

Топпан (Половина)

Данная игра представляет из себя среднее между Блек Джеком и Покером, но с некоторыми отличиями – даже с хорошей рукой есть риск проиграть, что соответствует духу Маджонга, колодой которого ведётся игра.

Необходимый инвентарь: колода на 136 плиток, счётные палочки, кости.

Количество игроков: играть может от 2 до 10 человек, рекомендуется 4 или более.

Цель: собрать руку как можно более высокого ранга с суммой достоинств равной 10,5. Масти цифр 1–9 дают 1–9 очков, благородные дают по 0,5 очков.

Правила

Подготовка

1. Раздаётся по 20000 очков каждому.
2. Определите оя броском костей или вытаскиванием плитки из колоды согласно стандартной последовательности рйпаи. Оя всегда получает и платит на 1 крат / ставку больше. Оя может иметь двукратные выплаты всегда, хотя при линейной системе выплат такое значение слишком высоко и поэтому может не применяться, в этом случае при ставке 2000 очков при x10 выплатах общие выплаты будут по 40000 очков для каждого, при том, что изначально у всех только по 20000 очков.

Процесс игры

3. Строится и разбирается стена так же, как в маджонге. 4 сектора, 2 слоя, 17 тонгов.
4. Раздача плиток.
 - a. **Процесс начальной раздачи.** Оя бросает кости для указания места разлома стены. Дора открывается в первом тонге справа от разлома.
 - b. **Процесс следующей раздачи.** Откройте следующую по порядку дору справа от предыдущей.
5. Сделайте ставку за участие в 1 000 очков.
6. Все игроки по кругу, начиная с оя, берут по одному тонгу (две плитки).

Набор руки

7. Обработка взрыва. Если сумма пары плиток превышает 11, объявляется "Басуто!" ("Взрыв!") и набранная пара плиток сбрасывается в кон, затем набирается новый тонг. Это действие повторяется сколько угодно раз.
8. Выбор действия. Далее вы можете выбрать: "Хитго" ("Ударить" – повторить набор одной плитки) или "Сўтандо" ("Остановиться" – прекратить набор). Допускается делать набор плиток пока сумма не превышает 11, после этого действует принудительное прекращение набора.

Пари

9. Ставка. Игроки делают ставку на кон от 100 до 2000 очков. В игре участвуют только игроки с максимальной ставкой. Можно не делать ставку и выйти из игры, объявив, "Орий!" ("Слезает!" [с лошади]). (Лошадь – символ азартных игр, а слезть с неё – выйти из игры.)
10. Результат. Оставшиеся игроки раскрывают свои руки. Далее в игре остаётся тот, у кого число очков на руках ближе всего к 10,5 (половина). Из оставшихся игроков выбираются игроки с самым большим числом плиток на руках, затем с самым высоким рангом руки. Если таких несколько – применяется обратное атама хане относительно оя. Победитель получает все ставки со стола. Ранг руки кратно увеличивает выплаты по ставке у проигравших, оставшихся в игре, вышедшие ранее ничего не доплачивают. Если у проигравшего остаётся менее 1000 очков – эти очки так же достаются победителю.

Завершение

11. Далее происходит смена оя.
12. Действия повторяются с пункта 4б, если остаток плиток позволяет это, иначе стена строится заново и действия повторяются с пункта 4а.

Пример

Выплаты для оя на 1 крат больше. В игре осталось трое игроков со ставкой 2000 очков у каждого: оя с 10ю очками, юг с 10,5 очками (x2 крат), запад с 9,5 очками на пяти плитках, север вышел из игры. Выигрывает юг – начальный взнос с каждого по 1000 очков (всего 4000 очков), свою ставку 2000 очков, $(2 + 1) \times 2000$ очков с оя и 2×2000 очков с запада. Всего 16000 очков. Итого чистая прибыль юга составляет 13000 очков (свой взнос и ставка составляют 3000 очков). Ставки вышедших из игры возвращаются хозяевам.

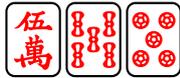
Выплаты для оя в 2 раза больше. В игре осталось трое игроков со ставкой 2000 очков у каждого: оя с 10ю очками, юг с 10,5 очками (x2 крат), запад с 9,5 очками на пяти плитках, север вышел из игры. Выигрывает юг – начальный взнос с каждого по 1000 очков (всего 4000 очков), свою ставку 2000 очков, $2 \times 2 \times 2000$ очков с оя и 2×2000 очков с запада. Всего 18000 очков. Итого чистая прибыль юга составляет 15000 очков (свой взнос и ставка составляют 3000 очков). Ставки вышедших из игры возвращаются хозяевам.

Список яку

Яку могут сочетаться, в этом случае ранг кратности (баи, 倍 [bai]) выплат складывается.

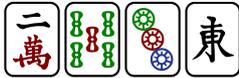
1. ドラ [dora] / 赤ドラ [aka dora] / 芸者 [geisha] – 1 крат

Дора (Гонг) – увеличивает выплаты на 1 крат за каждое вхождение, ранг плиток дор так же может складываться.



2. 十半 [toppan] – 2 крат

Топпан (Половина) – на руках ровно 10,5 очков.



3. 対子 [toitsu] – 2 крат

Тоицу (Пара) – две идентичные плитки.



4. 全帯 [chanta] – 2 крат

Чанта (Все важные) – имеется от трёх плиток, все плитки только терминалы и благородные.



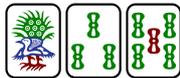
5. 5枚荒らし [ū mai arashi] – 2 крат

Ū май араши (Пять грабителей) – имеется от пяти плиток.



6. 清一色 [chin' itsu] – 3 крат

Чин' ицу (Полное изобилие) – все плитки одной масти.



7. 小三元 [shō san gen] – 3 крат

Шбсанген (Малые драконы) – по одной плитке каждого дракона.



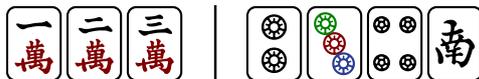
8. 6枚荒らし [ryū mai arashi] – 3 крат

Рйū май араши (Шесть грабителей) – имеется от шести плиток.



9. 順子 [shuntsu] – 4 крат

Шунцу (Ряд) – три одномастные последовательные плитки без пропусков достоинства.



10. 三色同刻 [san shoku dōkō] – 4 крат

Саншoku дōкō (Трёхцветная совместная гравировка) – три плитки одного достоинства в каждой масти цифр.



11. 小四喜 [shō sū shi] – 4 крат

Шбсūши (Малые четыре ветра) – по одной плитке каждого ветра.



12. 7枚荒らし [chī mai arashi] – 4 крат

Чй май араши (Семь грабителей) – имеется от семи плиток.



13. 字一色 [tsū' isō] – 1 крат / 5 крат

Цū' йсō (Свита Императора) – имеется от пяти плиток, рука только из ветров и драконов. Агари яку.



14. 8枚荒らし [pā mai arashi] – 5 крат

Пā май араши (Восемь грабителей) – имеется от восьми плиток.



15. 緑一色 [ryū' isō] – 6 крат

Рйū' йсō (Бамбуковая роща) – все плитки зелёные – 2, 3, 4, 6, 8 сō и хацу. Не сочетается с топпан.



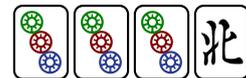
16. 黒一色 [koku' isō / he' isō] – 6 крат

Коку' йсō (Сплошной чёрный) – все плитки чёрные – 2, 4, 8 пин и все ветра. Местное яку. Не сочетается с топпан.



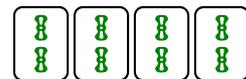
17. 暗刻 [ankō] – 7 крат

Анкō (Скрытая гравировка) – три идентичных плитки. Не сочетается с тоицу.



18. 槓子 [kantsu] – 10 крат

Канцу (Фомка) – четыре идентичных плитки. Не сочетается с тоицу и анкō.



Местное яку – не является общепризнанным, поэтому может отсутствовать в правилах игры.

Агари яку – даёт 10,5 очков независимо от состава руки, не сочетается с топпан яку, имеет приоритет над всеми сочетаниями плиток и яку, но, если у вас не остаётся соперников – даёт только однократные итоговые выплаты.

Не сочетается – яку не складываются поскольку сочетание уже включено и указанный ранг является суммой.