секторе живой стены.
続牌	[zoku pai]	Примыкающая плитка = следующая плитка для взятия в живой стене.
自摸 / ツモ ●	[zumō / jumō / zimō]	Процесс. Дословно "сам нащупал" = тянуть плитку из живой стены в свой ход. Синоним: 引く [hiku]. Ахтунг! Нужно понимать, что это другое. ©
上自摸	[uwa zumō]	Верхнее взятие = тянуть плитку из верхнего, внутреннего или первого слоя плиток живой стены в свой ход. Синоним: 上積も [uwa zumo].
下自摸	[shita zumō]	Нижнее взятие = тянуть плитку из нижнего, наружного или стандартно второго слоя плиток живой стены. Синоним: 下積も [shita zumo].
無駄自摸	[muda zumō]	Бесполезное взятие = ненужная ранее набранная плитка в закрытой части руки, выбранная для сноса, не идентичная вытянутой из стены.
自摸切り	[tsumo giri]	Взять и снести = процесс сноса в кон только что взятой со стены плитки, не встраивая в руку.
盲打	[mō tā]	Удар вслепую = вытянуть плитку из стены, определить её достоинство на ощупь и снести или открыть как завершающую – агари по цумо.
牌捌き	[hai sabaki]	1) Управление плитками = процесс выбора плитки в руке для сноса в стадии принятия решения;
牌裁き	[hai sabaki]	2) Суд плиток = встраивание и перестановка плиток в процессе сбора руки.
引き自摸	[hiki zumō]	1) Буксировка вытянутой плитки = перемещение в крайнюю правую позицию руки или угол стола. Бить плиткой о бортик стола запрещено правилами этикета. 2) Тянуть активный край стены = нарушение этикета, ставить свой сектор стены близко к краю стола. Затрудняет набор плиток – дотягивание нагружает спину.
切る	[kiru]	Вырезание = процесс выбора плитки в руке для сноса в стадии вынимания из руки.
打	[tā]	Удар = процесс выкладывания вынутой из руки плитки в стадии сноса в кон.
捨てる	[suteru]	1) Процесс сноса плитки в кон. Общий термин. 2) Бросать = не делать возможное объявление открытого фрейма.
手出し	[te dashi]	Вынуть из руки = снести плитку из руки в кон.
投げ落す	[nage osu]	Бросить вниз, сносить, ронять. Более точно передаёт смысл наброса на руки.
飛ばす	[tobasu]	Бросить вверх, подбросить, набросить, упускать. Менее точно -//-.
丸	[maru]	Один круг игры от востока к северу – по одному ходу на игрока. В результате объявлений часть игроков может пропустить свой ход и потерять возможность получить ситуационный яку. Обычно не используется – на старом японском значит "говно". Синоним: 自摸巡 [tsumo jun] – обход взятий.
河	[hō / kawa]	Река / Кон = плитки, которые игрок выбросил из руки во время своего хода с учётом ограбленных. Кон в отличии от сброса и отбоя продолжает участвовать в игре и влиять на действия игроков, в данном случае по нему определяется фуриген и некоторые яку.

Данный иероглиф обозначает реку со сложной географией местности и как следствие – руслом, включающем заводи, это важно для понимания японских / китайских названий правил и их взаимосвязи между собой.

Расширенная зона кона = место куда складываются отыгранные плитки.

Синонимы: 和 [hō] – (водная) гладь / 捨て牌 [sute pai] – снесённые плитки.

重要な子	[jūyōna ko]	Основной (кон) = часть кона плиток до объявления рйчи.
池	[ike]	Пруд / Водоём = жаргонное название кона по его форме.
純空	[jun kara]	Чистое небо = все копии плитки некоего достоинства, видимые вам на столе. Видеть что-либо так же легко и просто как небо, не затянутое облаками.
壁	[kabe]	1) Стена = альтернативное название горы, при этом у каждого игрока в начале раздачи обычно находится равное число плиток для начального построения собственного сектора общей колоды плиток. Изначально стены не строились вообще, а плитки лежали кучей. Немного позже стены начали строить в 1 слой 2 ряда, примерно после 1870 года появилось современное построение колоды в 2 слоя 1 ряд, но даже это не изменило исходного названия начальной раскладки колоды. Если места на столе недостаточно – стены можно строить в 3 слоя 1 ряд, а набирать по одной стопке. Данные варианты зависят от свободного места на столе и самих правил игры.
完全壁	[kanzen kabe]	2) Совершенная стена = все копии плитки некоего достоинства уже вышли и создают разрыв в последовательности – видимые вам в руке, коне и фуро.
中壁	[naka kabe]	Средняя стена = в игре осталось только одна идентичная плитка, остальные вышли.
小壁	[shō kabe]	Малая стена = в игре осталось только две идентичные плитки, остальные вышли.
喰い替え	[kui kae]	Характер запрета сноса = определяет пару плиток, запрещённую для сноса сразу после объявления шунцу. Может отвечать за снос идентичной, запрещая его. Синонимы: 喰い換え [kuigae] – требование к замене / 鳴き返し [naki kaeshi].
<p>Причины размена: сбор плоского яку, встраивание доры, убийство ситуационного яку, защита от сбора дорогой руки противником, улучшение ожидания или сбор дополнительного яку, выход из фуритена. Запрещается делать объявление, если после этого у вас не будет выбора для допустимого сноса без нарушения данного правила. Поскольку духу игры соответствует скоростной сбор руки с допустимой структурой, а данное действие не влияет на шантен, то подобный снос при его запрете может требовать отката, штрафоваться на ставку в 1000 очков или мёртвую руку.</p>		
●		Ахтунг! Не путайте и не объединяйте правила куикае с карагири – они разные и не взаимозаменяемые, а дополняющие друг друга.
空切り	[kara giri]	1) Пустой снос (зумō, маскировка руки) = скрывание сноса идентичной вытянутой из стены плитки по средствам встраивания плитки в руку и сноса другой её копии; 2) Пустой снос (фуро, правило формирования открытых фреймов) = требование к сносу идентичных плиток, ограбленной объявлением и иначе завершающих фрейм.
●		Ахтунг! Правило делится или заменяется на два нижеследующих для упрощения понимания.
現物牌	[genbutsu pai]	Снос идентичной = разрешает снос идентичной ограбленной плитке.
筋牌	[suji pai]	Сдвиг шунцу = разрешает снос плитки с противоположного края от ограбленной.
捨てる包	[suteru pao]	Ответственность за нарушение правил сноса плиток в кон и действия при этом.
鳴き	[naki]	Вокализация = любое объявление игрока (фрейм, рйчи, агари и т.п.), общее понятие, относится к событиям. Тип и период объявления по-разному влияют на прерывание уже активных событий, что настраивается отдельными правилами стола. Синоним: 宣言 [sengen] – декларация / объявление.
豁然	[katsuzen]	Мгновенное (событие) = объявление с завершением действия с ходом игрока.
重ねる	[kasaneru]	Длительное (событие) = объявление с завершением действия в конце обхода/раздачи.
要求	[yōkyū]	Объявление открытого фрейма игроком = 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.
<p><u>Приставка к яку.</u> Не имеет доп. вариативных требований к саишōчи и/или к рангу руки в ханах. Сохраняет статус пределов, игнорирует правило куи сагари – указывает на договорное снижение ранга яку до табличного значения.</p>		
喰い	[kui]	Объявление открытого фрейма игроком = требование плитки, узкое понятие, относится к событиям.
<p><u>Приставка к яку.</u> Имеет дополнительные вариативные требования к саишōчи и/или к рангу руки в ханах. Не сохраняет статус пределов, не игнорирует правило куисагари – указывает на реальный ранг яку со штрафом, указанным в переключателе правила, обычно в 1 хан.</p>		
発声優先	[hassei yūsen]	Приоритет произнесений = объявления чй и пон могут иметь одинаковый приоритет с разделением по времени, а объявление кан и рон при этом имеет приоритет над обоими независимо от порядка объявлений. В некоторых правилах рон всё же может иметь более низкий приоритет, чем чй или пон, поэтому последовательность должна указываться полностью с указанием таймаутов.
優先	[yūsen]	Приоритет = правила распределения запрошенной при объявлении плитки, в которые входят приоритет и таймауты ожидания. Относится к процессу распределения плитки из кона после объявления. Синоним: 連携 [renkei] – координация.
御先 / X	[o' saki]	Первое (объявление с момента сноса плитки в кон) = таймаут валидности объявления фрейма или агари по рон.
次の / N	[tsugino]	Последующее (объявление с момента сноса плитки в кон) = таймаут валидности одновременного объявления фрейма.
鳴き延滞	[naki entai]	Задержка между сносом или получением плитки до момента объявления.

動き	[ugoki]	Перемещение = процесс переноса любого игрового инвентаря с места на место.
副露	[fūro]	1) Результат получения плитки из кона и формирования законченного фрейма; 2) Роса = описывает то, что ограбленные плитки нужно класть боком, указывая ей на соответствующего игрока, так же описывает форму анканцу; 3) Роса / Волонтёр = повторно использованная после сноса плитка в маджонге.
<p>Приставка к яку. Плитки росы = ограбленные плитки в открытых фреймах, такая рука должна иметь ограничения по дополнительному фуригону и/или обратному пао. Статус и ранг яку должны быть указаны явно. Дословный перевод: публичный работник (от «видимый всем» + «помощник в сборе фрейма»), побочная роса / конденсат (от «выброшенная и доставшаяся альтернативным способом» + «мокрая плитка»). Двойная семантическая конструкция понятия на аналогиях.</p>		
括り	[kukuri]	Блок / Связка = несколько логически связанных плиток, образующих любой фрейм, тоицу, тацу, джантō или шō. Синоним: 提携 [teikei] – блок / сотрудничество.
面	[men]	Фрейм (в контексте маджонга), хотя семантически это ближе к русскому понятию "кадр", которое можно назвать подмножеством понятия "фрейм". Как вариант может означать незаконченный фрейм или обозначение числа сторон в ожидании. ● Ахтунг! Данный термин переведён на английский неправильно как "set".
<p>Мен = некий самый верхний слой объекта с его внешней стороны, ограниченный неким произвольным периметром или условием выборки, представляемый наиболее значимую часть от всего целого объекта.</p>		
枠	[waku]	Фрейм, рамка (даже нашёл пример реального использования в ответе на вопрос от японца иностранцу в качестве понятного для него термина в качестве подтверждения правильного перевода "мен" с японского).
面張	[men chan]	Число сторон ожидания. Синоним, узкое понятие.
面子	[mentsu]	1) Маска / Фрейм / Кадр = базовый элемент стандартной структуры руки, являющийся комбинацией плиток, отвечающий некоторым правилам – законченный фрейм;
<p>Примечание: Остальные термины о структуре руки подчиняются этому же принципу использования.</p>		
		2) Титульный игрок = находящийся в верхней половине рейтинга с положительным счётом или попавший в вывесные списки; 3) Играющий = игрок, которому на данный момент принадлежит ход.
組	[kumi]	Группа = менее точное понятие, аналогично фрейму, встречается сильно реже фрейма, в том числе с иным смыслом использования в нестандартной структуре руки.
種	[shu / tane]	Разновидность = содержимое фрейма, варианты.
混一	[kon'itsu]	Мешанина = особый ряд плиток, указанный в описании.
部	[bu]	1) Некоторая часть руки, любое сочетание плиток; 2) Часть, сектор, отдел; 3) Категория, разряд.
分	[bu]	Часть, некоторый объём от целого – десятые или сотые. Неполные выплаты.
送り槓	[okuri kan]	Проводы кана = четыре полностью идентичных плитки в руке в двух и более блоках / фреймах. Не объявленный закрытый канцу.
<p>Синонимы: 未槓子 [mi kantsu] – ещё не канцу / 杠仔 [gàng zǎi] – детёныш канцу (пренебрежительно, китайский термин).</p>		
面子が揃う /	[mentsu ga sorō]	Участники укомплектованы / Сет = необходимое число игроков для начала игры в маджонг за одним столом. Синоним: セット [setto].
セット	[setto]	1) Почасовая аренда стола для игры с друзьями; 2) Набор = малоизвестное название окурικана как названия яку в санмā – маджонге на 3 игрока. Также может применяться к множеству плиток цветов. 3) Настройка / Вытирать стол = приводить стол и тенбō в чистый вид после игры.
卓掃	[taku sō]	Горизонтальные плитки = открытая часть руки, плитки, лежащие плашмя.
横牌	[yoko pai]	Шесть блоков / Шесть связок = все стандартные базовые сочетания плиток – шунцу, кōцу, канцу, джантō, тоицу и тацу. Синоним: 六提携 [roku teikei] – шесть блоков / шесть сотрудничеств.
六括り	[roku kukuri]	Закон плиток = теория эффективности сбора руки, а также размер и тип блоков.
牌理	[hai ri]	Кан = объявление канцу фрейма, событие.
槓 / カン	[kan]	Квартет прослушивание = достичь тенпаи со взятием риншанпая.
槓聴	[kan ten]	Квартет = четыре полностью идентичные плитки, объявленные как фрейм.
槓子	[kantsu]	Прямой / открытый квартет = законченный фрейм. Синоним, общее понятие.
直槓	[choku kan]	Длинный открытый квартет = законченный фрейм из четырёх идентичных на основе закрытого кōцу. Узкое понятие.
大明槓	[dai min kan]	Короткий открытый квартет = законченный фрейм из четырёх идентичных на основе открытого кōцу. Узкое понятие. Синоним: 加槓 [chakan / kakan] – повышенный кан, официальное название.
小明槓	[shō min kan]	Двойное повышение = правило, разрешающее делать два объявления в один и тот же фрейм с одного и того же игрока. Две ограбленные плитки в фрейме.
二重加	[fūtae ka / nibai ka]	Правило формирования закрытого канцу.
暗槓の伏せ方	[an kan no fuse kata]	Правило ранжирования канцу, присутствующих в руке.
槓子の翻	[kantsu no han]	

碰 / ポン	[pon]	1) Бом / Пон = объявление фрейма кōцу, событие. Ряд идентичных. Дословно: звук удара; группа идентичных. Тои (пара) = альтернативное объявление кōцу. 2) Пон = звук призыва сотрудника джансō, ответственного за зал, при поднятой руке и указывающем направлении взгляда.
碰聴	[pon ten]	Объявить триплет и слушать = достичь тенпаи с объявлением кōцу. Местное объявление более высокого приоритета чем пон с одновременным объявлением рйчи.
刻子	[kōtsu]	Гравировка / Триплет = законченный фрейм из трёх полностью идентичных плиток.
吃 / チー	[chī]	Ряд / Дармоедство / Чй = объявление открытого шунцу с камича, событие.
吃聴	[chī ten]	Объявить ряд и слушать = достичь тенпаи с объявлением шунцу. Местное объявление более высокого приоритета чем понтен с одновременным объявлением рйчи, может производиться с любого игрока.
順子	[shuntsu]	Малый порядок = фрейм из трёх одномастных плиток, идущих подряд.
順心牌	[jun shin pai]	Плитка сердцевины ряда = центральная плитка шунцу.
内側	[uchi gawa]	Внутренняя сторона = сдвиг шунцу с приближением к виду "456".
順子場	[shuntsu ba]	Раунд малого порядка = ситуация, когда в раздаче все собирают яку на шунцу.
対子	[toitsu]	Пара = две идентичные плитки в руке, в принципе они могут быть хоть в разных фреймах, но для простоты под этим термином может иметься ввиду ниже следующее понятие (джантō).
対子場	[toitsu ba]	Парный раунд = ситуация, когда в раздаче все собирают яку на кōцу.
雀頭	[jantō]	Парные = пара как часть структуры руки, здесь уже без вариантов имеется ввиду две идентичные плитки как голова воробья (или глаза). Синонимы: 頭 [atama] – голова, 目 [me] / 眼 [yǎn] – глаза, 枕 [makura] – подушка / опора, 王將 [wángjiāng] / 將 [jiāng] – генерал, в том числе архаичное правило до 1880 – 1890 гг.
目	[me]	1) Глаза = пара идентичных плиток как структура руки; 2) Глаза = значение второго броска костей. Глаза – точки на кости.
単	[tan]	1) Одиночная плитка как фрейм (нерегулярная / внесистемная структура руки, например, "14 単" или "12 単 + 雀頭", или "8 単 + 2 面子"); 2) Нежелательная плитка вне фрейма, редкое использование термина.
浮き牌	[uki hai]	Плавающая плитка = лишняя одиночная плитка вне блока, которую можно встроить в один из нескольких незавершённых блоков, завершив один из них.
不要な牌	[fuyōna pai]	Нежелательная плитка = лишняя плитка вне блока, которую некуда встроить. Синонимы: 孤立している牌 [koritsushiteiru pai] – изолированная плитка / 突牌 [chū pai] – выступающая плитка (о масти цифр) / 繰れ自摸 [yore zumō] – вытянуть нежел. плитку.
豊牌	[tie pai]	Накладывающаяся плитка = идентичная плитка в разных шунцу.
補充牌	[hojū hai]	Дополнительные плитки = увеличивающие длину руки, не нарушая структуры.
貫徹	[kantetsu]	1) Доведение до конца; 2) Свободная от дополнительных условий часть руки.
貫	[kan]	Достичь цель = требование заполнить оставшуюся часть руки любыми плитками с соблюдением структуры руки.
任意	[nin' i]	Как угодно, свободно (смотрите первые два варианта перевода в "кантецу" выше).
暗	[an]	Закрытый фрейм, дословно "темнота, тень".
明	[min]	Открытый фрейм, дословно "свет, яркость". Иероглифы отдельно: "солнце и луна".
加	[ka / cha]	Добавление = повышенный открытый фрейм, к которому позже была добавлена новая плитка, идентичная ограбленной.
聴牌	[ten pai]	Слушать плитки = готовая рука, требующая одну плитку для объявления агари.
張る (牌)	[haru (pai)]	Быть начеку / Отслеживать (плитки) = до объявления агари осталась одна плитка. По классическим китайским правилам требуется называть сносимую плитку, из-за использования бесструктурного общего кона – горы, то есть бросание плиток насыпом. В японском маджонге играют молча и поэтому слушать нечего.
向聴	[shan ten]	До прослушивания = указывает число оставшихся плиток до тенпаи, ставящееся перед термином.
一向聴地獄	[ī shan ten jigoku]	Ад одной перед прослуш. = ситуация, когда игрок застревает в 1 плитке от тенпаи.
一向聴	[ī shan ten]	Одна перед прослушиванием = быть в одной плитке от тенпаи.
二向聴	[ryan shan ten]	Две перед прослушиванием = быть в двух плитках от тенпаи.
向聴数	[shan ten kazu]	Развитие в сторону ожидания = число плиток, оставшееся до тенпаи.
向聴戻し	[shan ten modoshi]	Развитие от стороны ожидания = увеличение числа шантен при пересборе руки.
御化け (手)	[obake (te)]	Призрак = быстро вышедшая в тенпаи в начале раздачи дорогая рука.
ドラ受け	[dora uke]	Вместилище гонга = фрейм с дорой. Общий термин.
即する牌	[sokusuru hai]	Прилегающая плитка = плитка обычной цифровой масти, которая согласно натуральному ряду чисел стоит сразу до или после указанной.
ドラ傍	[dora hata]	Гонг сторона = прилегающие к доре плитки.
隣牌	[tonari hai]	Соседняя плитка = плитка, которая может быть в том же фрейме.
団子	[dango]	Толпа = несколько идентичных плиток, определяемых как единый блок – глаза, кōцу

		или канцу.
筋	[suji]	1) Линия / Связка = пара плиток одной масти цифр с разницей достоинств равной трём (размеру фрейма). Данную пару вы можете ожидать в рямен. Всего существует три группы суджи: 147, 258 и 369. Каждая группа суджи делится на две пары: 14, 47, 25, 58, 36 и 69. 2) Снос плиток на основе анализа кона противника.
糸	[ito]	Нить = длинная нить – плитка, которая может присутствовать в большом числе вариантов блоков – более 50% вариантов от максимального количества.
幺	[ito gashira]	Голова ито = короткая нить – плитка, которая может присутствовать в малом числе вариантов блоков – до 50% вариантов включительно от максимального количества.
受け入れ	[uke' ire]	1) Принятие = выбор собираемого яку из имеющихся плиток; 2) Поступления = остаток плиток, способных завершить руку.
役	[yaku]	Яку / Паттерн / Объединение условий = особое сочетание блоков в руке или специальная игровая ситуация, увеличивающая ранг руки на 1 хан и более. Дословно "тяжёлая работа, которую требуется выполнить без вариантов".
類型 / 版	[rui' kei / han]	Паттерн / Клише = комбинационное условие сочетания блоков между собой или агари ожидание.
組み合わせ役	[kumiawase yaku]	Комбинационные яку = основанные на сочетаниях блоков руки между собой.
部分手役	[bubun te yaku]	Яку или условие является частью блоков, содержащихся в руке.
全体手役	[zentai te yaku]	Яку или условие является всеми блоками, содержащимися в руке.
状況役	[jōkyō yaku]	Ситуационные яку = яку, зависящие от воли случая – редкие ситуации в игре.
行為役	[kōi yaku]	Яку действия = инициируемые игроком по его желанию и возможностям – рйчи, яку в коне, покупки, не встраиваемые, миниигры.
自立役	[jiritsu yaku]	Независимое яку = комбинационное яку, которое можно собрать как в открытой руке, так и в закрытой, но некоторые яку в открытой руке будут иметь более низкий ранг.
門前のみ	[men zen nomi]	Только закрытые = комбинационные яку, которые запрещено собирать в открытую.
副露のみ	[fūro nomi]	Только открытые = комбинационные яку, которые невозможно собрать в закрытую.
体系的	[taikei' teki]	Системные = комбинационные яку, основанные на единственной стандартной структуре руки в 4 триплета и глаза.
例外役	[reigai yaku]	Исключения = комбинационные яку, основанные на любой другой структуре руки.
主な役	[omona yaku]	Основные яку = общепризнанный базовый список яку.
割り増しの役	[warimashi no yaku]	Призовые яку = побочные комбинационные яку, возникающие из-за частичного включения или пересечения одной или нескольких категорий или типов плиток.
平の役	[hira no yaku]	Плоские яку = основанные на шунцу фреймах.
染め手	[some te]	Окрашенная рука = вариативно одна масть цифр и вариативно благородные. Синоним: 一色手 [isshoku te] – одноцветная рука / одномастная рука.
対子役	[toitsu yaku]	Парные яку = основанные на кōцу фреймах.
古役	[ko yaku]	Старинное яку = яку, пришедшие из китайских правил или созданные на их основе.
複合役	[fukugō yaku]	Составное яку = сочетание нескольких яку на руках.
役一覧	[yaku ichiran]	Список тяжёлых работ = белый список яку, только которые допустимы для сбора.
型	[kata]	Ката = дополнительное условие в местных правилах стола. При использовании возьмите родительский объект, а отличия от него опишите отдельно, что позволит создать хорошо читаемую древовидную структуру и не запутаться в дальнейшем во множестве похожих правил. Переводится как: паттерн, шаблон, трафарет, форма, клише, тип, стиль. В правилах используется слово "вариативно".
手順	[te jun]	Очередь хода = порядок хода игроков при наборе и особенно при сносе плиток.
場況	[ba kyō]	Состояние рынка = текущая обстановка в игре – содержание рук, кона, счёт, ставки. Синоним: 大局 [tai kyoku] – общая ситуация (обстановка).
振り聴	[furi ten]	Фуритен / Конфликт = запрещает игроку объявлять агари по рон, если у него в коне присутствует плитка, завершающая руку. Фуритен бывает:
捨て牌に依る	[sute pai ni yoru]	Категория. Фуритен в соответствии со снесёнными плитками:
同巡内	[dō jun nai]	Временный (традиционный, дословно "тот же обход") = смотрится последняя плитка в коне всех игроков, делится на <i>ретроперспективный</i> – своя плитка и <i>пропущенный</i> (жаргонное <i>промытый</i> , кон – это ведь река) – чужая плитка;
闇当たり	[kō atari]	Абсолютный = смотрится возможность использования каждой плитки в коне в качестве завершающей, сдвиг шунцу не допускается при куикае ари, достаточно проверить свои ожидания на наличие их в коне (их не должно быть), это самый строгий вариант, таким образом неважно какой плиткой в каком фрейме будет завершена рука, объявить агари нельзя пока все конфликтные фреймы не будут заменены на безопасные;
現物のみ	[genbutsu nomi]	Относительный = мягкий вариант абсолютного, запрещает завершать фреймы, для которых есть подходящая завершающая плитка в коне любыми плитками, которые её завершают, но плитки, которые отсутствуют в коне и могут завершить руку, не затрагивая конфликтные фреймы, допустимы для объявления агари, таким образом при наличии в коне плитки достоинством 4 вы не можете завершить шунцу с плитками -23-, 3-5 и -56-;
営業外	[eigyō' gai]	Несвязанный = наличие идентичных плиток в коне и в руке, даже если они не являются ожидаемыми;
その筋	[sono suji]	Суджи – при попадании любой плитки из триплета сложносоставного ожидания в фуритен весь триплет попадает в фуритен, не используется в современных правилах;

拡張された	[kakuchōsareta]	Расширенный = смотрится совпадение полученной в результате хода плитки с одной из плиток в своём коне, не используется в современных правилах;
立直後	[rīchi ato]	Рйчи = имеется пропущенная агари плитка при наличии рйчи ставки;
晒し牌に依る	[sarashi pai ni yoru]	Категория. Фуритен в соответствии с раскрытыми плитками (в открытых фреймах):
暗槓牌	[ankan pai]	Анканцу – четвёртая плитка закрытого канцу всегда считается общим коном, поэтому при пересечении ожидания руки с любой из них создаёт фуритен ситуацию;
加槓牌	[chakan pai]	Повышенный = плитка повышения канцу всегда считается плиткой вашего кона;
搶牌	[chan pai]	Приобретённый = ограбленные плитки считаются (в том числе) вашим коном;
晒し暗牌	[sarashi an pai]	Открытый = вертикальные плитки в открытой части руки считаются вашим коном.
打ち切り	[uchi kiri]	Прекращение = завершение действия чего-либо – фуритена, времени для игры и т.п.
続行	[zokkō]	Продолжение чего-либо. Например, гентен никто не достиг и играется енчōсен.
黙聴	[dama ten]	Молчаливое прослушивание = тенпаи без объявления рйчи.
		Современный синоним: 黙張る [damaharu] – молчаливое отслеживание.
立直 / リーチ	[rīchi]	Готовность / Стоять открыто / Рйчи = объявление, событие и ситуационное яку, повышающее ранг руки на 1 хан, и позволяющее в будущем объявить завершение раздачи по агари даже при отсутствии яку в руке при её корректной структуре. Данное яку дало название японскому маджонгу. Примечание: «открыто» в значении «честно, прямо, без подвоха, во все услышание». Образовано от спортивного «reach» – в зоне досягаемости, то есть в статусе тенпаи.
供託点棒	[kyō taku tenbō]	Депозит = счётные палочки, выкладываемые на стол при объявлениях и штрафах.
立直棒	[rīchi bō]	Палочка готовности = стандартно 1000 очковая палочка, требуемая для ставки на кон во время объявления о статусе тенпаи при полностью закрытой руке.
門 / メン	[men]	Ворота / Мензенчин = приставка наличия рйчи к названию собранной руки, используемая при объявлении стоимости и перечислении в ней яку.
先制立直	[sensei rīchi]	Опережающая готовность = первое объявление рйчи в раздаче, общее понятие. Имеет расширенные права, например, позволяет сделать открытое объявление. Созвучное слово: 先生 [sensei] – учитель, наставник.
追っ掛け立直	[okkake rīchi]	Догоняющая готовность = объявление рйчи вслед за другим игроком.
即立直	[soku rīchi]	1) Мгновенное объявление рйчи сразу при достижении тенпаи; 2) Рука в момент объявления рйчи.
単役満	[tan yakuman]	Одиночный якуман = ограничивает ранг руки пределом в 13 хан.
最小値	[saishōchi]	Определяет минимальные требования к объявлению агари – комбинационный ранг руки, структура руки, фуритен, формат завершения руки и внешние условия.
個分	[kobun]	Базовая стоимость руки по формуле. $P = Fu \times 2^{\wedge} (Bazorō + Nan)$.
場ゾロ	[bazoro]	Удвоения раунда = добавляет к руке 2 хан при подсчётах конечной стоимости.
		Примечание: изначально коэффициент кратности выплат равнялся двум, затем определялся случайно броском одной кости, что в среднем давало 3,5 крат, позже от этого отказались и округлили значение вверх, а затем перенесли в степень – так появилась современная формула и понятие базоро. Не путайте коэффициент кратности с понятием "хан".
家っ被り	[cha kkaburi]	Дом венценосного = общий термин дополнительных выплат за статус – оя, пао.
頭跳ね	[atama hane]	Пересчёт по головам = если несколько игроков претендуют на некоторое событие, то приоритет получает последний перехвативший по ходу игры к месту возникновения события или к оя для неопределённого источника.
同点	[dōten]	Равный результат = вариант действий при ничьей в раздаче или игре в целом. Является справедливой заменой правилу "атама хане" при финальных выплатах.
縛り	[shibari]	Связывание = повышенные требования к руке – саишōчи и объявления, например, для оя в дополнительных раундах. Расширенная вариация: 手縛り [te shibari]. Описывает все возможные варианты.
二翻縛り	[ryan han shibari]	Связывание 2 хан = стандартное повышение минимального ранга руки в ренчанах.
当たり牌	[atari hai]	Выигрышная плитка = позволяющая объявить агари, чаще по по рон поскольку это вероятнее, иногда её пропускают умышленно или по недосмотру.
上我利牌	[agari hai]	Плитка успешного завершения = последняя плитка, необходимая для выполнения условия саишōчи, с которой объявляют агари по рон или цумо.
上我利 / 下我利	[agari / sagari]	Повышение / понижение личной выгоды // Успешное / неудачное завершение = изменение личного счёта – получение или выплаты очков.
倒牌	[tō pai]	Опрокинуть плитки = объявить тенпаи при ничьей или агари, при агари требует сделать объявление для того, чтобы отличить случайное опрокидывание от намеренного.
		Сама вокализация о агари носит только информационный характер и не является признаком сбора руки, но в подавляющем большинстве правил стола требует показать руку, иначе объявляется мёртвая рука и штраф чомбо.
		Синоним: タン牌 [tan pai].
両手倒牌	[ryō te tō pai]	Опрокинуть плитки обеими руками = культурный процесс показа руки при агари или ничьей любого рода.
片手倒牌	[kata te tō pai]	Опрокинуть плитки одной рукой = некультурный процесс показа руки при агари или ничьей любого рода.
上我利 / 和了り / 上がり	[agari]	Повышение личной выгоды = сбор руки с соблюдением требований саишōчи любым из игроков и последующим объявлением агари, что означает – открыть руку полнос-

		тью, объявить рон или цумо, название руки и её стоимость.
面陳	[men chin]	Показать лицо = непосредственно процесс показа руки (лицевой стороны плиток).
余剩牌	[yojō hai]	Остаток плиток = те, что остались в живой стене.
和了	[hōra / hūle]	Китайский синоним термина "агари". Японское и китайское чтение. Значения: подходит, годится, игра / раздача окончена. Победа в раздаче.
胡	[hú]	Ху́ = китайский вариант объявления ху́ле (агари), не зависит от способа.
自摸 / ツモ	[tsumo]	1) Самостоятельно вытянута из стены плитка. Результат. 2) Цумо = объявление завершения раздачи по агари.
自摸牌	[tsumo pai]	Вытянутая плитка = та, на которой объявляется агари по цумо.
擺 / ロン	[lǒng / ron]	Объявление завершения раздачи по агари, при котором завершающая плитка была снесена другим игроком. Китайский термин "рука дракона" и его транскрипция в катакану. Дословно "сводить вместе" ограбленную плитку с плитками руки.
榮	[róng / ron / ei]	Объявление завершения раздачи по агари, при котором завершающая плитка была снесена другим игроком. Японский термин "процветание / честь / уважение" и его чтение на китайском и японском. Здесь имеется ввиду призыв соблюдать правила приличия при проигрыше, когда всю сумму приходится выплачивать самому, а с другой стороны, получающий выплаты "процвел". Изначально японские игроки не знали, как пишется этот термин и на слух не могли понять даже примерно, поэтому придумали свой вариант, а узнав, как надо – заявили, что их вариант намного лучше.
出上我利 / 榮和	[de agari / ron hō]	Завершение раздачи по агари с издержками, то есть по рон.
同時上我利	[dōji agari]	Одновременное завершение раздачи по агари, то есть множественный рон. Синоним: 多家和 [tā cha hō] / 複數榮 [fukusū ron].
放銃	[hōjū]	Ружьё / "Пулемёт" = последняя снесённая в кон плитка, с которой было объявлено завершение раздачи по агари, то есть рон. Синонимы: 榮牌 [ron pai] / ホーチャン [hōchan] / 炮 [hō] – пушка (китайский термин).
理牌倒牌	[rǐ pai tǎo hai]	Отсортировать плитки и опрокинуть их = объявить агари по цумо с раздачи.
貯め自摸	[tame zumō]	Отложенное взятие = объявить агари по цумо с задержкой.
貯め榮	[tame ron]	Отложенное процветание = объявить агари по рон с задержкой.
一家包	[ī cha pao]	Ответственен один дом = выплаты по рон в полном объёме за всех игроков производит накинувший. Это то самое правило, которое не принуждает платить всех за себя.
全体家包	[zentai cha pao]	Дома ответственны вместе = агари по рон оплачивают все игроки, как при цумо.
上我利の形	[agari no katachi]	Формат успешного завершения = список допустимых структур руки – это: 4 фрейма по 3 плитки и глаза (единственная стандартная структура); 14 строго определённых уникальных или образующих заданный правилами "рисунков"; 13 строго определённых уникальных и любая парная к ним; 11 одиночных и триплет; 8 одиночных, триплет и глаза; 7 парных или 2 септета (2 по 7) строго определённых одиночных; 2 триплета и 8 строго определённых одиночных; 2 триплета и 4 парных; 2 триплета и 2 квартета; 3 квартета и глаза; 2 квартета и 3 пары; 2 квартета и 6 одиночных. Всего 13 видов. Базовые правила используют только 3 вида.
振り込み	[furi komi]	Транзакция = оплата агари по рон объявлению.
門前清	[men zen chin]	Полностью закрытая рука / Чистота перед воротами = все плитки руки закрыты, завершение раздачи любым способом, рон открывает часть руки, описывает состояние до объявления завершения раздачи. Все плитки видны только их хозяину – они стоят перед ним.
豎	[tate]	Вертикальный = современный простой вариант термина без ассоциаций с грязью. Сокращения: 門前 [men zen] / 門清 [men chin]. Ахтунг! Все сокращённые варианты вызывают фонетический конфликт – будьте внимательны!
●		
純手牌	[jun te hai]	Чистые плитки руки = часть руки без объявлений любых фреймов, из которой можно заменять и сносить любые плитки. Грязные плитки = ограбленные.
自摸り	[tsumori]	1) Накопление = сочетание фреймов / яку в закрытой части руки. Например, сананкō. 2) Взятие = получение яку зависит от способа объявления агари – цумо или рон.
面前(役)	[men zen (yaku)]	Исключительно закрытая часть руки, содержащая паттерн, рука в целом может быть открыта. Суть: комбинационные яку можно назвать в том числе фреймами, а соответствие некоторой части руки конкретному паттерну – вхождением в него, кроме того, эти плитки видны только их хозяину – они стоят перед ним, его лицом.
不求	[fu kyū]	Рука без объявлений = все блоки руки закрыты, включая глаза – завершение раздачи только по цумо с любым ожиданием, описывает состояние после объявления завершения раздачи.
半求	[han kyū]	Полу объявленная рука = все блоки руки открыты, кроме глаз – завершение раздачи любым способом, описывает состояние после объявления завершения раздачи.
全面子落拾	[zen mensu ochitai]	Все фреймы, не поднимая головы = собрать все фреймы руки в открытую.
全求	[zen kyū]	Полностью объявленная рука = все блоки руки открыты, включая глаза – завершение раздачи только по рон с ожиданием в хадака танки, описывает состояние после объявления завершения раздачи.
役箱	[yaku hako]	??? Комплектная брошюра допустимых яку. Сочетание яку на руках. Яку 0 хан.
下我利 / さがり	[sagari]	1) Следствие выплат объявившему агари – уменьшение средств игрока; 2) Объявление завершения раздачи по абортной или исчерпывающей ничьей; 3) После стоимости является сокращением от куи сагари.

途中流局	[to chū ryū kyoku]	Ничья по пути / Абортивная ничья = раздача завершилась исключительной ситуацией или грубым нарушением правил, что требует переиграть её.
闔風連打	[kō fon ren da]	Ситуация абортивной ничьей. Все игроки снесли один и тот же ветер в первом круге раздачи.
複数栄	[fukusū ron]	Ситуация абортивной ничьей. Множественный рон = 2 или 3 игрока объявили рон. Каждый из вариантов обрабатывается одним и тем же правилом или разными правилами. Двойной рон обычно обрабатывается по атама хане или по хан-агари.
半上我利	[han agari]	Пол-агари = каждый игрок, объявивший рон получает 50% от стоимости его руки, а смена ветра идёт по атама хане – альтернатива множественному рону.
三家和流れ	[san cha hō nagare]	Ситуация абортивной ничьей. Три игрока объявили агари по рон.
三家和了	[san cha hōra]	Гармония трёх домов = разрешает полные выплаты троим игрокам.
●		Ахтунг! Это одно и то же правило, но его переключатель находится в разных положениях. Стандартно применяется абортивная ничья.
闔家立直	[kō cha rīchi]	Ситуация абортивной ничьей. Все игроки объявили рйчи, и никто не объявил агари на снос при объявлении последнего из них. Вариативно игра может быть продолжена с игнорированием статуса рйчи у всех игроков.
九種九牌	[kyū shu kyū hai]	Ситуация абортивной ничьей. Девять видов девять плиток = ситуация, когда у игрока на первом круге при раздаче с учётом первого взятия со стены до любых объявлений другими игроками имеется от девяти разных уникальных важных плиток в руке.
		Полное название: 九種么九牌倒牌 [kyūshu yaokyūhai tōhai].
九種倒牌	[kyū shu tō pai]	Опрокинуть плитки девяти видов = объявить пересдачу по абортивной ничьей на девяти видах важных плиток. Доступно только на первом круге без ограблений.
闔槓算了	[kōkan sanra]	Ситуация абортивной ничьей. Объявлено максимально допустимое число канцу. В зависимости от правил подробности могут отличаться. Синонимы: 四槓散了 [sūkan chiriyō] / 四開槓 [sūkai kan].
海底牌	[hai tei hai]	Плитка морского дна = последняя плитка в живой стене.
河底牌	[hō tei hai]	Плитка ложа реки = снос последней плитки в кон после разбора всей живой стены.
荒牌	[kō hai]	Бурные плитки = в коне начат третий ряд плиток.
平局	[pin choi / hei kyoku]	1) Ровно = раздача, в которой игрок ничего не получает и не теряет по очкам; 2) Плоская раздача = ничья любого рода.
流局	[ryū kyoku]	Исчерпывающая ничья = раздача завершилась без объявления агари. Синонимы: 荒牌平局 [kō hai hei kyoku] – бурные плитки с ничьей.
時化場	[shike ba]	Застойный раунд = раздача с малым изменением счёта или ничья любого рода.
罰符	[bappu]	Штрафная отметка = выплаты за чомбо, нōтен, мелкие штрафы и т.п.
不聴	[nō ten]	Не слушать = иметь руку с числом шантен больше нуля, в которой нужно заменить плитки для получения возможности объявления агари. Современный синоним: 不張る [nō haru] – не отслеживать.
不聴罰符	[nō ten bappu]	Штрафная отметка не слушающего = штрафные выплаты при исчерпывающей ничьей – игроки, не имеющие тенпая выплачивают поровну в сумме 3000 очков, которые делятся поровну на всех имеющих тенпай игроков.
伏せ牌	[fūse hai]	Перевернутая плитка = закрытая плитка на руках, лежащая рубашкой вверх. Обычно подобное запрещено при любых условиях. Единственный вариант – объявление нōтен. В некоторых случаях для местных яку требуется закрыть всю руку. Как сверх местное правило может означать игру в закрытую только по памяти.
流局授受	[ryū kyoku jūju]	Передача при течении обстоятельств = при отсутствии выплат по исчерпывающей ничьей производится ставка на кон 1000 очков с каждого. Вариативно оя может не делать ставку, вариативно ставка даёт ещё одну хонбу.
流局冲合	[ryū kyoku chombo]	Штраф при исчерпывающей ничьей = выплаты по чомбо при нарушении правил, выявляемые после разбора живой стены.
オーラス	[ōrasu]	Всё, последняя = последняя обязательная раздача в игре.
上我利止め	[agari yame]	Упразднение успешного завершения = если в ōрасу оя лидер, то – дополнительные раздачи не играют. Вариативно оя может принимать решение о продолжении или завершении игры. Вариативно требуется минимальное место оя по очкам, которое может быть любым, когда допускается принятие этого решения.
聴牌止め	[ten pai yame]	Упразд. слушания плиток = право оя на досрочное завершение ōрасу, если он тенпай.
錯行為	[saku kōi]	Ошибочное действие = нарушение правил, штрафное мёртвой рукой.
上我利禁止 / 死に手	[agari kinshi / shini te]	Запрет завершения / Мёртвая рука = наказание за небольшие нарушения правил игры – запрет нарушителю делать любые объявления и изменять свою руку. Может иметь несколько уровней градаций.
スカート捲り	[sukāto mekuri]	Задирать юбку (девушке) = касание не той плитки, что нужно по правилам.
先自摸	[saki zumō]	Опережающее взятие = касание плитки в не очереди, запрещает любые объявления.
腰(を使う)	[koshi (wo tsukau)]	1) Решительность = долго думать над необходимостью объявления плитки. Может быть объявлена мёртвая рука или пропуск хода. 2) Идиомология. Воля = реакция игрока на снесённые чужие плитки.
性急	[seikyū]	Нетерпеливость = слишком быстрое взятие плиток со стены, не дающее игрокам

		сделать объявление.
偽操作	[gi' sōsa]	Ложный порядок действий = нарушение порядка взятия риншанпая и открытия кан доры.
多牌	[tā hai]	Длинная рука / Перебор плиток (рука) = штрафуются мёртвой рукой или чомбо с последующим сносом лишних плиток.
破壊する	[hakaisuru]	Разрушать. Например, порядок хода игры или инвентаря на столе.
偽鳴き / 誤鳴き	[gi' naki / go' naki]	Ложное объявление = игрок сделал иное действие нежели объявил. Общий термин.
袴鳴き / 空鳴き	[ko' naki / kū' naki]	Пустое объявление = игрок передумал. Общий термин.
発声のみ	[hassei nomi]	Синоним. Только произнесение = пустое объявление агари без открытия руки.
偽要求	[gi' yōkyū]	Ложное объявление фрейма = создание иного фрейма вместо объявленного, в зависимости от правил могут применяться различные требования, чаще всего это откат.
袴行為	[ko' kōi]	Пустое действие = объявить что-то и сразу передумать, в зависимости от правил могут применяться различные требования, чаще всего это ставка на кон 1000 очков.
見せ牌	[shinsa hai]	Показ плитки = 1й показ – всем запрещается делать объявления с данной плитки, 3й показ – малое чомбо, 5й показ – мёртвая рука или чомбо с абортивной ничьей. Возможен сквозной учёт нарушений. Синоним: 審査牌 [misu hai] – проверка плитки.
狎和	[chin hō]	Ложное объявление агари = наказывается чомбо или мёртвой рукой.
放銃推奨	[hōjū suishō]	Рекомендация наброса = расширенные штрафные меры при мёртвой руке.
罰則	[bassoku]	Положение о наказаниях. При пустом или ложном объявлении возможны следующие штрафы. Фрейм: возможен штраф в 1000 очков. Рон: ставка остаётся на столе. Цумо: мёртвая рука.
刑典	[kei ten]	Сборник законов, определяющий наказания = список описаний штрафов.
包者	[pao sha]	Ответственный / Должник / Возмещающий ущерб = игрок, который набросил в якуман или явно его разрушил.
包牌	[pao hai]	Плитка ответственности = наброшенная на руку плитка в момент наступления ответственности. Для наглядности плитку в середине открытого фрейма, выложенную из руки можно закрывать, тем самым обозначая ответственность игрока за наброс.
冲合	[chombo]	Штраф / Чомбо = выдаётся за грубые нарушения правил. Обычно имеется градация от 1000 до 12000 очков. Условия наказаний могут быть абсолютно любыми пока хватает фантазии и все согласны с этим. При серьёзных нарушениях раздача досрочно прерывается и переигрывается. Синоним: 罰 [batsu] – наказание.
即冲合	[soku chombo]	Немедленный штраф = нарушение любого рода, которое подлежит пресечению сразу же после обнаружения.
満貫払い	[mangan barai]	Взнос достаточного веса = стандартная сумма для выплаты штрафа за серьёзные нарушения правил игры.
半満貫払い	[han mangan barai]	Взнос половины достаточного веса = вариант оплаты некоторых штрафов при нарушении правил.
遊戯続行を不可能にする行為	[yūgi zokkō wo fukanō ni suru kōi]	Нарушение, которое необратимым образом препятствует продолжению раздачи. Раскрытие ожидания или сильное разрушение порядка на столе от восьми плиток.
少牌	[shōhai]	Короткая рука, недобор плиток (выявляется сразу же, чомбо).
偽立直	[gi' rīchi]	Ложное рйчи = недособранная рука (выявляется только ничьей, чомбо). Синоним: 不聴立直 [nōten rīchi] – не прослушивать при готовности.
偽上我利	[gi' agari]	Ложное агари = недособранная рука (выявляется при показе руки, чомбо).
振り聴・栄上我利	[furiten ron agari]	Агари по рон из фуритена (выявляется при показе руки, чомбо).
通し	[tōshi]	1) Пропуск = не объявить агари по рон. Слабый и исключаящий агари / рон фуритен – вариативно требуется делать объявление Тōши! (Пропуск!), за нарушение – чомбо. 2) Быть вне некоего аспекта (др. сущность); вульгарное "все" (остальные); отброс.
牌山を崩した	[pai yama wo kuzushita]	Разрушение живой стены = при опрокидывании от восьми плиток абортивная ничья.
三味線	[sha mi sen]	1) Шамисен / Балалайка = нарушение этикета – под этим понимается подглядывание, треп о игровых ситуациях, притворство и прочее влияние на игроков; 2) Двусмысленный; туманный, неясный; сбивчивый; трудно различимый.
紛らわしい	[magirawashi]	
三家和	[san cha chin hō]	Три игрока с ложным агари по рон = накинувший получает выплаты в якуман.
変則手	[hensoku te]	Нерегулярная рука = рука с несоответствием стандартной структуре или отсутствующая в списке допустимых яку.
無翻上我利	[mu koboshi agari]	Запрет стоимости = нет разрешённых яку (выявляется при показе руки). Синоним: 役無し [yaku nashi].
返り始め	[kaeri hajime]	Возвращение к началу = повторение раундов по кругу, после последнего оговоренного начинается первый.
翻数	[han shū / han sū]	Число переключиваний = сумма удвоений за все яку и доры – конечный ранг руки.
翻乗	[han jō]	Степень переключиваний = сумма удвоений за базоро, рачан, яку и доры.
満貫打ち切り	[mangan uchikiri]	Отсечение при достижении достатка = наличие в игре некоего предела, при котором стандартная формула прекращает свою работу, а дальнейшие суммы выплат становятся фиксированными. Обычно это 12000 очков, что соответствует пяти хан.

切り上げ	[kiriage]	Округление вверх: манган = рука в 4 хан 30 фу и 3 хан 60 фу округляется с 11600 / 7700 (3900 / 2000) до 12000 / 8000 (4000 / 2000) очков и считается манганом при стандартном отсечении в 5 хан.
満貫	[mangan]	Манган = младший предел, дающий 5 хан. Дословно "достаточный вес".
跳満	[haneman]	Ханеман = малый предел, дающий от 6 хан, полуторный манган. Дословно "перепрыгнуть достаток".
倍満	[baiman]	Баиман = средний предел, дающий от 8 хан, двойной манган. Дословно "двойной достаток".
三倍満	[sanbaiman]	Санбаиман = большой предел, дающий от 11 хан, тройной манган. Дословно "тройной достаток". Вариативно может выплачиваться за 9÷10, 10÷11 или 11÷12 хан.
役満	[yakuman]	Якуман = старший предел, дающий от 13 хан, четырёхкратная стоимость мангана – наиболее дорогие и сложные яку для сбора, самый простой из которых можно получить только в 1м случае из 2400. Дословно "выполненная тяжёлая работа".
満州	[manshū]	Маньчжурия = архаизм, якуман или манган в зависимости от региона.
大役満	[dai yakuman]	Большой якуман = увеличенный старший предел, дающий от 19 хан, шестикратная стоимость мангана. Вариативно это якуманы чүренпōтō и даисүшй.
翻 / 翻	[han / fan]	Хан / Перекладывать = единица стоимости, то есть ранг руки, являющийся числом удвоений базовой стоимости руки в фу. 翻 используется в старых японских правилах. Примечание: Перекладывать между игроками – счётные палочки или деньги.
番	[fān / pān / ban]	Фāн / Игра = единица стоимости, то есть ранг руки, являющийся числом удвоений базовой стоимости руки в фу. Используется в старых китайских правилах. Примечание: Игра = общее объявление выполнения условия в комбинаторных играх.
台	[tái]	Тāи = югоазиатская базовая единица системы оценки стоимости руки, измеряется в очках.
符	[fu / bu]	Фу / Отметки = базовая единица стоимости блоков и ситуаций руки, измеряется в очках. Тен / Очки = современный термин, означающий конечную стоимость руки на основе отметок с учётом её ранга. Количественно эти термины равны (1 к 1).
拉莊	[rā chan]	Гнетущее поместье = статус, дающий право получения дополнительных выплат.
4倍満以上の翻数	[sūbaiman ijiyō no fan sū]	Рост руки выше сūбаимана = способы ранжирования пределов от якумана и выше.
超数え役満	[chō kazoe yakuman]	Оценка выше якумана = способы оценки выплат в очках за якуман и выше.
限度以上の翻数	[gendo ijō no han sū]	Пределы – переоценка числа хан = способы ранжирования пределов ниже якумана.
森満	[mori man]	Лес ман = ранг в 10 хан при шкале с якуманом в 13 хан оценивается в 2,5 мангана.
役満の点数	[yakuman no tensū]	Оценка якумана = стандартно это выплаты в очках за 4 мангана.
小副	[shaofū]	Малая помощь = сопутствующая базовая стоимость элементов и событий в руке.
加符	[ka fu]	Сложение отметок = фу – базовые очки, их сумма на руках. Процесс.
連底	[ren tei]	Сопутствующее основание = округляемая конечная сумма отметок (фу) на руках. Синоним: 符計算 [fu keisan] – подсчитанные отметки.
符撥ね / 符跳ネ	[fu hane]	Прыжок отметок / Закрытие отметок = округление отметок (фу) вверх до десятков.
加符点	[ka fu ten]	Рейтинг сложения отметок = тен – итоговые очки на руках после удвоений.
点撥ね / 点跳ネ	[ten pane]	Прыжок очков / Закрытие очков = округление очков вверх до сотен.
爆点撥ね	[baku ten pane]	Взрывной прыжок очков = разница между действительной и реальной суммой очков, получающейся при подсчёте стоимости руки, имеющейся из-за округления базовых и конечных очков, обычно в большую сторону. Относительно большая разница возникает на, по сути, мусорной руке, но с дорами.
二捨三入	[ni sha san nyū]	Два отбрасывается, три входит = математическое округление с половинным шагом, оно же шведское округление. Например, $0 \div 2 \rightarrow 0$; $3 \div 7 \rightarrow 5$; $8 \div 12 \rightarrow 10$. Применяется для выдачи наличных, чтобы не заморачиваться с мелочью.
四捨五入	[shisha gonyū]	Стандартное математическое округление.
五捨五入	[go sha go nyū]	Пять отбрасывается, пять входит = округление до ближайшего чётного. Это применяется для округления до десятков базовых отметок (фу) или до тысяч итоговых очков (тен), что превращается в обычное математическое округление.
Например, $0 \div 5 \rightarrow 0$; $6 \div 14 \rightarrow 10$. Это округление называется банковским. В японском маджонге нет нечётных значений очков, но в общем равноудалённые нечётные числа округляются до чётных по отдельной формуле.		
五捨六入	[go sha roku nyū]	Пять отбрасывается, шесть входит = смещённое математическое округление, где 5 округляется вниз, а не вверх. Применяется только в маджонге, но устаревает.
持ち点	[mochi ten]	Очки при себе = текущие на данный момент времени очки на руках у игрока.
点数早見表	[ten sū hayami hyō]	Таблица оценки = итоговая стоимость руки исходя из отметок (фу) и ранга (хан).
点数の支払い	[ten sū no shiharai]	Выплата очков = старайтесь делать выплаты минимальным количеством палочек.
点数の受け取り	[ten sū no uke tori]	Получение очков = старайтесь давать сдачу минимальным количеством палочек.
点の人	[ten no hito]	Очков с каждого = некоторая сумма, агаи оя по цумо.
心付け	[kokoro dzuke]	Чаевые = оплатить часть суммы жетонами.
微差	[bi sa]	Крошечная разница = до 1000 очков, обычно в брасу.
僅差	[kinsa]	Небольшая разница = до 2000 очков.

高点法	[kōtenhō]	Метод высокого счёта = базовое правило, если рука может быть интерпретирована как несколько разных яку, но не их сочетание, то – выбирается более дорогое из них.
凧	[ika]	Воздушный змей = игрок, счёт которого не изменился по окончании раздачи.
降り	[ori]	Идущий дождь = не производить выплат объявившему агари по рон.
安全牌	[anzen pai]	1) Безопасная плитка = имеющая низкий шанс ограбления для агари по рон; 2) "Ни рыба, ни мясо".
危険牌	[kiken hai]	Опасная плитка = с высокой вероятностью объявления агари по рон при сносе.
降り打ち	[ori uchi]	1) Хлестающий дождь = производить выплаты объявившему агари.
降りる / 降り打ち	[oriru / ori uchi]	2) Жаргон. Отказаться забивать = однократная попытка защититься, снося вероятно безопасную плитку, но получить наброс противнику на руки – сагари по рон.
降りる / 降り打ち	[oriru / ori uchi]	3) Жаргон. Отказаться забивать = перестраховка с отказом стремления к агари в текущей раздаче и уход в оборону, даже если реальных причин для этого нет. Пояснение: Забивать = стучать плитками по столу при сносах во время игры.
条件	[jōken]	Условие = минимальное количество очков для получения более высокого места по окончании игры, определяющее требования к агари.
トップ	[toppu]	Верхний = игрок в данный момент на первом месте в рейтинге текущей игры.
天辺	[teppen]	Верхний предел = ограничивает максимальную победу по очкам в игре в целом.
びり (になる)	[biri (ni naru)]	Последний по очкам игрок. Оказаться на последнем месте. Синоним: ラスト [rasuto].
飛び	[tobi]	Банкрот = наличие игрока, ушедшего в минус. Синоним: 飛び終了 [tobi shūryō] / 箱割れ [hakoware] – разбитая коробка.
ぶっ飛び	[buttobi]	Бить крыльями / Банкрот = пустая коробка со счётными палочками – проигрыш всех своих очков; нижняя отметка-предохранитель, равная нулю, при достижении которой игра заканчивается досрочно. Правило стола, определяет наличие банкрота и действие при отсутствии очков. Вариативно игра может продолжаться при наличии нуля очков. Вариативно разрешён уход в минус. Синоним: 箱点 [hako ten].
飛び賞	[tobi shō]	Премия обанкротившему = оставшийся без очков игрок выплачивает доп. штраф. Синоним: 飛び罰符 [tobi bappu].
箱割れ精算	[hako ware seisan]	Точный расчёт при разбитой коробке = учёт очков ниже нуля при подсчёте итогового результата. Если отсутствует – отрицательный счёт обнуляется до действий с ума и ока, иначе всё учитывается как есть.
ラス前	[rasu mae]	Предпоследний = игра, раунд, раздача, место и т.п. Если всего три и более.
ラスト	[rasuto]	Завершающая раздача / Конец = объявление окончания всей игры.
終了	[shūryō]	Досрочное завершение раздачи или всей игры.
短期戦	[tanki sen]	Кратковременная битва = разгромная игра с малым числом раздач.
勝ち	[kachi]	Победа = первое место во всей игре по завершению всех раундов, раздач и получении заключительных выплат. Синонимы: 優勝者 [yūshō sha] – победитель / 一確 [ichi kaku] – определёнno первый.
浮く	[uku]	Плывать = иметь очков больше изначального количества. Синоним от "выигрывать".
連対	[ren tai]	Товарищеский счёт = второе место, тонущее до заключительных ума-выплат и перестающее тонуть после них.
一人浮き (トップ)	[hitori uki (toppu)]	Единственный на плаву = единственный игрок за столом, получивший положительный балл в рейтинг в конце игры.
負ける	[makeru]	Проигрыш = недостижение гентена с отрицательным итогом в конце игры.
沈む	[shizumu]	Тонуть = иметь очков меньше изначального количества. Синоним от "проигрывать".
沈埋	[chin mai]	Быть утопленным = единственный игрок за столом, получивший отрицательный балл в рейтинг в конце игры. Синоним: 一コロ / イチコロ [ichi koro].
確和了	[kaku hōra]	Определённое завершение = закончить игру на некотором месте.
割る	[waru]	Падение = быть не на первом месте в рейтинге игры.
長男	[chō nan]	Старший сын = игрок на втором месте в рейтинге игры при наличии трёх тонущих. Принимается только при одновременном учёте ранга и колебаний итоговых мест.
点数力	[ten sū ryoku]	Рейтинг авторитета = маджонг рейтинг игрока за всё время.

Ожидания и кон		
待ち	[machi]	Ожидание = множество завершающих руку плиток, позволяющих объявить агари.
面張	[men chan]	Менчан = ограниченный синоним, означает число сторон ожидания.
塔子	[tātsu]	Каланча = пара соседних плиток, образующая недособранное шунцу. Тут смысл в том, что игрок продолжает наблюдать в ожидании нужной плитки. Кроме того, является основой для названия разновидностей ожиданий. ● Ахтунг! Важный термин. Синоним: 搭子 [tātsu] – стопка.
腹ボテ	[harabote]	● Выпуклость = шунцу с ещё одной лишней плиткой, идентичной входящей в него. ● Ахтунг! Важный термин.

妊娠	[ninshin]	Беременность = срединная выпуклость. Ограниченный синоним.
浮き牌	[ukihai]	Плавающая плитка = лишняя одиночная плитка вне блока, которую можно встроить в один из нескольких незавершённых фреймов.
嵌張	[kan chan]	Канчан = срединное (ожидание). Синоним: 穴 [ana] – яма / дыра.
嵌塔子	[kan tatsu]	Внутренняя каланча = недособранное шунцу, срединный тацу с канчан ожиданием.
辺張	[pen chan]	Пенчан = краевое (ожидание) на 3 или 7 в терминальное тацу.
辺塔子	[pen tatsu]	Окрестная каланча = недособранное шунцу, терминальный тацу с пенчан ожидан.
両面	[ryan men]	Рянмен = двукраевое (ожидание) в тацу.
両塔子	[ryan tatsu]	Двусторонняя каланча = недособранное шунцу, двукраевой тацу с рянмен ожидан.
裸単騎	[hadaka tanki]	Хадака танки = (ожидание) в джантō или в последний закрытый блок.
頭張	[tō chan]	Тōчан = (ожидание) исключительно в джантō.
将張	[shō chan]	Шōчан = (ожидание) исключительно в шō.
単騎	[tanki]	Танки = (ожидание) в шанпон или третьей для повышения тоицу до кōцу.
地獄待ち	[jigoku machi]	Адское ожидание = последней уникальной плитки в игре.
双碰	[shan pon]	Шанпон = (ожидание) третьей в пару тоицу для повышения одного из них до кōцу.
延べ単	[nobe tan]	Нобетан = длинное шунцу (4 плитки) – двукраевое шанпон хадака танки ожидание. Синоним: 両頭張 [ryantōchan].
嵌単	[kan tan]	Кантан = (ожидание) в пересечение срединного тацу с кōцу.
辺単	[pen tan]	Пентан = (ожидание) в пересечение краевого терминального тацу с кōцу.
両単	[ryan tan]	Рянтан = (ожидание) в пересечение краевого тацу с кōцу.
三面張	[san men chan]	Санменчан = в пять последовательных – двойное рянмен-суджи ожидание.
三面単	[san men tan]	Санментан = (ожидание) в семь последовательных.
嵌単嵌	[kan tan kan]	Кантанкан = (ожидание) в пересечение двусрединного сдвоенного тацу (триплет последовательных [не]чѐтных) с парой кōцу.
煙突	[entotsu]	Энтоцу = (ожидание) в краевое пересечение шунцу и кōцу с независимым джантō.
四面双碰	[sū men shan pon]	Сūмен шанпон = пять последовательных пар с ожиданием парной в не центральную.
送り双碰	[okuri shan pon]	Проводы пары столкнувшихся = общее название трёх- и четырёх- стороннего шанпона. 三面双碰: 22 33 44 55 99 → 259. 四面双碰: 22 33 44 55 66 → 2356.
竜巻	[tatsumaki]	Тацумаки = (ожидание) в двукраевое пересечение шунцу и пары кōцу.
八方美人	[ha ppō bi jin]	Хаппōбиджин / Восемь кругов человеческого великолепия = (ожидание) в двукраевое объединение длинного шунцу с парой кōцу – восьмистороннее ожидание.
両嵌(張)	[ryan kan (chan)]	Рянкан / Двухсторонний канчан = (ожидание) в двусрединный двойной тацу. Ускорение сбора, внесистемный.
垂両面	[aryan men]	Арянмен = (ожидание) в шунцу с краевым хаработе. Шунцу с краевым хаработе = двукраевое полурианмен-танки ожидание при тоицубе. В остальных случаях это ожидание выделяется исключительно как менее вероятное для сбора, чем полноценный рянмен.
対両面	[toi ryan men]	Тоирианмен = (ожидание) в пару рянменов с общим двукраевым прилегающим суджи ожиданием.
中膨れ	[naka bukure]	Накабукуре = в шунцу с срединным хаработе. Разновидность тōчан ожидания.
対両塔子	[toi ryan tatsu]	Тоириятату = в пересечение краевого тацу и глаз. Ускорение сбора, внесистемный.
安目	[yasu me]	Низкий ранг = случайное получение руки более низкого ранга, чем возможно при текущем многостороннем ожидании. Ранг руки зависит от случая. Связанное понятие: 短打 [tan da] / 安手 [yasu de] – короткий удар = более дешёвая рука.
高目	[taka me]	Высокий ранг = рука с многосторонним ожиданием, в одно из которых пришедшая плитка сделала руку более дорогой, за счёт получения ещё одного нового яку. Связанное понятие: 長打 [chō da] / 高手 [taka de] – длинный удар = более дорогая рука.
対死	[toi sū]	Тоисū / Мёртвая пара = ситуация, когда два игрока ждут одну и ту же плитку, но данная плитка используется в паре третьего игрока. Синоним: 持ち持ち [mochi-mochi].
空聴	[kara ten]	Пустое ожидание = все завершения руки исчерпаны. При явном каратене объявление рйчи может влиять на правила выплат по исчерпывающей ничьей и наказаний.
後者牌	[kōsha pai]	Последняя одна из всех явно оставшаяся в игре копия плитки.
独聴	[dokuchō]	Докучō = ожидание единственной, неудобное ожидание.
同聴	[ona ten]	Одинаковое ожидание = ждать одну и ту же плитку с другим игроком.
片上我利	[kata agari]	Одна из сторон успешного завершения = не все выходы ожидания дают яку.
勝ち目	[kachime]	Шанс на агари = ожидание на стены – одну или две оставшиеся копии плитки. Синоним: 契機 [keiki] – удобный случай.
余面子	[yo mentsu]	Ё менцу = слишком большое число возможных фреймов.
面子落とし	[mentsu otoshi]	1) Спуск маски = отказ от сбора фрейма; 2) Спуск маски = полный снос одного из завершённых фреймов во время защиты.
多面張	[ta men chan]	Многостороннее ожидание = рука имеет три и более типа завершающих плиток.

跨ぎ筋	[matagi suji]	1) Преобразование тоицу в рянмен; 2) Перешагивающая линию = прилегающая пара плиток с каждой стороны. 34-5-67.
聴牌効率	[ten pai kō ritsu]	1) Преобразование канчана в рянмен; 2) Эффективность (слушания) плиток = вероятность и быстрота достижения тенпая.
裏筋	[ura suji]	1) Преобразование разных типов тацу между собой; 2) Обратная линия = основа чтения кона, если в коне N, то – опасен снос X и Y: 1 → 2 и 5; 2 → 3 и 6; 3 → 4 и 7; 4 → 5 и 8; 5 → 1 и 4, 6 и 9; 6 → 5 и 2; 7 → 6 и 3; 8 → 7 и 4; 9 → 8 и 5. См. аида йон кен.
間四間	[aida yon ken]	Пустота в коне в 4 плитки. Это единственное чтение плиток в коне. Ура суджи (обратные линии) удваиваются, поэтому степень опасности становится высока. Если в коне 1 и 6, то – опасен снос 2 и 5. Если в коне 2 и 7, то – опасен снос 3 и 6. Если в коне 3 и 8, то – опасен снос 4 и 7. Если в коне 4 и 9, то – опасен снос 5 и 8. Это все 4 существующих варианта. Примеры: имея на руках 1346 полностью или частично, сносится 1 и 6, получая тацу 34 с рянменом 2-5; для 35689 обычно сносится 389, поскольку остальные варианты менее эффективны. Антипример, 23366689 – вы ждёте 4 и сносите 389. Написание 間 N ケン может восприниматься как 間 N 軒(立直) – "пройденная дистанция N домов, объяввших рйчи", что вызывает фонетический конфликт с ситуацией объявления множественного рйчи в раздаче за столом. Тут N = 4.
暗刻筋	[ankō suji]	Триплет линия = наличие на руках трёх идентичных плиток, являющихся внутренним суджи для четырёх плиточной пустоты одного из ваших противников, при этом опасность сноса этих плиток сильно возрастает, если имеется явно вышедшие пара суджи плиток для этого вашего триплета, которые так же являются внутренним суджи для выше указанной четырёх плиточной пустоты. Например, имеется снос 1 и 6, а у вас коцу двоек, кроме того вы видите явно вышедшую тройку пятёрок, в этом случае снос двоек и пятёрок для вас будет крайне рискованным, поскольку снёсший 1 и 6 очень вероятно имеет рянмен ожидание на двойную внутреннюю суджи стену 2 и 5. Тоже самое можно сказать при наличии пересечения в коне ваших противников суджи с вашим урасуджи, находящемся на руках. Например, имеется снос 3 и 6, а у вас на руках коцу четвёрок и есть семёрки, но снос 4 и 7 – опасен. Для возникновения подобного должно совпасть множество событий, поэтому снос указанных плиток менее опасен, чем может показаться из этого описания.
後引っ掛け	[ato hikkake]	Будущая ловушка = иметь при рйчи ожидание не в рянмен, что позволяет объявить агари чаще за счёт случая. Сама ловушка – это суджи плитка к любому ожиданию, снесённая с момента объявления рйчи.
引牌	[in pai]	Цепляющая плитка = ожидание с суджи-крюком.
一点読み	[itten yomi]	Точное чтение = правильный вывод о ожидании другого игрока на основе его кона.
表筋	[omote suji]	Внешняя линия = боковые плитки в суджи триплете, соседние с терминальными – 1 и 7, 2 и 8, 3 и 9. Синоним: 遠い筋 [tōi suji] – дальние линии.
(山に) 浅い	[(yama ni) asai]	1) Мелководье (из-за гор) = быстрое чтение и анализ кона, начало раздачи. 2) ??? Мелководье = близкая дислокация плиток на руках пары игроков друг к другу.
有効牌	[yūkō hai]	Эффективная плитка = уменьшающая число шантен или увеличивающая потенциальный ранг руки, или число сторон ожиданий.
(片牌) 社保	[(kata hai) shabo]	Одна из двух плиток на подстраховке = двустороннее ожидание, в котором, с одной стороны, вышло две плитки. Обычно речь о шанпоне.
壁引っ掛け	[kabe hikkake]	Настенный крючок = ожидание на явный кошапаи или связанную с ним суджи.
完全安全牌	[kanzen anzen pai]	Абсолютно безопасная плитка = плитка, снесённая тремя игроками.
広野牌	[kōya pai]	Степь плиток = отсутствие стен в коне для всей указанной масти.
光牌	[kō pai / hikari hai]	1) Сияющая плитка = главная плитка в коне, дающая подсказку об ожидании, чаще всего относится к санменчану, иногда к рянкану. В старых книгах обычно рекомендовалось маскировать эту плитку при сносе в кон. Сияющая плитка может находиться только в коне, а ключевая – в руке или коне, осознанно меняя своим присутствием дальнейший ход игры, яку или число шантен. 2) Светящиеся плитки = плитки в коне, портящие яку на сносе.
共通安全牌	[kyōtsū anzen pai]	Общая безопасная плитка = плитка, снесённая двумя игроками.
現物	[gen butsu]	Реальная вещь = снесённая плитка, например, идентичная имеющейся на последнем круге или ранее снесённой, рйчи плитка, явная стена, ожидание, яку, наличие тенпая и т.п., что-то явно имеющееся. Синонимы: 現張り [gen bari] – явная уверенность / 見え見え [mie-mie] – очевидно.
筋張った	[suji batta]	Суджи шанпон, ближний или дальний.
筋引っ掛け	[suji hikkake]	Суджи крюк = ловушка при ожидании на ближнюю суджи пару – одна из пары плиток находится в коне, а ожидание на вторую в этой паре.
ド安目	[do yasu me]	Низший ранг = плитки из множественного ожидания, дающие худший результат.
ド高目	[do taka me]	Высший ранг = плитки из множественного ожидания, дающие лучший результат.
六枚切り	[roku mai giri]	Отрезать по 6 штук = стандартный формат кона, формируемый из шести столбцов.
七枚切り	[nana mai giri]	Отрезать по 7 штук = старый формат кона, формируемый из семи столбцов.
鈍ら筋	[namakura suji]	Зазубрины тупого клинка = пара плиток в суджи триплете относительно снесённой плитки.
原牌	[hara pai]	Поле плиток = отсутствие стен в коне среди соседних к некоторой плитке.
引っ掛け立直	[hikkake rīchi]	Цепляющая готовность = ловушка с суджи крючком – ожиданием на несвязанную

		ближнюю суджи плитку и одновременным объявлением рйчи, например, на 5-7, имея 4-6-8, отбросив 4 или 8 в кон. Подобное может быть запрещено правилами стола. Синоним: 諸崖 [moro gake] – идеальный обрыв.
深い	[fukai]	1) Глубокий = в коне содержится более двух рядов плиток.
山に深い	[yama ni fukai]	2) Далеко в горах = нужная плитка находится далеко от начала колоды.
迷彩	[mei sai]	Камуфляж = запутанная последовательность сносов, скрывающая собранные возможные фреймы и ожидания, увеличивающая шанс агари по рон за счёт сложности анализа кона. Синоним: 河作り [hō dzukuri] – создание реки.
暴牌	[bō hai]	1) Неспokoйная плитка = последняя снесённая в раздаче плитка. 2) Буйная плитка = снести явно опасную плитку.
待ち取り	[machi dori]	Ловля ожидания = множественное ожидание руки, дающее различные яку в зависимости от завершающей плитки.
諸裏	[moro ura]	Все внутренние = все плитки внутренней линии, в особенности для плитки при объявлении рйчи.
諸に裏筋	[moro ni ura suji]	Вся обратная линия = снос ура суджи плитки с последующим ожиданием на обе суджи плитки. Особенно объявление рйчи на ура суджи плитке.
諸に引っ掛け	[moro ni hikkake]	Все крюки = ожидание на пару дальних суджи плиток со сносом центральной в кон.
模様	[moyō]	Узор / Обстановка = атмосфера кона и тенденция раздачи.

Сбор руки		
淡牌	[awai pai]	Бледная плитка = ненужная вам, но скорее всего нужная другому игроку.
合わせ打ち / 打ち合わせ	[awase uchi] / [uchi awase]	Сопоставление / Договорённость = снос плитки идентичной предыдущей в этом круге – защита временным фуриэном, не дающего сделать объявление. Синоним: 随牌 [sui pai] – сопровождающая плитка.
安打	[anda]	Удачный удар = соотношение безопасных сносов к общему количеству.
一発消し	[ippatsu keshi]	Уничтожение выстрела = объявление открытого фрейма после рйчи в течение круга.
色読み	[iro yomi]	Чтение по цвету / масти = чтение в коне только одной из интересующих мастей.
色絞り	[iro shibori]	Ограничивать цвет / масть = процесс исключения невозможных ожиданий из общего списка при чтении кона противника.
薄い	[usui]	Редкий = большинство ожиданий уже вышло.
打ち回し	[uchi mawashi]	Попытка собрать руку, отбрасывая только безопасные плитки.
拝み打ち	[ogami uchi]	Удар в лоб = снос опасной плитки, на которой скорей всего будет объявлен рон.
押さえる	[osaeru]	Удержание = ситуация, при которой опасная плитка остаётся на руках без сноса.
落とす	[otosu]	Портить = намеренный снос парной идентичной плитки, имеющийся в руке.
下りる	[oriru]	Спускаться = сносить наиболее безопасные плитки как стиль игры.
降ろす	[orosu]	Подрезать = заставить другого игрока уйти в оборону.
山残読み	[yama zan' yomi]	Чтение остатка горы = оценить свои шансы вытянуть нужную плитку из стены, учитывая все открытые плитки на столе.
山ずらし	[yama zurashi]	Двигать гору = делать объявления открытых фреймов для изменения очереди взятия плиток игроками.
要牌	[yō hai]	Ключевая плитка = плитка, представляющая интерес для вас или вашего противника, её получение меняет ход игры, обычно это ограбленная плитка или позволяющая собирать иное яку.
開拓	[kaitaku]	1) ??? Прорыв / Развитие = проигнорировать снесённую плитку, дающую тенпай, и получить новую безопасную плитку. 2) Первопроходец = игрок, снёсший опасную плитку при наличии рйчи у противника и не получивший объявление агари по рон.
拡散	[kakūsan]	Диффузия = метод борьбы с признаками в руке: 
被せ打ち	[kabuse uchi]	??? Перекрытие сноса = последовательный множественный снос опасных плиток идентичной масти разными игроками подряд в течение одного круга.
仮聴	[kari ten]	Временная готовность = иметь тенпай и продолжать пытаться улучшить руку.
槓材	[kan zai]	Квартет материал = четвёртая плитка, необходимая для повышения кбцу до канцу и его объявления. Как вариант – четвёртая плитка окурикана.
卞牌	[kā pai]	Борцовская плитка = плитка, вероятно ожидаемая другим игроком.
効き風	[kiki kaze]	Эффективный ветер = подходящий для встраивания в руку с текущим яку.
決め打ち	[kime uchi]	Решающий удар = выбор собираемого яку во что бы то ни стало.
喰っ付き	[kutttsuki]	1) Склеивание = сбор тацу из дающей неэффективное ожидание и плавающей плитки; 2) Быть вплотную = иметь в сумме три тоицу и тацу.
喰っ付き聴牌	[kutttsuki ten pai]	1) Склеиваем и слушаем плитку = внимательный пересмотр ожидания, обнаруживающий наличие статуса тенпай при склеивании неэффективной и плавающей плитки; 2) Прицепляющееся слушание плиток = одновременный сбор окурикана с получением тенпая; 3) Не хадака танки прослушивание плитки = йшантен с двумя укихаями в последнем

		недособранном фрейме.
空中戦	[kūchū sen]	Воздушный бой = раздача с большим числом объявлений открытых фреймов.
孤牌	[kū pai]	Сиротливая плитка = одностороннее или адское ожидание.
系	[kei]	Направление / Категория / Вид = процесс сбора яку, указанного перед термином.
堅牌	[ken' pai]	Твёрдая плитка = независимо от надобности этой плитки вам вы не будете её сносить не при каких обстоятельствах.
巧牌	[kō pai]	Отличная плитка = развивающая основное собираемое яку, входящая в его состав и уменьшающая число шантен.
急行券	[kyū kō ken]	Билет на скорый экспресс поезд = быстрое объявление агари за счёт якухаи яку.
虚勢 / はったり	[kyosei / hattari]	Блеф = смена стратегии и/или снос плиток в особой последовательности в попытке заставить соперника сделать неправильные выводы.
最高形	[saikō kei]	Высшая форма = достижение максимума при текущей начальной руке.
最終形	[saishū kei]	Конечная форма = некоторая достигнутая форма руки, ставшая последней.
先切り	[saki giri]	1) Остриё атаки = снос опасных или ненужных плиток и последующим быстрым рянмен тенпаем с агари по рон. 2) Первенствующий снос = решение игрока о порядке сноса плиток в кон, исходя из желаемого конечного результата, а не эффективности плиток на руках. 3) Ход в не очереди = нарушение правил, штрафуются выговором, ставкой на стол или мёртвой рукой.
上牌	[shan pai]	Повышающая плитка = эффективная плитка, сокращающая число шантен.
仕掛け副露	[shikake fūro]	Устройство росы = разновидность ограблений или повышений открытого фрейма.
仕掛ける	[shikakeru]	Приводимый в действие = любое объявление, кроме агари.
死に面子	[shini mentsu]	Мёртвый фрейм = незавершённый фрейм, который не удаётся [легко] собрать до конца, получив тенпаи. Автор: 桜井章一 [Sakurai Shouichi, 1943.08.04].
失敗する / しくじる	[shippaisuru / shiku jiru]	Потерпеть неудачу = случайный неправильный выбор яку руки.
行牌	[shin pai]	Похоженная плитка = текущая снесённая в кон плитка в завершении хода.
試牌	[shī pai]	Пробная плитка = сносимая в кон для проверки реакции или действий другого игрока. Синоним: 号牌 [gō pai] – сигнальная плитка.
処理	[shori]	Ведение дел = приоритетный снос неэффективных плиток, как благородные.
捨て牌読み	[sute pai yomi]	Чтение кона = анализ кона других игроков в попытке определения ожидаемых плиток и возможной руки.
捨て牌相	[sute pai sō]	Признаки в коне = любая информация, которую можно считать с кона.
筋を追う	[suji wa tsuū]	Искать линии = безопасная игра во избежание наброса на руки, где сносятся безопасные плитки, а опасные удерживаются на руках.
死牌	[sū pai]	Мёртвая плитка (зомби) = с помощью которой нельзя закончить фрейм.
屍牌	[sū pai]	Мёртвые плитки (трупы) = снесённые в кон за вычетом ограбленных.
正着打	[sei chaku da]	Верный ход = замена неэффективной плитки другой, улучшая ожидание или яку.
攻める	[semeru]	Нападение = не отступать, стремясь к объявлению агари. Длительная атака.
疝気筋	[senki suji]	Прострел линии = плитка, образующая серединный тацу с одной из пары суджи плиток и не является соседней для второй суджи плитки. Например, 1-36.
宣言牌	[sengen hai]	Плитка объявления = иначе расположенная плитка в коне – боком, вертикально или в закрытую. Можно использовать дополнительные маркеры к плитке.
糎等	[senchira]	Сантиметры = число закрытых плиток на руках в данный момент. Синоним: 手の内 [te no uchi] – в руке / на руках.
其奴をこっちに渡せ	[soitsu wo kotchi ni watase]	Отдай это мне = если вы не забрали ограбленную плитку или забыли слово для объявления.
染める	[someru]	Красить = собирать одноцвет.
材	[zai]	Материал = тацу и тоицу, которые вы намерены повесить до законченных фреймов.
雑種の	[zasshuno]	Гибридный = игра со смешанной тактикой, меняемой по ситуации.
ずっぱし	[zupposhi]	Уют = смена неудобного ожидания на удобное.
絶牌	[zet pai]	Отдалённая плитка = адское ожидание в канчан или пенчан.
全山	[zen yama]	Все в горе = все плитки завершения руки находятся в живой стене. Синоним: 全生き / 全活き [zen iki] – все живые.
田植え	[taue]	Посадка риса = недоснос плитки – сначала выкладывается, но на пол пути забирается обратно, не касаясь стола в зоне кона.
叩く	[tataku]	Нападать = объявлять открытый фрейм. Одномоментная атака. Синоним: 仕掛ける [shikakeru] – атаковать.
縦に引く	[tatani hiku]	Продольное вытаскивание = вытянуть парную плитку для тоицу или коцу.
断牌	[tan' pai]	Отрезанная плитка = адское ожидание в шанпон, вариативно в рянмен или нобетан.
釣牌	[chao pai]	Вылавливаемая плитка = общий термин для ожидания в танки, канчан и пенчан.
直掛け	[choku gake]	Прямой крюк = объявление рйчи на плитке, являющейся суджи плиткой для одного вашего ожидания и ура суджи для второго вашего ожидания.

		Синоним: 直崖 [choku gake] – крутой обрыв.
掴む	[tsukamu]	Захват = мгновенное объявление для перехвата опасной плитки или завершающей плитки для другого игрока.
自摸筋	[tsumo suji]	Линия взятий = последовательность разыгрываемых всеми игроками плиток, при отсутствии объявлений ход игры будет всегда одинаков.
自摸番	[tsumo ban]	Очередь взятий = процесс перехода хода между игроками.
手相	[te sō]	Признаки в руке = чтение руки по действиям игрока – сортировка руки с последующим сносом плиток в кон.
聴牌形	[ten pai kei]	Форма плитки при слушании = общий термин, описывающий структуру руки и ожидание при достижении тенпая.
対子落とし	[toitsu otoshi]	Спуск парных = снос в кон двух идентичных плиток.
飛び対子	[tobi toitsu]	Прыгающие парные = два полностью идентичных канчана или рянкана – парные с последовательной разницей достоинств равной двум.
ダブル面子	[daburu mentsu]	Двойная маска = заготовка для пары фреймов из пары соседних тоицу.
ダブル面子落とし	[daburu mentsu otoshi]	Спуск двойной маски = полный отказ от одной из двух заготовок фреймов.
十分形	[jūbun kei]	1) Достаточная форма = й шантен с малыми потерями, например,   .
充分形	[jūbun kei]	2) Совершенная форма = рука с многосторонним ожиданием и высокой стоимостью.
中抜き	[naka nuki]	1) Посредник = разрушение одного фрейма для сбора другого. 2) Выемка = снос средней плитки из шунцу.
並び対子	[narabi toitsu]	Цепь парных = два одномастных блока прилегающих тоицу.
伸びる	[nobiru]	Удлиняться = объявить канцу или любой длинный фрейм, увеличив длину руки.
背景	[haikei]	Фон = начинать сбор руки, уже имея тоицу ценных.
早切り	[haya giri]	Ранний снос = снос дор или ценных плиток на первых кругах раздачи.
発射台	[hassha dai]	Стартовая площадка = множество плиток для сноса в кон.
嵌め手	[hame te]	Получить руку / Пасти руку = использовать обманную уловку как цепляющий рйчи для получения готовой руки. Подобные трюки с обманным ожиданием могут быть запрещены правилами стола как недостойные.
爆守備	[baku shubi]	Взрывающаяся оборона = переход в оборону с последующим сносом якобы безопасной плитки, приводящей к набросу на руки.
爆牌	[baku hai]	Взрывающаяся плитка = ненужная плитка в руке, которая для другого игрока является агари плиткой.
化ける	[bakeru]	Перевоплощение = изменение начальной руки в другую очень дорогую руку.
ぶくぶく	[buku-buku]	1) Пузыриться = иметь большое число ключевых или опасных плиток. 2) ??? Пухлый = рука с канцу, нестандартно – с цура или повышенным шунцу.
含み	[bukumi]	Подразумеваемое = нечто, содержащее строго определённую плитку.
碰洋	[pon kasu]	Остатки цепи = идентичная копия плитки вне объявленного кōцу фрейма.
碰材	[pon zai]	Триплет материал = лишние тоицу в незавершённой структуре руки.
曲げる	[mageru]	Отступить = удержать, приостановить или отказаться от сбора руки в ранее намеченном направлении.
交ぜ御飯	[maze gohan]	Перемешивать еду = собирать не одноцвет – не хон' ицу и не чин' ицу.
回す	[mawasu]	1) Передавать = сносить плитку, уменьшающую число шантен для др. игрока. 2) Поворачивать = общий термин, смена оя или яку руки.
見送る	[miokuru]	Отказаться = не делать объявлений.
見逃す	[minogasu]	Пропустить = игнорирование завершающей плитки, при рйчи попадание в фуристен.
無筋	[mu suji]	1) Не линия = объявить рйчи на плитке, не являющейся суджи к вашему ожиданию. 2) Нет линий = малое количество или отсутствие суджи пар в коне.
無雀頭	[mu jantō]	Без головы воробья = рука без тоицу.
諸に乗り	[moro ni nori]	1) Всё уложено = в руке имеются три или четыре копии указанной доры. 2) Всё уложено = в руке имеются все открытые доры. 3) Всё уложено = все кōцу и канцу на руках являются дорами.
両天秤	[ryō ten bin]	Оба на весах = рука, которую можно развить в одно из двух яку.
両天秤をかける	[ryō ten bin wo kakeru]	Иметь наготове средство на любой случай = иметь яку на руках, которое можно повысить до более высокого ранга.
渡り(を打ち)	[watari (wa uchi)]	Ставить переправу = увеличивать ранг руки получением яку, дающим большее число хан без промежуточного увеличения числа шантен или сторон ожидания.

Ума и ока		
馬 / ウマ	[uma]	Лошадь = заключительная поправка к рейтингу после окончания игры. Множество вариантов. Символ азартных игр, не применяется к приличным рейтинговым играм.
沈み馬 10	[shizumi uma jū]	Тонушая ума 10 = накопительно-фиксированная система коррекции рейтинга. Число указывает на объём выплат победителю всей игры от каждого не достигшего гентен.
順位馬	[jun' i uma]	Рейтинговая ума = фиксированная система коррекции рейтинга.

ゴットー	[go tto]	Ума ставка 5-10.
ワンツー	[wan' tsū]	Ума ставка 10-20.
ワンスリー	[wan' surī]	Ума ставка 10-30.
複合馬	[fukugō uma]	Комбинированная ума = накопительная система коррекции рейтинга.
ワンツースリー	[wan' tsū surī]	Ума ставка 1-2-3.
シチゴサン	[shi chi go san']	Ума ставка 7-5-3.
総馬	[sō uma]	Объединённая ума = отдельные ставки между всеми игроками.
浮き馬	[uki uma]	Победители получают = каждый игрок с положительным итоговым счётом получает долю от 30к очков.
配原鬢太	[hai gen binta]	Начальное распределение пощёчин = чистый рейтинг игрока до заключительного распределения пунктов между игроками по ума-оке.
賭ける	[kakeru]	Азартная ставка = акт заключения пари на деньги, вещи или услугу на успех или неудачу в деле, которое трудно предсказать.
馬身	[bashin]	Длина корпуса лошади = отдельная ставка между игроками, выплаты дву- или трёхкратные ввиду малой разницы.
外馬 / 乗り	[soto uma / nori]	1) Лошадь вне дома = ставка зрителя игры на некий конечный результат. 2) Компания = тоже самое, но возможен сговор и заработок на ставках, а не игре.
北海道	[hokkaidō]	Хоккайдō = зритель делает ставку на то, кто объявит агари – при успехе получает столько же очков, сколько получил объявивший агари, а при провале – выплачивает столько, сколько выплачивал игрок в объявленной ставке.
前出し	[mae dashi]	Предоплата = денежная ставка перед началом игры, взываемая поровну со всех игроков, которую получает конечный победитель игры.

Местные правила

最低点	[saiteiten]	Цель игры = достигнуть исходной точки, указывает число возможных дополнительных раундов для этой цели.
点棒の標準的組	[tenbō no hyōjun' teki kumi]	Стандартные комплекты счётных палочек = указывает содержание комплекта для заданного числа очков.
原点	[gen ten]	Исходная точка = начальная сумма очков до взноса вступительной ставки и игры, обычно 30000. Синоним: 返し点 [kaeshi ten] – возвращаемые очки.
薄氷	[haku hyō]	Тонкий лёд = начальная сумма очков равна 13000. Ежемесячный турнир 13 ^{го} числа.
博麗神社	[hakurei jinja]	Прекрасный храм Знаний = гентен 30000 очков, ака дор нет, чун всегда дора.
天辺	[teppen]	Вершина = ограничивает максимальную победу по очкам в игре в целом.
込み	[komi]	Фора = способ дать возможность играть вместе игрокам с разным рангом на равных.
一度振り	[ichido buri]	Бросать один раз = место разлома стены определяется одним броском костей, применяется для автоматических столов или нестандартных правил для костей.
二度振り	[nido buri]	Бросать два раза = место разлома стены определяется двумя бросками костей, применяется для простых столов, на автоматических почти не имеет смысла.
局戦	[kyokusen]	Тип игры = определяет выбранный набор играемых раундов и их количества.
東西・南北	[tōzai nanboku]	Восток-Запад, Юг-Север = играется ханчан, при этом ветров раунда по два.
場決め	[ba gime]	Выбор раунда = требует определять ветер броском костей.
開門風	[kaimenfon]	Ветер из-за открытых ворот = ветер раздачи определяется местом разлома стены.
輪荘	[rinchan]	Наличие ренчанов = определяет периодичность смены техаев.
不聴連荘	[nōten renchan]	Отсутствующие ренчаны = определяет в каких раундах или партиях ренчаны не играют, а также наличие дополнительной раздачи.
皆デ不聴	[minade nōten]	Все не слушают = определяет наличие ренчанов, если никто не является тенпаи.
連荘戦	[renchansen]	Тип последовательных раздач оя = определяет значимую плитку доп. раздач.
手牌交換	[tehai kōkan]	Обменивание плитками = обмен некоторым количеством плиток между игроками до начала раздачи.
最小値	[saishōchi]	Минимум = определяет минимальные требования к объявлению агари.
跳板法	[chao pan nori]	Сходни = определяет игрока, набирающего небесную плитку и делающего первый ход в раздаче. Синоним: 出家 [de cha] – выход дома.
第一ツモ取り 忘れの救済措置	[dai ichi tsumo-tori wasure no kyūsai sochi]	Средство от забывчивости на первом ходе игры = устранение последствий за забытое взятие небесной плитки новичками при игре за автоматическим столом.
同巡自摸	[dō jun tsumo]	Тот же круг цумо = временный фуритен действует и на агари по цумо.
不斷の順位	[fudan no jun' i]	Непрерывная очерёдность = следующий ход делает следующий игрок после ограбленного, снос делается только в свой ход.
手縛り	[te shibari]	Связывание руки = множество тонких настроек для самого дешёвого яку в игре.
満貫連荘	[mangan renchan]	Достаточный вес последовательных раздач оя = требует манган для начала ренчанов.
縛り上げ	[shibari age]	Связывание повышается = мин. ранг руки в ренчанах постепенно повышается.

八連荘	[pārenchan]	Восьмая последовательная раздача оя = при восьми и более хонб любая рука с корректной структурой оценивается в якуман.
延長戦	[enchōsen]	Затянувшаяся битва = определяет последовательность играющихся дополнительных раундов для достижения гентена.
連荘	[renchan]	Продолжение раздач оя = условия допустимого завершения оя для начала следующей дополнительной раздачи.
途中流局次巡	[tochū ryū kyoku jijun]	Условие начала следующей дополнительной раздачи при абортивной ничьей.
積み棒の負担	[tsumibō no futan]	Оплата хонб = определяет игроков, выплачиваемых дополнительную стоимость.
ぶっ飛び	[buttobi]	Банкрот = определяет состояние, при котором, разрешается продолжение игры.
寒さ	[samusa]	Переохлаждение = устанавливает разницу в гентен между первым и последним местом, при которой игра заканчивается. Менее агрессивно, чем в базовом случае.
飛び寸	[tobi sun]	Мера полёта = требует сообщать свои очки, если до предохранителя осталось менее 8000 очков. Вариативно менее 5000 очков.
飛び賞	[tobi shō]	Премия обанкротившему = оставшийся без очков игрок выплачивает доп. штраф.
立直飛び	[rīchi tobi]	Рйчи банкрот = возможность объявить рйчи при недостатке очков.
トップ振り	[toppu buri]	Лидер назначает = определение костями нового оя.
サドンデス	[saddon desu]	Мгновенная смерть = право оя на досрочное завершение брасу, если он достиг саитетена.
上我利止め	[agari yame]	Упразднение при завершении = если оя в брасу лидер – он в праве завершить игру без доигрывания ренчанов.
聴牌止め	[tenpai yame]	Упразднение при просл. = право оя на досрочное завершение брасу, если он тенпаи.
オートマ終了	[ōtoma shūryō]	Авто завершение = автомат. тенпаи яме / агари яме, в зависимости от ранга оя.
振り返り	[kaeri hajime]	Возвращение к началу = повторение раундов по кругу, после последнего оговоренного начинается первый.
流れ1本	[nagare ippon]	Хонба при ничьей = при исчерпывающей ничьей добавляется палочка хонбы.
聴牌連荘	[tenpai renchan]	Готовность в ренчане = если оя в ренчане тенпаи – ветер не меняется.
上我利連荘	[agari renchan]	Ренчан при повышении личной выгоды = если оя объявил агари или был тенпаи – он остаётся оя. Ренчан = сторона, связанная с последовательностью событий, то есть оя.
和了親	[agari oya]	Завершивший – оя = завершивший раздачу по агари становится оя.
頭跳ね	[atama hane]	Пересчёт по головам = распределяет приоритет на событие между игроками.
優先権	[yūsen ken]	Преимущественное право = при множественном роне агари плитку получает игрок с самым дорогим яку.
青天井	[aotenjō]	Под открытым небом = все стоимости рассчитываются по базовой формуле. Рука оя: $\blacksquare + \begin{matrix} \text{三萬} \\ \text{三萬} \\ \text{三萬} \\ \text{三萬} \end{matrix} + \begin{matrix} \text{四萬} \\ \text{四萬} \\ \text{四萬} \\ \text{四萬} \end{matrix} + \begin{matrix} \text{五萬} \\ \text{五萬} \\ \text{五萬} \\ \text{五萬} \end{matrix} + \begin{matrix} \text{六萬} \\ \text{六萬} \\ \text{六萬} \\ \text{六萬} \end{matrix} + \begin{matrix} \text{七萬} \\ \text{七萬} \\ \text{七萬} \\ \text{七萬} \end{matrix} + \begin{matrix} \text{八萬} \\ \text{八萬} \\ \text{八萬} \\ \text{八萬} \end{matrix} + \begin{matrix} \text{九萬} \\ \text{九萬} \\ \text{九萬} \\ \text{九萬} \end{matrix}$. Верхние доры: $\begin{matrix} \text{二萬} \\ \text{二萬} \\ \text{二萬} \\ \text{二萬} \end{matrix} + \begin{matrix} \text{三萬} \\ \text{三萬} \\ \text{三萬} \\ \text{三萬} \end{matrix} + \begin{matrix} \text{四萬} \\ \text{四萬} \\ \text{四萬} \\ \text{四萬} \end{matrix} + \begin{matrix} \text{五萬} \\ \text{五萬} \\ \text{五萬} \\ \text{五萬} \end{matrix}$; Нижние доры: $\begin{matrix} \text{一萬} \\ \text{一萬} \\ \text{一萬} \\ \text{一萬} \end{matrix} + \begin{matrix} \text{二萬} \\ \text{二萬} \\ \text{二萬} \\ \text{二萬} \end{matrix} + \begin{matrix} \text{三萬} \\ \text{三萬} \\ \text{三萬} \\ \text{三萬} \end{matrix} + \begin{matrix} \text{四萬} \\ \text{四萬} \\ \text{四萬} \\ \text{四萬} \end{matrix} + \begin{matrix} \text{五萬} \\ \text{五萬} \\ \text{五萬} \\ \text{五萬} \end{matrix}$. Ожидание: $\begin{matrix} \text{二萬} \\ \text{二萬} \\ \text{二萬} \\ \text{二萬} \end{matrix} + \begin{matrix} \text{三萬} \\ \text{三萬} \\ \text{三萬} \\ \text{三萬} \end{matrix} + \begin{matrix} \text{四萬} \\ \text{四萬} \\ \text{四萬} \\ \text{四萬} \end{matrix} + \begin{matrix} \text{五萬} \\ \text{五萬} \\ \text{五萬} \\ \text{五萬} \end{matrix}$. Цумо оя: $\begin{matrix} \text{一萬} \\ \text{一萬} \\ \text{一萬} \\ \text{一萬} \end{matrix}$. Агари яку: рйчи, йпацу, мензенчин цумо, хайтеи, чин' ицу, тан' яō = 11 хан. Доры: 1 красная, 20 верхних, 20 нижних = 41 хан. Ранг руки: 52 хан. База руки: тенпаи (вспомогательное основание), цумо, 2 анкō, хадакатанки = 32 фу, округление до 40 фу. Стоимость руки для оя: 52 хан 40 фу = 1 441 151 880 758 558 720 очков с каждого, округление до 1 441 151 880 758 558 800 очков. Итог: 4 323 455 642 275 676 400 очков.
喰い制限	[kui seigen]	Ограничение в еде = позволяет собирать все яку со стандартной структурой руки в открытую.
陸 / 丘 / オカ	[oka]	Ока / Берг = вступительная ставка – начальный взнос очков.
馬 / ウマ	[uma]	Лошадь = заключительная поправка к рейтингу после окончания игры.
沈み馬 10	[shizumi uma jū]	Тонушая ума 10 = накопительно-фиксированная система коррекции рейтинга. Число указывает на объём выплат победителю всей игры от каждого не достигшего гентен.
同点	[dōten]	Равный результат = вариант действий при ничьей в раздаче или игре в целом. Является справедливой заменой правилу "атама хане" при финальных выплатах.
浮き馬	[uki uma]	Победители получают = каждый игрок с положительным итоговым счётом получает долю от 30к очков.
鬘太 / ビンタ	[binta]	Пощёчина = коэффициент умножения умы, меняет соотношение курса рейтинг-очки с 1:1000 на указанное, устанавливает уму в одно из базовых значений.
王牌法	[wanpai nori]	Мёртвая стена = определяет конфигурацию и размер в тонгах.
槓の回数制限	[kan no kaisū seigen]	Число канцу = определяет число допустимых объявлений канцу.
復王牌	[fuku wanpai]	Дополнение мёртвой стены = требует дополнять мёртвую стену до изначального размера при взятии риншанпя.
槓時の王牌	[kanji no wanpai]	Мёртвая стена во время объявления кана = описывает способ дополнения.
表ドラ法	[omote dora nori]	Омоте дора = разрешает открытие доры в начале игры.
裏ドラ法	[ura dora nori]	Ура дора = разрешает открытие нижних дор после агари по рйчи.
槓ドラ法	[kan dora nori]	Кан дора = разрешает открытие новых кан дор после объявления любого канцу.
明槓ドラ法	[min kan dora nori]	Дора открытого канцу = разрешает открытие новых кан дор после объявления открытого канцу.
槓裏ドラ法	[kan ura dora nori]	Кан ура дора = разрешает открытие нижних кан дор после агари с рйчи.
赤ドラ牌	[aka dora pai]	Плитки красных дор = определяет перечень ака дор.

複数ドラ	[fukusū dora]	Множественная дора = это одиночная плитка, дающая более одного удвоения, число удвоений доры зависит от её цвета и числа внешних ссылок на неё, являясь суммой значений, указанных в свойствах этих объектов.
嶺上開花のドラ	[rinshan kaihō no dora]	Дора при риншан каихō = открытие индикатора кан доры после риншан каихō.
常設ドラ	[jōsetsu dora]	Стационарный гонг = плитка, которая всегда является дорой по правилам стола.
当たりドラ	[atari dora]	Выигрышный гонг = завершающая плитка является дорой, отключает гнёт оя.
白オールマイティー	[shiro ōrumaitī]	Хаку всемогущий = хаку становится джокером при завершении им руки по цумо.
白ポッチハンター	[haku potchi hantā]	Хаку – маленький охотник = -//- после рйчи на 1 следующий ход (йппацу).
(白)シロジロ	[(haku) shiro-jiro]	Белизна и очаг = только один хаку с красной точкой может стать джокером.
白ポッチ	[haku potchi]	Хаку джокер = ака хаку становится джокером при наличии рйчи ставки.
宝	[takara]	Сокровище = определяет получение вспомогательной плитки или личного джокера.
宝中宝	[takara chun takara]	Среди богатства = странный фрейм, даёт 1 хан, если структура и ожидание руки при этом не изменяются.
花系	[hana kei]	Цветочная система = система джокеров на призовых плитках.
自利	[jiri]	Корысть = это вид личной доры, объявляемый с камича.
場ゾロ	[bazoro]	Удвоения раунда = добавляет к руке 2 хан при подсчётах конечной стоимости.
買い	[kai]	Покупка = возможность приобрести х2 гнёт игроков (рāчан).
割れ目法	[wareme nori]	Разлом = игрок, перед которым находится разлом получает х2 гнёт игроков.
簡易割れ目	[kan'i wareme]	Простой разлом = базоро +1 хан для игрока с разбитой стеной в начале раунда по броску костей.
導火線	[dōka sen]	Бикфордов шнур = игрок, у которого стена разбиралась на момент агари в раздаче получает х2 гнёт игроков.
簡易導火線	[kan'i dōka sen]	Простой бикфордов шнур = базоро +1 хан для игрока, у которого стена разбиралась на момент агари в раздаче.
大割れ目	[dai wareme]	Большой разлом = предел суммир. ранга выплат за "Разлом" и "Бикфордов шнур".
氾濫	[hanran]	Паводок / Разлив = позволяет класть плитки в кон в разброс, объявление рйчи обязательно делается в конец последнего ряда, затем укладывать плитки можно только хронологически справа от плитки рйчи.
喰い替え	[kuikae]	Характер запрета сноса = определяет пару плиток, запрещённую для сноса сразу после объявления шунцу. Может отвечать за снос идентичной, запрещая его.
空切り	[kara giri]	Пустой снос = снос идентичной плитки, ограбленной объявлением и иначе завершающей фрейм.
喰い直し	[kui naoshi]	Требование переделать = определяет макс. число сносов с откатом без штрафа.
終了振り聴	[shūryō furiten]	Завершение конфликта = определяет условия завершения временного фуритена.
振り聴立直	[furiten rīchi]	Конфликт готовности = разрешает объявлять рйчи, когда вы фуритен.
役満振り聴	[yakuman furiten]	Якуман конфликт = допускает объявление агари по рон в фуритене для якуманов.
不聴立直	[nōten rīchi]	Нōтен рйчи = ставка рйчи при отсутствии тенпя.
空聴立直	[kara ten rīchi]	Рйчи с выходом ожидания = рйчи ставка при выходе всех завершающих руку плиток.
通らば立直	[tōraba rīchi]	Отмена рйчи ставки = при одновременном объявлении рйчи и агари по рон – рйчи ставка не делается.
新の巡る	[arano meguru]	Новый обход = определяет, когда начинается следующий круг.
立直棒同じ巡	[rīchi bō onaji jun]	Возврат рйчи ставки текущего круга = если на текущем круге кто-то объявляет агари по цумо – палочка возвращается вам.
立直料	[rīchi ryō]	Оплата рйчи = некоторая сумма очков, ставящаяся на кон при объявлении рйчи.
供託取り	[kyōtaku dori]	Сборщик ставок на кон = определяет кто получает ставки со стола.
立直取り	[rīchi dori]	Готовность сборщика = собирать палочки рйчи может только объявивший рйчи, иначе – палочки могут быть возвращены их хозяевам или остаться на столе.
流局供託	[ryū kyoku kyōtaku]	Ставка на кон при ничьей = ставки на столе в случае исчерпывающей ничьей передаются оя.
立直後の見逃す	[rīchi ato no minogasu]	Запрет пропуска в рйчи = запрещает объявить агари на пропущенной в рйчи плитке при её повторном появлении, то есть создаёт ситуацию фуритен для цумо.
立直縛り	[rīchi shibari]	Рйчи связывание = требует всегда объявлять рйчи при достижении тенпя. 0 хан.
晒し立直	[sarashi rīchi]	Раскрытое рйчи = ещё 1 хан за открытие ожидания для первого объявившего рйчи.
役満払い	[yakuman barai]	Выплата в якуман = оплата агари по рон, если у снёсшего был иной выбор.
途中流局	[tochū ryū kyoku]	Абортивные ничьи = требует переиграть раздачу и добавить ещё одну хонбу.
闖風連打	[kōfōn renda]	Пересдача по ветрам = в первом круге раздачи все игроки снесли один и тот же ветер или из игры при этом вышли все копии плитки хотя бы одного из ветров. Если в колоде идентичных плиток больше, чем число игроков, но на первом круге не все игроки снесли один и тот же ветер, то – вариативно абортивная ничья действует столько первых кругов, сколько необходимо для сноса всех копий одной и той же плитки ветров. Вариативно правило может применяться к любой благородной плитке, а не только ветрам.
九種九牌	[kyūshū kyūhai]	Пересдача по важным: 9 видов 9 плиток = если 9 из 14 плиток на первом круге являются важными и уникальными между собой.

八種九牌	[hasshu kyūhai]	Пересдача по важным: 8 видов 9 плиток = если 9 из 14 плиток на первом круге являются важными, среди которых допускаются одни парные.
葫蘆娃	[fūruwā]	Пересдача по благородным / Красивая тыква-горлянка = если игрок сносит 7 уникальных благородных за первые 7 кругов раздачи.
闇家立直	[kōcha rīchi]	Пересдача по рйчи = если все игроки объявили рйчи, и никто не объявил агари на снос при объявлении последнего из них. Вариативно можно менять руку как угодно, не открывая её, но – при нōтен после объявления агари любым игроком или в случае исчерпывающей ничьей – штраф ставкой на кон 2000 очков с ко-игроков или 4000 очков с оя, разыгрываемой в следующей раздаче.
闇槓算了	[kōkan sanra]	Пересдача по канцу = определяет суммарное количество объявлений канцу и условие абортивной ничьей. Если игрок с тремя канцу объявляет четвёртый, то его ограбление запрещено по причине явного тенная в якуман. Вариативно чанкан недоступен со всех тенпаи якуман рук.
複数栄	[fukusū ron]	Множественный рон = описывает действия для каждого случая при объявлении агари несколькими игроками.
二家和	[ryanchahō]	Двое объявивших агари = двойной рон и действия при этом.
三家和	[sanchahō]	Трое объявивших агари = тройной рон и действия при этом.
同時国士	[dōji kokūshi]	У всех кокүши = требует абортивную ничью и ставку на кон 25000 с каждого.
同時七対	[dōji chitōi]	У всех чйтоицу = -/- 3000 с ко-игроков и 6000 с оя.
生牌	[shon pai]	Первозданные плитки = определяет множество плиток, считающихся новыми. Синоним: 新牌 [shin hai] / 初牌 [sho hai].
熟牌	[shū pai / juku pai]	Зрелые плитки = разыгранные раскрытые на столе плитки, не являющиеся новыми.
狭小な牌	[kyōshō na pai]	Ограниченные плитки = ответственность за снос перевозданных плиток.
包則 / 包	[pao soku / bāo]	Ответственность = 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. Указывает на список яку с ответственностью и правила оплаты хонб. Может иметься ввиду ниже следующее понятие. Исходный китайский термин. Синоним: 責任払い [sekinin harai] – возмещение убытков, японский термин.
役満の包	[yakyūman no pao]	Ответственность за сбор якуманов Даисанген, Даисүши и Сүканцу.
複合役満を含む	[fukugō yakūman wo fukumu]	Для всех якуманов = разрешает применять правило пao ко всем якуманам.
損壊役満包	[sonkai yakūman pao]	Ответственность за разрушение якуманов Даисанген, Даисүши, Сүанкō и Сүканцу.
嶺上開花の包	[rinshan kaihō no pao]	Ответственность за риншан каихō.
役の包	[yaku no pao]	Ответственность за сбор яку из двух и более фреймов.
裸単騎包	[hadaka tanki pao]	Ответственность за голого одинокого всадника = тот, из-за кого было объявлено максимальное количество открытых блоков в руке другого игрока при объявлении последнего из них перед объявлением агари становится ответственным.
親の連荘、南家の責任	[oya no ren chan, nancha no sekinin]	Ответственность южного дома = за следующую раздачу родителя (ренчан) наступает при отсутствии объявлений шуңцу с оя, если это было возможно.
捨てる包	[suteru pao]	Ответственность за запрещённый снос в кон = определяет действия при нарушении.
役満流し	[yakūman nagashi]	Якуман, брошенный в воду = если из плиток на руках и в коне образуется якуман из списка разрешённых или только ответственных – игрок выплачивает манган.
ドロップアウト	[doroppu āto]	Исключённый (игрок) = при плохой начальной руке игрок до своего первого хода может объявить отказ от агари.
うんこゲーム	[unko gēmu]	Игра в какашки = очень плохая начальная рука до начала первого круга разрешает бросить в любого противника плиткой после объявления.
切り上げ満貫	[kiriage mangan]	Округление вверх: манган = рука в 4 хан 30 фу и 3 хан 60 фу округляется с 11600 / 7700 (3900 / 2000) до 12000 / 8000 (4000 / 2000) очков и считается манганом при стандартном отсечении в 5 хан.
流し	[nagashi]	Брошенный в воду = выплата в манган или более игроку, в коне которого только важные плитки при ничьей и отсутствии объявлений с этого игрока, и самим этим игроком. Правила сильно варьируются.
優先	[yūsen]	Приоритет = определяет таймауты объявлений. Турнирное правило.
喰い下げる	[kui sageru]	Требование выдачи = приоритет взятия плиток из кона при объявлении определяется по атама хане, а не типу фрейма или очередности объявлений. Синоним: 上家優先 [kamicha yūsen] – приоритет верхнего дома.
数え	[kazoe]	Перечисление = предел суммирования ранга руки обычными яку и дорами.
シングル役満	[shinguru yakūman]	Макс. стоимость = ограничивает ранг руки и множественных якуманов в 13 хан.
複合役満	[fukugō yakūman]	Совмещение с якуманом = разрешает суммирование хан любых комбинаций руки с имеющимся якуманом.
加から役満	[ka kara yakūman]	Сложение с якуманом = разрешает складывать яку стоимостью до 12 хан с яку со стоимостью от 13 хан.
役満の複合	[yakūman no fukugō]	Сложносоставной якуман = разрешает складывать яку стоимостью от 13 хан между собой.
名簿役満	[meibo yakūman]	Список якуманов = определяет белый список множественных якуманов с рангом

		выше якумана.
制限価格	[seigen kakaku yakuman]	Предел стоимости якуманов = ограничивает стоимость множественных якуманов до заданного максимума.
二個二個	[niko-niko]	Одинаковые парные = позволяет собирать одинаковые тоицу в чйтоицу и сўтоицу яку (7 парных и 4 парных). Локальные яку с расширением допусков.
發法	[hatsu nori]	Зелёный дракон = необходимо или допустимо использовать хацу в составе яку.
槍槓役満	[chankan yakuman]	Разрешает ограбление закрытого канцу для якуманов с односторонним ожиданием.
連続槓	[renzoku kan]	Цепочки кан = определяет условия объявления цепочек канцу.
碰槓・吃槓	[ponkan chikan]	Пон-кан, чй-кан = определяет возможность объявления канцу сразу после кбцу или шуңцу на том же ходу.
貫徹役満	[kantetsu yakuman]	Доведение якуманов до конца = требует завершить структуру руки. Например, глаза для сўканцу.
海底嶺上法	[haitei rinshan nori]	Ложе реки и вершина горы / Одновременное взятие = разрешает забрать хаитеи и риншан одновременно после объявления канцу.
複数加	[fukusū ka]	Множественное повышение = позволяет повторить объявление (пон → кан) с одного и того же игрока.
槍暗槓	[chan ankan]	Ограбление закрытого канцу = определяет возможность ограбления закр. канцу.
明槓とか は後捲り	[minkan toka wa ato mekuri]	Определяет порядок открытия кандоры = допускается только после сноса плитки или до, или при следующем объявлении любого канцу.
立直後の暗槓	[rīchi ato no ankan]	Разрешает объявлять закрытый канцу после объявления рйчи.
待ちが変わる	[machi ga kawaru]	Изменение ожидания = разрешает изменение множества ожиданий в руке после объявления рйчи.
手役が変わる	[teyaku ga kawaru]	Изменение яку = разрешает получение новых яку в руке после объявления рйчи.
手牌構成が変わる	[tehai kōsei ga kawaru]	Изменение структуры = разрешает изменение множества вариантов интерпретаций руки после объявления рйчи.
何でも牌	[nandemo pai]	На любой плитке = объявление закрытого канцу после объявления рйчи, используя уже имеющийся в руке окурикан, независимо от того какая плитка была вытянута из стены.
形式聴牌	[keishiki tenpai]	1) Формат тенпая / Тенпай без яку = использует правило саишбчи, требует явной возможности объявить агари – тенпай засчитывается при выполнении всех условий или оговорённой части условий. Зависит от уровня: домашний, рейтинговый или турнир. 2) Формальный тенпай = готовая рука без комбинационных яку.
不可能待ち	[fukanō machi]	Невозможное ожидание = требующее наличия в руке больше идентичных плиток для получения статуса тенпай при исчерпывающей ничьей, чем существует в колоде.
後付け	[atozuke]	Постоплата / Атозукэ = разрешает агари на руке без яку, если 14я плитка даст необходимый яку. Учитывает только поблочный состав руки.
中付け	[nakazuke]	Аванс / Наказукэ = разрешает агари на руке без яку, если будет открыто менее 50% плиток с учётом объявления агари по рон. Учитывает только поблочный состав руки.
先付け	[sakizuke]	Предоплата / Сакизукэ = запрещает агари на руке без яку, даже если 14я плитка даст необходимый яку. Учитывает состав руки, общий кон и общее фўро.
完全先付け	[kanzen sakizuke]	Совершенная предоплата = рука без яку не может считаться тенпай или разрешить объявить агари, даже если последней плиткой получит яку. При этом каждый открытый фрейм обязан содержать яку.
超完全先付け	[chō kanzen sakizuke]	Сверх совершенная предоплата = тоже, что и совершенная предоплата, но яку, полученное последней плиткой засчитывается только если все завершения руки находятся в этом яку, то есть нет вариантов не получить его в случае завершения руки.
超喰い下我利	[chō kui sagari]	Сверх требование к понижению = сакизукэ плюс абсолютно любая открытая рука кроме якуманов всегда даёт на 1 хан меньше.
河底牌鳴き	[hōtei hai naki]	Плитка ложе реки = на последней плитке живой стены запрещены все объявления, кроме агари. Ложе реки – самая глубокая часть русла, это не просто дно реки.
サイクルヒット	[saikuru hitto]	Цикл = пятое объявление агари подряд даёт минимум ханеман.
槓得点	[kan toku ten]	Выплаты по канцу = получение мгновенных выплат за каждое объявление канцу.
明槓罰符	[minkan battsupu]	Выплаты по открытому канцу = отучение постоянно объявлять открытый канцу.
冲合	[chombo]	Унесённый в открытое море / Чомбо = штраф выплачивается за серьёзные нарушения правил. Текущая раздача досрочно прерывается и переигрывается.
オル冲合	[ōru chombo]	Все чомбо = в процессе игры можно заработать более одного чомбо за раздачу.
誤鳴き	[go' naki]	Фальшивый фрейм = штраф за неправильное объявление фрейма.
倒す牌	[taosu pai]	Опрокинутые плитки = штраф за опрокидывание любых плиток вне своей руки.
罰符の免除	[bappu no menjo]	Освобождение от штрафа = если сумма штрафа менее 1000 очков.
禁他力本願	[kin tariki hon gan]	Запрет иждивенства = правило для ограничения объявлений фреймов.
海底の直前での 鳴き	[haitei no choku zende no naki]	Объяв. перед посл. плиткой = разрешает объявления фреймов, когда в живой стене осталось до трёх плиток.
副底 / 台の点	[fūtei / dai no ten]	Стоимость тенпая (агари) = базовая стоимость агари / тенпая составляет 20 фу.

自摸符	[tsumo fu]	Отметки (фу), начисляемые за агари по цумо.
嶺上自摸符	[rinshan tsumo fu]	В т.ч. за риншанпай = отметки (фу), начисляемые за агари по цумо на плитке замены.
嶺上開花の自摸符	[rinshan kaihō no tsumo fu]	Риншан каихō = даёт 2 фу – определяет является ли яку полноценным цумо или нет.
順手手両面	[shuntsu te ryanmen]	В т.ч. шунцу те рянмен = отметки (фу), начисляемые за агари по цумо для рук, состоящих из 4 шунцу с ожиданием в рянмен.
門前加符	[menzen kafu]	Стоимость закрытого рона = базовые отметки за агари с полностью закрытой рукой по рон составляют 30 фу (20 фу за тенпай и 10 фу за рон).
門順手手両面	[men shuntsu te ryanmen]	В т.ч. закрытый шунцу те рянмен = отметки (фу), начисляемые за агари по рон для рук, состоящих из 4 шунцу с ожиданием в рянмен.
平和老頭牌	[pinfu rōtōhai]	Пинфу с терминалом = требует наличие хотя бы одного терминала в пинфу.
喰い平	[kuipin]	Требование к пинфу = разрешает открытые фреймы в пинфу яку и указывает допустимый способ агари.
喰い断	[kuitan]	Требование к тан' яō = разрешает открытые фреймы в яку тан' яō – все серединные.
断平法	[tanpin nori]	Совмещение пинфу и тан яō = интерпретация руки с четырьмя различными средними шунцу (плитки от 2 до 8).
門前清自摸時の加符点	[menzen chin tsumo ji no ka fu ten]	Итоги мензен цумо = определяет выплаты за яку – 1 хан или 10 фу.
五風	[ū fon]	Пять ветров = позволяет использовать Чун (красного дракона) как ветер.
連風牌符	[renfonpai fu]	Двойной ветер = позволяет складывать базовую стоимость ветров места и раунда.
栄封じ	[ron fūji]	Запрет рона = перед первым своим ходом вы можете запретить объявление агари по рон, но в случае вашего проигрыша выплаты становятся четырёхкратными.
5秒	[go byō]	Пятисекундное правило = если вы скинули завершающую руку плитку у вас есть 5 секунд чтобы передумать и объявить агари по цумо.
開城	[kaijō]	Капитуляция = цумо на первом круге даёт только половину стоимости руки. Синоним: 陥落 [kanraku] – сдача.
局槓	[kyoku kan]	Смена ветра каном = принудительная смена ветров при ничьей.
南不聴	[nan nōten]	Юг нōтен = смена ветра если оя нōтен, а юг – тенпай.
アリス	[arisu]	Элис / Арису = закрытая рука даёт 1 дополн. дору в стене без цепной реакции.
アリサ	[arisa]	Алиса = закрытая рука даёт 1 дополнительную дору в стене с цепной реакцией.
鬱金香	[ukkonkō]	Тюльпан = правило расширения списка дор для правил Элис и Алиса.
御目	[ome]	Взгляд = объявивший агари при наличии рйчи может открыть две плитки в конце стены перед открытыми дорами.
焼き鳥マーク	[yaki tori māku]	Якитори маркер = определяет наличие в игре плиток жареных кур и штраф (наоки), правила использования определяются отдельно одним из правил. Синоним: 直き [naoki] – вертикальный.
焼き鳥	[yaki tori]	Жаренная курица = чомбо за отсутствие агари в раунде, выплаты от 500 до 4000 очков каждому.
焼き鳥返し	[yaki tori gaeshi]	Возвращение якитори = если все игроки выиграли по 1 разу, то якитори сразу же восстанавливаются.
鳳凰	[hōō]	Феникс = при агари по рон маркер исчезает и появляется у набросившего. При агари по цумо с маркером он появляется у всех остальных, вариативно только в конце раундов или игры. Синоним: 焼き直し [yakinaoshi] – разогревание.
焼き豚	[yakibuta]	Жаренная свинина = при агари по рон объявивший рон отдаёт один свой маркер накинувшему.
昼飯	[hirumeshi]	Обед = кур едят агари игроки, за недостаток штрафа, после – все маркеры восстанавливаются.
ドラ焼き	[dorayaki]	Дораяки = наличие канцу дор в брасу отменяет якитори.
鳥革命	[tori kaku mei]	Куриная революция = при наличии открытого канцу 1 сō (бамбуков) по окончанию раздачи все якитори реверсируются.
不聴罰符	[nōten bappu]	Выплаты по ничьей = суммарные выплаты в 3000 очков между игроками.
立直棒戻	[rīchibō modoshi]	Возврат рйчи ставок = описывает передачу палочек рйчи при ничьих любого рода.
残立直棒	[zan rīchibō]	Остаток рйчи ставок = описывает передачу палочек рйчи в последней партии игры.
点数清算	[tenshū seisan]	Погашение счёта = округление итоговых очков при подсчёте рейтинга. Бывает: округление очков при подсчёте умы: вверх, вниз, математическое, серединное вниз, всё тоже самое по модулю и без округления с использованием одного разряда после запятой.
積み棒	[tsumi bō]	Пеня = указывает кратность выплат за каждую палочку в ренчанах.
場千五	[ba sen go]	Палочка 1500 = стоимость каждой хонба со всех составляет 1500 очков.
世襲遺産	[seshū honba]	Унаследованные хонба = должен ли игрок иметь собственные хонба в достаточном объёме, чтобы применить правила стола "Сковывание руки" и "8 хонб".
魔凶星	[ma kyōsei]	Дьявольская звезда = раскрытие всех канцу дор доступ к урадорам без рйчи.
祝儀	[shūgi]	Жетоны = дополнительный счётный инвентарь за особые ситуации в игре. Синоним: 種銭 [tane zeni] – мелочь.

本日のドラ	[honjitsu no dora]	Дора дня = омоте дора в первой раздаче определяет доп. дору на весь день.
赤ドラ格	[aka dora kaku]	Ранг красных дор = описывает условие получения дополнительного удвоения очков.
諸乗り	[moro nori]	Все собравшиеся = способ оценки ранга данго блока дор (все плитки идентичные).
全巻	[zenkan]	Весь = весь данго блок.
部分的に	[bubunteki ni]	Частично = на одну плитку меньше, чем весь блок.
暗牌	[anpai]	Закрытые плитки = только не ограбленные и не повышенные плитки в блоке.
喰い暗牌	[kuianpai]	Надкушенные закрытые плитки = на одну плитку меньше, чем закрытые плитки.
超光ドラ卓	[chō kō dora taku]	Сверх светящийся дора стол = когда в живой стене остаётся 40, 30, 20 и 10 плиток – открывается ещё одна дополнительная дора. Мёртвая стена обычно 11 тонгов.
ぞろ目(ダブ)ドラ	[zorome (dabu) dora]	Дублет – двойная дора = мёртвая стена 8 тонгов – 2 омоте доры.
永田町	[nagata' chō]	Улица Нагата = определяет дополнительные доры броском кубиков.
現物ドラ	[genbutsu dora]	Реальная дора = схема, при которой дора совпадает с индикатором.
逆転ドラ	[gyakuten dora]	Реверс при доре = снос маркера доры реверсирует очередность хода игроков.
裏捨て	[ura sute]	Отвержение ура дор = ура доры становятся личными и ограниченными.
ラス確	[rasu kaku]	Определённо последний = требование подтверждения последнего места в игре.
風速	[fūsoku]	Сила ветра = курс обмена рейтинга, жетонов, очков и денег между собой. Синоним: レート [rēto] – ставка.
有レート	[yū rēto]	Наличие ставок = игра на деньги по стандартной ставке. Обычно тен пин.
点一	[ten ichi]	Пункт один = курс 10 йен за 1000 очков.
点二	[ten ni]	Пункт два = курс 20 йен за 1000 очков.
点三	[ten san]	Пункт три = курс 30 йен за 1000 очков.
点五	[ten go]	Пункт пять = курс 50 йен за 1000 очков.
点ピン	[ten pin]	Пункт десять = курс 100 йен за 1000 очков.
点菊	[ten koku]	Пункт жменя = курс 500 йен за 1000 очков.
点十	[ten deka]	Пункт дека = курс 1000 йен за 1000 очков.
喰い役	[kuiyaku]	Пониженное яку = частично снимает ограничения на открытие руки при сборе яку.
チン(鳴き)	[chin (naki)]	Чин / Динь = объявл. тоицу, ограбление с камича или по правилу фуданно джун' и.
加吃	[ka chi]	Повышенное шунцу = повышение открытого шунцу идентичной лежащей боком плиткой, подобно повышенному канцу.
加碰	[ka pon]	Повышенное кōцу = повышение открытого тоицу до кōцу.
列	[tsura]	Цура фрейм / Товарищи = продолженное шунцу прилегающей плиткой.
合冊	[gassatsu]	Плетение = рука, в которой нет канцу фреймов и при этом все фреймы используют три масти.
綴子	[teitsu]	Категория фреймов теицу = сост. из трех одномастных не соседних плиток цифр.
両子	[ryantsu]	Рянцу фрейм = переплетённый фрейм с разницей достоинств равной двум.
筋子	[sujitsu]	Суджицу фрейм = переплетённый фрейм с разницей достоинств равной трём.
頂子	[tintsu]	Тинцу фрейм = переплетённый фрейм с разницей достоинств равной четырём.
連子	[rentsu]	Ренцу фрейм = сост. из трех разномастных плиток цифр идентичного достоинства.
将	[shō]	Генерал = исторический блок, являющийся предшественником блока джантō.
天和トリブル地和	[tenhō toripuru chihō]	Тенхō и тройное чihō = правило для игры с четырнадцатью плитками на руках и выходом на четырнадцатую.
橙牌	[tōhai]	Горький апельсин = масть четвёртых драконов / истоков померанцевого цвета.
賽子法	[saikoro nori]	Тип требуемых костей, описание процесса разлома стены и набора плиток на руки.
方基点	[hō kiten]	Направление отсчёта = указывает в какую сторону отсчитывать тонги мёртвой стены от позиции разлома.
賽子率	[saikoro ritsu]	Коэффициент кости = расширяет сплошной диапазон разлома стены за счёт дополнительной кости. Разлом может быть создан во всех возможных позициях стены.
何でも	[nandemo]	Всё, что угодно = игра в кругу друзей или семьи, разрешаются любые мелкие нарушения без штрафов.
確定点数	[kakutei tensū]	Фиксированный счёт = минимальная сумма очков в конце игры у лидера, дающая право на получение главного приза за первое место в игре – ока.
茶い / 茶いろ	[chai / chairo]	Заварка / Коричневый = "Чай!" / "Чаиро!" – объявление отмены своего последнего хода при отсутствии ограбления и перехода хода.
喰い下我利	[kui sagari]	Открытая рука даёт на 1 хан меньше. Правило не работает с канцу яку, якуманами и вариативно сочетаниями открытых яку – эти случаи оцениваются табличными или договорными рангами руки. Варианты понижения ранга на 1 хан: рука, открытые яку, все яку, открытые блоки.
茶柄 / チャガラ	[chagara]	Чагара = применяется для сопоставления курса хан и йен, например, 1 хан = 100 йен. Базоро наши. Чагара – рыба из семейства бычковых.
富裕	[fuyū]	Достаток = устанавливает курс соответствия хан к фу. Например: 1 хан = 25 фу.
一次和了点	[ichiji hōra ten]	Линейная стоимость агари = используется формула выплат: P = Фуйū × Рачан + Хан + Фу, где: фуйū = 25; рачан (от ранга руки без учёта фу) – до 6 хан = 10% (или 20%), от 7 хан = 20%. Фуйū можно изменять в зависимости от кратности комплекта колоды и числа игроков.

一次域の賞	[ichiji iki no shō]	Линейная премия за пределы = правило доп. выплат для линейной стоимости агари.
嶺上牌を降ろす	[rinshanpai wo orosu]	Спуск риншанпая = обязательный снос первого риншанпая в нижний слой.
加點	[katen]	Добавление очков = линейная система фиксированных призовых выплат за доры в руке – от 100 до 1000 очков за каждую при использовании совместно со стандартной.
断ラス	[dan rasu]	Последнее решение = безраздельно занявший первое место по результатам игры при равном результате по очкам у других игроков решает кто будет занимать второе, третье или четвёртое место.
白場	[hakuba]	Раунд белого дракона / Хакуба = первый дополнительный раунд в тонпёсене.
略式和了点	[ryakushiki hōra ten]	Неофициальная стоимость агари = отметки фиксируются и всегда равны 30 фу, используется только ранг руки. Имеются проблемы минимум с пинфу и чйтоицу.

Яку и жетоны		
順子手の符	[shuntsu te no fu]	Оценка руки со всеми шунцу = для полностью плоских рук правила оценки выворачиваются наизнанку.
絶一門(縛り)	[tsēimen (shibari)]	Отказ семье = в руке не может быть больше двух мастей цифр.
超安手役	[chōyasude yaku]	Самое дешёвое яку = определяет конфигурацию правил в широком диапазоне от полных новичков до профессионалов. Тонкие настройки для четырёх шунцу.
純平和	[jun pinfu]	Чистое пинфу = только плитки масти цифр и рямен ожидание.
長平和	[chō pinfu]	Длинное пинфу = пинфу должно состоять из трёх длинных шунцу.
平自摸	[pin tsumo]	Простая сумма и самостоятельное вытаскивание = определяет наличие базовых отметок (фу) для яку пинфу при агари по цумо, если да, то – яку пинфу нет.
内断幺 / 断断和	[nai tan' yaō / tan-tan hō]	Внутренний тан' яō = требует обязательного наличия в руке только плиток мастей от 3 до 7, при этом правило запрета сбора в открытую становится неприменимо.
断幺心	[tan' yaō shin]	Сердцевина тан' яō = требует обязательного наличия плитки масти цифр достоинством "5".
断幺符	[tan' yaō fu]	Отметки тан' яō = требует обязательного наличия базовой стоимости руки для яку.
断幺との組み合わせ / 断幺組合	[tan' yaō to no kumiawase]	Сочетание с тан' яō = яку тан' яō должно быть не единственным комбинационным яку на руках. Сверх тан' яō = джунсеи тан'яō + сочетание с тан' яō.
馬鹿	[baka]	Приставка. Дурацкий = рука низкого ранга вплоть до двух хан или яку, имеющее высокую сочетаемость, но по факту без сочетаний. Примечание: Такие руки часто называют дурацкими и собранными только для того, чтобы не дать объявить агари другим.
有価組	[yūka kumi]	Ценный набор = нико-нико с дорами и якухаями, дающими манган или ханеман. Примечание: Чйтоицу-якухай = тоицу ценных, устаревшее переходное правило. При желании вы можете в качестве яку повышения использовать уникальные тоицу благородных, начиная с третьей и последующие, дающие по 1 хан каждое. Дополнительно можно использовать последовательные одномастные тоицу цифр аналогичным образом. Шесть тоицу можно оценивать как якуман, а семь – как двойной якуман. Данное правило повышения можно отнести к основе двух различных якуманов – даичйсеи и семейству чйрентои.
縦	[tate]	Портрет = общий термин для яку тенхō, чйхō и ренхō.
番牌	[fān pai]	Последовательность плиток = кōцу любых благородных. Не путайте с якухаем.
咬	[kō]	Укус = мгновенные выплаты за сбор цветов места и любых канцу.
逐花	[chiku hana]	Замена цветка = агари при этом даёт ещё 1 хан.
八仙人	[pā sennin]	Восемь бессмертных = якуман из всех цветов и сезонов.
七劍	[chī ken]	Семь мечей = семь цветков, позволяющих ограбить восьмой.
打花	[da hana]	Дюжина цветов = один из местных якуманов в санмā на нуки и/или гари плитках.
一色	[isshoku]	Бу. Чистая масть = заполнение одномастными плитками.
黒色	[kuroshoku]	Бу. Только чёрный = заполнение однотонными чёрными – 2, 4, 8 пин и ветра.
緑色	[ryokushoku]	Бу. Только зелёный = заполнение однотонными зелёными – 2, 3, 4, 6, 8 сō и хацу.
断紅和	[tanfonhō]	Бу. Гармония без красного = заполнение однотонными без красного – сумма хе' йсō с рёкушоку и хаку.
二個	[niko]	Бу. Пара = заполнение двумя любыми достоинствами масти цифр в минимальном количестве мастей для завершения структуры руки.
不塔	[pūtā]	Бу. Беспорядок = заполнение не соседними плитками, не образующими фреймы. Учитывайте нестандартные фреймы, если они разрешены.
対称	[taishō]	Бу. Симметричность = заполнение симметричными во всех плоскостях плитками – 1, 2, 4, 5, 8, 9 пин, 2, 4, 5, 6, 8, 9 сō, хаку, последняя плитка [выбирается только одна из трёх] зависима от локальных правил – 3 пин [стандартно], 3 или 7 сō.
重要	[jūyō]	Бу. Важные = для заполнения допускаются все терминалы и все благородные.
花子	[hanatsu]	Бу. Цветочные блоки – доп. плитки – закрытое шунцу или любое кōцу / канцу.
赤ドラ祝儀	[aka dora shūgi]	При закрытой руке за красные доры могут выдаваться жетоны.
オールスター	[ōrusutā]	Все звёзды = три разных ака доры дают по 2 жетона с каждого.
土壤	[dojō]	1) Почва = жетон за ура дору;
泥鰯	[dojō]	2) Вьюн узкохвостый = ссылка на местное правило обработки ура дор.
賀符	[hōfu]	Поздравительный талон = чиницу даёт по 1 жетону с каждого.

現物法	[genbutsu nori]	В наличии = вы получаете жетон за некоторый минимум дор на руках, минимальный порог оговаривается отдельно. Например, от канцу дор, пары кôцу дор или 6 дор в разнобой.
もう何も恐くない	[mô nanimo kowakunai]	Уже ничего не страшно = имеется ситуация с объявлением агари рангом в якуман без достижения гентена. Победитель игры при этом получает жетоны или выплаты.
役満祝儀	[yakuman shûgi]	Жетоны за якуман = дополнительные выплаты жетонов за сбор якумана.
域の賞	[iki no shô]	Премия за пределы = описывает дополнительные выплаты в жетонах и очках.
占めた	[shimeta]	Вышло = рйчи и три идентичных плитки в коне по горизонтальных, вертикали или диагонали, даёт 1 жетон.
ちゃぶ台返し	[chyābu dai gaeshi]	Опрокидывание стола = штраф – манган и 1 жетон каждому, а также компенсация расходов за разбитое. В джансô вам скорее всего запретят приходить ещё.

Процесс игры		
裏目る	[ura meru]	Обратный огонь / Обратная сторона = разрушение фрейма с получением нужной плитки на следующем ходу или самосбор шунцу не в ту сторону.
山越し	[yama goshi]	1) Через гору = не объявлять рйчи, игнорировать агари по цумо и стараться объявить агари по рон с целевого игрока; 2) Через гору = случайный или намеренный пропуск агари по рон с одного игрока или некоей плитки и объявление с др. игрока или др. плитки.
完全進攻	[kanzen shinkô]	Игра без какой-либо защиты. Синоним: 全ツツパ [zentsuppa].
傷	[kizu]	Порок = вредные привычки, сообщающие остальным о содержании вашей руки.
形状	[keijô]	Внешние проявления = микромирика, формирование кона и стратегия в процессе игры.
蹴る	[keru]	Удар = способ защиты от дорогих рук с помощью быстрого объявления агари с дешёвой рукой. Синоним: キック [kikku] – пинок.
癖	[kuse]	Привычка = личная особенность каждого игрока.
下り碰	[kudari pon]	Спуск пона = открытое кôцу с шимоча, тоимен и камича пропускают ход.
首 / 頸 / クビ	[kubi]	Бутылочное горлышко = огромный разрыв по очкам между местами, не позволяющий выиграть игру за остаток раздач. Уход в минус при этом обычно разрешён.
ガメくる	[gamekuru]	Монополизация = не выпускать предмет из рук, не делать снос некоторых плиток, часто объявлять дешёвые агари.
芸術点	[geijutsu ten]	1) Оценка за артистизм = некоторая дополнительная сумма очков в подарок за хорошую раздачу, так сказать щедрость от противника. 2) Оценка за артистизм = сверх местные правила оценки процесса сбора руки, дополнительные выплаты к стоимости агари яку. Сюда входит число ходов, число эффективных замен, число сносов безопасных плиток, число сносов опасных плиток, число пропусков объявлений со сносов и т.п. Например, 2 фу за каждый случай.
御託宣	[go takûsen]	Откровение = нудно, назойливо, надоедливо, высокомерно, надменно, заносчиво.
逆切り	[gyaku kiri]	Обратный снос = сносить плитки от самой середины ряда к терминалам.
差し込み	[sashi komi]	1) Подыгрывание проигравшему, возможно, в качестве защиты; 2) Ставка с форой = один из игроков даёт фору второму. Применяется только после финальных расчётов для исключения влияния на неучастных игроков, в начале игры гентен у всех одинаков.
絞る	[shiboru]	1) Обирать = играть так, чтобы другой игрок не делал объявлений. 2) Доить = собирать плитки других домов, стандартно – гостевые ветра.
絶対雀感	[zettai jan kan]	Абсолютное чувство маджонга = состояние поглощения игрой, возможность интуитивного просчёта крайне сложных вероятностей.
全突っ張 / 全ツツパ	[zen tsuppa]	Полное игнорирование = играть без объявления рйчи, снося все ненужные плитки, в том числе опасные, не обращая внимания ни на что.
突っ張る	[tsupparu]	1) Упорно стоять на своём = другой дом, подрезающий / захватывающий плитки. 2) Стоять на своём = сделать опасный снос в кон ради шанса объявления агари.
聴牌気配	[ten pai kehai]	Признак слушания плиток = поведение игрока, выдающее у него наличие тенпя.
推牌	[toi pai]	Двигать плитки = подавать другим игрокам далеко лежащие плитки.
雀風	[jan fû]	Воробьиный ветер = тактика игры и раздач – индивидуальные тенденции и особенности сноса плиток для каждого игрока.
雀力	[jan ryoku]	Сила воробья = способности игрока, показывающие результативность и технику игры в маджонг. Исключительно техническая часть.
直取り	[jika dori]	Прямой сбор = пытаться получить очки с конкретного игрока или обыграть его в целом.
微温い / 甘い	[nurui / amai]	1) Недостаточно = простое слово, описывает качество или событие. 2) Недостаточно = культурный способ сказать о плохом умении играть в маджонг. 3) Слабый = неумелый снос – не лучший выбор сносимой плитки. 4) Проклятие / Проклятый / Тупизна / Тупой = выявить плохое суждение о ситуации в маджонге или о человеке, который это делает.

熱点灯	[netsu tentō]	Свет лихорадки = состояние упоротости процессом игры.
狙い打ち / 狙い撃ち	[nerai uchi]	Снайперская стрельба = объявить агари по рон с желаемого игрока, подстроив руку под ненужные ему плитки.
人読み	[hito yomi]	Чтение личности = учитывать стиль игры соперника при игре с ним, но он может вести себя нетипично и тактика не сработает.
一人旅	[hitori tabi]	Путешествие в одиночку = остальные игроки ушли в глубокую оборону.
平打ち	[hira uchi]	Простой снос = техника обмана, общий термин, не является мошенничеством.
歌う	[utau]	Петь = прикидываться шлангом; напевать, беззаботно посвистывать; хорошее настроение; иметь серию объявлений агари. Синонимы: 吹く / 嘖く [fuku] – хвастаться / распускаться.
吹かす	[fūkasu]	Попыхивать трубкой = не делать объявления открытых фреймов даже если это возможно, стараться собрать руку в закрытую или скрыть её как можно большую часть.
下手殺し	[heta goroshi]	1) Неловкое убийство = быть непомерно сильным против любителей и новичков. 2) Неловкое убийство = отнять удачу, снося не подходящие противнику плитки.
べた降り	[beta ori]	Полный отказ = защита сносом из руки плиток, которые есть в коне противника.
防禦の無い戦法	[bōgyo no nai senpō]	Тактика без защиты = не иметь безопасных для сноса плиток, поэтому заботиться только о сборе собственной руки или дальнейшей тактике.
牌効率打法	[pai kōritsu dahō]	Эффективный способ выбора плиток для сноса = игра только из учёта эффективности плитки, игнорируя имеющиеся яку и доры.
牌品 / 雀品	[pai pin / jan pin]	Моральные качества человека в азартных играх / маджонге = осанка, готовность, образ мыслей, настроение. Это несколько отличается от манер.
幻の栄和	[maboroshi no ron]	Стёб, особенно если кто-то долго думал. Призрачный рон = сделать вид, что собираешься опрокинуть плитки и объявить агари по рон, только движения, молча.
麻雀風味	[mājan fūmi]	Вкус маджонга = очарование, прелесть, интерес, привлекательность, удовольствие, развлечение, азарт, его мрачная сторона, правила и практики – выражение всей сути маджонга, которая покоряет игроков.
麻雀力	[mājan ryoku]	Способности в маджонге = общее умение играть по любым правилам, наслаждаясь игрой, умение вести себя за столом, способности во всех аспектах игры.
無理	[muri]	Необоснованно = применение неэффективной стратегии для достижения тенпаи, выбор крайне маловероятного для сбора яку – с явно плохими шансами на успех, ненужное объявление открытых фреймов, если они плохо вписываются или вообще не нужны – гасить йппацу, блокировать канцу, не сносить опасные плитки и т.п. Может использоваться с уточняющим понятием. Синоним: 無理矢理 [muri yari] – насильно.
捲りあい	[mekuri ai]	1) Совместный перебор = азартное противостояние между несколькими игроками.
捲り会い	[mekuri ai]	2) Подвергнуть повороту = принимать участие в негласной битве с рйчи игроками.
捲り遭い	[mekuri ai]	3) Столкнуться с поворотом = быть застигнутым врасплох битвой рйчи игроков.
捲り勝負	[mekuri shōbu]	Объявить противостояние = молчаливое состязание между тенпаи или рйчи игроками. Абортивная ничья при объявлении рйчи всеми может не применяться.
門前派	[menzen ha]	Фракция чистоты у ворот = игроки, предпочитающие собирать руку в закрытую.
面子多々	[mentsu tātā]	1) Очень много масок = правила игры, в которых используется от пяти и более фреймов на руках, как в тайваньских правилах.
括り多々	[kukuri tātā]	2) Очень много блоков = пять или шесть тацу или тоицу на руках, позволяющие развивать руку в большом количестве различных вариантов.
若しラス	[moshi rasu]	Наверно последняя = вероятно ещё одна последняя игра, в которой будет участвовать игрок – время, события в игре и прочее.
律	[ritsu]	Ритм = систематические повторения, темп. Синоним: リズム [rizumu].

Джансō

フリー雀荘	[furī jansō]	Свободное маджонг поместье = джансō, предлагающее маджонг без ставок за арендную плату, по домашним правилам стола, где возможны сильные вариации правил.
上我利優先	[agari yūsen]	Привилегия для успешных = распространённый способ ведения турнирной сетки.
打ち子 / トゥルンバスエ	[uchiko / turumbasu kō]	Ударяющий = служащий, единственная работа которого – игра в маджонг. Тулумбасник. Ассоциации: стол → большой барабан; плитка → колотушка. Тулумбас = большой турецкий барабан, в который бьют одной колотушкой.
打ち手	[uchi te]	Барабанщик = профессиональный игрок с очень высокой скоростью игры.
裏面	[ura men]	Негласный сотрудник = помощник джансō, работающий в час пик.
御代わり	[okawari]	Добавка = необходимость заёма очков в банке / судьбы или денег у джансō, или игроков из-за их недостатка для продолжения игры. Заём денег может привести к неприятностям. Если в бесплатном джансō у вас закончились деньги – там обычно можно сделать заём в долг. Если проигрывает служащий джансō – он выплачивает это из своей зарплаты.
遅番	[oso ban]	Поздняя смена = смена в джансō, работающая до полуночи.
表面	[omote men]	Гласный сотрудник = официальный помощник джансō в основном составе.

遊戯券	[yūgi ken]	Купон на игру = одна бесплатная игра, даётся за сбор якумана или за пять игр.
換金	[kan kin]	Обналичивание = обмен палочек и жетонов на деньги при выходе из джансō.
交代係	[kōtai kakari]	Ответственный смены = главный сотрудник в текущей смене.
キャバ雀	[kyaba jan]	Кабаре джансō = с хостес услугами.
競技ルール	[kyōgi rūru]	Правила соревнований, принятые на турнире, бывают относительно уникальны.
三のサン	[san no san]	Санмā на троих. В джансō где играют вчетвером по правилам для санмā говорят именно так, чтобы не путаться.
主管	[shukan]	Руководитель = клубный клерк или один из самых важных среди них.
セット卓	[setto taku]	Укомплектованный стол = за которым идёт игра.
タイトル戦	[taitoru sen]	Матч за чемпионский титул. 肩書き戦 [katagaki sen] / 選手権戦 [senshūken sen].
タイムラス	[taimu rasu]	Последний час = объявление в джансō до закрытия, игроки могут начать последний ханчан или доиграть текущий.
卓組み	[taku gumi]	Турнир. Распределение столов = распределение игроков на группы и рассадка между столами.
卓代	[taku dai]	Стол в кредит / Стол на прокат = покупка маджонг стола в кредит или аренда, в том числе почасовая оплата в джансō; оплата в джансō максимум на 6 часов.
卓番	[taku ban]	Номер стола = движение очереди, просьба пройти к столу с указанным номером.
卓割れ	[taku ware]	Треснутый стол = отсутствие достаточного количества игроков для начала игры по желаемым правилам.
立ち番	[tachi ban]	Караульный = сотрудник джансō, приглядывающий за ожидающими гостями и выполняющий роль официанта – чай, закуски, сигареты и т.п., если он не играет – значит он проиграл посетителям очень много.
追加祝儀	[tsuika shūgi]	Дополнительные жетоны = заказ и покупка некоторого количества жетонов при их завершении на руках
寺銭	[tera sen]	Плата храму = арендная плата за игру в джансō, доля джансō, доход джансō. Первоначально азартные игры проводились в храмах.
取っ払い	[topparai]	Оплата наличными тайно под столом = игра из одной раздачи / партии на деньги скрытно от сотрудников джансō.
代打	[dai da]	Замещающий ударяющий = сотрудник джансō, подменяющий другого игрока на короткое время. Услуга может быть платной, обычно – 25 Йен. Синоним: 代走 [dai sō] – запасной бегун.
出場	[deba]	Появление места = достижение вашей очереди свободного места за столом.
時間回し	[jikan mawashi]	Турнир. Отведённое время = ограничение игры по времени.
順位戦	[jun' i sen]	Битва за ранг = рейтинговая игра – по окончанию результат суммируется с вашим общим рейтингом.
従業員	[jūgyōin]	Сотрудник = работник джансō. Синоним: 一員 [ichin] – член (общества и т.п).
灰皿交換	[haizara kōkan]	Замена пепельницы на новую. Обслуживание стола.
早番	[hayaban]	Ранняя смена = смена в джансō, работающая с утра.
貼り紙 / 張り紙	[harigami]	Афиша = полоска бумаги / бамбука для стихов хайку или танка, на которых ранее писали название якумана, имя игрока и дату события. Больше не встречается.
賓客	[hinkyaku]	Почётный гость = приглашённая знаменитость для привлечения посетителей.
開戦	[hiraki sen]	Открытая битва = неофициальный маджонг турнир для всех желающих.
拭く牌	[fuku pai]	Протирка плиток = соревнование между сотрудниками джансō по мытью плиток на скорость – сначала плитка вытирается влажным полотенцем, а затем насухо.
フリー卓	[furī taku]	Свободный стол = стол, за которым есть свободное место для игры в маджонг.
本打	[hon da]	Настоящий ударяющий = сотрудник джансō, играющий на протяжении всей игры. Синоним: 本走 [hon sō] – основной бегун.
螢の光	[hotaru no hikari]	Свет светлячка = минутная песня/мелодия, которая может воспроизводиться по внутренней системе объявлений и оповещений в домах развлечений и увеселений за час до закрытия. В джансō такого не бывает – для этого есть специально обученный сотрудник, орущий каждому в ухо "последний час".
本番	[honban]	Выступление на публику = передача воображаемого микрофона тому, кто громко разговаривает и мешая остальным.
放歌	[hōka]	Громкое пение = то, чего нельзя делать в джансō.
ホール	[hōru]	Зал / Холл = ответственный за зал сотрудник.
場代	[ba dai]	Входная плата = стоимость аренды места за маджонг столом в джансō.
待ち席	[machi seki]	Место для ожидания = место, где клиенты джансō ждут своей очереди.
〇代	[maru dai]	Ноль оплат = все места заняты посетителями, персонал не играет.
満卓	[man taku]	Все столы заняты = нет свободных мест за столом. Синоним: 全入り [zen iri] – все посетители.
元面	[moto men]	1) Основатель или владелец джансō. Один из первых игроков. 2) Бывший сотрудник = уволившийся помощник джансō.

貰う両	[morau ryō]	Размен = разменивать деньги.
落点	[raku ten]	Упавшая счётная палочка = просьба помочь поднять, самостоятельно нельзя дабы не было обвинений в подглядывании.
落牌	[raku hai]	Упавшая плитка = просьба помочь поднять, самостоятельно нельзя дабы не было обвинений в подглядывании.
連勝	[renshō]	Ряд побед = накопительная система достижений.

Мошенничество

如何様	[ikasama]	Подделка / Обман = нечестный поступок, мошенничество, шулерство.
如何様師	[ikasama shi]	Мошенник, обманщик, жулик. Термин из Кансяя.
芋虫 / キャタピラー	[imomushi / kyatapirā]	1) Гусеница = сдвиг верхнего слоя стены за счёт подкладывания в нижнем слое одной плитки, обменивая получаемые плитки между парой игроков. 2) Гусеница = обмен нескольких тонгов между рукой и стеной – левой из стены в руку, а правой – наоборот, в результате вся стена сдвигается, мошенник получает обычно по 4 новые плитки вне очереди и знает, что получают остальные игроки, дополнительно так передаются плитки сообщнику.
インチキ	[inchiki]	Жульничество = использование внешних технических средств для получения выгоды – камера, игра в несколько окон онлайн, автоматический стол с функцией подмешивания плиток и т.п.
裏芸	[ura gei]	Скрытое мастерство = трюк для избранных случаев.
上自摸揃り替え	[uwa zumō surikae]	Подмена верхней плитки = запоминание плиток в стене при построении и их обмен при необходимости с ненужными плитками в руке.
置き賽	[oki zai]	Поставить кости = бросок костей 2d6 на полтора оборота.
送り込み	[okuri komi]	Подача = игра в паре с игроком на соседнем месте в одной негласной команде, деля общий доход. Сдвиг взятий объявлениями, подмена плиток.
指ローズ	[yubi rōzu]	Указать пропускаемое = сообщник за столом указывает тайным языком жестов нужные ему плитки, требуемые для его руки, в результате чего читающий эти знаки игнорирует данные плитки при сносе их в кон остальными игроками и помогает собрать руку набросами или обменом плиток.
寄せ	[yose]	Сбор = подмешивание желаемых плиток в стену при переходе от перемешивания к строительству стены.
回線切り	[kaisen giri]	Рубить линию = отключиться от сервера во время игры по сети.
固め積み / 団子積み	[katame dzumi / dango dzumi]	Твёрдая расстановка / Данго построение = сбор одинаковых плиток в тонг при построении стены, обычно это драконы.
壁役	[kabe yaku]	Мошенничество. Танк (роль) = сообщник в роли зрителя, сообщающий о содержании рук противников.
コンビ打ち	[konbiuchi]	Комбинированный снос = пара игроков, накидывающая друг другу в руку. При соревновательной игре два на два мошенничеством не является.
癌付け	[gan tsuke]	Нанесение повреждения = делать царапины на плитках для их крапления. Синоним: 贗牌 [gan pai] – повреждённая плитка.
ギリ師	[giri shi]	Высший наставник = шулер, способный на контратаку, воровство и подмену плиток.
盗る	[giru]	Кража = воровство или обмен плиток со стеной, коном или рукой противника.
元禄積み	[gen ro ku dzumi]	Построение с начальным пайком = сложить в одном из слоёв стены на позициях своего взятия готовую руку.
事師	[goto shi]	Пачинко. Мастер дела = игрок, зарабатывающий на жизнь мошенничеством.
三元縛り	[san gen shibari]	Связывание трёх истоков = в ренчане оя в крайних левых шести тонгах подмешивает все 12 драконов и раздаёт их ко-игрокам по две пары, для чего требуется выбросить 9 на костях, вся мёртвая стена при этом так же находится у оя.
三牌自摸	[san pai zumō]	Тянуть три плитки = мошенничество при наборе плиток в свой ход.
仕込み	[shikomi]	Приготовление = подмешивание плиток в стене.
昇降機	[shōkōki]	Лифт = плитки хватаются по несколько за раз и прячутся под столом, затем лишние возвращаются в стену. Синоним: エレベーター [erebētā].
多重アクセス	[tajū akusesu]	Множественный доступ = сетевая игра в несколько окон.
燕返し	[tsubame gaeshi]	Переверот ласточки = в нижнем слое стены собирается готовая рука, а затем тремя движениями вся стена и вся рука подменяются и восстанавливаются в прежнем виде.
積み込み	[tsumi komi]	Ухищрённое построение = подмешивание плиток в стене при построении с выгодой в чью-либо пользу.
吊り技	[tsuri waza]	Мастерство ношения = прятать дополнительные плитки в рукаве. Синоним: 吊り芸 [tsuri gei] / 贗牌 [gan pai] – поддельная плитка.
通し技	[tōshi waza]	Пропуск = пропуск и обмен плиток для сбора более дорогой руки сообщника, который сообщает о нужных ему плитках. Синонимы: 蘆頭 [rutou] – отбросы / ローズ [rōzu] – роза.
大三元爆弾	[dai san gen bakudan]	Бомба на больших трёх истоках = подмешивание плиток в стене таким образом,

		чтобы в процессе игры собрать якуман даи сан ген.
ドラ吊り	[dora dzuri]	Подвешивание гонга = подмена доры на выгодную.
ドラ爆弾	[dora bakudan]	Гонг бомбардировка = подмешивание в мёртвую стену и руку соответствующих плиток, чтобы получить большое число дор при сопутствующем мошенничестве с броском костей.
握り込み	[nigiri komi]	Сжимать = взять плитки со стены или кона и прятать в руке.
偽暗槓	[nise an kan]	Фальшивый закрытый квартет = объявление анканцу без наличия всех четырёх идентичных плиток.
二の二の天和	[ni no ni no tenhō]	Дважды два – тенхō = восток и юг совместно подмешивают в стену готовую руку, затем восток и юг по очереди оба выбрасывают два на костях, после набора рук у востока на руках имеется тенхō.
抜き技	[nuki waza]	Техника контратаки при уклонении = вытаскивание и подмена плиток в стене. Синоним: 抜く [nuku] – захватывать.
牌交換	[hai kōkan]	1) Обмен плиток = мошенничество, передача плиток под столом. 2) Обмен плиток = замена набора на другой для его передачи на чистку от грязи.
弾き	[hajiki]	Пружина = смещение плиток в коне со сдвигом вниз, вставляя сносимую плитку в первый ряд, изменение порядка.
拾い技	[hiro i waza]	Техника подхвата = обмен плиток между рукой и коном.
拾う	[hirō]	Подбирать = красть или обменивать плитки между рукой и коном.
爆弾積み	[bakudan dzumi]	Погрузка бомбы = вид подмешивания плиток в стене. При наборе руки мошенник получает тенпаи, а агари плитка подсовывается противнику, причём с такой рукой, чтобы эта плитка была ему не нужна, в результате чего происходит наброс на руки мошеннику.
物故抜き	[bukko nuki]	Победить смерть = подсматривать плитки с края стены и менять на понравившиеся.
べた師	[beta shi]	Неизменный наставник = непрерывное мошенничество, сплошной обман. При игре с сообщником происходит подмена и обмен плиток всеми возможными способами.
べた積み	[beta dzumi]	Сплошное нагромождение = мошенничество, при котором стена, оставшаяся после завершения набора рук, набивается слоями хорошими и плохими плитками, в результате игроки напротив будут получать хорошие или плохие плитки.
六間積み	[rokken dzumi]	Погрузка с интервалом в шесть = подмешивать плитки в свою руку, требует броска костей на полтора оборота.
六対子	[ryūtoitsu]	Шесть пар = показать только шесть пар при объявлении агари.

Миниигры

競り	[seri]	Торги = перед первым ходом можно перепродать до трёх ненужных плиток.
鳥撃ち	[tori uchi]	Охота на кур = стрельба по курам и их защита.
超必殺三色同刻	[chō hissatsu sanshoku dōkō]	Сверх убийственная тройка одинаковых триплетов = саншоку дōкō и тройное цумо.
じゃんけん	[jan ken]	Камень-ножницы-бумага = игра с хозяином ветра.
牌予言	[hai yogen]	Прогнозируемая плитка = оя принимает ставки о достоинстве омотедоры.
来い来い純全帯	[koi-koi jun chanta]	Давай-давай: чистая внешняя рука = игра на расширение всех фреймов до раошаофū.
東ビーム	[ton bīmu]	Восточный луч = снос востока и защита западом, 4 повтора. Манган от тоимена.
中ビーム	[chun bīmu]	Серединный луч = снос чуна и защита по хаку, 4 повтора. Манган от тоимена.
戦車と地雷	[sensha to jirai]	Танк и мина = снос 7 сō и защита по 1 пин. Даёт 1 хан.
戦闘機と対空砲	[sentōki to taikūhō]	Истребитель и ПВО = снос 3 сō и защита по 7 пин. Даёт 1 хан.

Обучающий маджонг

薫陶	[kuntō]	Обучение и нравственное влияние = поиск ожиданий, ускорение сбора, подсчёт очков, изучение паттернов, улучшение руки.
元ポッチ	[gen pocchi]	Драконы-джокеры = для своих мастей драконы выполняют роль джокера, рйчи отменяет статус джокеров. Зелёный – бамбуки, красный – символы, белый – точки. 1 хан выдаётся только за окурикан (необъявленное канцу) без рйчи или якухаи с рйчи.
十牌の数	[shīpai no shū]	Драконы-десятки = чун – 10 ман, хацу – 10 сō, хаку – 10 пин.
十二枚	[jū ni mai]	Двенадцати штучный маджонг = обучающая игра с выходом на 13ю плитку или с виртуальным джантō.
頭仮想	[atama kasō]	Виртуальная голова = вам не нужно собирать глаза, можно сразу объявить агари при достижении тенпаи, если на столе среди открытых плиток отсутствует 3 идентичных к вашей последней плитке.
栗鼠	[risu]	Беличий маджонг = обучающая игра с 36 бамбуками.
索子麻雀	[sōzu mājan]	Бамбуковый маджонг = обучающая игра со сложным выбором.
無視組札	[mushi kumisatsu]	Одномастный маджонг = обучающая игра с игнорированием мастей цифр.
二部構成	[nibu kōsei]	Двустадийный маджонг = обучающая игра на чтение кона.

Вариации правил

クリア	[kuria]	Свободный командный маджонг = требуется первым собрать перечень разных яку.
-----	---------	---

地雷	[jirai]	Фугас маджонг = запрещены некоторые яку, список постепенно расширяется.
17 步	[jūnana ho]	17 шагов = битва между двумя тенпаи игроками.
東天紅	[tōtenkō]	Заря или рассветный маджонг = вариант игры на троих.
THE 割れ目 DE ポン	[za wareme de pon]	Современный рйчи с увеличенной мёртвой стеной и уникальными правилами стола.
ショート	[shōto]	Короткий = три фрейма по три плитки и глаза.
ビッグ	[biggu]	Большой = пять фреймов по три плитки и глаза, основан на чистом маджонге, но имеет отличия.
雀鬼流	[janki ryū]	Современный маджонг по правилам стола 桜井章一 [Sakurai Shouichi, 1943.08.04] .
麻将連合 μ	[mājan rengō myū]	Микро союз маджонга / Мю маджонг = организация, созданная 井出 洋介 [Ide Yousuke, 1956.2.15], игра базируется на Хейсейских правилах стола.
逆の	[gyakuno]	Обратный или индейский маджонг = игра с инверсией руки.
代打ち麻雀日本一決定戦	[dai utsu mājyan nippon ichi ketteisen]	Первый всеобщий японский турнир = современные правила с комбинированной умой, ушедшие в минус игроки исключались из турнира.
透明な	[tōmeina]	Мажонг с прозрачными плитками. Больше известен как Вашидзу.
重複	[jūfuku]	Дубликатный маджонг = командная игра с идентичными начальными раскладками.
北京俱樂部方庄	[běijīng jùlèbù fāngzhuāng]	Китайский маджонг клуб, создавший дубликатный маджонг.
柔道	[jū dō]	Дзюдо маджонг = маджонг с альтернативной системой агари / побед.
王様	[ōsama]	Императорский маджонг = маджонг с альтернативной системой расчётов.
アルシーアル	[arushiaru]	Классический довоенный рйчи маджонг.
符 / ブー	[bū]	Послевоенный спортивный рйчи маджонг, предшественник современного.
五六雀士	[goroku janshi]	Правила для 5-6 игроков.
七八雀士	[nanahachi janshi]	Правила для 7-8 игроков.

Санмā и другие правила		
空席	[kū seki]	Пустое место = место-заглушка, игра втроём по правилам ёнмā.
北 / キタ	[kita]	Ничейный северный ветер является дорой.
抜き (ドラ)	[nuki (dora)]	Извлекаемая из руки плитка, существует огромное множество вариаций правила.
我利 / ガリ	[gari]	Личная выгода = санмā, ссылка на нуки дору – ограбление для кōцу или канцу.
打数	[dasū]	Количество ударов / сносos = число гари-плиток в момент раздачи руки.
鴉 / カラス	[karasu]	Ворона = санмā, яку, рука в которой нет дор. Не доры – "чёрные" плитки.
王牌取り切り	[wanpai torikiri]	Стена разбирается до открытых дор.
北家の収支を自給する	[pēcha no shūshi wo jikyū suru]	Северный дом платит за себя сам – $x6 / x4 (x2 + x2 + x2 / x2 + x1 + x1)$.
北家の収支を折半	[pēcha no shūshi wo seppan]	За северный дом выплаты делятся на всех поровну – $x6 / x4 (x3 + x3 / x2,5 + x1,5)$.
親三倍被り	[oya san bai kaburi]	За северный дом получает и платит оя – $x4 / x4 (x2 + x2 / x3 + x1)$.
自摸損	[tsumo son]	С северного дома никаких выплат ни для кого нет – $x4 / x3 (x2 + x2 / x2 + x1)$.
折半払い	[seppan harai]	Сумма выплат за цумо для ко делится на всех поровну независимо от статуса: при наличии выплат с северного дома – $x2 + x2$; при отсутствии – $x1,5 + x1,5$.
丸取り	[maru' tori]	Сумма выплат за цумо для ко, где оя выплачивает в два раза больше ко – $x(8/3) + x(4/3)$.
倍取り	[bai' tori]	Выплаты за цумо от выплат в скобках выше с каждого – для всех $x2$; выплаты за рон без изменений.
榮和了の収支を調整	[ron hōra no shūshi wo chōsei]	Выплаты за рон от выплат перед скобками выше: оя – $x(3/4)$, ко – $x(2/3)$; выплаты за цумо без изменений.
三の倍数折衷案	[sen no bai shū setchū' an]	Комбинированные выплаты – при сумме кратной трём оя выплачивает в 2 раза больше ко, иначе выплаты делятся на всех поровну.
自摸減り	[tsumo beri]	Выплаты за северный дом имеются только по рон, при цумо отсутствуют – $x6 / x4 (x2 + x2 / x2 + x1)$. Старейшая система подсчёта очков в санмā.
榮減り	[ron beri]	Выплаты за рон только для накинувшего и только за себя.
千点加符子	[sen ten ka fu ko]	Доп. выплаты за цумо с каждого – для оя 2000 очков, для ко 1000 очков.
千点加符皆	[sen ten ka fu mina]	Доп. выплаты за цумо с каждого – для всех 1000 очков.
連合の三	[rengōnosan]	Триплетный маджонг = игра с трёхкратно комплектной колодой.
超	[chō]	Сверх = объявление фрейма из пяти-восьми идентичных плиток.
銅	[dō]	Медь = объявление фрейма из пяти идентичных плиток.
銀	[gin]	Серебро = объявление фрейма из шести идентичных плиток.
金	[kin]	Золото = объявление фрейма из семи идентичных плиток.
鑽	[san]	Алмаз = объявление фрейма из восьми идентичных плиток.
(王牌) 取り切り	[(wan pai) tori kiri]	Забирать все императорские плитки = раздача продолжается до объявления агари или до разбора всей мёртвой стены вплоть до открытого указателя доры. Правило преимущественно для санмā.
抜け番	[nuke ban]	Очередность выхода = система ротаций игроков для игр с пятью и более участников – независимая от результатов жёстко фиксированная циклическая очередь – один ушёл, один вошёл. Число раздач в раунде обычно совпадает с числом игроков, но может не

совпадать, при этом применяется правило выбора случайного раунда.

Сказочные правила		
ラド	[rado]	Радон = доры называются "радон" и уменьшают ранг руки на 1 хан за каждую.
予知	[yo chi]	Игра с постоянно раскрытыми четырьмя плитками в начале живой стены.
振り込み遊戯	[furikomi yūgi]	Транзакция = игра без выплат объявившему агари.
二枚自摸	[ni mai tsumo]	Двойное цумо = игра с набором по две плитки за ход.
二度上我利	[ni do agari]	Двойное агари = игра до объявления двух агари в раздаче.
オークション	[ōkushon]	Аукцион = игра с торгами за плитку.
色違い	[iro chigai]	Разноцветие = игра с переплетёнными фреймами.
ロシアン ルーレット	[roshian rūrretto]	Русская рулетка = игра, где рискует накинувший, при цумо выбирает объявивший агари или жребий, револьвер на пять патронов.
一發牌	[ī hatsu pai]	Всемогущий Хацу = зелёный дракон является дорой, после объявления рйчи превращается в джокера.
長い	[nagai]	Длинный маджонг = пять фреймов по три плитки и джантō, драконы-десятки. Синоним: ロング [rongu].
大面子	[dai mentsu]	Большие фреймы = три фрейма по четыре плитки и джантō, канцу упраздняется.
筒子の海	[pinzu no umi]	Море пин = масти игнорируются, размер фрейма четыре или пять.
東(鳴き)	[ton (naki)]	Восток / Тон (объявление) = ограбление востока для получения открытого джантō.
マイナスドラ	[mainasu dora]	Минус дора = урадоры открываются всегда и дают минус 1 хан. Вариативно без рйчи ставки или всегда.
二枚自摸	[ni mai tsumo]	Двойное цумо = за каждый ход тянется и снося по две плитки.
御隠居します	[go inkyo shimasu]	Удалиться на покой = игра с закрытым коном.
変則面子	[hensoku mentsu]	Странные правила фреймов = нестандартные фреймы с произвольными наборами плиток. Смотрите ниже.
クルクル契機	[kuru-kuru keiki]	Странный фрейм. Переворачивающийся шанс = триплет из тоицу и уникальной плитки, который можно перевернуть вверх ногами и рисунок не изменится.
パイずり	[paizuri]	Странный фрейм. 1 пин, 2 сō, 1 пин. Шунцу.
撃鼓愕曹	[chikūāsuaō]	Странный фрейм. Хаку, 1 пин, 2 сō. Даёт 2 хан.
西北飄	[shīpēpyao]	Странный фрейм. Шā, Пē, Хаку.
両風抜幟	[ryanfonchaoyaō]	Странный фрейм. Два ветра, и любая плитка.
孔雀東南飛	[hōchaoton' nanfēi]	Странный фрейм. Тон, Нан, 1 сō, 9 сō. Любой из трёх плиток из списка.

Дикие правила		
宇宙麻雀	[uchū mājan]	Космический маджонг = компьютерная игра с кучей "фичь".
字牌の順子	[jihai no shuntsu]	Шунцу из благородных. Делится на два подправила.
風円舞	[kaze enbu]	Танец ветров = шунцу ветров.
調和元たち	[chōwa mototachi]	Гармония истоков = шунцу драконов.
地球廻り	[chikyū mawari]	Вокруг Земли = шунцу из 912 и 891, суджи крюк становится бессмысленным.
新吃	[shin chī]	Новое чй = разрешает объявлять "чй" с любого игрока.
風配図	[shīsan yaochū / fū wa izu]	Роза ветров = нестандартный окурикан и при желании кан. Даёт 1 хан. Синоним: 古今東西 [kokon tōzai] – во все времена и на всей Земле.
空の一通	[sora no ittō]	Пустой ряд = Полный ряд с пропусками, но симметрией.
無限の立直	[mugen no rīchi]	Бесконечное рйчи = разрешает/требует делать ставки на каждом ходу после второго своего объявления рйчи подряд. Вариативно число объявлений может ограничиваться по количеству или по имеющимся палочкам очков на руках.
立直後の赤ドラ	[rīchi ato no akadora]	Акадора после рйчи = описывает процесс встраивания в руку.

Схема хода раздачи		
雀譜	[janfū]	Воробьиная таблица = запись хода игры – приходящие и сносимые плитки, объявления, ставки, штрафы и выплаты. В основном используется только при записи рейтинговых игр профессиональных игроков и на турнирах. Синоним: 牌譜 [paifu] – таблица плиток.
伝	[den]	История изменения руки отдельно взятого игрока.
名	[na]	Имя игрока.
取	[shu]	Пришедшие плитки.
出	[de]	Снесённые плитки.
最終	[saishū]	Завершение = конечная рука.
表記名	[hyōki-meī]	Название игры, чемпионата или правил.
表/裏ドラ	[omote/ura dora]	Верхний / нижний слой дор.
供託	[kyōtaku]	Депозит = очки в начале раунда.
幢量王牌	[ryōton wanpai]	Размер мёртвой стены.

状況	[jōkyō]	Ситуации, произошедшие в раздаче.
結果	[kekka]	Результат раздачи.
支出	[shishutsu]	Информация о выплатах.
計算	[keisan]	Текущий счёт.
整理牌譜	[seiri paifu]	Формирование таблицы плиток = заполнение листа паифу.
全体牌譜	[zentai paifu]	Всеобщий ход записи игры = подробная информация по всей раздаче.
部分牌譜	[bubun paifu]	Часть таблицы плиток = неполная запись паифу, обычно для одного игрока.
点数計算表	[ten sū kei san hyō]	Таблица счёта = ведение записей о результате раздач.
早見表	[hayami hyō]	Наглядная таблица = диаграмма ведения счёта игры.

Разные		
インフレ	[infure]	Инфляция = набор правил с дополнительными яку, увеличивающими выплаты в основном случайным образом, позволяющими обмен жетонов на очки во время игры и т.п. Имеются как комбинационные, так и ситуационные правила из одного простейшего элемента. Синоним: 通貨の膨脹 [tsūka no bōchō].
海底の直前での立直	[haitei no chokuzende no rīchi]	Рйчи перед последней плиткой = разрешает объявление рйчи, когда в живой стене осталось до трёх плиток.
おまけ付き平和	[omake tsuki pinfu]	Подходящая скидка к пинфу = при агари по рон вы можете забрать открытые фреймы руки накинвшего себе и улучшить своё пинфу.
保険	[hoken]	Страхование = оплата 1000 очков любому игроку на любую плитку, чтобы запретить объявление агари по рон на эту плитку.
光った	[hikatta]	Объявление "Хикатта!" ("Светись!") и дубль на 2d6 костях даёт х2 гнёт игроков.
捨牌自摸	[sutehai tsumo]	Снесённое цумо = снос агари плитки уменьшает выплаты на 1 хан, но ранг руки не меняется.
青短冊	[ao tanzaku]	Синяя полоска = каждая дора даёт 1000 очков к якуману кокүши мусō.
混淆老役満縛り	[honchinrō yakuman shibari]	Обн. якуман связывание = при ситуационной ничьей учитывается яку на руках.
有り有り法	[ari ari nori]	1) Группа правил = пара переключателей – куитан и атозуке. Стандарта нет. 2) Джансō. Заказ кофе или чая с молоком и сахаром. Стандарта нет.
60符打ち切り	[rokuji fū chi kiri]	Перераспределение при достижении 60 фу = если число отметок достигает 60 и выше – ранг руки увеличивается на 1 хан, а число отметок устанавливается в 30 фу.
三麻の1000点単位の点数	[sanma no sen ten tan' i no ten sū]	Тысяча очковая система оценки = альтернативная система выплат для санмā. Кроме этой существует огромное множество вариантов.
我利倍	[gari bai]	Двойная выгода = гари в индикаторе дор даёт удвоение очков при агари.
我利三倍	[gari san bai]	Тройная выгода = ака дора в индикаторе дор даёт утроение очков при агари.
四国カルスト	[shikoku karusuto]	Карстовый слой о. Шикоку = сметание плиток на столе с целью скрытия состава своей руки. Штраф – якуман.
大韓民国	[dai kan min koku]	Южная Корея = при одновременном объявлении агари по рон в якуман и канцу выплаты за якуман получает объявивший канцу игрок.
三鳥~	[san tori]	Три курицы = кбцу 1 сō, снесённые в кон, обычно подряд. Даёт 1 хан.
ミニ三元	[mini sangan]	Мини санген = снос в кон по две плитки каждого дракона. Даёт 1 хан.
宣言ドラ	[sengen dora]	Объявл. дора = оя перед броском кубиков может объявить любую плитку дорой.
役鳴き	[yaku naki]	Объявление яку = требует при агари перечислять яку, доры и дополнительные выплаты в составе руки.
単牌式	[tan pai shiki]	Формула одиночных плиток = определяет, как укладывать колоду – 2 слоя, 3 слоя, 2 шеренги, 3 шеренги, Гнездо или Гора. Гнездо орла – мешок в углублении стола.
欄数	[ransū]	Число столбцов в коне = длина ряда в коне – 6, 7 или 8 плиток.
副露況	[fūro kyō]	Положение открытых фреймов = где и как нужно держать открытые фреймы (фуро)?
暗槓況	[ankan kyō]	Положение анканцу = где нужно держать закрытый кан?
暗槓形	[ankan katachi]	Форма анканцу = открываемая пара плиток при объявлении закрытого кана.
ピンツモ	[pin zumō]	Пинфу, собранное со стены = разрешает агари по цумо для пинфу.
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.
東不聴	[ton nōten]	Индикатор раундов = можно ли убрать со стола индикаторы раундов, ветров и мест.
会議録	[kaigiroku]	Запись очков = определяет способ записи очков во время игры.
サイド計算	[saido keisan]	Повторные подсчёты = расчёты между не объявившими агари игроками.
捨て牌困難	[sutehai kon nan]	Проблемный снос = описывает действия при сносе не той плитки, что было объявлено, если активно правило требования называть снесённую плитку вслух.
重ね役満	[kasane yakuman]	Куча якуманов = 4 анканцу ветров с хадака танки на дракона. 6 якуманов.

Манеры		
作法	[sahō]	Манеры = это комфортный метод игры в маджонг с незнакомыми людьми.
散らし	[chirashi]	Рассеивание = при перемешивании поочередно тасуйте плитки со своей стороны стола и затем равномерно выталкивайте плитки от себя к остальным игрокам.
振り糞法	[furisai nori]	Бросок костей = кости желательно зажимать между указательным и безымянным пальцами, подталкивая средним снизу с подмахиванием кистью, они должны катиться с ударом о стол от угла к центру. Это официальный способ броска костей.
先動作	[saki dōsa]	Опережающее движение = держать руку над столом, закрывая обзор остальным.
先自摸	[saki zumo]	Опережающее касание = нельзя слишком быстро после хода камича хватать плитки со стены, не давая сделать объявление другим игрокам, так же после касания нельзя делать объявления. Частое нарушение штрафуются.
長考	[chō kō]	Долго думать = превышение таймаутов игры, может штрафоваться мёртвой рукой.
遅栄	[chi ron]	Поздний рон = объявление агари по рон после завершения таймаута не учитывается.
強打	[kyōda]	1) Сильный удар = слишком сильный удар плитками о бортик стола; 2) Сильный удар = проход опасной плитки.

Второстепенные		
明るさ	[akarusu]	Закон о яркости освещения в джансō. Яркость должна быть выше десяти люкс.
悪計	[akkei]	Козни = начальная рука с плохой эффективностью сбора, отсутствием преимущества, сложным выбором яку и ожиданий.
あがり	[agari]	Джансō. Стѐб. Заказ чая или кофе при трудной игре. Сокращение от агареру.
上我利役	[agari yaku]	Яку успешного завершения = сочетание плиток – некий паттерн / клише, в который вписывается набор плиток на руках, дора не даёт яку, измеряется в ханах.
上我利癖	[agari guse]	Привычка успешного завершения = стараться объявить агари с любой рукой, удовлетворяющей саишōчи, даже мусорной, иначе чувствовать себя подавлено.
上我利点	[agari ten]	Счѐт успешного завершения = текущее количество очков у игроков на руках после выплат по рон или цумо, определяемых с помощью коэффициентов "хан" и "фу".
上我利トップ	[agari toppu]	1) Верхнее успешное завершение = объявление рон или цумо с любой рукой, которая переносит игрока на первое место (или оставляет) в рейтинге текущей игры. Обычно термин используется в конце игры при брасу или мизерной разнице. 2) Верхний успешно завершивший = победитель игры в целом.
上我利逃し	[agari nogasu]	Упустить завершение = иметь шансы на объявление агари но не смочь сделать этого.
和了目	[agari me]	Улучшение дел = иметь возможность объявить агари.
和了る	[agaru]	Удачно завершить = объявить агари по цумо или рон.
和了れる	[agareru]	Джансō. Заказ. Можете подать / принести. Чай, кофе, зажигалку и т.п.
和了れる正方形	[agareru seihōkei]	Хочу квадрат = сделать по одному объявлению с каждого вашего противника.
足止め(立直)	[ashi dome (rīchi)]	Удерживание (готовности) = препятствование др. игроку сделать ход, чаще всего при рйчи оя. Обычно практикуется при мусорном содержании руки.
遊び打ち	[asobi' uchi]	Колотить в перерыв = сотрудники джансō играют др. с др. в свой перерыв.
預かり	[azukari]	1) Приѐм на хранение = перед игрой вы обмениваете некую стандартную сумму денег на чек, после чего садитесь играть – это защита от сбегających без оплаты. 2) Игра в ничью.
暖かい御茶	[attakai o' cha]	Джансō. Горячий чай. Заказ. Сокращение в маджонге: 暖茶 [dan cha].
当たり	[atari]	Выигрыш / Попадание = агари по рон, неэтично указывать др. на наброс на руки.
熱い	[atsui]	Опасный / Горячий = гнев, ярость, озлобление, негодование или возмущение в состоянии раздражения, возбуждения, волнения или нервозности.
熱い御茶	[atsui o' cha]	Джансō. Горячий чай, обычно зелёный. Заказ. Сокращение в маджонге: 熱茶 [atsu cha].
熱い絞	[atsui shibo]	Маленькое тёплое полотенце для протирания лица и рук.
当て字	[ateji]	Угадай букву = иероглифы, используемые как фонетические символы или по смыслу слова, а не по обычному чтению.
アメブラ	[amebura]	Джансō. Заказ американского чёрного кофе.
荒らす	[arasu]	Грубость = разрушение атмосферы игры – создание фонового шума, мешающего ходу игры, например, постоянное болтание, сдвигание стула, постукивание плитками, тряска или постукивание ногой, создающие ещё и вибрации, и т.п.
荒れ場	[areba]	Шторм = ситуация с большим разрывом в очках между игроками, который пока не удалось сократить в следующих раундах до брасу. Обычно означает объявление за игру множества агари от мангана и выше.
暗刻落とし	[ankō otoshi]	Потеря триплета = разрушение триплета со сносом плитки в кон с целью защиты.
胃薬	[igusuri]	Аптека в джансō. Лекарство для желудка = самое часто покупаемое.
一欠け	[ichi kake]	Одно свободное = один игрок ушёл после завершения игры.
一着目	[ichi cha me]	Первый ранг = на данный момент игрок занимает первое место по очкам в игре.
一鳴き	[ichi naki]	1) Первая звучит / Титульное звучание = объявление открытого фрейма с участием уникальной для общего кона плиткой, включая все открытые фреймы за столом.

		2) Первое звучание = укладывать первый открытый фрейм.
一鳴き聴牌	[ichi naki ten pai]	1) Титульное объявление готовности = первое объявление – рйчи. 2) Слушать плитки после первого звучания = получить тенпай с первым объявлением открытого фрейма.
一入り	[ichi hairi]	Один вошёл = один игрок присоединился к игре.
一番手	[ichi ban te]	Джансō. Первая рука = чемпион, лучший в рейтинге игрок. Синоним: エース [ēsu] – туз.
行って来い	[itte koi]	Состояние равновесия или приближения к нему в чём-то.
一手変わり	[itte gawari]	Единственная замена = рука, требующая замены одной плитки для повышения ранга или изменения ожидания.
今聴	[ima ten]	Теперь слушать = процесс ожидания завершающей плитки после достижения тенпая. От "今、聴牌したばかり [ima, ten pai shi tabakari]" (Я только что стал слушать плитки).
入り目	[iri me / hairi me]	1) Вхождение = получение тенпая за счёт именно этой плитки, не обязательно эффективной, в результате чего может требоваться замена плитки. 2) Расходы = объявить рйчи, но не успеть объявить агари, потеряв ставку.
居抜き	[inuki]	Купить с товарами = использование интерьера помещения при аренде как есть.
飲料類	[inryō rui]	Джансō. Список не алкогольных напитков в меню заказа. Напитки и соки. Синоним: 漿類 [shō rui].
一向聴大名	[ī shanten dai myō]	Княжеское направление прослушивания = состояние руки, при котором игрок чрезмерно пытается улучшить руку, но остаётся с йшантенем.
一色同順	[īsō tonjun]	Чистый ряд идентичных = общий термин для яку йпёкō, йсō санджун и йсō йонджун.
一牌	[ī pai]	Одна плитка = общий остаток плиток, способных завершить руку.
浮かせ打ち	[ukase uchi]	1) Плывучий при ударе = одиночная плитка, вне фрейма или тāцу, оставленная чтобы собрать фрейм за счёт разрушения не краевого тāцу с попыткой сбора краевого тāцу или разрушение готового фрейма для его перестроения за счёт плавающей плитки. 2) Плывучий при ударе = объявление рйчи на первом сносе. 3) Плывучий при ударе = снос игроком трёх благородных подряд в начале раздачи. 4) Плывучий при ударе = снос полностью безопасной плитки.
Пояснение: плывучий (не тонущий и всплывающий) – перемещающийся в руке между фреймами и не сносимый в кон; удар – поднятие и опускание плитки.		
上の	[ueno]	Верхний = выплата аренды за стол и долгов в джансō. Синоним: 上へ [uehe] – вверх.
内切り	[uchi giri]	Внутренний снос = метод сноса плиток в кон, беря её правой рукой ближе к верхнему левому углу с помощью большого пальца, загибаемого наружу и среднего пальца, загибаемого внутрь с доворачиванием кистью по часовой стреле по мере переноса, при котором они проворачиваются по длинной оси, в итоге переворачивая плитку вверх ногами относительно положения в руке.
打つ	[utsu]	1) Колотить / Забивать = громко играть в маджонг, стуча плиткой о стол. 2) Колотить / Забивать = оплачивать агари по рон.
絵合わせ	[e awase]	Подбор картинок = игра без раздумий, заботясь только о сборе руки.
絵が合う	[ega au]	Подобрать картинку = случайный сбор руки за счёт непредсказуемого ожидания.
獲物	[emono]	Трофеи = призы за первые места в турнирах.
黄金の一向聴	[ougon no īshanten]	Золотое направление слушания = рука с очень высоким и быстрым шансом выхода на тенпай поскольку имеет большой выбор получения конечных вариантов яку.
親孝行	[oya kōkō]	Послушание родителям = неудобное ожидание у ко-игрока, что увеличивает шансы на объявление агари оя.
置き煙草	[oki tabako]	Оставленная сигарета = зажжённая в пепельнице сигарета.
御ついで	[otsuide]	Взять дополнительно = просьба другого гостя джансō по пути подать обед.
御邪魔虫	[ojama mushi]	Помеха = объявивший рйчи в брасу на первых трёх кругах, но не собирающийся бороться за первое место в игре. えっ、ダメ？、…殺す。Что, отбитый? – убивать. (с)
鬼打ち	[oni uchi]	Дьявольские удары = играть в маджонг слишком много, долго и часто или в чрезвычайно высоком темпе.
鬼自摸	[oni zumō]	Дьявольское вытягивание = получение выгодной плитки из стены, но которую трудно встроить в руку.
俺クラス	[ore kurasu]	1) У меня есть разряд = общая уничижительно-шутливая фраза о умении играть.
俺級	[ore kyū]	2) У меня есть кйу = "я новичок", но уничижительно-шутливо.
俺段	[ore dan]	3) У меня есть дан = "я профессионал", но уничижительно-шутливо.
オロヤク	[oroyaku]	Джансō. Орояку = коктейль из オロナミン C [oronamin shi] и ヤクルト [yakuruto]. Видимо это от похмелья, но похоже с таким же успехом можно смешивать квас с кефиром.
オンリ	[onri]	Только = переход в оборону, ори и бетаори. Устаревший термин.
黄金牌	[ōgon pai]	Плитки с рубашкой из золота.
大物手	[ōmono te]	Крупная рука / «Магнат» = ханеман и выше.
オール切り上げ式	[ōru kiriage shiki]	Формула – всё округляется вверх = фу и тен, стандартный метод оценки руки.
や	[ya]	Я = восьмая благородная плитка собственной масти. Правила использования могут

		варьироваться, идёт в паре с плиткой "ю". Неизвестно является ли ценной.
么二式	[yao āru shiki]	Формула – два? = кратность гнёта оя, равная двум.
ヤクダブ	[yaku dabu]	Джансō. Двойной якуруто. Тройной будет без льда – это уже целый стакан, 240 мл.
ゆ	[yu]	Ю = девятая благородная плитка собственной масти. Правила использования могут варьироваться, идёт в паре с плиткой "я". Является ценной.
行方不明	[yukue fumei]	Пропавший без вести = неиспользованная плитка, обычно в мёртвой стене.
指運	[yubin]	Удача на пальцах = попасть пальцем в небо – случайный снос, давший хороший результат. Правши чаще выбирают плитку справа стороны, если нет разницы.
UF0、頂戴	[yufo, chōdai]	Джансō. Заказ. Якисоба быстрого приготовления.
欲	[yoku]	Жадность = собирать только дорогие руки. Синоним: ガメる [gameru].
横移動	[yoko idō]	Движение поперёк / Траверз = передача очков при расчёте между другими игроками.
横に引く	[yokoni hiku]	Тянуть набок = рука с формируемым плоским яку.
縊れ自摸	[yore zumō]	Перекручивание вытаскивания = пропуск хода из-за ограбления, неполный круг.
擦れる	[yoreru]	Перекручивание = сложности с получением эффективной плитки.
弱気	[yowaki]	Слабость = уход в оборону при объявлении другим игроком рйчи.
会員制	[kai in sei]	Система членства = внутренние правила принятия и пропуска членов и гостей в джансō, клуб или организацию другого рода.
廻銭	[kaisen]	Деньги в обращении = заёмные у джансō деньги для продолжения игры.
貸し卓	[kashi taku]	Аренда стола. Доставка на дом. В джансō обычно почасовая оплата.
化す	[kasu]	Превращающий / Придающий качество = плитка, которая может быть ограблена для получения законченного фрейма или его повышения.
片筋	[kata suji]	1) Половина линии = из-за фуритена только одна внешняя из трёх суджи плиток может использоваться для завершения руки. 2) Одна из линий = соседняя с терминальной плитка, снесённая в кон.
勝ち頭	[kachi gashira]	Лидирующий победитель = выигравший большое количество раз.
勝ち組み	[kachi gumi]	Группа победителей = те, кто достиг гентен по результатам игры.
勝ち逃げ	[kachi nige]	Бегство с выигрышем = завершить сегодняшнюю серию игр с текущим результатом, дабы не потерять набранное из-за усталости.
Термин бесструктурного свободного многодневного соревнования, в котором игроки соревнуются со своими противниками без какой-либо таблицы или системы, имея ограничение только по времени проведения мероприятия, число игр ничем не ограничено, по завершению смотрится суммарный рейтинг каждого игрока, на основании чего определяются лучшие игроки и победитель турнира.		
勝ち分	[kachi bun]	Доля выигрыша = некоторая положительная итоговая сумма очков по окончанию одной игры, идущая в общий зачёт.
過度	[kado]	Избыток = положительный рейтинг игры, ссылается на результат.
過牌	[ka pai]	Превышающая плитка = ненужная плитка, сносимая на первых кругах игры.
かっぱぎ	[kappagi]	1) Выиграть по-крупному. 2) Законный отъём = выиграть в раздаче большое количество очков, обычно по рон.
被る	[kaburu]	1) Повторное событие = получить плитку, идентичную снесённой, быть оя и т.п. 2) ??? Оплакивать = оглядываться на снесённые ранее идентичные плитки, из которых в итоге можно было бы получить кбцу или пару.
仮眠	[kamin]	Джансō. Немного поспать = разрешается немного вздремнуть пока открыто, в нерабочее время джансō за такое могут оштрафовать.
観戦	[kan sen]	Наблюдение за ходом сражения = смотреть чужую игру. Может быть запрещено в джансō.
完全一向聴	[kanzen ī shanten]	Совершенное направление прослушивания = й шантен рука с двумя рянами и шанпоном.
槓逃げ	[kan nige]	Квартет побег = объявление канцу с последующим вынужденным уходом в оборону.
艱牌	[kan pai]	Лишённый плитки = любой недособранный фрейм – тāцу, тоицу.
菊池寛	[Kikuchi Hiroshi]	菊池寛 [Kikuchi Hiroshi, 1888.12.26-1948.03.06, aka Kikuchi Kan] = первый президент Японской федерации маджонга.
期待値	[kitaichi]	Математическое ожидание = шанс завершить руку с получением некоторого количества очков.
切り込み隊長	[kiri komi taichō]	1) Командир по врезке / Надёжный игрок = игрок, старающийся не допустить хода рйчи игроком, делающий все возможные объявления, не допускающие им хода. 2) Начальник ударного корпуса = сносящий много опасных плиток, при этом другие дома расширяют у себя набор безопасных плиток.
切る来る	[kiri kuru]	Снести и вытянуть = вы снесли ненужную плитку, но она снова вам зашла.
切れる	[kireru]	1) Отрезать = быстро принимать решения. 2) Резать = обижаться из-за нелепых происшествий в игре.
喰い上がる	[kui agaru]	Подверженные подъёму = ограбленные плитки игроком не слева.
喰い下がる	[kui sagaru]	Подверженные спуску = ограбленные плитки игроком слева.

喰いしん坊	[kui shinbō]	Обжора = любитель объявлять открытые фреймы.
喰い散らかす	[kui chirakasu]	1) Подвергаться беспорядку = бездумный сбор руки. 2) Разбрасывать еду = рука с тремя открытыми фреймами, обычно бессистемными.
喰い取り	[kui tori]	Подвержение взятию = ограбить плитку, идентичную имеющейся в руке.
喰い取る	[kui toru]	Требование к взятию = изменение порядка взятия плиток со стены в результате некоторых действий игроков. Стандартно это только объявления.
喰い仕掛ける	[kui jikakeru]	Недоделанные требования = пантомима – взгляд, тыкать пальцем. Тишина.
喰い流す	[kui nagasu]	1) Подверженная спуску = ограбленная у вас из кона плитка. Процесс изъятия. 2) Поедание потока = переход хода вследствие объявления открытого фрейма, особенно при переходе на следующий обход ходов.
喰い流れる	[kui nagareru]	Подверженная впадению = плитка росы, указывающая на вас. Процесс встраивания.
喰い伸ばし	[kui nobashi]	Размазывать еду = объявлять открытые фреймы без уменьшения числа шантен.
喰い伸ばす	[kui nobasu]	Растягивать рацион = иметь на руках два соседних тацу, образующих длинное шунцу и собрать два шунцу на их основе.
喰いっぱぐれ	[kui ppagure]	Пропуск требования = запоздалое объявление открытого фрейма.
腐る	[kusaru]	Расстраиваться / Скисать = постоянно высказываться о своих неудачах.
崩す	[kuzusu]	Разрушать = опрокинуть плитки стены или руки.
屑手 (牌)	[kuzu te (hai)]	Мусорная рука = рука с большим числом шантен, которая вряд ли достигнет тенпая.
口三味線	[kuchi jamisen]	1) Сладкие слова / Подражать голосом шамисену = противник, пытающийся ввести в заблуждение ложью. 2) Вербальный шамисен = балабол.
倶楽部	[kurabu]	Клуб, джансō.
クルー	[kurū]	Сотрудник клуба. Источник: джансō "Тану".
黒五	[kuro go]	Чёрная пятёрка = обычная плитка, не ака дора.
黒牌	[kuro pai]	Чёрная плитка = весь рисунок плитки чёрного цвета – все ветра, 2, 4 и 8 пин.
空冷機	[kūrei ki]	Кондиционер. Любое электрическое оборудование для охлаждения помещения.
契機手	[keiki te]	Рука-шанс = очень хорошая начальная рука. Синоним: 配牌妖 [hai pai yō] – волшебная раздача.
尻喰う	[ketsu kū]	Кусать зад = облажаться.
欠乏	[ketsubō]	Нехватка = отрицательный рейтинг игры, ссылается на результат.
拳闘の袋	[kentō-teki fukuro]	Мешок с песком / Боксёрская груша = игрок, многократно накинувший в рон или каждому накинул в рон.
腰が重い	[koshi ga omoi]	Устало работать = собирать руку в закрытую.
腰が軽い	[koshi ga karui]	Бодро работать = собирать любую руку из чего попало, лишь бы можно было объявить агари, в ход идут любые доступные плитки.
炬燵	[kotatsu]	Котацу = вокруг стольное одеяло для сохранения тепла у ног зимой, на обратной стороне стола может крепиться электрический обогреватель.
乞食麻雀	[kojiki mājan]	Нищий маджонг = игра с только дешёвыми руками при объявлении агари.
小場	[koba]	1) Малый раунд = ситуация, когда никому не удаётся собрать дорогую руку. 2) Малый раунд = ситуация с малым разрывом по очкам между первым и последним местом.
紅一色	[kō' īsō]	Алый одноцвет = общее название для якуманов "единственная женщина" и "багровый павлин".
好形	[kō kei]	Хорошая форма = высоко эффективная форма многостороннего ожидания, требующая малого количества взятий плиток для объявления агари.
講釈	[kōshakū]	Лекция = разбор раздачи для повышения квалификации игрока.
交通事故	[kōtsūjiko]	ДТП = агари по рон на первом или втором круге. Речь о накинувшем.
公団住宅麻雀	[kōdan-jūtaku mājan]	Маджонг в многоквартирном доме = нелегальное джансō с заоблачными ставками.
工事中	[kōji chū]	Идёт строительство / Идут ремонтные работы = восстановление обрушения.
好牌	[kō hai]	Хорошие плитки = плитки, подходящие вам.
好配牌	[kō hai pai]	Хорошее сочетание плиток = дорогая рука или с низким шантеном с раздачи.
客打ち	[kyaku uchi]	Играющий как гость = служащий джансō пришёл поиграть как гость.
客層	[kyakusō]	Джансō. Гости / Клиенты = база посетителей, приобретающих услуги джансō.
急所	[kyūsho]	Важный момент = трудно достижимое состояние руки до получения тенпая.
競技系	[kyōgi kei]	Спортивная родословная = упоротый на рейтинговой игре, постоянно кивающий в согласии, сообщающий о начале сортировки плиток, которую делает астрономически долго, объявляющий на агари по цумо "рон" и т.д., и т.п.
瓦落多立直	[garakuta rīchi]	Мусорная готовность = дешёвая рука с плохим ожиданием и объявленным рйчи.
癌牌	[gan pai]	Меченная плитка = плитка с повреждениями или явными особенностями, позволяющими определить её достоинство.
愚形待ち	[gukei machi]	Глупая форма ожидания = тенпай с неудобной формой ожидания.
芸者が乗る	[geisha ga noru]	Пришедшая гейша = ура дора.

芸者を揚げる	[geisha wo ageru]	Пригласить гейшу = правило вареме.
月間賞	[gekkan shō]	Джансō. Ежемесячная премия = приз для потратившего больше всех денег или лучшего игрока. Возможны различные номинации в зависимости от джансō.
激自摸	[geki tsumo]	Сильное вытаскивание = получение со стены очень хорошей плитки.
下駄	[geta]	1) Гета = вспомогательный ящик для чистки плиток, так же используется для "сохранения" промежуточного состояния игры. При ручной чистке все используют угол стола, упирая плитки в его бортик. 2) Гета = деревянные сандали.
下駄牌	[geta hai]	Гета (деревянные сандали) плитки = китайские плитки огромного размера.
ゲーム代込みでチャラ	[gēmu dai komi de chara]	Джансō. (Я) оплачиваю след. игру = поочерёдная оплата стола между друзьями.
御案内	[go an' nai]	Джансō. Уведомление, указание, приглашение.
御規	[go tadashi]	Правило почтительности = гость впервые пришедший в джансō.
五百点棒	[go hyaku ten bō]	Пятисот очковая палочка = не стандартная палочка зелёного цвета с пятью точками.
ゴバラ	[gobara]	Джансō. Размен денег на более мелкие.
芥手	[gomi te]	Мусорная рука = очень или самая дешёвая рука.
豪運	[gō ūn]	Превосходящая удача = получить огромную удачу.
逆両	[gyaku ryō]	Размен = обмен счётных палочек на более мелкие при выплатах.
ギャル雀	[gyaru jan]	Гяру джан = популярное название джансō, где работают молодые женщины.
ギャル面	[gyaru men]	Сотрудница джансō.
際限霊	[saigen rei]	Дух рубежа = игрок, объявляющий рйчи без крюков и опасных плиток на плохой руке в брасу.
嘖々 / サクサク	[sakū-saku]	1) Действовать без промедления. Продолжать игру без проблем. 2) Хрустящий (сухой), хлопья, делать умело и эффективно, делать быстро, гладко протекать, (арх.) звук льющейся жидкости, (арх.) говорить чётко.
刺さる	[sasaru]	Встрять = набросить на руку и оплатить агари по рон. Обычно это большие выплаты.
指す	[sasu]	Играть, делать ход в игре.
三角の卓	[san kaku no taku]	Треугольный стол = полуавтоматический или автоматический стол для санмā.
三大・役満	[san dai yakuman]	Три объёмные тяжёлые работы = три самых часто собираемых якумана – кокūши мусō, сўанкō и даи сан ген.
三瓶です	[Sanpei, desu]	Санпей, дес = омоним на три северных ветра при вытаскивании их одним игроком в санмā. Имя собственное.
車輪役	[sharin yaku]	Общее название для якуманов даишарин и шōшарин.
向聴押し	[shanten' oshi]	Давление стороны прослушивания = долгое отсутствие продвижения в сборе руки.
仕事	[shi goto]	Задание = то, что требуется сделать, следуя правилам.
失踪	[shis sō]	Исчезновение = кто-то из игроков больше не появляется, чаще всего из-за долгов.
失敗する	[shippai suru]	Потерпеть большую неудачу, сильно ошибиться. Синоним: ヘくる [hekuru].
渋茶	[shibu cha]	Терпкий чай = крепкий или горький зелёный чай.
新規名札	[shinki nafuda]	Новая карточка = анкета нового гостя, запись его пожеланий и хотелок для улучшения услуг, но владельцам джансō обычно насрать на всё это.
新聞、持って来て	[shinbun, motte kite]	Принеси газету = фраза чтобы позлить долго думающего игрока слева.
酒精類	[shusei rui]	Джансō. Список алкогольных напитков в меню заказа.
出世の妨げ	[shusse no samatage]	1) Препятствие для продвижения = дора, которую жалко выбросить, что станет причиной потери возможности объявить агари. 2) Помеха успешной жизни = плитки, которые снижают ранг руки или ухудшают ожидание, поэтому желательно должны быть заменены. В некоторых случаях замена одной-двух плиток позволяет получить более дорогое яку, чем имеется сейчас.
硝子	[shōshi]	Стекло = прозрачные окружающие условия. Синоним: ガラス [garasu].
硝子の賽子	[shōshino saikoro]	Стеклянные кости = делать очень аккуратный бросок костей.
勝負所	[shōbu dokoro]	Решающий момент, победа или поражение.
小便	[shōben]	Моча / Малые удобства = отскок костей от стены плиток. В некоторых правилах стола требуется бросать кости так, чтобы они отскочили от стены, но при её разрушении или вылете со стола полагается штраф.
勝利	[shōri]	Победа = рукожопая установка верхнего слоя стены с его разрушением при установке на нижний слой. Чаще всего стена разлетается в форме буквы "V". Синоним: ビクトリー [bikutorī].
勝率	[shōritsu]	Коэффициент побед = процент побед в игре или матче. Процентное соотношение трех первых мест рассчитывается как 3-0, второго места – как 2-1, третьего места – как 1-2, четвертого места – как 0-3, отличается от верхнего процента.
四っ単	[suttan]	Четыре одиноких всадника = шанпон на 4-4 при сўанкō. Кровавый дождь.
捨て牌国士	[sute pai kokūshi]	Патриот со снесёнными плитками = плитки в вашем коне с плитками в руке позво-

		ляют получить якуман кокуши мусō.
スポーツ麻雀	[supōtsu mājan]	1) Спортивный маджонг = пари, игра без ставок, алкоголя и сигарет. 2) Спортивный маджонг = бӯ-маджонг, старый японский вариант правил игры. 3) Спортивный маджонг = китайский международный вариант правил игры.
隅一	[sumi ichi]	Загнанный в угол = потерять лидерство, а потом не иметь возможности объявить ни одного агари до конца игры или к текущему моменту времени.
四喜和	[sū shī hō]	Гармония четырёх ветров / Завершение с четырьмя ветрами = общее название для малых и больших четырёх ветров.
スーパー仁君	[sūpā hitoshi kun]	Супер милосердный монах = состояние когда вы собираете дорогую руку и при этом имеете высокий шанс на объявление агари, уверены в успехе и объявляете рйчи.
精神面	[seishinmen]	Интеллектуальный / умственный / ментальный + план / аспект / уровень = о воздействии результата игры на игрока. Обычно переводится «ментальный план».
正準手	[sei jun te]	Настоящий стандарт руки = танпин, стремление к нему из пинфу или тан'яо.
聖獸: 青龍・朱雀・白虎・玄武	[seijū: seiryū, suzaku, byakko, genbu]	Священные звери = лазурный дракон (восток), алый воробей (юг), белый тигр (запад), тёмный воин (черепаха со змеей вместо хвоста, север). Масть цветов или драконов.
馳走	[chisō]	Джансō. Угощение = бесплатное, включенное в стоимость аренды стола. Синоним: 接客 [sekkyaku] – сервис.
積極思考	[sekkyoku shikō]	Позитивное мышление = отговорка о достаточности быть выше точки гентена. Синоним: 積極志向 [sekkyoku shikō] – позитивное стремление.
接待麻雀	[settai mājan]	1) Маджонг приём = игра при встрече с деловыми партнёрами. 2) Развлекательный маджонг = игра для развлечения собеседника.
速度違反	[sokudo ihan]	Превышение скорости / Превышение темпа = тенпаи, рйчи или агари на первом-втором круге раздачи.
そして誰もいなくなった	[soshite dare mo inaku natta]	Джансō. И тогда не осталось никого = когда трое уходят, говоря, что им что-то не нравится, но на самом деле они скорее всего вели нечестную игру.
外切り	[soto giri]	Наружный снос = метод сноса плиток в кон с опрокидыванием их плашмя.
ソフトピン	[sofuto pin]	Джансō. Мягкий пин = отсутствие или низкий курс шūги и умы. Курс = тенпин.
染め屋	[some' ya]	Маляр = игрок в процессе сбора яку хон'ицу, чин'ицу или другого одноцвета.
ツガン	[zugaŋ]	Состояние, когда крайне сильно не везёт. 片山まさゆき [Katayama Masayuki, 1959.4.20]. Y.T.
全員不聴	[zen'in nōten]	Все не слушают = за столом нет игроков со статусом тенпаи.
全敗	[zen pai]	Полное поражение = состояние проигравшего игрока.
ゾロ	[zoro]	Два, двойной, дважды, дубль, дублет. Нечто, связанное с цифрой 2.
ゾロ目	[zoro me]	Дублет = бросок пары костей с выпадением одинакового значения на обоих.
ゾロ目ドラ	[zoro me dora]	Пара гонгов = при выпадении дубля [вариативно только единиц] на костях открывается дополнительная дора. Вариативно мёртвая стена – 8 тонгов, две омоте доры.
象牙牌	[zōge hai]	Плитки из слоновой кости.
体育会系	[taiiku kai kei]	Спортивно настроенный = пытаться победить в игре, не обращая внимания на результаты других игроков, продвигаясь к первому месту только за счёт своей руки.
逮捕	[taiho]	Арестован = наброс другому игроку при сборе явного яку или при попытке получить ранний тенпаи. Сюда можно добавить слова "захват" и "похищение" за ограбления.
大局観	[tai kyoku kan]	Широкий взгляд = видение своей перспективы в той или иной игре, мероприятии, или на протяжении некоторого времени.
竹屋の火事	[takeya no kaji]	Пожар в магазине бамбуковых изделий = раздача с большим числом объявлений открытых коцу. Звучание объявлений похоже на звук горения бамбука.
竹ちゃんマン	[take chan man]	Бамбуттик >_< = игрок, собравший яку хон'ицу или чин'ицу на бамбуках.
鉄火場 / 賭場	[takkeba / toba]	Поле боя / Игорный дом = букмекерская контора.
旅打ち	[tabi uchi]	Колотить в путешествии = играть в маджонг в дороге; странствовать по джансō в разных регионах.
短気な線	[tankina sen]	Горячая линия = один игрок пытается обыграть второго многократным агари по рон.
茶柄麻雀	[chagara mājan]	1) Чайный узор = маджонг с расчётами по ставкам после каждой раздачи. 2) Чайный узор = игра с одной раздачей или до первой смены оя.
千鳥積み	[chidori dzumi]	Построение тысячи птиц = мастерство владения плитками – построение стены и руки, оно же позволяет вести нечестную игру, совершая обмен плиток.
吃牌	[chī pai]	Плитка дармоеда = плитка, которую можно использовать для сбора шунцу.
中国語の勉強	[chūgokugo no benkyō]	Изучать китайский язык = играть в маджонг.
中国麻将	[chūgoku mājan]	Китайский маджонг. Простая популярная за пределами Японии версия правил.
陳魚門 [Chén Yú Mén / Chin Gyomon] / 陳政鏞 [Chén Zhèng Yáo / Nobumasa Kagi]		Чхэн Йю Мэн / Чхэн Чжэнг Йао, 1816 – 1878 гг., пв. Чжэдьжианг, г. Нингбō, допущен к императорским экзаменам. Фундаментальный разработчик правил маджонга.
浙江省	[zhèjiāng shěng]	Провинция Чжэдьжианг = регион зарождения правил маджонга.
寧波	[níngbō]	Город Нингбō = родина маджонга.
長期休暇	[chōki kyūka]	Санмā. Длительный отпуск = игра на четверых (с игроком вне стола), в которой северный игрок не может вступить в игру из-за постоянных объявлений агари оя.

籌馬	[chō ma]	Счётная фишка = название счётных палочек в Китае, официальное в Японии.
ツカン	[tsukan]	Состояние отсутствия чего-либо или кого-либо.
ツカンコ	[tsukanko]	Сильно невезучий человек.
ツカンポ	[tsukanpo]	Состояние, когда сильно не везёт. Не достигать цели.
月	[tsuki]	Луна = случайно удачно сложившиеся обстоятельства; суеверный человек.
月牌	[tsuki hai]	Лунная плитка = счастливая плитка, приносящая удачу. Синоним: エース牌 [ēsu hai] – лучшая плитка.
積み符	[tsumi fu]	Добавлять отметку = процесс добавления одной счётной палочки ренчанов к их общему количеству.
冷たい御絞い	[tsumetai oshibori]	Маленькое холодное / ледяное полотенце для протирания лица и рук.
冷たい御茶	[tsumetai o' cha]	Джансō. Холодный чай. Заказ. Сокращение в маджонге: 冷茶 [rei cha].
自摸上我利	[tsumo agari]	Завершение руки самостоятельно вытянутой из стены плиткой.
自摸切り立直	[tsumo giri rīchi]	Взятие и снос с объявлением рйчи за одно действие.
自摸られ貧乏	[tsumorare binbō]	Бедность из-за объявлений агари по цумо другими игроками = потеря очков без наброса на руки и без собственных объявлений агари.
手役派	[te yaku ha]	Фракция штрафников = игроки, предпочитающие собирать самые дорогие яку из возможных в начальных условиях.
手役含み	[te yaku bukumi]	Намёк на паттерн руки = перспективная начальная рука.
手が重い	[tega omoi]	Тяжёлая рука = рука, с которой трудно объявить агари (плитки или процесс сбора).
手が軽い	[tega karui]	Лёгкая рука = рука, с которой легко объявить агари (плитки или процесс сбора).
手変わり	[te gawari]	Изменение руки = процесс взятия и сноса разных видов плиток.
手三味線	[te shamisen]	1) Рука шамисена = делать вид, что плитки бесполезны, прикидываться шлангом. 2) Не вербальный шамисен = мельтешащий.
鉄吃	[tetsu chī]	Железное (неопровержимое) дармоедство = все объявленные шунцу.
鉄鳴き	[tetsu naki]	Железная вокализация = все объявленные фреймы.
手なり	[tenari]	1) Составить руку = честная игра, использовать хаипаи и зумō для объявления агари. 2) После руки = пытаться завершить структуру руки за минимум сносов.
手成り	[te nari]	Плодоношение руки = самособирающаяся по ходу игры рука, для которой не требуется делать сложный выбор дальнейшего развития.
手拍子	[tebyōshi]	Отстукивание такта рукой, вдруг начать и закончить.
鉄板	[teppan]	Жаргон. Железный = трудный, сложный; невозможный, невыполнимый. Синоним: 難い [katai].
鉄砲	[teppō]	1) Ружьё = общее название плитки «семь пин» из-за их схожести формы. 2) Ружьё = азартный термин, означающий игру без денег.
手広い	[tebīroi]	Обширный (пространство) = открытость для широкого круга людей.
聴子シャンコ	[tenko shanko]	Прослушивать достойно = плитки заходят не так, как вам хотелось бы.
点読	[ten tō]	Считыватель очков = электронное устройство для ведения счёта игры, считывает информацию о тенбō и отображает счёт на табло.
天鳳	[ten hō]	Феникс в небе = это онлайн сервер tenhou.net.
聴牌契機	[ten pai keiki]	Шанс слушания плиток = выбор яку и сносов с наиболее вероятным достижением тенпая для данной руки.
テンパイクン	[ten pai kun]	Тенпаи-кун = имя воробья-маскота федерации маджонга.
聴牌煙草	[ten pai tabako]	Слушать плитки и закурить = при достижении тенпая вздохнуть с облегчением и закурить. Курить можно только в джансō и кофейнях, иначе штраф.
聴牌取らず	[ten pai torazu]	Не принимать прослушивание плиток = игнорировать тенпаи при его достижении.
モチモチ	[mochi-mochi]	1) Упругость = глаза (ценных), которые вы можете повесить до нового яку.
対死	[toi sū]	2) Перед смертью = иметь в основном благородные плитки на руках и получить мотивацию сбора дорогой руки.
対子手	[toitsu te]	Рука парных = имеется большое число тоицу на руках.
特製カレー拉麵	[tokusei karērāmen]	Джансō. Специальный карри-рамен = индивидуальный заказ лапши.
トップ目	[toppu me]	Лидер пунктов = игрок, занимающий первое место по очкам в данный момент.
トップ賞	[toppu' shō]	Главный приз в джансō. Комиссия = дополнительные выплаты победителем для джансō, составляющие 100 Йен, на которые джансō обязано организовывать турниры с призами, др. тематические мероприятия или некоторый бесплатный сервис.
トリプル	[toripuru]	Джансō. Тройной = дублирование заказа двух других гостей для себя.
東ラス	[ton rasu]	Последний восток = последняя обязательная раздача в восточном раунде.
遠い	[tōi]	Дальний = большой отрыв по очкам; большое число шантен; противник не слева.
第一ヒント	[dai ichi hinto]	Первая подсказка = намёк на ожидание рйчи-игрока, второй бывает очень редко.
第一流	[dai ichi ryū]	Первоклассный = профессионал, лидер команды победителей.
打点	[da ten]	Выложить по списку = размер выплаты за агари.
大兜	[dai tō]	Большой шлем = тройной якуман или за столом три банкрота.
ダブル	[daburu]	Джансō. Двойной = дублирование заказа другого гостя для себя.

大名打ち	[dai myō uchi]	Княжеский снос = стиль сбора наиболее дорогих рук за счёт пожертвования скоростью сбора руки и более высоким начальным числом шантен.
打撃派	[dageki' ha]	Фракция удара = агрессивные игроки, предпочитающие стратегию нападения.
断然トップ	[danzen toppu]	Лучший из лучших = лидер игры, сильно опережает второе место по очкам.
断然ラス	[danzen rasu]	Худший из худших = большой отрыв предпоследнего места от последнего.
ジャイ案	[jai an]	"Не так ли?" предложение = тот, кто навязывает свои эгоистичные правила, пытаясь доказать свою правоту, делая предложение, и говорящий при этом "не так ли?".
邪魔碰	[jama pon]	1) Помеха для пона = более раннее объявление шунцу с равным приоритетом по правилам стола объявление кōцу, используемым в джансō. 2) Пон-препятствие = более раннее объявление кōцу с равным приоритетом по правилам стола объявление шунцу, используемым в джансō.
雀鬼	[jan ki]	Демон-воробей = игрок высочайшего класса, лучший из лучших. Личное прозвище и титул 桜井章一 [Sakurai Shouichi, 1943.08.04].
雀鬼会	[jan ki kai]	Ассоциация опытных маджонг игроков = организация, созданная 桜井章一 [Sakurai Shouichi, 1943.08.04]. Также правила стола от Сакурая.
雀熊	[jan kuma]	Маджонг медведь = человек, зарабатывающий на жизнь игрой в маджонг.
雀豪	[jan gō]	1) Превосходящий воробей = известный хороший игрок в маджонг. 2) Превосходящий воробей = автоматический стол от ООО «Ден мото ōтомёшон».
雀聖	[jan sei]	Человек, пишущий о маджонге. Гений маджонга. Титул 阿佐田 哲也 さん [Asada Tetsuya san, 1929.03.28 – 1989.04.10] aka 色川 武大 [Irokawa Takehiro]. Достижение: 東一局五十二本場.
雀ボーイ	[jan bōi]	Маджонг-мальчик = подрабатывающий в джансō сотрудник.
雀龍.com	[jan ryū dotto komu]	Janryu.com = это веб-сайт, который был запущен в сентябре 2008 года. Официальное название сайта: "Mahjong-no-Janryu.com". Мобильная версия была запущена в октябре 2010 года. Миссия сайта: "улучшить имидж и социальный статус маджонга".
雀龍門	[jan ryū mon]	Маджонг школа дракона = популярный реалистичный онлайн 3D симулятор игры от ООО "NC Japan".
雀曆	[jan reki]	Воробьиный календарь = карьера игрока, расписание соревнований и турниров.
ジカドリ	[jikadori]	Получающий выплаты в данный момент = объявление агари по рон не тем игроком, что ожидалось.
次局	[ji kyoku]	Следующая партия = идущая после смены оя.
マグ雀	[magu jan]	Магнитный воробей = плитки для автоматических столов Синоним: 磁雀 [ji jan].
焦らし作戦	[jirashi sakusen]	Раздражающая тактика = действие новичка, думающего делать объявление или нет, но не делающего его или долго думающего, что снести, но сносящего изначально выбранную плитку.
次位牌	[jī hai]	Следующая плитка = следующая по порядку плитка, согласно стандартной последовательности рйпаи. Может различаться в разных регионах.
潤滑油	[junka tsuyu]	Смазочные масла = неумелая игра. Надо смазать, чтоб шла быстрее.
十日	[jū ka]	Десять дней = стёб на фразу "десять секунд" над долго думающим. Ага, "7 дней". 🤪
渋滞	[jūtai]	Задержка / Пробка = специально долго думать над сносимой плиткой, а когда следующий игрок тянет руку и берёт плитку со стены – делать замечание о опережающем взятии.
十秒	[jū byō]	Десять секунд = термин шōги, оставшееся время для того, чтобы сделать ход, иначе признаётся поражение. Данная фраза произносится как можно тише, но, чтобы её было слышно, для того чтобы позлить долго думающего.
序ん柄節	[jon gara bushi]	Мотив в стиле пролога = постоянное состояние шамисена.
出入り禁止	[deiri kinshi]	Джансō. Запрет на вход = список тех, кому запрещён вход и обслуживание. Синоним: 断り札 [kotowari fuda] – отказная карта.
デカイ牌	[dekai pai]	Большие плитки = плитки следующего размера. Размеры: 9, 12, 16, 18, 20, 22, 24, 27, 30, 32, 34, 36, 37, 38, 40, 42, 44, 48, 52, 56 мм. Возможны иные размеры.
デバサイ	[debasai]	Рон с заранее выбранного вами игрока, с которого вы хотели объявить агари.
出場、最高	[deba, saikō]	Лучшее место выхода = объявление агари по рон с наиболее выгодного игрока.
出場所最高	[debasho saikō]	1) Некультурная фраза. Своё лучшее место = первое место по результатам игры. 2) Своё лучшее место = при наличии выбора – то место, где вы хотите сесть. 3) Превосходный выход (на публику) = пренебрежительная похвала при набросе в рон: "да откуда ты вылез".
ドラ単騎	[dora tanki]	Гонг верховой = танки ожидание в джантō или кōцу дор.
ドラ爆	[dora baku]	Гонг бомба = большое число дор в руке при объявлении агари.
ドラ含み	[dora bukumi]	Содержащий гонг = шунцу или тōцу с вхождением дор.
同業者	[dōgyōsha]	Коллега = запрет посещения джансō сотрудникам других джансō.
同卓する	[dō takusuru]	Тот же стол = сидеть за одним столом.
同順	[dō jun]	Тот же ряд = восстановление шунцу идентичного разрушенному за 4 хода.
萎える	[naeru]	Вянуть = сильно устать; состояние после выплаты большой игровой ставки.
中絞り	[naka shibori]	Средняя апертура (треть) = ожидание на одну из средних трёх плиток, при этом воз-

		можно наличие цепляющего рйчи.
中目	[naka me]	Средний ранг = получение яку среднего ранга из диапазона возможных при приходе некоей плитки для руки со сложным многосторонним ожиданием, которое не является самым худшим или лучшим из возможных. Термин не используется из-за редкости таких ситуаций и отсутствия необходимости в этом.
鳴き麻雀	[naki mājan]	1) Звучащий маджонг = маджонг с названием достоинства сносимой плитки. 2) Звучащий маджонг = стиль игры, когда делается много объявлений.
鳴き後れ	[naki okure]	Отставание звучания = сетевой маджонг с большим пингом до сервера может иметь рассинхронизацию при отправке пакета с объявлением фрейма, в результате чего сервер может получить пакет после окончания таймаута с последующим его отклонением.
長麻雀	[naga mājan]	Длинный маджонг = обычный современный рйчи маджонг в сравнении с другими вариантами правил по ощущениям скорости течения игры, распространёнными в Японии – бӯ маджонгом и на троих.
名川彦作	[Nagawa Hikosaku]	Нагава Хикосаку = учитель английского, вернувшийся из Китая, первый привёзший плитки маджонга в Японию на Сахалин (Карафуту) в 1910 году, куда он был направлен, и обучивший играть своих коллег по работе.
難関突破	[nankan toppa]	Преодоление трудности = объявление агари в сложной раздаче.
南山荘	[nan zan sō]	Имение Долголетия = первое джансō в Японии, открывшееся в 1927 г. на перекрёстке 数寄屋橋 [sukiyabashi] (здание Sony) и легализованное в 1931 г., владелец 平山 三郎 [Hirayama Saburō].
逃げる	[nigeru]	Убежать = из-за долгов, с выигрышем или уйти в другое джансō. Синоним: 逃ける [fukeru].
二鳴き	[ni naki]	1) Вторая звучит = объявить фрейм на второй копии некоей снесённой плитки. 2) Второе звучание = укладывать второй открытый фрейм.
抜き打つ	[nuki utsu]	Пропуск и снос = сносить нужные плитки, игнорировать агари плитку.
抜く	[nuku]	1) Вытаскивание = получение денег от соперника в азартной игре. 2) Превосходить = быть в хорошем расположении духа.
温々	[nuku-nuku]	Тепло и уютно для себя; Нагло.
抜ける	[nukeru]	Выходить = быть на шаг впереди. Выбиваться из общего строя. Слишком размытый смысл термина. Может иметь отрицательный смысл, некоторые думают именно так.
緩い	[nurui]	Не крутой = плохой стиль выкладывания сносимой плитки в кон.
上り / のぼり	[nobori]	Восхождение = вертикальный флаг у входа – игра без ставок, питья и курения.
のみ手	[nomi te]	Только рука = агари с рукой, в которой только одно яку без дор, обычно на 1 хан.
ノラス打法	[non rasu dahō]	1) Не последний метод сноса = играть с большой осторожностью, дабы не попасть на последнее место по результатам игры. 2) ??? Не последний способ удара = стараться обанкротить противников до того, как закончится игра.
入賞	[nyū shō]	Получение премии или приза.
牌価値論	[hai kachiron]	Теория стоимости плитки = теория вероятностей, шанс получения законченного фрейма и тенпя на основе конкретной одиночной плитки, тоицу или тацу.
牌技指導	[hai gi shidō]	Инструктаж по искусству плиток = обучение мошенничеству или красивым движениям для съёмки фильмов.
牌勢	[hai sei]	1) Энергия плитки = степень эффективности плитки в данной руке. 2) Энергия плиток = суеверие, эзотерические ощущения от плиток.
早上我利	[haya agari]	Раннее повышение собственной выгоды = объявление агари в пределах нескольких кругов игры, обычно до шести.
払い働き	[harai bataraki]	Джансō. Оплата долга в день зарплаты.
日和る	[hiyoru]	Быть уклончивым = бояться атаки противника и отступить.
引っ掛かる	[hikkakaru]	Попасться = состояние, когда игрок слишком увлечён и совершает ошибки, которые он обычно не делает – слишком позитивный настрой на игру, спешка, чрезмерный энтузиазм, быть прижатым или неуправляемым.
引き	[hiki]	Скидка / Покровительство = накопление силы эффективности плиток.
引き上がる	[hiki agaru]	Скидка повышается = увеличение силы эффективности плиток руки.
引きが強い	[hiki ga tsuyoi]	Высокая скидка = накопление большой силы эффективности плиток руки.
引きが弱い	[hiki ga yowai]	Низкая скидка = накопление малой силы эффективности плиток руки.
引き戻し	[hiki modoshi]	Возвращённая обратно = повторно вытянутая плитка идентичная ранее снесённой и оставленная в руке.
引き戻す	[hiki modosu]	Возвращение обратно = повторное вытягивание плитки в текущий момент времени идентичной ранее снесённой плитки.
人に着く	[hito ni tsuku]	Человек, занявший место = сидеть там, где тебе везёт в игре.
人の嫌がる 三面聴	[hito no iyagaru sanmen akira]	Не любитель многосторонних ожиданий. Многосторонние ожидания нельзя просто просчитать по кону.
不調	[fuchō]	Неудача = плохое настроение из-за невезения.
振り込みマシン	[furikomi mashin]	??? Транзакционная машина / Банкомат = тот, кто часто накидывает на руки.

振り込み魔神	[furikomi majin]	Дьявол транзакции = мастер игры с целью получения оплаты агари по рон или тот, кто его оплачивает в крайне злом состоянии из-за текущей суммы выплат.
振る	[furu]	Выдавать = общий термин для хōджū плитки и транзакции.
振った人	[furutta jin]	Выдающий / Выплачивающий = набросивший на руку в рон. Синоним: 放銃者 [hōjū sha] – человек с ружьём.
変則待ち	[hensoku machi]	Нерегулярное ожидание = многостороннее ожидание за пределами базового списка, не дающее завершения структуры руки или её части с учётом выполнения саишōчи, во всех или отдельно взятых случаях, может повторять базовые ожидания, имея при этом дополнительные соседние плитки.
補殺	[hosatsu]	Содействие / Помощь = случайно или намеренно подыграть другому игроку, улучшив его шансы на объявление агари или яку руки – чаще всего это мошенничество, но также один из способов защиты, чтобы набросить в более дешёвую руку. Синонимы: 御引き [ohiki] – покровительство / アシスト [ashisuto].
混淆老	[hon chin rō]	Полностью смешанные старцы = общее название для яку хон' ицу (пол-изобилия), чин' ицу (полное изобилие) и хонрōтō (мудрецы / все важные).
鳳凰・麒麟・亀・竜 神様	[hōō, kirin, kame, tatsu] [kami-sama]	Феникс (химера фэнхуан), единорог (однорогий олень в чешуе), черепаха и дракон = конфуцианство, четыре начала – естественные задатки гуманности, долга, этикета и мудрости в душе человека. Вариант плиток цветов, масть божеств (ками-сама).
バカづき	[bakadzuki]	Очень удачливый. Дорогая рука или высокая вероятность агари.
番外御代わり	[bangai okawari]	Сверх добавки = предельный долг, при превышении которого игрок и служащие джансō не допускаются к игре, служащие так же должны продолжать работу только стоя. Для служащего предельный долг обычно равен зарплате.
ビギナーズラック	[biginā zu rakku]	Удача новичка = когда новичок добивается хороших результатов в игре.
別卓する	[betsu takusuru]	Другой стол = сидеть за разными столами.
便所掃除	[benjo sōji]	Джансō. Уборка туалета = технический перерыв.
盆顔	[bon gao]	Бон-взгляд = мимика и поведение игрока за столом при проигрыше. Бон = праздник поминовения предков, проходящий 15 июля ± неделю.
牌流定石	[pai ryū jōseki]	Практика потока плиток = книга о маджонг теории от 金子正輝 [Kaneko Masateru, 1956. 01.17]. Это метод разыгрывания руки, при котором плитки в руке перестраиваются в соответствии со взятыми плитками.
パンツ捲れて糞 見えた	[pantzu makurete kuso mieta]	Наркомания. Снять трусы и увидеть, что они обосраны = индикаторы дор – 8 и 9. Аббревиатура: 8 → трусы, 9 → говно.
ピン雀	[pin jan]	Джансō со ставкой в пин (100 йен за 1000 очков).
平和手	[pinfu te]	Рука без стоимости = скорее всего рука соберётся в пинфу.
捲り頃	[makuri goro]	В зоне перелистывания = малый отрыв между первым и вторым местом в игре.
捲くる	[makuru]	Закатывать = резкая смена порядка рангов игроков.
負け頭	[make gashira]	Лидер проигрыша = тот, кто понёс наибольшие потери в игре или серии игр.
負け組み	[make gumi]	Неудачник = проигравший большое количество раз.
待ち牌バラシ	[machi hai barashi]	Разоблачение плитки ожидания = игра со зрителями из-за которых противники узнают завершение руки.
馬吊 馬吊	[madio]	1) Подвешенная лошадь = известная сеть джансō. 2) Мёртвая лошадь = исторический предок маджонга. В некоторых джансō имеет определённую известность.
丸 A / トップ A	[maru a / toppu a]	Бū маджонг. Круг A / Топ A = только один игрок достиг гентен.
丸 B / トップ B	[maru bi / toppu bi]	Бū маджонг. Круг B / Топ B = двое игроков достигли гентен.
丸 C / トップ C	[maru shi / toppu shi]	Бū маджонг. Круг Ц / Топ Ц = трое игроков достигли гентен.
回し打ち	[mawashi uchi]	1) Управление сносом = пытаться завершить руку, снося безопасные плитки. 2) Управление сносом = изменение хода игры на противоположный для отдельно взятого игрока, возможно циклично, в зависимости от ситуации. 3) Крутящий снос = метод сноса плиток в кон, беря её правой рукой ближе к нижнему левому углу с помощью большого и указательного пальца, при котором они проворачиваются по рёберной оси под собственным весом, в итоге переворачивая плитку вверх ногами относительно положения в руке.
見立てドラ	[mitate dora]	Аллюзия гонга = ассоциация рисунка дора-плитки с чем-либо.
身の程を知れ	[minohodo wo shiru]	Знать своё положение = в зависимости от сданных плиток выбирать способ игры в атаку или в защиту. Среднее число шантен составляет четыре, если в вашей руке оно больше – собирать руку почти бесполезно, поэтому лучше изначально играть в защиту. Понятий чйшантен и более не существует, но в полноценных правилах должны быть приняты ещё три якумана помимо кокūши мусō, что бывает крайне редко, по своей сути они идентичны ему, но имеют разное содержимое на все случаи раздач начальной руки. Кроме этого, существуют простые яку для рук с высоким шантеном, но они уже сверх местные.
無敗	[mu hai]	Непобеждённый = состояние проигравшего игрока.
捲りトップ	[mekuri toppu]	Перевернуть лидерство = ситуация, обмена первого и последнего места местами.
面倒な客	[mendō kyaku]	Затруднительный гость = нарушающий правила джансō, мешающий остальным, привлекающий излишнее внимание, качающий права, требующий отсутствующее.
元から裏	[motokaru ura]	С самого начала внизу = весь нижний слой дор.

元から表	[motokaru omote]	С самого начала сверху = весь верхний слой дор.
ラス和了り	[rasu agari]	Последнее объявление завершения = раздача, в которой было последнее объявление агари данным игроком.
ラス親	[rasu oya]	Последний родитель = последний оя на данный момент времени или в брасу.
ラス落ち	[rasu ochi]	Упасть на последнее место = проиграть в некоторой раздаче некоторую сумму очков и оказаться на последнем месте.
ラス回避	[rasu kaihi]	Избежать последнего места в игре.
ラス確蝸	[rasu kaku tako]	Определённо последний осьминог = игрок, объявивший агари в последней раздаче, но оставшийся на последнем месте в рейтинге игры.
ラス半	[rasu han]	Последняя половина игры.
ラス半コール	[rasu han kōru]	Сообщение игрока о его последней половине игры перед уходом из джансё.
ラスる	[rasuru]	Занять последнее место.
連刻役	[ren kō yaku]	Общий термин для трёх и четырёх последовательных кōцу.

Простые слова		
麻雀法牢记	[mājan hō rōki]	Хранить в памяти/сердце маджонг правила.
遊戯	[yūgi]	Игра / Развлечение / Спорт = сумма всех играемых раундов между выбором первого оя и финальными расчётами между игроками. Синоним: ゲーム [gēmu] – игра / развлечение.
賭博	[tobaku]	Азартная игра. Синоним: 博奕 [bakūchi].
賭け代	[kake dai]	Плата за игру = выплаты по ставкам после игры.
囲む	[kakomu]	1) Собираться вокруг чего-либо; 2) Играть в го, шōги, маджонг.
赤	[aka]	Красный = доля чистого выигрыша с учётом сопутствующих расходов.
赤字	[aka ji]	Убыток = размер долга проигравшего по окончанию игры.
黒	[kuro]	Чёрный = доля грязного выигрыша без учёта сопутствующих расходов.
人 / 者	[hito / -mono/-sha]	Человек.
ノー	[nō]	Нет.
のみ	[nomi]	Только.
ワン	[wan]	Один.
シングル	[shinguru]	Одиночный.
ダブル	[daburu]	Двойной.
トリプル	[toripuru]	Тройной.
オル	[ōru]	Все (можно применять при выигрыше оя по цумо).
揃い	[soroī]	Комплект, идентичный.
ラス	[rasu]	Последний = завершение чего-либо – кёку, период, ходы в игре (эндшпиль). Синонимы: 最後の [saigono] – последний / 後期 [kōki] / 寄せ [yose].
チャンス	[chansu]	Шанс.
塵	[gomi]	Мусор (минимальная выплата с базовой стоимостью 240 очков).
練り牌	[neri hai]	Лощёные плитки = пластиковые плитки из меламина.
竹牌	[take hai]	Бамбуковые плитки = рубашка плиток сделана из бамбука.
骨牌	[ko ppai]	Костяные плитки.
近代麻雀	[kindai mājan]	Современный маджонг = манга от компании Take Shobo, только веб издание.
盲牌	[mō pai]	Способность распознавать плитки на ощупь, не рассматривая её в последствии. Синонимы: 熟牌 [shō pai] – справиться с плиткой / 摸牌 [mō pai] – плитка на ощупь.
リーグ	[rīgu]	Лига.
大会	[taikai]	Турнир / Чемпионат = соревнование с вручением награды за звание лучшего игрока.
準決勝	[junkesshō]	Полуфинал.
決勝	[kesshō]	Финал.
審判	[shinpan]	Судья.
裏プロ	[ura puro]	1) Замещающий игрок = тот, кто играет от чужого имени как представитель или построил себе карьеру на маджонге, живя за счёт побед в турнирах и простых играх; 2) Доверенное лицо = тот, кто может делать азартные ставки от чужого имени.
代打ち	[dai uchi]	
研修会	[kenshūkai]	Тренировочная сессия, семинар.
相手	[aite]	Гость, противник.
初心者	[shoshinsha]	Новичок = игрок, с трудом подсчитывающий стоимость руки.
名人	[meijin]	Мастер. Синоним: マスター [masutā].
プロテスト	[puro tesuto]	Тест на профи.
麻雀プロ	[mājan puro]	Маджонг профессионал = игрок высокого уровня, признанный ассоциацией по резу-

		льтатам экзамена и имеющегося рейтинга игр. Синоним: 玄人 [bai nin] / 売人 [kurōto] – мастер.
級	[kyū]	Система начальных данов от 10 к 1.
段	[dan]	Система данов от 1 к 9 (от 1 к 10, игроков 10го дана менее 10 во всём мире).
大字	[daiji]	Пропись, "большие буквы", банковские цифры (используются в системе данов): 0 = 零 [rei]; 1 = 壹; 2 = 貳; 3 = 参; 4 = 肆; 5 = 伍; 6 = 陸; 7 = 柒; 8 = 捌; 9 = 玖; 10 = 拾. Примечание: в Японии используются только 1, 2, 3 и 10, нулевого дана/кйū – нет.
初	[sho]	Первый, новый, первозданный.
リアル麻雀	[riaru mājan]	Игра в реале.
オープン	[ōpun]	Открытый = маджонг клуб для всех желающих со свободным входом и возможностью поиграть по любым правилам.
ネット麻雀	[netto mājan]	Сетевой маджонг = игра по сети или через интернет на одном из серверов.
競技麻雀	[kyōgi mājan]	Соревновательный маджонг = рейтинговая игра без денежных ставок.
純麻雀	[jun mājan]	Беспримесный маджонг = правила от 了浅見 [Ryō Asami, ??-2015.03.29] от 2014.02.23.
清麻雀	[chin mājan]	Чистый маджонг = игра без цветов и сезонов.
芸者麻雀	[geisha mājan]	Гейша маджонг = с большим количеством правил о жетонах.
祝儀麻雀	[shūgi mājan]	Маджонг с жетонами = кроме счётных палочек игроки обмениваются ещё и жетонами при выполнении игровых условий. Вариативно жетоны могут конвертироваться в очки рейтинга вместе с палочками. Не путайте с жетонным маджонгом.
御祝儀麻雀	[go shūgi mājan]	Жетонный маджонг = рейтинг игры определяется по жетонам, полностью игнорируя счётные палочки. Не путайте с маджонгом с жетонами, где рейтинг рассчитывается в том числе по счётным палочкам.
家族麻雀	[kazoku mājan]	Семейный маджонг, возможно, со своими правилами стола. Теряет популярность из-за низкой рождаемости и онлайн серверов. Синоним: 家庭麻雀 [katei mājan] – семейный / домашний маджонг.
脱衣麻雀	[datsui mājan]	Маджонг на раздевание.
自由麻雀	[jiyū mājan]	Свободный маджонг = адаптированные плитки.
平麻雀	[hira mājan]	1) Простой маджонг = без жетонов. Локальный термин района Хаката в Фукуока. 2) Обычный маджонг = без мошенничества.
インフレ麻雀	[infure mājan]	Инфляционный маджонг = вариант правил с некоторыми дополнениями, приводящими к завышенным выплатам, например, есть большое число акадор, выплаты за разлом, очень простые ситуационные яку и др.
ブー麻雀	[bū mājan]	Бу маджонг = одна из разновидностей правил, похожая на классический японский маджонг, предшествующая современным.
花麻雀	[hana mājan]	Цветочный маджонг = при игре используются цветочные плитки.
台湾麻雀	[taiwan mājan]	Тайваньский маджонг = игра с шестнадцатью плитками, выход на семнадцатую, колода 144 плитки, иной способ оценки рук, играется йчансен.
雀荘 / 雀屋	[jan sō / jan ya]	Маджонг салон = дом маджонга, где можно арендовать стол и поиграть.
麻雀屋	[mājan' ya]	Дом воробья = джансō, зал для игры в маджонг, название почти не используется.
雀のお宿	[suzume no oyado]	Пристанище воробья = среднее между клубом и джансō, где можно собраться и поиграть, обменяться знаниями о правилах стола, терминологии и т.п.
健康麻雀	[kenkō mājan]	Оздоровительный маджонг = маджонг без ставок, питья и курения.
フリー	[furī]	1) Свободный / Доступный = приходите к друзьям поиграть в маджонг;
只で	[tadade]	2) Бесплатные игры в салоне без ставок, только арендная плата за стол.
差し馬	[sashi uma]	Отдельная ставка между парой или несколькими игроками, например на деньги, в зависимости от результатов игры. Термин для общего обозначения азартных игр.
不レート	[nō rēto]	Игра в салоне без ставок.
徹夜	[tetsuya]	Игра по ночам.
徹マン	[tetsuman]	Играть в маджонг всю ночь напролёт.
超自然	[chōshizen]	Суеверия = различные поверья и обряды защиты от неудачи и зла. Синоним: オカルト [okaruto].
流れ(る)	[nagare(ru)]	1) Без выкупа = ничья любого рода, в названиях чаще абортивная; 2) Полосы везения и неудач в игре.
逆転	[gyakuten]	Перемена мест = изменение порядка мест в рейтинге в процессе игры.
親満	[oyaman]	Выигрыш оя с рукой стоимостью в манган, общая выплата 12к.
二四〇Z	[nī yon maru zetto]	Выигрыш в 24к, санбаиман или баиман оя.
馬鹿混	[bakahon]	Жаргон для руки "Открытый хон' ицу без доры", даёт 2 хан.
リーゾモ	[rīzumo]	Рйчи с Мензен цумо.
門断平	[mentanpin]	Мензен + Тан яō + Пинфу.
立断平	[ritanpin]	Рйчи + Тан яō + Пинфу.
立平	[rīpin]	Рйчи с Пинфу.
立断	[ritan]	Рйчи с Тан яō.

断平	[tanpin]	Тан яō с Пинфу.
天地和	[tenchihō]	Сокращение "Тенхō + Чйхō".
前	[mae]	Предыдущий = заклинание предотвращения йппацу.
直近	[chokkin]	Следующий = заклинание для предотвращения агари по цумо противника.
乃至	[naishi]	От...до, используется как знак диапазона.
分の	[buno]	Дробь, используется как знаменатель буно числитель. Применяется при выплатах. Изначально знаменатель писался вверх, а числитель вниз дроби, позже написание перевернули, но в текстовом виде в японском языке форма записи сохранилась.
転	[ten]	В числительных = семикратный.
晒し	[sarashi]	Отбелка = раскрытие плитки.
表示牌	[hyōjipai]	Индикатор, перевёрнутая плитка. Индикатор и дора совпадают.
裏向き	[uramuki]	Направленный вниз = закрытая плитка.
外側の	[sotogawano]	Внешний, наружный. О паре плиток в анканцу.
内側の	[uchigawano]	Внутренний. О паре плиток в анканцу.
アガラス	[agarasu]	Стёб. Худший игрок после брасу остаётся на последнем месте без права апелляции.
主体的	[shutaiteki]	Независимый. Например, фрейм или тоицу в руке.
牌の音	[paino oto]	Звук плиток = маджонг салон и магазин Сакурая.
自	[ji]	Свой.
右	[migi]	Справа.
対	[toi / tai]	Напротив.
左	[hidari]	Слева.
有り難う御座いました	[arigatō gozaimashita]	Спасибо за времяпрепровождение.
良い / 佳い	[yoi / ii]	Хороший / Отличный / Прекрасный. Второй вариант более сильный.
固い	[katai]	Твёрдый = простое слово, используется при отсутствии необходимости рисковать, например, твёрдая атака, твёрдая защита.
頃	[koro]	Время, пора.
好調	[kōchō]	Благоприятная, удачная, удовлетворительная, многообещающая и т.п. обстановка; хорошее начало, настроение, состояние, ход дел. Простое слово.
奇数	[kisū]	Не чётное число.
擬声語	[giseigo]	Язык имитации голосом = ономотоппея, звукоподражание.
愚痴	[guchi]	Жалоба.
泣き	[naki]	Жаргон. Плакать = жалоба, упрёк, сожаление, отрицательные мысли вслух и т.п.
偶数	[gūsū]	Чётное число.
御馳走様でした	[go chisō samadeshita]	Спасибо за обед (хорошо выглядит).
失敗	[shippai]	Неудача, провал; промах, ошибка. Синоним: ミス [misu].
点数計算	[ten sū kei san]	Подсчёт очков.
説明	[setsu mei]	Объяснение.
側 / 傍	[soba]	Сторона.
全体	[zentai]	Всеобщий.
掴み取る	[tsukami toru]	Взять / Получить.
取らず	[torazu]	Не взял = обычное слово, но с твёрдой уверенностью.
ダミアン	[damian]	Кōцу шестёрок. Имя.
談義	[dangi]	Наставление.
自親	[ji oya]	Текущий оя.
自山	[ji yama]	Личная гора = собственный сектор стены перед вами, который вы строили.
自由	[jiyū]	Свобода, свободный.
々	[noma]	Знак повтора = дублирует предыдущий иероглиф.
一組	[hita kumi]	Комплект, набор; колода карт.
広い	[hiroī]	Широкий = множественное ожидание или длинная рука / перебор плиток.
品	[hin]	Изящество = старинная местная масть вместо масти ман. Упрощённый дизайн.
博奕打ち	[bakū chiuchi]	Заядлый игрок / Картёжник. Синоним: 博徒 [bakūto].
麻雀の実力	[mājan no jitsuryoku]	Маджонг способности / умения.
麻雀歴	[mājan reki]	Маджонг карьера игрока за весь период времени.
無にする	[munisuru]	Сводить к нулю.
無になる	[muninaru]	Кончиться ничем.
揉め	[mome]	Неладья, разлад, раздоры.
両	[ryan / āru]	Двусторонний, оба. Также означает размен счётных палочек или денег.
二翼	[ryan yoku]	Два взаимосвязанных.
両刀使い	[ryōtō dzukai]	Амбидекстер.

悪い	[warui]	Плохой.
打ち筋 / 戦術	[uchi suji / sen jutsu]	Стратегия = путь достижения – свод особенностей или модели действий в игре. Тактика = цель, к которой игрок стримится в текущий момент времени.
Фракции игроков: защиты, атаки, начального яку, скоростная, сбалансированная. Каждая фракция делится на два под-вида: научная – теория комбинаторики и вероятности случайности, ненаучная – теория потока.		
鴨	[kamo]	Дикая утка = легковёрный человек, слабый противник; лёгкая добыча (например, в азартной игре); обращение: простака, простофиля; жаргон: лох.
槓蝸	[kan tako]	Квартет осьминог = объявить открытый канцу без необходимости.
外野	[gaiya]	Посторонний = некто вне стола.
セオリー	[seorī]	Теория = твёрдое правило, стандартный ход, образно азбука.
染め蝸	[some tako]	??? Окраска осьминога = неумелый игрок, внивший других в чём-либо, не замечая своих проблем и ошибок, как неумение собирать одноцветы.
ズッポリ / ズッポシ	[zuppori / zupposhi]	Звук встраивания взятой со стены плитки в середину закрытой части руки.
蝸	[tako]	Осьминог = неумелый игрок в маджонг или плохое поведение во время игры. Отражение хода игры на мимике и эмоциях игрока, которые его выдают.
蝸和了り	[tako agari]	Осьминожье завершение = объявление агари с мусорной рукой, которую можно было улучшить.
蝸ツツパ	[tako tsuppa]	Осьминожье игнорирование = не объявлять рйчи и сносить плитки в кон без какой-либо причины или смысла.
蝸鳴き	[tako naki]	Осьминожья вокализация = бессистемно объявлять открытые фреймы, не заботясь о яку и последующая глупая потеря возможности объявления рйчи когда требуется.
蝸延べ単	[tako nobetan]	Осьминожье растягивание простого ожидания = каратен, агари невозможно из-за невозможного ожидания руки даже без учёта кона.
蝸待ち	[tako machi]	Осьминожье ожидание = сложно получаемое ожидание, с которым трудно объявить агари.
蝸立直	[tako rīchi]	Осьминожья готовность = объявить рйчи не пытаясь улучшить дешёвую руку.
定牌	[jō hai]	Определённая плитка = игра в соответствии с теорией вероятности.
悩み	[nayami]	1) Неприятности = ошибки в правилах, штрафы и все другие проблемы должны всегда справедливо и чётко рассуживаться членами клуба – это их самая важная работа. 2) Неприятности = механическая поломка стола или мебели в целом.
並べるだけ	[naraberu dake]	Только ставить в ряд = очень скромно сказать о умении играть в маджонг.
ネット系雀士	[netto kei janshi]	Категория сетевых игроков = игроки, специализирующиеся на электронных версиях игры по сети против других игроков со всего мира.
ノーマーク	[nō māku]	Без отметки = не делать что-либо. Без отметки = не отслеживаемая плитка.
牌活字	[hai katsuji]	Типографский шрифт плитки = электронные шрифты, представляющие плитку.
牌写植	[hai shashoku]	Плиточный шрифт = дизайн рисунков и иероглифов на плитках.
べた降り蝸	[beta ori tako]	Полностью отказавшийся осьминог = игрок, который при малейшей угрозе защищается сносом из руки плиток, которые есть в коне противника.
牌画	[paiga]	Изображение плитки = электронная картинка, представляющая плитку, не шрифт. Автор: 田中猛彦 [Tanaka Takehiko].
牌謎 / 何切る	[pai mei / nani kiru]	1) Плиточные задачи = подсчёт шантен, очков, ребусы и т.д., и т.п. 2) Что сносить? = задачи по эффективности сбора руки. Существует множество книг на подобную тематику.
真っ向君	[makkō-kun]	Надбровье-кун = игрок, никогда не играющий в защиту, победа или поражение.
連対率	[ren tai ritsu]	Последовательное соотношение коэффициентов = вероятность занятия игроком первого и/или второго места.
脇	[waki]	Подсобная роль = игрок, не участвующий в битве за первое место.
中毒者	[chūdoku' sha]	Наркоманы. Не термин маджонга. Синоним: ジャンキー [jankī].
将棋	[shōgi]	Шōги = японские шахматы, сравниваемые с маджонгом в стратегическом плане.
碁	[go]	Го = древняя китайская игра, сравниваемая с маджонгом в стратегическом плане.
競馬	[keiba]	Отдельная игра. Скачки = поле из всех плиток масти цифр маджонга, используется кости для определения размера перемещения фишки по полю. Вариативные правила.
上海	[shanghai]	Шанхай = пасьянс колодой маджонга, разбор пирамидки свободными парами.
四川省	[shisen shō]	Сычуань / Память = игра с поиском одинаковых пар на закрытом прямоугольнике.
二角取り	[nikaku dori]	Два угла = пасьянс колодой маджонга, разбор прямоугольника парами, соединяемыми линией с не более чем двумя изломами.
雀球	[jan kyū]	Воробей и шарик = игровой автомат, сочетающий в себе маджонг и пачинко.
雀棒	[jan bō]	Воробей и палочка = электронная игра, сочетающая в себе маджонг и арканонд.
落雀	[raku jan]	Пикирующий воробей = электронная игра, сочетающая в себе тетрис три в ряд и маджонг.
秦禁城	[shin kinjō]	Императорский дворец Цинь = электронная игра, сочетающая в себе головоломку по сдвигу плиток с целью открытия прохода и маджонг.

黙和	[mòhé]	Играть одной или двумя колодами карт. Одно- или двух- комплектная колода.
碰和	[pènghé / pènghú]	Играть (тремя или) четырьмя колодами карт. Трёх- или четырёх- компл. колода.
看虎	[kànhǔ]	Присматривать за тигром = игра-прародитель маджонга. Синонимы: 斗虎 [dǒuhǔ] / 看湖 [mòhú] / 看壺 [mòhú] – другие региональные названия – конкурировать с тигром, присматривать за озером, присматривать за горшком.
元宝	[yuánbǎo / gānhō]	Серебряные деньги в форме лодок = десятки ман, четвёртая масть цифр.
1954	+11	Всего, из них с делением на термин и правило стола.

Таблицы паифу (джанфу)

表記名:		麻雀牌:		表/裏			
#	局場入:	供託:		ドラ:			
家	配牌						
	取						
	出						
	最終						
	なし:	積み棒:	供託:	立直:	結果:		
家	配牌						
	取						
	出						
	最終						
	なし:	積み棒:	供託:	立直:	結果:		
家	配牌						
	取						
	出						
	最終						
	なし:	積み棒:	供託:	立直:	結果:		
家	配牌						
	取						
	出						
	最終						
	なし:	積み棒:	供託:	立直:	結果:		
支出:		計算:					

表記名:						麻雀牌:					
#	/	場局巡連:			供託:		才力:		幢量王牌:		
表/裏 ドラ:					アリス:						
家	配牌										
	取										
	出										
	最終										
	なし:		積み棒:		供託:		立直:		翻:		
役	役:										
	状況:									結果:	
家	配牌										
	取										
	出										
	最終										
	なし:		積み棒:		供託:		立直:		翻:		
役	役:										
	状況:									結果:	
家	配牌										
	取										
	出										
	最終										
	なし:		積み棒:		供託:		立直:		翻:		
役	役:										
	状況:									結果:	
家	配牌										
	取										
	出										
	最終										
	なし:		積み棒:		供託:		立直:		翻:		
役	役:										
	状況:									結果:	
支出:						計算:					

Официальные правила стола

	WRC	EMA	JPML.A	JPML.B	NPM	SAI.	SAI.C.		
Открытое тан'яё	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	kuitan	喰い断
Агари с яку 14й плиткой (A)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	atozuke	後付け
Снос 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	陸 / 丘
Ума:	15 / 5	15 / 5	⑧	15 / 5	30 / 10	30 / 10	12 / 4	uma	馬 / 順位点
При равном счёте очков	поровну	поровну	поровну	поровну	поровну	???	???	dōten	同点
Остаток ри́чи ставок из-за ничьей (D)	теряется	агари	теряется	теряется	???	???	???	hanchan shūryūtoki no rīchibō	半荘終了時の立直棒
Следующий круг ренчана при	тенгаи	тенгаи	тенгаи	тенгаи	тенгаи	тенгаи	агари	renchan	連荘
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 barrpu	不聴罰符
Дора	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	dora	ドラ
Ура дора	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	uradora	裏ドラ
Кан доры	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	kandora	槓ドラ
Канурадоры	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	kanuradora	槓表ドラ
Ака доры	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	akadora	赤ドラ
Объявления фреймов (F)	рон → пр. кон	рон → пон кон	рон → пр. кон	рон → пр. кон	рон → пон ???	рон → пон ???	рон → пон ???	yūsen	優先
Временный фуриген (G)	кон	кон	кон	кон	???	???	???	dojun'nai furiten no sonzoku	同巡内振り聴の存続
5 хонб: рука минимум 2 хан (H)	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	ryūanhan shibarai	二翻縛り
Абортивная ничья:								tochū ryū kyoku	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
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 ри́чи	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗	sūcha rīchi	四家立直
Множественный рон	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗	fukusū ron	複数栄
Двойной рон (J)	наезд	✓	наезд	наезд	наезд	наезд	наезд	ryūancha hō	二家和
Тройной рон (K)	наезд	✓	пересдача	пересдача	наезд	наезд	наезд	sancha hō	三家和
Число допустимых объявлений ко́цу	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	✓	✓	✓	✓	✓	✓	喰い断
Агари с яку 14й плиткой	④	✓	✓	???	✓	✓	✓	後付け
Снос плиток в кон:	⑥	✗	✗	✗	✗	✗	✗	喰い替え
Такая же	???	???	✗	✗	✗	???	???	現物牌
Сдвиг шуңцу	???	???	✗	✗	✗	???	???	筋牌
Начальные очки с учётом оки	25k	25k	30k	30k	29k	25k	30k	持ち点
Начальные очки / Цель игры	30k	30k	30k	30k	29k	30k	30k	原点
Ока	20k	20k	0	0	0	0	0	陸 / 丘
Ума:	20 / 10	20 / 10	0 / 0	20 / 10	30 / 15	0 / 0	15 / 5	馬 / 順位点
При равном счёте очков	наезд	наезд	N/A	наезд	???	N/A	???	同点
Остаток рйчи ставок из-за ничьей	агари	агари	агари	агари	возврат	агари	теряется	半荘終了時の立直棒
Следующий круг ренчана при	тенпай	тенпай	тенпай	⑭	тенпай	⑮	тенпай	連荘
Доп. палочки подсчёта ренчанов	3x100	3x100	3x100	3x100	???	3x100	3x100	積み棒
Сумма вылаз при ничьей	3000	3000	3000	3000	3000	???	???	不聴罰符
Дора	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	ドラ
Ура дора	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	裏ドラ
Кан доры	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	槓ドラ
Канурадоры	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	槓表ドラ
Ака доры	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗	赤ドラ
Объявления фреймов	рон → пон	рон → пон	рон → пон	рон → пр.	рон → пон	0,5 сек.	0,5 сек.	優先
Временный фуритен	кон	кон	объявл.	???	кон	кон	кон	同巡内振り聴の存続
5 хонб: рука минимум 2 хан	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✗	二翻縛り
Абортивная ничья:								途中流局
Продолжение ренчана	✓	✓	N/A	N/A	???	???	N/A	場合は連荘
Девять важных	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✗	九種九牌
Четыре ветра	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✗	四風連打
Четыре канцу	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✗	四槓算了 / 四開槓
Четыре рйчи	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✗	四家立直
Множественный рон	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✗	複数栄
Двойной рон	✓	✓	✓	первый	наезд	✓	наезд	二家和
Тройной рон	передача	передача	✓	первый	передача	передача	наезд	三家和
Число допустимых объявлений кюцу	4	4	4	???	4	4	4	槓の回数制限
Штраф за явный отказ / наброс:	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	責任払い / 包 / 包則
Большие три дракона	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	大三元
Большие четыре ветра	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	大四喜

	WRC	EMA	JPML A	JPML B	NPM	SAL	SAI. C.		
Четыре канцу	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✗	sūkantsu	四槓子
Цумо с мёртвой стены	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	rinshan kaihō no rao	嶺上開花の包
Оплата хонб	ходжу	ходжу	ходжу	ходжу	N/A	N/A	N/A	tsumibō no futan	積み棒の負担
Шграф / пао для других якуманов	✓	✓	???	???	N/A	N/A	N/A	fukugō yakuman wo fukumu	複合役満を含む
Агари яме	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	agari yame	上我利止め
Тенпаи яме:	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	tenpai yame	聴牌止め
Автоприменение агари / тенпаи	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	ōtoma juryō	オートマ終了
Банкрот:	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	tobi / hakoware	飛び / 箱割れ
Рйчи при недостатке очков	✗	N/A	✗	✗	✗	✗	✗	1000 ten wo 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	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	yaki tori	焼き鳥
Удвоение для игрока с разбитой стеной	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	wareme	割れ目
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	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	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
Фуритен рйчи	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	furiten richi	振り聴立直
Объявление анканцу после рйчи:	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	richi ato no ankan	立直後の暗槓
На любой плитке	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	nandemo pai	何でも牌
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	流し満貫は上我利役扱いで
Тенпаи без яку:	✓	✓	✓	✓	✓	???	???	keishiki tenpai	形式聴牌 / 形聴
5 одинаковых плиток в руке	✗	✗	✗	✗	✗	???	???	gomaimo wo 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
Раскрытие рйчи	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	sarashi richi	晒し立直
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	??? L	✗	✓	???	✗	✓	✓	rinshan kaihō no rao	嶺上開花の包
Оплата хонб	пао M	пао	ходжу	???	N/A	пао	пао	tsumibō no fūtan	積み棒の負担
Шграф / пао для других якуманов	✓	✓	✓	???	N/A	???	???	fukugō yakuman wo fukumu	複合役満を含む
Агари яме	первый N	✓	✗	первый	✓	???	✗	agari yame	上我利止め
Тенпаи яме:	первый O	✓	✗	✗	???	???	✗	tenpai yame	聴牌止め
Автоприменение агари / тенпаи	✓ P	✓	N/A	✗	???	???	N/A	ōtoma jiryō	オートマ終了
Банкрот:	минус C	минус	✗	✗	✓	минус	минус	tobi / hakoware	飛び / 箱割れ
Рйчи при недостатке очков	✓ R	✓	✗	✗	???	???	✓	1000 ten wo kiru to rīchi	1000点を切ると立直
Верхний предел очков	✗ S	✗	✗	✗	???	✗	✗	toppu uchikiri	トップ打ち切り
Дополнительные раунды:	✓ T	✗	✗	✗	✗	✓	✗	shānyū	西入
Досрочное завершение	✓ U	N/A	N/A	N/A	N/A	✓ ¹⁷	N/A	sadon desu	サドンデス
Якитори	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	yaki tori	焼き鳥
Удвоение для игрока с разбитой стеной	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	wareme	割れ目
Агари: +2 хан	✓ V	✓	✓	✓	✓	✓	✓	bazoro no ni han	場ゾロの2翻
Округление 3/60 и 4/30 до мангана	✗ W	✓	✗	✗	✗	✗	✗	kiriage mangan	切り上げ満貫
Рука от 13 хан считается якуманом	✓ X	✓	✓	✓	✓	✓ ¹⁸	✗	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	✓ Y	✓	✓	✓	✓	✓	✓	furiten rīchi	振り聴立直
Объявление анканцу после рйчи:	✓	✓	✓	✓	✓	???	???	rīchi ato no ankan	立直後の暗槓
На любой плитке	??? Z	???	✗	✗	✗	???	???	nandemo pai	何でも牌
Если изменятся ожидания	✗	✗	✗	✗	✗	???	???	machi ga kawaru	待ちが変わる
Если изменятся структура руки	✓	✓	✗	✗	✗	???	???	tehai kōsei ga kawaru	手牌構成が変わる
Если изменятся яку	✓	✓	???	✓	✓	???	???	teyaku ga kawaru	役が変わる
Тринадцать сирот: ограбление анканцу	✗	✗	✓	???	???	✓	✓	kokūshi chankan	国士無双・搶槓
Все зелёные: хацу obligated	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	ryūshō hatsu	緑一色・發牌
Одновременное взятие	✗ Z	✗	✓	???	✓	✗	✗	haitei mōyue · rinshan kaihō	海底摸月・嶺上開花
Нагаши манган: считать как агари	✗ 1	✗	✓	✓	✓	✓	✓	nagashi mangan wa agari yaku koite	流し満貫は上我利役扱いで
Тенпаи без яку:	✓ 2	✓	✓	✓	???	???	???	keishiki tenpai	形式聴牌 / 形聴
5 одинаковых плиток в руке	✓ 3	✗	✓	???	???	???	???	gomaimo wo matsu tenpai	5枚目を待つ聴牌
Рйчи	1 I	1	1	1	1	1	1	rīchi	立直・リーチ
Йпшацу	1+1 I	1+1	1+1	1+1	1+1	1+1	1+1	ippatsu	一発
Двойное рйчи	2 I	2	2	2	2	1+1	1+1	daburu rīchi	ダブル立直
Раскрытое рйчи	✗ I	✗	2 ¹⁹	✗	2	✗ ¹⁹	✗	sarashi rīchi	晒し立直
Полностью закрытая рука	1 I	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	yakuhaï	役牌
Двойной всгер	1+1	1+1	2	2	2	2	2	renfoupai	連風牌
Чистое двойное шунцу	1	1	1	1	1	1	1	ipeikō	一盃口
Квадраг	3	3	3	3	3	3	3	ryanpeikō	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	河底撈魚
Семь парных	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 / ittsū	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	全帯ヤオ
Терминалы во всех фреймах	3 / 2	3 / 2	3 / 2	3 / 2	3 / 2	3 / 2	3 / 2	junchan	純全帯
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	chūrenpōtō	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	緑一色
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	shōsūshi	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	yakuhaï	役牌
Двойной всгер	1+1	2	1+1	1+1	1+1	1+1	1+1	renfouprai	連風牌
Чистое двойное шунцу	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	河底撈魚
Семь парных	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 / ittsū	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 важне	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	chūrenpōtō	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	daisūshi	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	sūtankō 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	shīsū 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 парных ④	25 fu	chītoitsu no fu	七对子の符						
Стоимость полностью закрытой руки	10 fu	menzen ron	門前栄						
Стоимость пифу 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 риншангаи ⑥	✓	✓	X	X	✓	✓	✓	rinshan tsumo fu	嶺上自摸符
В том числе за пифу 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
Однарные ценные	2 fu	īfanpai no toitsu	一翻牌の对子						
Двойные ценные	4 fu	4 fu	4 fu	4 fu	2 fu	2 fu	2 fu	renfonpai 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 коцу	2; 4	2; 4	2; 4	2; 4	2; 4	2; 4	2; 4	minkō	明刻
Закрытое коцу	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 Сноски 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 + 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	✗	shīsan pūtā	十三不塔
Большой беспорядок	✗	✗	Y	✗	✗	✗	✗	shīsū pūtā	十四不塔
8 хонб: любая собранная рука – якуман	✗	✗	Y	✗	✗	Y ㊟	✗	parenchan	八連荘
Другие яку	✗	✗	✓ ㊸	✗	✗	✗	✗	hoka no yaku	他の役
Базовая стоимость победы:	20 fu	20 fu	20 fu	???	20 fu	???	20 fu	fūtei	副底
За семь парных	25 fu	25 fu	25 fu	???	25 fu	???	25 fu	chitoitsu 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 пифу 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 риншангаи	✓	✗	✗	???	???	0 fu	✓	rinshan tsumo fu	嶺上自摸符
В том числе за пифу 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
Однарные ценные	2 fu	2 fu	2 fu	???	2 fu	???	2 fu	īanpai 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 коцу	2; 4	2; 4	2; 4	???	2; 4	???	2; 4	minkō	明刻
Закрытое коцу	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

- ㊹ Сноски дополнительной информации
- ✓ Да / Правило применяется
- ✗ 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 + 2 хана, потому что они всегда включают в себя другие яку. Или набирает вдвое меньшую версию яку.

Сноски

Правила организаций могут изменяться в любой момент времени, уточняйте их в источнике правил стола, см. ниже.

- Ⓐ Объявление агари с рукой, где получение единственного яку зависит от ожидания на 14ю плитку.
- Ⓑ Полностью идентичная плитка.
- Ⓒ Иначе завершающая шунцу плитка, рянмен-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 → 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 снёсшему, против часовой стрелки;
первый : Первый объявивший, если одновременно: атама хане;
персдача : Аннулирование, результат раздачи не учитывается.
- Ⓛ При преобразовании минькоцу в шёкан и получении при этом яку риншан каихо, набросивший выплачивает всю стоимость агари по цумо единолично.
- Ⓜ Кто оплачивает хонбу :
все : Делится поровну;
пао : Ответственный за последний наброс;
хёджю : 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 × 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 атозуке.
- 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 танки :
- масти цифр : 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 Раскрытый 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], 五門斉 [ū men chī] (региональная вариация, последовательные допускаются), 小車輪 [shōsharin] (региональная вариация, 2 хан, возможно – это ダブル一盃口 [daburu ipēkō]), 金門橋 [kinmonkyō] (региональная вариация, 2 / 3 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.

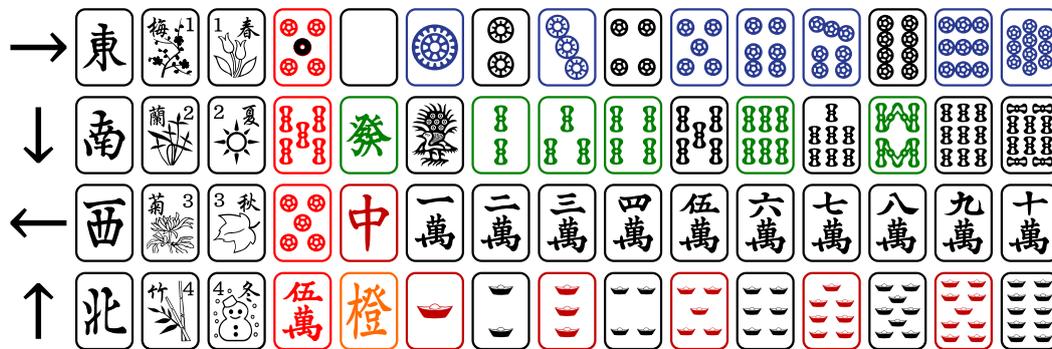
Список организаций

	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/rtratw/>.

Шпаргалка



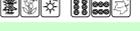
- Кōцу серединных**
+2 фу / +4 фу
+1 фу / +2 фу
- Кōцу важных**
+4 фу / +8 фу
+2 фу / +5 фу
- Канцу серединных**
+8 фу / +16 фу
+5 фу / +10 фу
- Канцу важных**
+16 фу / +32 фу
+10 фу / +21 фу

- (-1) **Йпёкō** (Один глоток / **Одинаково высокие** / **Чистый двойной ряд**) – два идентичных шунцу одномастных цифр.
- (-1) **Пинфу** (Простая рука) – все шунцу, без фу.
- (1/1) **Якухай** (Повинный) – кōцу ценных.
- (1/1) **Тан' яō** (Все серединные) – масти цифр с 2 по 8.
- (1/1) **Итцū** (Полный ряд) – одномастный ряд цифр 1-9.
- (-2) **Чйтоицу** (Семь парных) – все тоицу.
- (1/2) **Иккицūкан** (Чистый ряд) – полный ряд пин и рон на 9 пин, входящие в ряд. (Местное яку: агари на 9.)
- (1/2) **Саншоку** (Смешанный тройной ряд) – три шунцу одного достоинства каждой масти цифр.
- (1/2) **Чанта** (Внешняя рука) – везде важные.
- (2/2) **Сананкō** – три закрытых кōцу.
- (2/2) **Тои-тои хō** (Все триплеты) – все кōцу / канцу.
- (2/2) **Шбсанген** (Малые драконы) – два кōцу и глаза драконов.
- (-3) **Рянпёкō** (Два глотка / **Квадрат**) – двойное йпёкō в двух мастях цифр. (Местное яку: Симметрия два на два.)
- (2/3) **Джунчан** – везде хотя бы по одному терминалу.
- (2/3) **Саншоку дōкō** – три равных кōцу всех мастей цифр.
- (2/3) **Санканцу** (Три квартета) – три канцу.
- (3/3) **Хонрōтō** (Мудрецы / **Все важные**) – только терминалы и благородные.
- (3/3) **Хон' ицу** (Пол-изобилия) – только одна масть цифр и благородные.
- (5/6) **Чин' ицу** (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** (Четыре квартета / **18 просветлённых**) – четыре канцу и любые глаза.

- (я) **Чинрōтō** (Головы и хвосты) – только терминалы.
- (я) **Даисанген** (Большие драконы) – три кōцу / канцу драконов.
- (я) **Шбсūшй** (Малые четыре ветра) – три кōцу / канцу ветров и глаза ветров.
- (я) **Цū' йсō** (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 ожиданием в хадака танки.
- (-2я) **Даисūшй** (Большие четыре ветра / **Четыре наслаждения**) – кōцу / канцу 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) **Хайтеи** (Поймать Луну) – цумо на последней плитке.
- (1/1) **Хōтеи** (Поймать рыбу) – рон на хайтеи.
- (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 ко по цумо в первом круге раздачи.
- (м) **Ренхō** (Человеческое блаженство) – агари ко по рон в первом круге.
- (сб) **Казое** – сочетание яку на 10, 11 или 13 и более хан.

Яку домашних правил стола

Комбинационные яку, шт.:	32 / 32	11. Сўканцу	якуман	22. Шбсўшй	якуман
Яку на рядах / шунцу, шт.:	6 / 6	12. Сўанкб	- / як.	23. Цў' йсб	якуман
01. Йпёкб	- / 1	13. Сўанкб танки	- / 2 як.	24. Даисўшй	- / 2 як.
02. Пинфу	- / 1	Терминалы и благородные:	5 / 5	Одноцветы, шт.:	5 / 5
03. Итцў *	1 / 1	14. Тан' яб	1 / 1	25. Хон' ицу	3 / 3
04. Иккицўкан	1 / 2	15. Чанга	1 / 2	26. Чин' ицу	мн. / хн.
05. Саншоку	1 / 2	16. Джунчан	2 / 3	27. Чўренпётб	- / як.
06. Рянпёкб	- / 3	17. Хонрётб	3 / 3	28. Дж. чўренпётб	- / 2 як.
Яку на кбцу / канцу, шт.:	7 / 7	18. Чинрётб	якуман	29. Рйў' йсб	якуман
07. Тои-тои хб	2 / 2	Яку на ценных плитках, шт.:	6 / 6	Особые на плитках, шт.:	3 / 3
08. Сананкб	2 / 2	19. Якухай	1 / 1	30. Чйтоицу	- / 2
09. Саншоку дбкб	2 / 3	20. Шбсанген	2 / 2	31. Кокўши мусб	- / як.
10. Санканцу	2 / 3	21. Даисанген	якуман	32. Дж. кокўши мусб	- / 2 як.
Ситуационные яку, шт.:	5 / 5	02. Рйчи	- / 1	04. Йппацу / Соку	- / 1
01. Мензен чин цумо хб	- / 1	03. Дабуру рйчи	- / 2	05. Йаочў фурикири / Нага.	манган
Местные канцу яку, шт.:	/ 17	38. Куджаку каихи + терм.	2+ / 2+	44. Сан кетсуги	мн. / хн.
33. Коши гая	1 / 1	39. Сўбаруноми	3 / 3	45. Сето наи каи	мн. / хн.
34. Се ккецу хб	1+ / 1+	40. Саншоку шбдбкан	3 / 4	46. Хаб но мучи	мн. / хн.
35. Шичбсон ку сеиха	- / 2	41. Саншоку кетсуги	4 / мн.	47. Шин коши гая	мн. / хн.
36. Рянча кан	1 / 2	42. Саншоку паванпен	4 / мн.	48. Наки чўренпётб + терм.	9 + 1
37. Кита коши гая	2 / 2	43. Чбпаикб	4 / мн.	49. Санпўкан	якуман
Местные яку, шт.:	/ 71	73. Суджипаикб	2 / 3	97. Качб фўгецу	якуман
50. Рянбкб	- / 1	74. Чингўсў ренкб	2 / 3	98. Кинмонкйб	якуман
51. Шанрон чончу	- / 1	75. Кумиаи рйў	2 / 3	99. Коку' йсб / Хе' йсб	якуман
52. Якухай шибари	- / 1	76. Чинкисў ренкб	3 / 3	100. Муке цубусб	якуман
53. Тако	1 / 1	77. Сўшй чйтоицу	- / 4	101. Нанбоку сенсб	якуман
54. Иккицўкан зен	1 / 1	78. Орочи	- / 4	102. Нико-нико якуман	якуман
55. Танрон	1 / 1	79. Тбчао ханчан шуге	4 / мн.	103. Рянсб чанкан	якуман
56. Ёшинцўкан	1 / 1	80. Чинпёкб	4 / мн.	104. Тбхоку джидбшадб	якуман
57. Нико-нико	- / 2+	81. Кин' кеи докурицу	мн.	105. Таке но хана	якуман
58. Кяндонхб	1 / 2	82. Рубй рйў	мн.	106. Ёпин каихб	якуман
59. Ё мен чй	1 / 2	83. Хисуи рйў	мн.	107. Фўка сецугецу	якуман
60. Гўсўренкб	1 / 2	84. Шинджу рйў	мн.	108. Хякуман гоку	якуман
61. Саншоку ренкб	1 / 2	85. Рйўренпётб	мн. / хн.	109. Чўпин раоюи	якуман
62. Саншоку цўкан	1 / 2	86. Ао но дбмон	хн. / бм.	110. Шйсан' пўтб	якуман
63. Чбсанкб	1 / 2	87. Дж. рйўренпётб	хн. / бм.	111. Даисан кагакуша	2 як.
64. Шб' ицу	1 / 2	88. Рйў' йсб' рин	хн. / бм.	112. Даичйсеи	2 як.
65. Джун иккицўкан	2 / 2	89. Тбхоку шинкансен	бм.	113. Даишарин / Чйрентои	2 як.
66. Кисўренкб	2 / 2	90. Чйренкоку	бм.	114. Дж. нанбоку сенсб	2 як.
67. Косанки	2 / 2	91. Гозоку кйбва	4 / як.	115. Джунфиндок	2 як.
68. Санген чйтоицу	- / 3	92. Йсб' сўшун	мн. / як.	116. Сўренкб	2 як.
69. Даисаншй	2 / 3	93. Бени куджаку	якуман	117. Чйшин' ўшй	2 як.
70. Отаказе санкб	2 / 3	94. Гурандокуросу	якуман	118. Шйсў пўтб	2 як.
71. Йсб' саншун	2 / 3	95. Йпин раоюэ	якуман	119. Шйсў таишб	2 як.
72. Санренкб	2 / 3	96. Иттенкб	якуман		
Ситуационные яку, шт.:	/ 64	17. Хбтеи	1 / 1	29. Окавари	-1
Рйчи, шт.:	/ 6	18. Цубаме гаеши	1 / 1	30. Такебера гаеши	х2
06. Гяку рйчи	- / 1	19. Чанкан	1 / 1	31. Яри мавашй	х5
07. Ура бусе рйчи	- / 1	20. Ренхб	мн.	32. Таиму Бокан / Ёшими	1000 о.
08. Оварй	- / 2	21. Зенин рон	якуман	33. Чанджун	0
09. Сарашй рйчи	- / 2	22. Зенин чанкан	2 як.	34. Рин паи хб	- / 1
10. Чб рйчи	х2	Цумо (со стены), шт.:	/ 5	35. Аум	1
11. Кисеки рйчи	х3	23. Риншан каихб	1 / 1	36. Ё' фа	- / 1
Рон (с игрока), шт.:	/ 11	24. Хаитеи	1 / 1	37. Тотонхб	1 / 1
12. Цўронхб	0 / 0	25. Тенхб	мн.	38. Пбхои пйренчан	1 / 1
13. Мукецу иттеки	- / вар.	26. Чйку канцу	мн.	39. Тетора аппу	2
14. Кан чанкан	- / 1	27. Чйхб	мн.	40. Чб нагаши	-мн. / я.
15. Джи чанкан	1 / 1	Особые и на ситуациях, шт.:	/ 21	41. Тбканхб	1 / як.
16. Канбури	1 / 1	28. Дабуру зумо	-2	42. Казое	якуман

43. Манеман	якуман	36. Ши ки хō	якуман	Базовые отметки, фу	От. / Зк.
44. Оруорйн, 4 плитки	якуман	37. Чō ши ки хō	2 як.	Блоки и фреймы:	
45. Пāренчан	якуман	38. Гōка кенран	2 я / 3 я	Кōцу срединных	2 / 4
Последовательный снос:	/ 7			Кōцу важных	4 / 8
46. Ган шūтингу	1			Канцу срединных	8 / 16
47. Кицуцуки	1			Канцу важных	16 / 32
48. Наканиши хасша	1	Объявления, особенности		Глаза ценных:	
49. Сума-сума	1	Йōкйū, прерывание	Ари	Раунда	2 / 2
50. Шинбунши	1	Формат завершения руки	Атозуке	Места	2 / 2
51. Таке ябу якета	2	Куи, куи сагари	Мина	Другие	2 / 2
52. Томато	2	Формат завершения руки	Сакиз.	Двойные	4 / 4
Миниигры, шт.:	/ 10	Цвет фона яку в таблице	Отметьте	Гостевые (не ценные)	0 / 0
53. Окушон	особое	Фūро, пао	10%	Тоицу ценных, не 4 фрейма	0 / 0
54. Сентōки то таикūхō, рас.	x2	5 ÷ 8 хан	20%	Ожидание, завершение	
55. Сенша то джирай, рас.	x2	9 ÷ 12 хан	25%	Канчан	2 / 2
56. Джан-кен, свой	вар.	13+ хан	25%	Пенчан	2 / 2
57. Тори учи	вар.	Статус пределов	Наши	Танки	2 / 2
58. Хаи ёген	вар.	Формат завершения руки	Сакиз.	Цумо	2 / 2
59. Чō хиссацу сандōкō	вар.	Цвет фона яку в таблице	Отметьте	Риншан каихō	2 / 2
60. Кои-кои: джун чанта	вар.	Кацусен		Хаитеи раоюō	2 / 2
61. Тон бйму, раскрытие	мн.	Прерывание, яку	Наши	Пинфу цумо	2 / 2
62. Чун бйму, раскрытие	мн.	Прерывание, не яку	Наши	Пинфу рон	0 / 0
На дорах, шт.:	/ 38	Касанеру		Шунцу те рямен	Тан' яō
01. Йчико	0	Прерывание, яку	Ари	База	
02. Сен сеи	1	Прерывание, не яку	Наши	Тенпаи и мензен чин рон	30
03. Ака монде икō	1 / 2	Генералы, фрейм	Ком.	Чйтоицу, цумо ценных	30
На цветах, шт.:	/ 35	Ист. / ком. / фик. оценка, фу	0	Чйтоицу, основание	25
04. Чан фа	0	Цветок	 1 / 3	Пинфу, основание	20
05. Сū ка кай рин	канцу	Муха	 2 / 4	Тенпаи, остальные случаи	20
06. У фāн хō	вар.	Ящер	 3 / 6	Местные отметки, фу	От. / Зк.
07. Чику хана	вар.	Бедность	 4 / 3	Дополненные фреймы:	66,7%
08. Кō, пара и канцу	1 + 1	Тигр	 5 / 0	Кōцу срединных	1 / 2
09. Джū го я	1	Колесница	 6 / 6	Кōцу важных	2 / 5
10. Ичи даи ка	1	Леопард	 7 / 0	Канцу срединных	5 / 10
11. Кōйō	1	Богатство	 8 / 3	Канцу важных	10 / 21
12. Кита хана да	1	Герой	 9 / 3	Другие блоки и фреймы:	
13. Уцū ухоа	1	Правитель	 10 / 3	Хана джантō	4
14. Хана кōцу	1	Многокомпл. колода 5-6, фу	От. / Зк.	Повышенное шунцу	закр.
15. Хару ичибан	1	Кōцу срединных	2 / 4	Дважды пов. шунцу	2
16. Хару чийū	1	Кōцу важных	4 / 8	Дважды пов. цура, накопл.	2 / 4
17. Акинаи	1 / 1	Канцу срединных	4 / 8	Трижды пов. цура, накопл.	1 хан
18. Рйō, кōцу 7 пин	1 / 1	Канцу важных	8 / 16	Повышенное кōцу важных	2
19. Хана фū кō	1 / 1	Медный срединных	8 / 16	Повышенное кōцу средин.	0
20. Гин кеи хōшун	2 / 2	Медный важных	16 / 32	Суджицу	 0 / 0
21. Нацуда нā чийū!, анкō 7	2 / 2	Серебряный срединных	16 / 32	Ренцу срединных	 0 / 2
22. Ка иншū	2 / 3	Серебряный важных	32 / 64	Ренцу терминалов	 2 / 4
23. Кисецу фū	3 / 3	Многокомпл. колода 7-8, фу	От. / Зк.	Гармония истоков	 3 / 6
24. Тате сū ка кай рин	3 / 4	Кōцу срединных	1 / 2	Роза ветров	 4 / 8
25. АКВ48	мн. / хн.	Кōцу важных	2 / 4	Странные	 вар.
26. Сū фен шан хова	мн. / хн.	Канцу срединных	2 / 4	Особые комб.	 1 хан
27. Хару но фуре	хн. / хн.	Канцу важных	4 / 8	Повышения яку, шт.:	/ 7
28. Гин се кай	якуман	Медный срединных	4 / 8	Хан рйū	2т / 4с
29. Ёджō мусō	якуман	Медный важных	8 / 16	Нет благородных + кон	10 / 10
30. Пā сеннин	якуман	Серебряный срединных	8 / 16	Сūтоицу	2 / 1 хан
31. Пāшен чūшу	якуман	Серебряный важных	16 / 32	Раошаофū	4 / 1 хан
32. Сеика моджи	якуман	Золотой срединных	16 / 32	Итцū: Сенкō	8 / 1 хан
33. Секаихаи	якуман	Золотой важных	32 / 64	Канцу кафу, все виды	1 хан
34. Тате пā шен кōхаи	якуман	Алмазный срединных	32 / 64	Произв. ряд: 0, 0 ⁵ _{фу} , 1, 1, 2, 3, 5, 13 хан	
35. Чй чан' й	якуман	Алмазный важных	64 / 128	Настройте значения. Для ненужных позиций примените белый цвет шрифта к значению параметра. Имеется скрытый текст.	

Предписания домашних правил стола

Правило	Сост.	Правило	Сост.	Правило	Сост.
Цель игры		Мёртвая стена:	②	У всех кокуши	⑤
Счётные палочки		<u>Число канцу</u>	②	У всех чйтоицу	⑤
<u>Гентен / Исходная точка</u>		<u>Дополн. мёртвой стены</u>	②	Первозданные плитки	
Тонкий лёд		Мёртвая стена и кан	②	Ограниченные плитки	
Прекрасный храм Знаний		Омоте дора	②	<u>О. / Возмещение убытков</u>	
Вершина		Ура дора	②	О. для всех якуманов	
Фора / Гандикап		Кан дора	②	О. за разрушение якуманов	
Бросать два раза		Мин кан дора	②	О. за риншан каихō	
<u>Тип игры</u>		Кан ура дора	②	О. за сбор яку	
Восток-Запад, Юг-Север		Плитки красных дор		О. за голого один. всадника	
Выбор раунда		<u>Множественная дора</u>		О. южного дома	
Ветер из-за открытых ворот		<u>Дора при риншан каихō</u>		<u>О. за запрещ. снос в кон</u>	
<u>Наличие ренчанов</u>		Хаку всемогущий		Якуман, брошенный в воду	
Отсутствующие ренчаны		Хаку – маленький охотник		Исключённый (игрок)	
Все не слушают		Белизна и очаг		Игра в какашки	
<u>Тип ренчанов</u>		Хаку джокер		Округление вверх: манган	
Обменивание плитками		Сокровище		Брошенный в воду	
<u>Минимум, хан или фу</u>		Среди богатства		<u>Казос / Перечисление</u>	
Сходни / Выход дома		Цветочная система		<u>Максимальная стоимость</u>	
Средство от забывчивости		Корысть		Совмещение с якуманом	
Тот же круг цумо		Удвоения за агари	③	Сложение с якуманом	
Непрерывная очерёдность		Покупка	③	Сложносоставной якуман	
Связывание руки		Разлом	③	<u>Список якуманов</u>	
Манган ренчан		Простой разлом	③	Предел стоимости якуманов	
Связывание повышается		Бикфордов шнур	③	<u>Одинаковые парные</u>	
8 хонб		Пр. бикфордов шнур	③	<u>Зелёный дракон</u>	
<u>Затянувшаяся битва</u>		Большой разлом	③	Ограбление канцу для як.	
<u>Продолжение раздач оя</u>		Паводок / Разлив		Цепочки кан	
<u>Сл. ренчан при аб. ничьей</u>		<u>Характер запрета сноса</u>	④	Пон-кан, чй-кан	
<u>Оплата хонб</u>		<u>Сбор фреймов и снос</u>	④	Одновременное взятие	
<u>Банкрот / Шлѣпнуться</u>		Требование переделать	④	Двойное повышение	
Переохлаждение		Завершение фуритена		<u>Ограбление закр. канцу</u>	
Мера полѣта		Фуритен рйчи		<u>Дора открытого канцу</u>	
Премия обанкротившему		Якуман фуритен		<u>Анканцу после рйчи:</u>	⑥
Рйчи банкрот		Нōтен рйчи		Изменение ожидания	⑥
Лидер назначает		Рйчи с выходом ожидания		Изменение яку	⑥
Мгновенная смерть		Отмена рйчи ставки		Изменение структуры	⑥
Упразднение при заверш.е.		Новый обход		На любой плитке	⑥
Упразднение при прослуш.		Возврат рйчи ст. текущ. кр.		Тенпай без яку:	⑦
Автозавершение		Оплата рйчи		<u>Невозможное ожидание</u>	⑦
Возвращение к началу		Сборщик ставок на кон		<u>Постоплата / Атозуке</u>	⑧
Хонба при ничьей		Ставка на кон при ничьей		Аванс / Наказуке	⑧
Готовность в ренчане		Запрет пропуска в рйчи		Предоплата / Сакизуке	⑧
Завершивший ренчан		Рйчи связывание		Сов. предоплата	⑧
Завершивший – оя		Раскрытое рйчи		Сверх сов. предоплата	⑧
Преимущественное право		Выплата в якуман		Сверх треб. к понижению	
Под открытым небом		<u>Абортивные ничьи:</u>	⑤	Последняя плитка	
Ограничение в еде		Пересдача по ветрам	⑤	Цикл	
<u>Ока / Ставка</u>		Пер. по важным: 9 / 9	⑤	Выплаты по канцу	
<u>Ума / Лошадь:</u>	①	Пер. по важным: 8 / 9	⑤	Выплаты по откр. канцу	
Проигравшие платят	①	Пер. по благородным	⑤	<u>Чомбо / Наказание</u>	
<u>Равный результат</u>	①	Пересдача по рйчи	⑤	<u>Все чомбо</u>	
Победители получают	①	Пересдача по канцу	⑤	<u>Фальшивый фрейм</u>	
Бинта / Пощёчина	①	Множественный рон	⑤	<u>Опрокинутые плитки</u>	
<u>Пересчѣт по головам</u>		Задержка произнесения		Доведение до конца	
Прямой или обратный? Где применяется? Зачеркните ненужное.	Прямой Возврат Остаток Равный Пересдача Нагаши	Укажите приоритет объявлений, в местных правилах рон может быть ниже чй: чй → суджи → хен → пон → кан → рен → тенхен → тенпон → тенчи → тенрен → тенсуджи → рон		Укажите какие якуманы могут не собираться до конца и разрешать досрочную победу. Вариативно только сū канцу и/или даисанген.	За недосбор – минус хан за каждую плитку.

Правило	Сост.	Правило	Сост.	Подробно
Освобождение от штрафа		Категория фреймов "Теицу"		Подробно: Тип игры и ренчанов
Запрет иждивенства		Фрейм плиток "Ренцу"		
Объяв. перед посл. плиткой		Странные правила фреймов		
Стоимость тенпая (агари)		Тенхō и тройное чйхō		
<u>Стоимость цумо:</u>	⑨	Горький апельсин		Подробно: Последовательности раундов
<u>В т.ч. за риншанпай</u>	⑨	Кости	⑬	
<u>В т.ч. шунцу те рямен</u>	⑨	Направление отсчёта	⑬	Подробно: Фуритен, укажите типы
Стоимость закр. рона:	⑩	Всё, что угодно		
<u>В т.ч. зкр. шунцу те рямен</u>	⑩	Фиксированный счёт		Подробно: Пао
Пинфу с терминалом	⑪	Заварка / Чай (Объявление)		
<u>Требование к пинфу</u>	⑪	Ча́гара		
<u>Требование к тан'яō</u>	⑪	Достаток		Подробно: Наказание / Чомбо
Совм. пинфу и тан'яō	⑪	Линейная стоимость агари		
Итоги мензен цумо		Линейная премия за пред.		
5 ветров		Спуск риншанпая		
<u>Двойной ветер</u>		Деление стены на блоки		
Запрет рона		Рйчи перед посл. плиткой		
Пятисекундное правило		Подх. скидка к пинфу		Якитори: дополнительное описание
Капитуляция / Сдача		Страхование		
Смена ветра каном		Засветилось		
Юг нōтен		Снесённое цумо		
Элис / Арису		Синяя полоска		Значение: Ума, достигшие цели игры
Алиса		Обновл. якуман связывание		
Тюльпан				
Взгляд				
Якитори плитки (о. гр.):	⑫			Значение: Проигравшие платят
Жаренная курица	⑫			
Возвращение якитори	⑫			Значение: Объявившие агари получают
Феникс / Разогревание	⑫			
Жаренная свинина	⑫			Значение: Бинта / Ча́гара
Обед	⑫			
Дораяки				Номера местных яку / Цветы / Генералы:
Куриная революция				
<u>Выплаты по ничьей</u>				
<u>Возврат рйчи ставок</u>				
<u>Остаток рйчи ставок</u>				
<u>Погашение счёта</u>				
Пеня				
Палочка 1500				Номера местных якуманов:
<u>Унаследованные хонба</u>		Объявления, особенности		
Дьявольская звезда		Объявление яку и дор	Наши	
Жетоны		Йōкйū, прерывание	Ари	
Дора дня		Формат завершения руки	Атозуке	
<u>Ранг красных дор</u>		Куи / Требование к пониж.	Мина	
Все собравшиеся		Формат завершения руки	Сакиз.	Жетоны выдаются за:
Сверх светящийся дора стол		Фūро, пао	10%	
Дублет дор		5 ÷ 8 хан	20%	
Улица Нагата		9 ÷ 12 хан	25%	
Реальная дора		13+ хан	25%	
Реверс при доре		Статус пределов	Наши	
Отвержение урадор		Формат завершения руки	Сакиз.	Базовая стоимость (фу, хан):
Определённо последний		Дополнительный фуритен	Наши	
Сила ветра / Ставка		Кацузен		
Пониженное яку		Прерывание, яку	Наши	
Чин / Динь (Объявление)		Прерывание, не яку	Наши	
Повышенное шунцу		Касанеру		
Повышенное кōцу		Прерывание, яку	Ари	
Фрейм плиток "Цура"		Прерывание, не яку	Наши	

