

# Правила риичи-маджонга



Перед вами подробные правила *риичи-маджонга*, современного японского варианта китайской настольной игры, который появился в 50-х годах прошлого века. *Риичи-маджонг* – коммерческая игра: как и в азартных играх, важную роль в каждой партии играет случай, но в большей степени исход зависит от умения игрока. Поэтому из развлечения японской мафии он давно превратился в одну из популярнейших семейных настольных игр в Японии и спортивную дисциплину: по всему миру действуют лиги и ассоциации риичи-маджонга, регулярно проводящие по нему турниры. Сохранилась и традиция игры на деньги, хоть распространена она теперь не столь широко.

Эти правила ориентированы и на новичков, совсем не знакомых с игрой, и на уже освоивших базовые правила игроков, желающих лучше разобраться в игровой механике и отдельных моментах. Однако если вы никогда не играли в риичи-маджонг и планируете провести первую игру вживую с опытными игроками, может быть удобнее прочитать в Интернете базовые правила и попросить экспертов объяснить сложные моменты перед игрой на живых примерах.

В риичи-маджонге существует много различных наборов правил, которые отличаются в деталях: почти каждая лига, турнир, клуб и игровой сайт имеют свои. Этот сборник не фокусируется на одном конкретном наборе: для спорных ситуаций приводятся различные варианты решения, если какой-то из них наиболее популярен – это указывается. Для удобства опциональные правила сведены в один список в последнем разделе XIII; там же дан полностью конкретный набор правил онлайн-сервера [tenhou.net](https://tenhou.net).

Специальные игровые термины риичи-маджонга выделены *курсивом*. Нечасто используемые термины, которые даются здесь только один раз для ознакомления, дополнительно выделены *серым*: их не нужно запоминать для освоения этих правил, но в принципе они могут пригодиться. В русскоязычном риичи-сообществе нет устоявшегося стандарта записи японских терминов, и поэтому в других местах вы сможете увидеть их записанными не совсем так, как здесь, но эти различия невелики. Для самых частых слов даётся также японское написание, используемое на японоязычных сайтах (например, [tenhou.net](https://tenhou.net) или японский сервер [Mahjong Soul](https://mahjong.soul.jp)).

## Оглавление

I. Игровой набор.....	4
II. Подготовка к игре.....	5
III. Ход раздачи .....	8
IV. Объявления в игре .....	9
V. <i>Фуритен</i> и <i>временный фуритен</i> .....	14
VI. <i>Яку</i> : условия победы .....	15
VII. Объявление <i>риичи</i> .....	21
VIII. Подсчёт стоимости руки: <i>ханы</i> , <i>фу</i> и <i>доры</i> .....	23
IX. Подсчёт стоимости руки: перевод <i>ханов</i> и <i>фу</i> в очки. Порядок выплат .....	26
X. Ничья, пересдача и дополнительные раздачи .....	30
XI. Финальный пересчёт очков. <i>Ума</i> и <i>ока</i> .....	33
XII. Нарушения правил и штрафы .....	34
XIII. Опциональные правила .....	35
Полная таблица <i>яку</i> .....	40
Таблица выплат.....	44

## I. Игровой набор

Для игры используются 136 специальных костей, которые чаще называют *тайлами*. Есть 34 вида тайлов, и каждый из них встречается в наборе ровно четыре раза (34 x 4 = 136). На одной стороне тайла находится значимое изображение, другая же, рубашка, у всех тайлов одинакова.

### Тайлы мастей

Ман (символы)									
Пин (точки)									
Со (бамбуки)									
Номера тайлов	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Японские чтения цифр	<i>и</i>	<i>рян</i>	<i>сан</i>	<i>су</i>	<i>у</i>	<i>ро</i>	<i>чи</i>	<i>па</i>	<i>кю</i>

Краевые тайлы 1 и 9 всех трёх мастей называются *крайними* или *терминальными*, остальные с 2 по 8 – *средними*.

### Благородные тайлы

Ветра					(важен порядок!)
	восточный <i>тон</i>	южный <i>нан</i>	западный <i>ща</i>	северный <i>пей</i>	
Драконы					(важен порядок!)
	красный <i>чун</i>	белый <i>хаку</i>	зелёный <i>хацу</i>		

Помимо тайлов в набор входит и другой инвентарь:

- Палочки для подсчёта очков четырёх номиналов<sup>1</sup>:

	10000 очков
	5000 очков
	1000 очков
	100 очков

- Индикатор раунда, он же индикатор первого дилера. Выглядит как пластинка, на которую с двух сторон нанесены иероглифы восточного (東) и южного (南) ветров.
- Два обычных шестигранных игральные кубика с числами от 1 до 6 ( .

<sup>1</sup> Распространено также применение палочек в 500 очков: официально вместе с наборами такие как правило не выпускаются, и обычно для этих целей используют цветные палочки на 100/1000 очков из наборов с цветными, добавляя их к белым палочкам остальных номиналов.

## II. Подготовка к игре

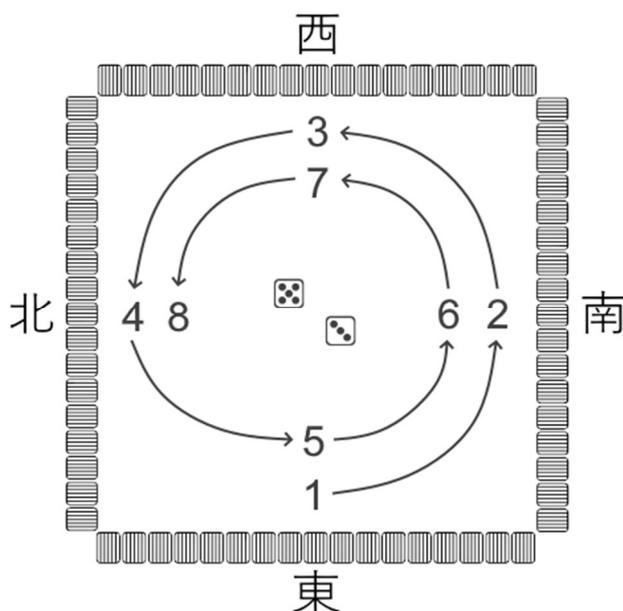
В риичи-маджонг играют вчетвером. Для игры используют небольшой квадратный стол (~75x75 см), с каждой стороны которого садится по игроку. Каждому месту за столом присваивается условная сторона света, и расположены они в порядке тайлов ветров против часовой стрелки: восток (東), юг (南), запад (西), север (北), т. е. порядок «неправильный» и отличается от настоящего расположения сторон на местности (восток, север, запад, юг против часовой стрелки). Выбор мест производится по договорённости или по жребию. Популярный способ распределения мест таков: на стол кладутся четыре разных тайла ветров рубашкой вверх, игроки вытягивают их по очереди, и каждый занимает соответствующее место. Ветер, соответствующий месту игрока, называется *ветром места*.

Игрок на востоке занимает в игре особое положение *дилера*, или *оу* (им. падеж – *оя*). Рядом с ним в начале игры кладётся индикатор первого дилера.

Игра делится на раунды, также названные по сторонам света – *восточный* (первый) и *южный* (второй), и раздачи. Существует два варианта партий: короткая игра, где играется только восточный раунд, называется *тонпусен*, длинная и с восточным, и с южным – *ханчан*. Ветер, соответствующий текущему раунду, называется *ветром раунда*. Раунд по умолчанию состоит из четырёх раздач (хотя в отдельных случаях, оговорённых правилами, могут назначаться дополнительные раздачи), и каждую новую раздачу происходит сдвиг сторон света за столом на одно место против часовой стрелки: игрок, в первой раздаче бывший на юге, во второй оказывается дилером, в третьей – севером и т. д, сами игроки при этом не пересаживаются. Таким образом, смена раунда происходит, когда дилерство возвращается к игроку, бывшему дилером в первой раздаче. Индикатор первого дилера всё время остаётся лежать рядом с дилером первой раздачи; во время восточного раунда он повернут вверх стороной, где нарисован иероглиф востока, а с началом южного переворачивается. Для указания на дилера текущей раздачи с его стороны стола после подготовки к раздаче обычно кладутся кубики.

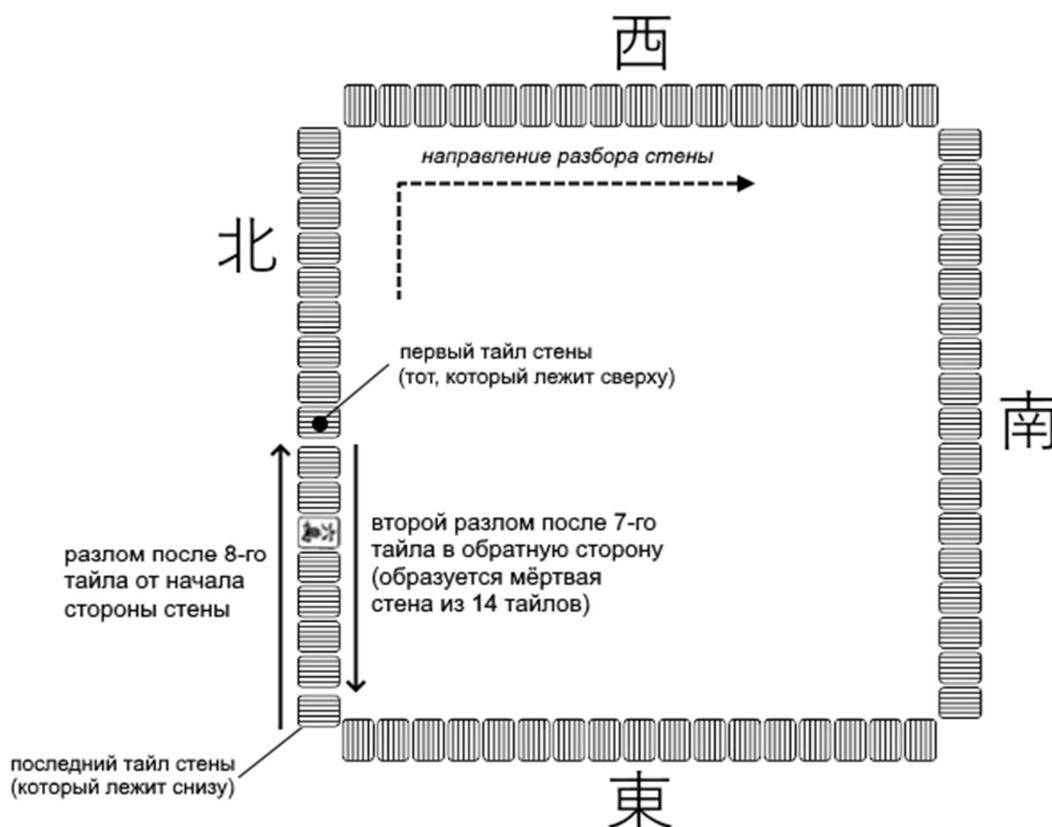
Каждый игрок начинает партию с 25000 очков и перед её началом берёт себе для расчётов палочек на эту сумму: обычно одну на 10000, две на 5000, четыре на 1000 и десять на 100 очков (либо одну на 500 и пять на 100 при использовании палочек на 500 очков).

Перед началом каждой раздачи игроки кладут все тайлы на стол рубашкой вверх и тщательно их перемешивают. После этого каждый игрок строит перед собой «стену» высотой в 2, шириной в 1 и длиной в 17 тайлов рубашкой вверх, размещая её так, чтобы в итоге четыре участка стены от разных игроков образовали замкнутый квадрат. Затем дилер бросает кубики и отсчитывает против часовой стрелки столько сторон квадрата, сколько выпало на кубиках суммарно, начиная со своей стороны (на рисунке показан пример для выпавшей суммы 8).



Затем игрок, на чью сторону указал дилер (в примере выше – север) отсчитывает от правого конца своей стороны стены столько тайлов, какое число выпало на кубиках до этого (в примере – 8) и немного отодвигает их от соседних тайлов вправо, создавая *разлом* стены. После этого он отсчитывает от разлома в обратную сторону 7 тайлов и делает второй разлом, обособляя получившуюся группу из 14 тайлов (см. рисунок ниже). Эта группа называется *мёртвой стеной* и не разбирается в процессе игры. Оставшаяся часть стены называется *живой стеной* и используется во время раздачи для получения игроками тайлов наподобие колоды карт. Разбирается она стопками верхний-нижний по часовой стрелке, начиная с верхнего тайла первой стопки после разлома и кончая нижним последней перед мёртвой стеной. Стена считается непрерывной, и переход через углы не имеет никакого значения как при формировании мёртвой стены, так и при последующем разборе.

Третий верхний тайл от конца мёртвой стены переворачивается рубашкой вниз (на рисунке это 6 ман) и служит в данной раздаче индикатором *доры* – тайла, дающего дополнительные очки при его наличии в руке. Подробно о дорах и принципе работы индикаторов рассказано в разделе VIII.



После открытия индикатора доры игроки берут себе со стены тайлы в стартовые *руки*. Начиная с дилера по очереди против часовой стрелки игроки начинают брать от начала живой стены по четыре тайла (две стопки по 2), пока у каждого не окажется 12 тайлов. После этого игроки в том же порядке берут ещё по одному тайлу (порядок разбора – всегда от верхнего к нижнему), а затем дилер берёт себе ещё один тайл<sup>2</sup> (см. фотографию на следующей странице). Таким образом, в начале раздачи дилер имеет 14 тайлов, а остальные (*ко-игроки*) – по 13. Тайлы своих *рук* игроки расставляют перед собой в ряд вертикально изображением к себе, так, чтобы остальные видели только их рубашки. Для удобства игроки сортируют руки: ставят рядом тайлы одной масти по порядку номеров и одинаковые благородные тайлы. Игрок, взявший со стены в стартовую руку следующие тайлы:



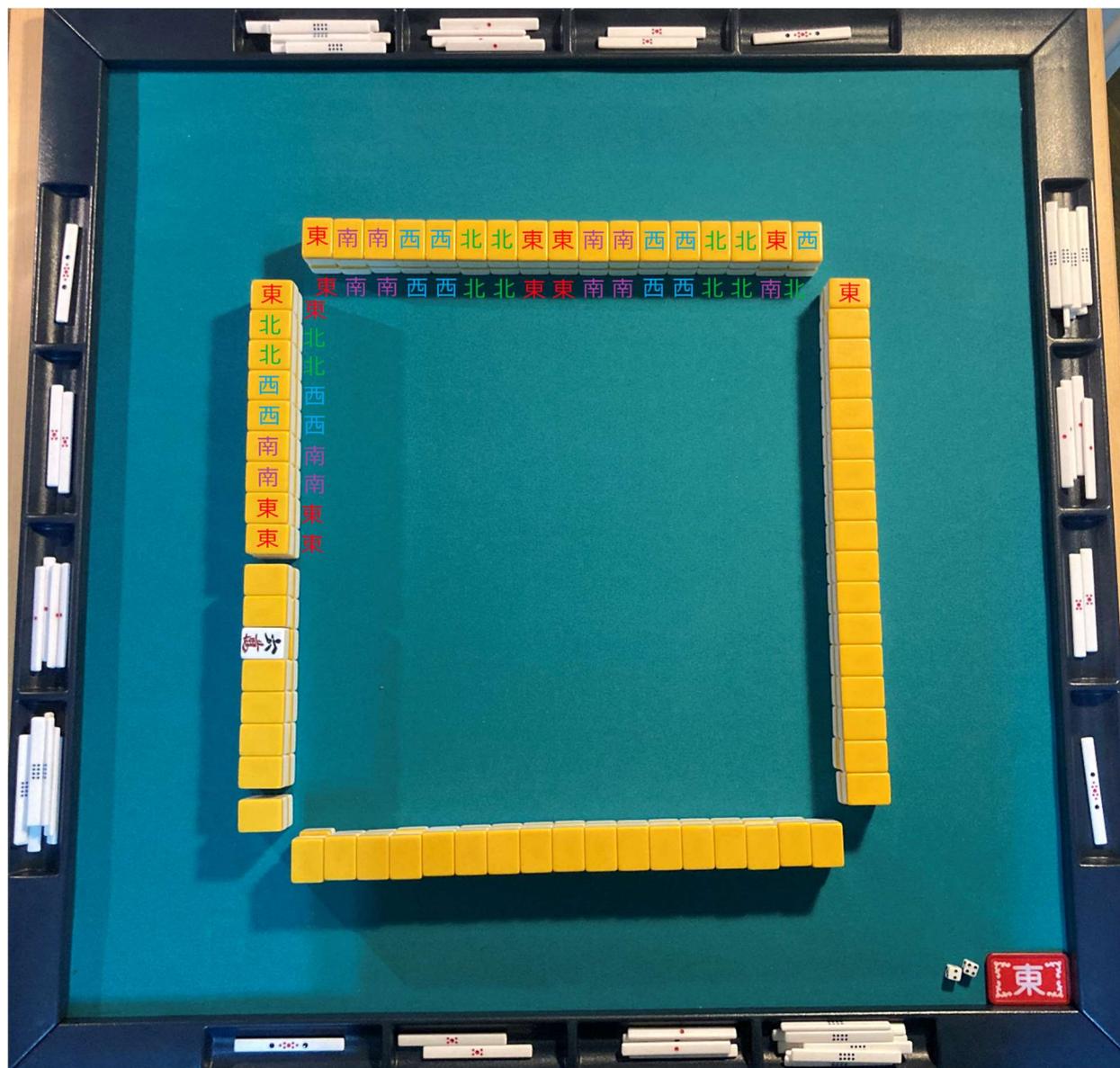
может отсортировать их, например, так:

<sup>2</sup> Повсеместно распространено и во многих правилах обязательно взятие дилером двух последних одиночных тайлов в стартовую руку сразу, перед взятием одиночных тайлов другими игроками. Однако дилер при этом должен брать именно «свои» тайлы, первый и третий сверху от начала живой стены на момент взятия.



Разные масти могут быть отсортированы слева направо или справа налево, а разные благородные тайлы могут стоять в разных местах – всё зависит от удобства для игрока и времени, затрачиваемого на сортировку. В данных правилах же в дальнейшем для простоты все руки будут показаны отсортированными одинаково: *ман*, *пин*, *со* слева направо, ветра по порядку, драконы по порядку.

В компьютерном маджонге построение стены, её разлом, набор и сортировка стартовых рук как правило происходят автоматически, и когда начинается раздача игроки сразу же видят свои отсортированные стартовые руки и индикатор доры.



Стол с предыдущего рисунка перед взятием игроками тайлов в стартовые руки. Подписи тайлов показывают, какой игрок должен их взять (верхние тайлы стены подписаны прямо на рубашке, нижние – рядом). Обратите внимание, что сейчас идёт первая раздача восточного раунда: индикатор первого дилера повернут иероглифом востока кверху, а кубики как индикатор текущего дилера лежат рядом с ним, т. е. первый дилер является дилером в этой раздаче.

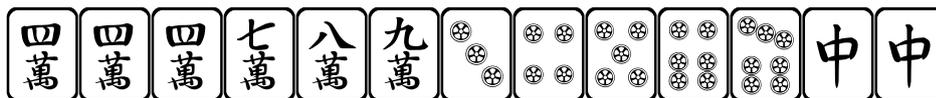
### III. Ход раздачи

В ходе раздачи, которая начинается сразу же после набора и сортировки всеми стартовых рук, игроки изменяют состав своих рук, беря в них новые тайлы с живой стены и выбрасывая ненужные. Цель каждого игрока в раздаче – собрать в руке четыре сета и одну пару (два одинаковых тайла). При объявлении кем-либо победы с готовой рукой раздача заканчивается. Цель всей игры – набрать как можно больше очков, получаемых в основном за собранные руки.

*Сет* – это определённая комбинация из трёх или четырёх тайлов. Они бывают трёх видов:

- Три одинаковых тайла – *коцу*;
- Четыре одинаковых тайла – *кан*, или *канцу*;
- Последовательность из трёх тайлов одной масти подряд (по типу 1-2-3, 3-4-5 и т. п.) – *щунцу*. Последовательности можно собирать только из тайлов мастей, и в них не должно быть перехода через девятку: *щунцу* 8-9-1 и 9-1-2 не засчитываются.

Один тайл не может одновременно входить в два сета. В примере ниже в руке уже есть готовое коцу из 4 ман, щунцу 7-8-9 ман и пара красных драконов, но последовательность 3-4-5-6-7 пин не засчитывается за два щунцу: для завершения этой формы в два сета требуется получить ещё один тайл (2, 5 либо 8 пин).

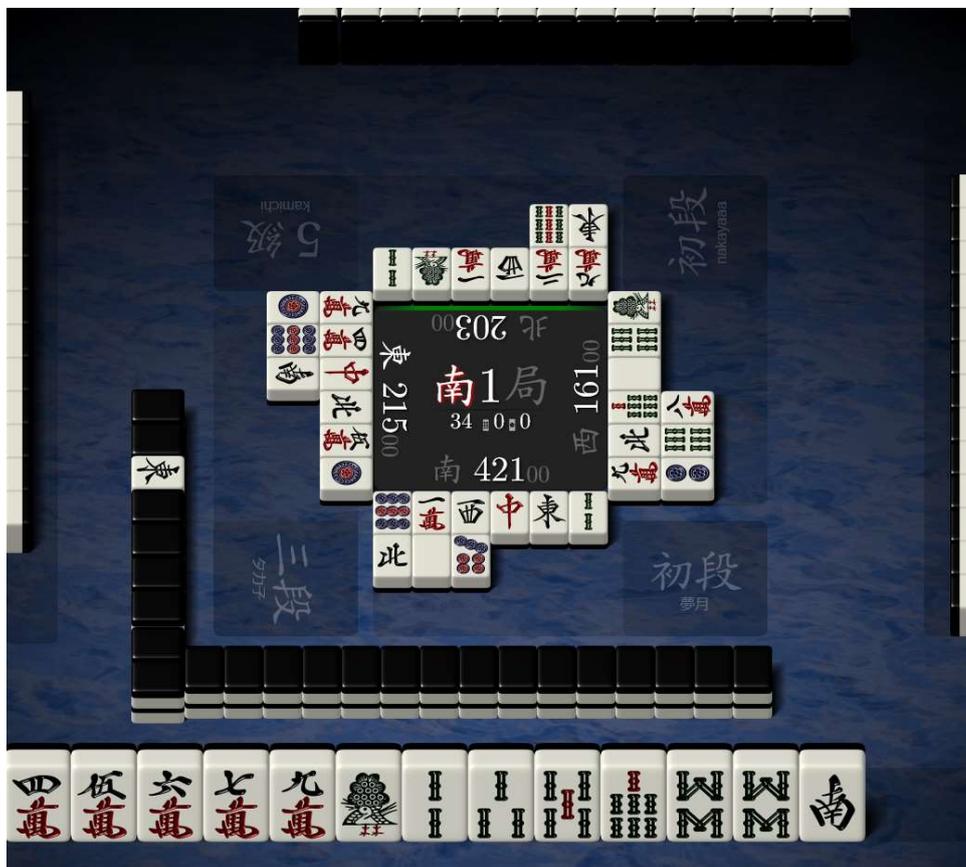


В руке из примера выше 13 тайлов, как и в любой руке не-дилера в начале раздачи, но выигрешная рука должна содержать как минимум 14 (3+3+3+3+2, если же в руке есть каны, число тайлов может доходить до 18). Четырнадцатый тайл игроки получают в свои ходы во время раздачи: раздача начинается с хода дилера, который сбрасывает из руки один из своих 14 тайлов, кладя его рубашкой вниз в центр стола; затем ход переходит к следующему игроку против часовой стрелки (югу), который берёт первый тайл из оставшейся части живой стены и также сбрасывает один тайл из своей руки (можно сбрасывать и тайл, только что взятый со стены – такой сброс называется *цумогир*). Затем ход переходит к следующему игроку, и так раздача продолжается до тех пор, пока кто-либо не соберёт руку и объявит победу, или же пока в живой стене не закончатся тайлы. Ходы в риичи-маджонге обязательны, пропускать взятие со стены либо сброс нельзя.

*Каны*, а вместе с ними и руки, содержащие более 14 тайлов, возможно образовать специальными объявлениями, о которых рассказывается в следующем разделе.

Ходы четырёх игроков, начиная от дилера, образуют *круг* раздачи. После окончания круга ход вновь переходит к дилеру, и начинается следующий круг.

Группы сброшенных тайлов в центре стола называются *сбросами* или *дискардами*. Каждый игрок имеет свой отдельный дискард. Обычно тайлы выкладываются в сброс слева направо тремя рядами по 6 штук (начиная с ближнего к центру стола и далее по направлению к себе); четвёртый же ряд чаще не начинают, а вместо этого продолжают третий.



Вид стола в процессе раздачи на онлайн-сервере tenhou.net. В центре – указатель раунда и номера раздачи за раунд (южный, первая) и указатели мест игроков со счётчиками очков (мы юг с 42100 очков; на онлайн-серверах вместо палочек чаще используются цифровые счётчики). Вокруг – дискарды игроков, ниже – живая стена, слева – мёртвая стена с индикатором доры восточным ветром. По краям стола расположены руки игроков.

Сейчас 9-й круг, ход севера: он получил тайл со стены, но ещё не совершил сброс. Пришедший со стены тайл сначала ставят отдельно (здесь он стоит слева от основной руки, если смотреть от нас), и встраивают в руку только после сброса, если сброшен другой тайл.

#### IV. Объявления в игре

Во время раздачи помимо взятий со стены и сбросов игроки могут делать различные *объявления*. Основных видов объявлений два: это объявления на тайлы (объявления сетов) и объявления победы. Помимо этого, существует одно объявление пересдачи и особое объявление *риичи*, но о них рассказывается в соответствующих разделах.

Объявления на тайлы позволяют ускорить сбор руки, используя для завершения сетов тайлы, сбрасываемые другими игроками. Объявить сет с чужим сброшенным тайлом можно только в момент его сброса другим игроком до взятия со стены тайла следующим игроком – после этого тайл в дискарде считается вышедшим из игры, и больше его использовать для объявлений нельзя. Нельзя делать объявления и на последний сбрасываемый тайл за раздачу, когда в живой стене не остаётся тайлов.

Рука, в которой есть объявленные сеты с чужими тайлами, называется *открытой*, а рука без них – *закрытой*.

##### Объявление «пон» (ポン)

Это объявление позволяет дополнить имеющиеся в руке два одинаковых тайла до коцу третьим таким же тайлом, когда его сбрасывает другой игрок. Пон можно объявить на тайл, сброшенный любым из трёх противников. Последовательность действий при объявлении такова:

- После сброса нужного тайла противником в дискард нужно сказать «пон»;
- Затем следует выложить свою пару тайлов плашмя рубашкой вниз справа от руки;
- После этого нужно взять тайл из дискарда противника и положить его боком слева, между или справа от тайлов пары в зависимости от того, с игрока слева, напротив или справа был взят пон. Выглядит это так (поны с игроков слева, напротив и справа соответственно):







Кан можно объявлять в трёх различных ситуациях.

### 1. Закрытый кан (*анкан*)

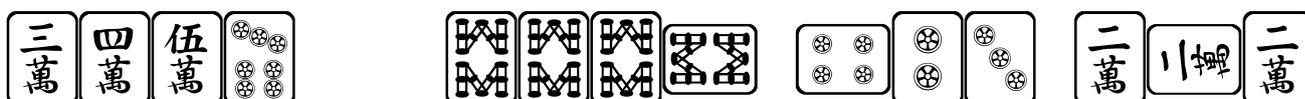
Если игрок имеет в закрытой части руки четыре одинаковых тайла, он в любой свой ход после взятия тайла со стены, но до сброса, может сказать «кан» и выложить эти четыре тайла плашмя справа, положив два крайних тайла рубашкой вверх, а два средних – рубашкой вниз (крайние тайлы следует предварительно показать противнику). С закрытым каном 5 ман из руки выше это будет выглядеть так:



Закрытый кан нельзя объявлять сразу после своего объявления чи или пон. Рука с закрытым каном продолжает считаться закрытой – это единственное объявляемое сет-исключение.

### 2. «Большой» открытый кан (*дайминкан*)

Если у игрока в закрытой части руки есть три одинаковых тайла, и любой противник сбрасывает четвёртый, он может объявить на него «кан», действуя точно так же, как и при объявлении «пон». Тайлы кана кладутся плашмя справа таким же образом, как и после «пона». Если кан был взят с игрока напротив, можно повернуть боком любой из двух средних тайлов. Пример: если игрок из примеров выше, до этого взявший пон и чи, берёт на следующем после чи круге кан 8 со с игрока справа, его рука будет выглядеть как на схеме ниже.



(предположим, что 4 со была сброшена после объявления чи)

### 3. «Малый» открытый кан (*щоминкан*)

Если у игрока есть открытое объявлением «пон» коцу и четвёртый такой же тайл в закрытой части руки, в любой свой ход после взятия со стены и до сброса он может дополнить коцу до кана объявлением «кан». Четвёртый тайл кладётся боком сверху от тайла, лежавшего боком в коцу:



– дополненное в кан коцу, взятое ранее поном с игрока напротив.

Такой кан, как и закрытый, нельзя объявлять сразу после своего объявления «чи» или «пон».

После объявления любого кана в закрытой части руки начинает не хватать тайлов для её завершения, и поэтому игрок сразу же должен взять в руку крайний тайл с того конца мёртвой стены, который ближе к индикатору доры – *тайл замены* (*ринцанпай*), и только потом совершить сброс. Это единственная ситуация в игре, когда берутся тайлы с мёртвой стены. Кроме того, после объявления каждого кана открывается один индикатор *кандоры*: переворачивается соседний с индикатором доры верхний тайл с «длинной» стороны мёртвой стены. Обычно при объявлении закрытого кана открытие индикатора производится до сброса тайла из руки игроком, а открытого – после, но это зависит от правил конкретного стола.

Ход после объявления кана, открытия кандоры и сброса переходит следующему игроку против часовой стрелки от объявившего, как и при других объявлениях сетов.

В мёртвой стене всегда должно сохраняться 14 тайлов. Поэтому при взятии тайла замены последний тайл живой стены условно докладывается в мёртвую стену, и живая стена укорачивается на один тайл с конца<sup>4</sup>.

Всего за раздачу может быть объявлено 4 кана: именно столько тайлов замены возможно взять с короткого конца мёртвой стены, и столько индикаторов кандор можно открыть с длинного.



Стол на tenhou.net с различными открытыми сетями. Мы запад, объявили пон 6 со с игрока справа (*щимоча* – им. падеж), а затем пон зелёных драконов с игрока слева (*камича* – и.п.). Сам игрок слева объявил чи на 5 со в последовательность 3-4-5. Игрок напротив (*тоймен*) играет в закрытую.

Игрок справа объявил пон северных ветров с нас, затем пон красных драконов с дилера, а текущим ходом дополнил его до малого открытого кана. Сейчас он уже взял тайл замены – он у него в закрытой части руки самый верхний (если присмотреться, видно, что в мёртвой стене нет одного верхнего тайла с короткого конца), но ещё не сделал сброс, и поэтому индикатор кандоры пока не открыт.

Схема мёртвой стены: все тайлы в ней, кроме докладываемых из живой стены при объявлении канов, могут использоваться в раздаче как тайлы замены либо индикаторы дор (*урадоры* и *кан-урадоры* могут вводиться в игру после объявления *риичи*, см. разделы VII и VIII). После объявления первого кана за раздачу берётся 1-й тайл замены, открывается 1-й индикатор кандоры и 1-й тайл с конца живой стены докладывается в мёртвую, после второго кана эти действия производятся со 2-ми тайлами и т. д.

	1-й тайл замены	3-й тайл замены	индикатор доры	индикатор 1-й кандоры	индикатор 2-й кандоры	индикатор 3-й кандоры	индикатор 4-й кандоры	2-й с конца тайл живой стены	4-й с конца тайл живой стены
Верхний ряд стены									
Нижний ряд стены									
	2-й тайл замены	4-й тайл замены	индикатор урадоры	индикатор 1-й кан-урадоры	индикатор 2-й кан-урадоры	индикатор 3-й кан-урадоры	индикатор 4-й кан-урадоры	1-й с конца тайл живой стены	3-й с конца тайл живой стены

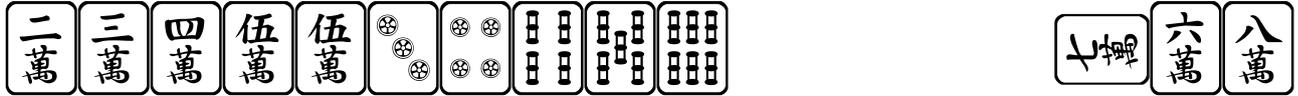
### Объявления победы

Когда игроку не хватает в руке до победы, или *агари*, одного тайла (такое состояние руки называется *темпай*), он может выиграть раздачу, получив выигрышный тайл двумя способами:

<sup>4</sup> «Условно» значит, что тайлы не перекладывают в мёртвую стену, просто раздача при отсутствии победителя заканчивается раньше на столько тайлов живой стены, сколько за столом открыто канов. Из-за того, что в раздачах с канами второй разлом не показывает конец живой стены, за некоторыми столами его по договорённости могут не делать, считая ненужным.

- Со стены в свой ход. Такая победа называется *цумо* (ツモ), и объявляется словом «цумо» после взятия выигрышного тайла.
- При сбросе другим игроком на его ходу. Такая победа называется *рон* (ロソ) и объявляется словом «рон».

Пример *темпа*:



Выигрышные тайлы, завершающие руку в четыре сета и пару – 2 и 5 пин. Игрок может объявить *цумо*, если один из них зайдёт со стены, или *рон*, если какой-то из них сбросит любой противник.

После объявления *цумо* выигрышный тайл кладётся рядом с рукой, а рука показывается игрокам. Класть выигрышный тайл в руку при *цумо* запрещено, потому что в некоторых случаях для определения стоимости руки имеет значение, с какого именно тайла игрок выиграл раздачу. При *роне* брать выигрышный тайл из дискарда сбросившего игрока не принято; рука также показывается противникам.

Объявление победы завершает раздачу; после показа руки производится подсчёт очков и выплата за руку, и затем, если раздача не была последней, начинается следующая. Объявления победы, как и объявления сетов, не обязательны: *рон* можно пропустить, или сделать на этот тайл другое объявление – *пон*, *кан* или *чи*; *цумо* тоже можно не объявлять, сбросив любой тайл из руки после получения выигрышного и продолжив раздачу. Однако такие пропуски накладывают на дальнейшие возможности победы некоторые ограничения из-за правила *фуруитен*, рассмотренного в посвящённом ему следующем разделе.

Несколько игроков в *темпае* могут объявить *рон* на один и тот же сброшенный тайл одновременно. В разных вариантах правил эта ситуация может разрешаться по-разному: где-то может засчитываться только двойной *рон*, но не тройной (тогда при тройном *роне* происходит пересдача; см. раздел X); иногда бывает разрешён и тройной *рон*; может быть принято правило *атамахане*, по которому победителем считается только самый ближний к набросившему в *рон* игрок в порядке хода – против часовой стрелки (т. е. справа), а победа остальных не засчитывается.

Также *рон* можно объявить во время объявления противником малого открытого кана, когда противник дополняет коцу выигрышных для игрока тайлов четвёртым тайлом, а в одном очень редком специфическом случае – и при объявлении противником закрытого кана (см. раздел VI об условиях победы). При «роне с кана», который также называют *перехватом тайла* или *ограблением кана*, набросившим считается игрок, объявивший *кан*.

Когда разные игроки одновременно делают объявления на один тайл, забирает его тот игрок, чьё объявление приоритетнее:

- *Пон* или *кан* приоритетнее *чи*<sup>5</sup>;
- *Рон* приоритетнее, чем *пон* или *кан*.

В электронном маджонге объявления делаются посредством специальных кнопок: когда кто-то сбрасывает или со стены заходит тайл, на котором можно что-либо объявить, на экране появляются кнопки «пон», «кан», «рон» и т. п. и кнопка «пас», нажатие которой пропускает объявление. Часто в интерфейсе также присутствует кнопка «не предлагать открытия» (鳴きなし), после нажатия которой игроку перестают предлагать поны, *чи* и открытые каны, пока предложения открытий не будут включены обратно, и кнопка «автопобеда» (自動和了) – автоматическое объявление «цумо» и «рон» при заходах или сбросах противниками выигрышных тайлов.

<sup>5</sup> Существуют варианты правил, где *пон* или *кан* приоритетнее только если объявление было сделано одновременно с объявлением *чи*, а не позже, иначе тайл отходит объявившему *чи*.



## VI. Яку: условия победы

Для объявления победы необходимы не только четыре сета и пара в руке, но и выполнение хотя бы одного яку – условия победы, приносящего руке стоимость. Рука без яку не имеет стоимости, и с такой рукой объявлять победу нельзя, даже если собраны все сеты и пара.

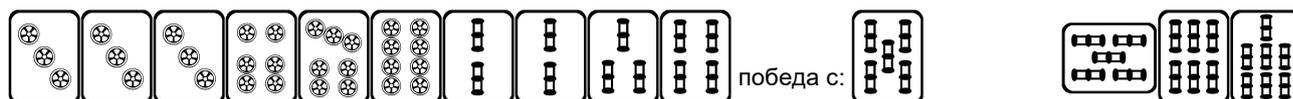
Яку бывают двух типов: это либо наличие определённых комбинаций тайлов в руке, либо особые игровые ситуации, при которых происходит победа. Стоимость яку измерима: каждое из них имеет фиксированную стоимость в ханах (翻 или 翻) – специальных единицах, используемых для удобства, которые при подсчёте общей стоимости руки переводятся в очки.

### Яку-комбинации

Таких яку довольно много: общепринятыми считаются 28 комбинаций, а в некоторых вариантах правил могут дополнительно вводиться и другие, локальные яку. Здесь рассмотрены только базовые, наиболее часто встречающиеся комбинации, а полную их таблицу с примерами рук можно посмотреть в приложении.

**Тан'яо**<sup>6</sup>: все тайлы в руке – средние.

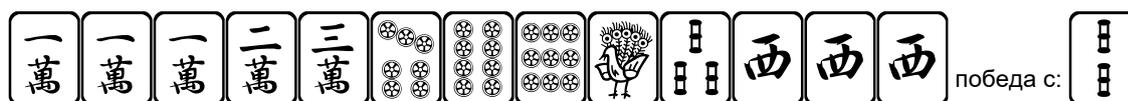
Средние тайлы – это тайлы мастей с 2 по 8. Если рука состоит только из таких тайлов, она содержит яку тан'яо, и с такой рукой в темпае при получении выигрышного тайла можно объявлять победу. Тан'яо стоит 1 хан: соответственно, столько же будет стоить и рука. Как правило, это яку действует и в открытой, и в закрытой руке. Пример выигрышной руки:



Существует и яку-противоположность тан'яо – **хонрото**, рука, состоящая только из крайних и благородных тайлов. Таких тайлов меньше, и собирать сеты из них сложнее, и поэтому хонрото стоит больше – 2 хан. Стоимость яку зависит от сложности их сбора, и поэтому одна из главных задач игрока во время раздачи – оптимальный выбор между дорогими рискованными и простыми в сборе, но дешёвыми яку.

**Чанта**: каждый сет и пара содержит хотя бы один крайний или благородный тайл.

Более лёгкий вариант яку на крайних и благородных тайлах, чем хонрото. Стоимость чанты зависит от закрытости руки: в закрытой руке она стоит 2 хан, в открытой – 1. Пример:



Эта рука закрытая, и поэтому стоит 2 хан.

**Тойтой**: все сеты – коцу или каны.

Тойтой в любой руке стоит 2 хан. Пример:



Яку можно сочетать друг с другом – в таких случаях стоимости всех яку в руке суммируются. Например, в руке с тойтоем только на средних тайлах также есть тан'яо, и поэтому она стоит 3 хан. Хонрото – это одновременно и тойтой (если только это не особая рука *читойцу*; о ней см. ниже), потому что щунцу из одних крайних и благородных тайлов собрать нельзя, и из-за этого такая рука

<sup>6</sup> Читается как «таньяо»: апостроф везде соответствует твёрдому знаку.

стоит минимум 4 хан за оба яку. Это объясняет, почему редкое и сложное в сборе хонрото так несильно отличается по стоимости от куда более простых тан'яо и чанты.

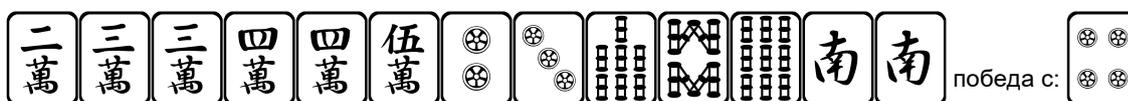
Некоторые яку невозможно сочетать, потому что их условия противоречат друг другу. Например, чанта не сочетается с тан'яо, потому что требует наличия крайних или благородных тайлов, которых в руке с тан'яо быть не может. В других случаях теоретически возможные сочетания яку запрещены правилами. В принципе, рука с хонрото всегда одновременно содержит в себе и чанту – ведь сеты полностью из крайних или благородных тайлов всегда содержат один такой тайл, то есть условие для чанты более, чем выполнено. Но это сочетание запрещено правилами, и поэтому такая рука будет стоить только 4 хан, а не 5 или 6, как было бы с надбавкой за чанту. Этот запрет существует оттого, что в стоимость дорогих яку с такими же условиями, как у более дешёвых яку, но более жёсткими, уже изначально включена стоимость этих дешёвых яку. Поэтому при наличии в руке этих дорогих яку дешёвые не должны засчитываться, чтобы не быть посчитанными два раза. В основном запрещены сочетания именно таких похожих яку-«апгрейдов», хотя есть и некоторые другие запреты; все они указаны в полной таблице яку в конце правил.

### Пинфу

Противоположность есть и у тойтоя: это пинфу, яку из одних последовательностей. Стоит пинфу 1 хан. Однако просто собрать руку из одних щунцу и пары очень легко, и для получения пинфу нужно соблюсти несколько дополнительных условий:

- рука должна быть закрытой;
- пара в руке не должна состоять из драконов, ветров раунда или ветров места;
- ожидание в темпае должно быть в две стороны, т. е. последний незавершённый сет должен состоять из двух средних тайлов подряд (например, форме 7-8 для завершения щунцу подходит тайл с любой стороны: 6 или 9); такое ожидание называется *рянмен*. Ждать в темпае в пару уже со всеми завершёнными сетами тоже нельзя.

Пример руки с пинфу:



Обратите внимание, что эта рука содержит пинфу только если идёт не южный раунд и собравший её игрок сидит не на юге, иначе южный ветер будет ветром раунда или места.

Очень похожая рука



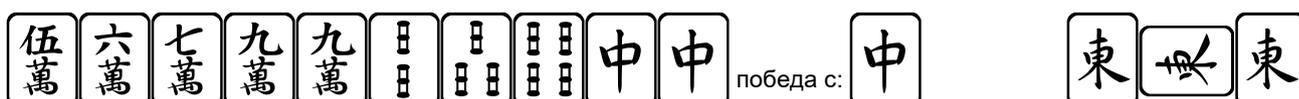
не содержит пинфу из-за неправильной формы выигрышного ожидания: не в две стороны, а лишь в одну, поскольку форма 1-2 закрывается только тройкой. Это рука без яку-комбинаций.

Именно из-за требований некоторых яку к ожиданию в темпае игрокам запрещается встраивать выигрышный тайл в руку – иначе другие игроки после открытия руки не смогут его проверить.

Требования некоторых яку относятся не ко всей руке, а только к отдельным сетам:

**Якухай:** коцу или кан любых драконов, ветров раунда или ветров места.

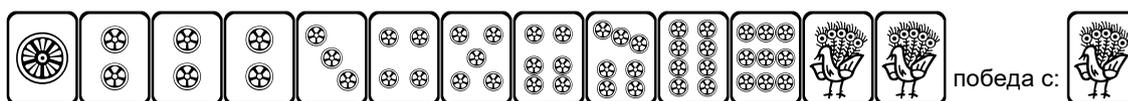
Стоит 1 хан, засчитывается и в открытой, и в закрытой руке. Если в руке несколько сетов драконов или нужных ветров, может удваиваться, утраиваться и т. д. Когда ветры раунда и места совпадают, наличие сета из них даёт 2 хан – это *двойной якухай*.



Эта рука будет иметь разную стоимость в зависимости от игрока и раунда, в который она была собрана. Если её собрал дилер в восточный раунд, она будет стоить 3 хан: 2 за двойной якухай (восточные ветра) плюс 1 за обычный (красные драконы). Для дилера в другой раунд она будет стоить только 2 хан: по 1 хан за каждый сет. Для не-дилера в восточный раунд она также будет стоить 2 хан по одному за сет драконов и ветров раунда, а в южный – только 1 хан за сет драконов, потому что восток не будет ни ветром раунда, ни ветром места.

Якухай стоит немного, но занимает только один сет, и поэтому хорошо сочетается со многими другими яку и часто используется в дополнение к ним для повышения стоимости рук: например, нередко встречаются сочетания якухая с тойтоем или чантой.

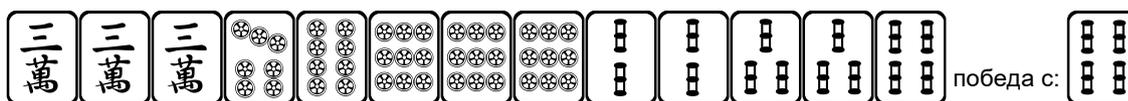
**Иццу:** три щунцу 1-2-3, 4-5-6 и 7-8-9 в одной масти.



Стоит 1 хан в открытой руке и 2 хан в закрытой: закрытая рука выше будет стоить 2 хан.

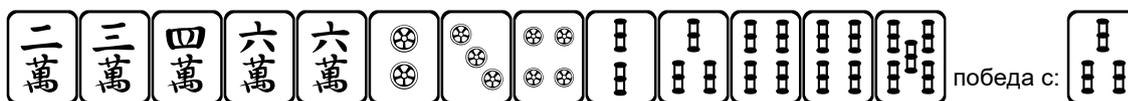
**Ипейко:** два полностью одинаковых щунцу в закрытой руке.

Стоит 1 хан, в открытой руке не засчитывается. В руке ниже – сочетание ипейко и пинфу, т. е. она стоит 2 хан. Сеты в бамбуках также завершает 1 со (1-2-3, 2-3-4), но тогда двух одинаковых сетов не получится, и рука будет стоить только 1 хан за пинфу.

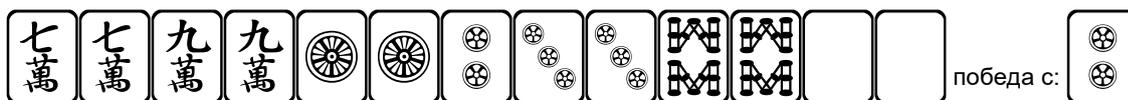


**Санцокю дочзюн,** или просто **санцокю:** одинаковые щунцу в трёх мастях.

Стоит 1 хан в открытой руке и 2 хан в закрытой. В руке ниже – сочетание с пинфу и тан'яо, рука стоит 4 хан.



**Читойцу** – это одно из двух яку-исключений, позволяющих выиграть без четырёх сетов! Для получения этого яку нужно собрать в руке 7 пар (четыре одинаковых тайла не считаются за две пары):



Читойцу стоит 2 хан, и собрать его возможно только в закрытую, потому что делать объявления пар нельзя. Оно не сочетается с ипейко, так как пары не могут одновременно считаться за щунцу, и поэтому рука-пример стоит 2 хан, а не 3. Однако некоторые яку, не требующие наличия сетов, например, тан'яо или хонрото, можно собрать и в виде семи пар в сочетании с читойцу.

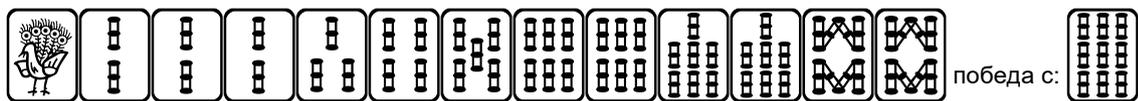
Наконец, завершают список базовых яку «одноцветы» - **хон'ицу** и **чин'ицу**.

**Хон'ицу** – это рука, состоящая только из тайлов одной масти и любых благородных тайлов:

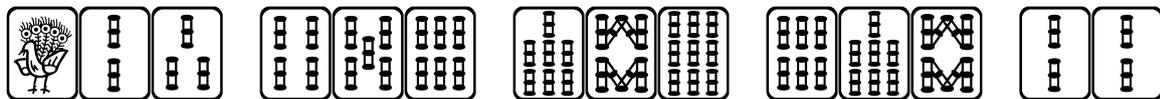


Стоит 2 хан в открытой руке и 3 в закрытой. В примере сочетание открытого хон'ицу (2 хан) и якухая (1 хан) – рука стоит 3 хан.

**Чин'ицу** – это рука полностью из тайлов одной масти.



Это дорогое яку стоит 5 хан в открытой руке и 6 в закрытой. В примере рука содержит закрытое чин'ицу (6 хан), пинфу (1 хан) и закрытое иицу (2 хан), и стоит суммарно 9 хан. Сеты в ней интерпретируются вот так:



Чин'ицу – самое дорогое яку из регулярно встречающихся. Дороже оцениваются только **якуманы** – очень редкие и сложные для сбора яку.

### Якуманы

Якуманов немало, но собираются они очень редко, хоть некоторые и сильно чаще других. Наиболее часто собираются четыре из них – они и описаны в этом разделе, а остальные даны в таблице в приложении.

Каждый якуман оценивается в 32000 очков для не-дилера и в 48000 для дилера<sup>7</sup>. Якуманы не сочетаются ни с какими яку, кроме других якуманов – именно поэтому их стоимость обычно считают сразу в очках, хотя можно записать её и в ханах – 13. Когда в руке несколько якуманов, они в некоторых наборах правил складываются, образуя двойные, тройные якуманы и т. д., а стоимость руки с каждым дополнительным якуманом возрастает ещё на 32000 / 48000 очков. В других правилах любые сочетания якуманов стоят 32000 / 48000, как и одинарный якуман. В некоторых правилах одинарные якуманы при соблюдении определённых дополнительных условий при сборе тоже могут считаться за двойные.

**Кокущи мусо (13 сирот)**: все крайние и благородные тайлы по одному и пара к любому из них.



Это второе яку-исключение наряду с читойцу, позволяющее выиграть с рукой без четырёх сетов. Как и читойцу, из-за отсутствия сетов его невозможно собрать в открытую с помощью объявлений. Если к темпаю собраны все 13 разных тайлов, и выигрышный ожидается в пару, образуется уникальное 13-стороннее ожидание: для завершения руки подходит пара к любому из тайлов в ней. Кокущи мусо, выигранное с таким ожиданием, в некоторых правилах считается двойным якуманом и стоит 64000 / 96000 очков.

Существует опциональное правило, по которому игрок, находясь в темпае на кокущи мусо, может объявить рон при объявлении противником закрытого кана выигрышных тайлов (пример с рукой выше: игрок мог бы объявить рон, если бы кто-то объявил закрытый кан западных ветров). Это единственный случай, когда возможен рон перехватом тайла из закрытого кана.

**Суанко**: четыре закрытых коцу и/или кана.

Этот якуман засчитывается только если ни один из тайлов для четырёх сетов не был получен от другого игрока. Это касается и выигрышного тайла: если завершающий последний сет тайл получен по рону, этот сет (но не вся рука) считается открытым, суанко не засчитывается, и в руке получается **сан'анко** (три закрытых коцу и/или кана) – обычное яку, стоящее 2 хан.

<sup>7</sup> Для дилера любая рука стоит в очках в полтора раза больше, чем такая же для другого игрока. Подробно о подсчёте очков рассказывается в разделе IX.

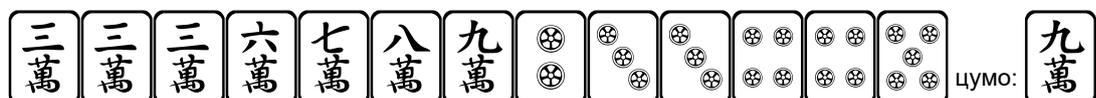


## Яку-ситуации

В определённых случаях сама победа может считаться яку, и тогда её можно объявить даже с рукой без яку-комбинаций. Если же при такой победе в руке есть яку-комбинации, их стоимость складывается со стоимостью яку-ситуаций.

**Мензен цумо:** победа по цумо с закрытой рукой.

Стоит 1 хан. При такой победе рука получается «совсем» закрытой, где ни один тайл не взят со сбросов соперников. Если взять со стены выигрышный тайл с рукой без яку-комбинаций, например,



можно объявить победу и получить 1 хан за мензен цумо. Однако стоимость подобных рук без комбинаций очень низка, и поэтому ради увеличения стоимости и возможности объявления победы без особых ситуаций игроки при сборе обычно нацеливаются на яку-комбинации или объявляют *риичи* (см. следующий раздел), а мензен цумо, как и другие яку-ситуации, часто рассматривается только как «приятное дополнение» к яку, собранным в руке.

**Хайтей раюэ,** или просто *хайтей*: победа по цумо с последнего тайла стены.

Тоже стоит 1 хан. Если при этом рука была закрытой, хан в дополнение прибавится за мензен цумо: как и комбинации, яку-ситуации сочетаются между собой. Хайтей возможен только для игрока, на которого приходится последний ход в раздаче.

**Хотей раююй** или *хотей*: победа по рону с последнего сброшенного тайла за раздачу.

Яку-близнец хайтея, которое тоже стоит 1 хан. Последний сброшенный тайл – это тайл, сбрасываемый игроком после взятия последнего тайла со стены, который даёт хайтей. Соответственно, хотей невозможен для игрока, на которого приходится последний ход.

**Ринцан кайхо:** победа с тайла замены.

Ситуация, когда тайл замены, полученный после объявления любого кана, оказывается выигрышным тайлом. Такая победа считается за цумо и может сочетаться с мензен цумо. Стоит 1 хан.

**Чанкан:** рон при дополнении противником открытого коцу до кана (взятие выигрышного тайла из малого открытого кана при его объявлении; *ограбление кана*).

Стоит 1 хан. Как упоминалось в разделе про якуманы, по некоторым правилам при темпае на *кокуши мусо* рон возможен и при объявлении противником закрытого кана, но якуманы не сочетаются с обычными яку, и поэтому чанкан при этом не засчитывается.

Существуют и якуманы-ситуации, **тенхо** и **чихо**, хоть они и считаются редкими даже среди якуманов. *Тенхо* – это победа дилера на стартовой руке перед первым сбросом за раздачу. *Чихо* – победа не-дилера по цумо на первом круге, то есть до второго хода дилера.

**Ренхо**, яку за победу не-дилера по рону до первого его взятия со стены за раздачу, сейчас присутствует далеко не во всех наборах правил. Обычно оно оценивается в 8000 очков и не сочетается с другими яку.

Тенхо, чихо и ренхо – тоже яку, и поэтому в сданных руках не обязательно нужно иметь яку-комбинации, чтобы объявить с ними победу. Но при этом считается, что любое объявление кем-либо сета (в том числе кана) прерывает круг, и после объявлений чихо и ренхо не засчитываются.

Наконец, особое положение среди яку-ситуаций занимает **риичи** и связанные с ним яку.

## VII. Объявление риичи

**Риичи** (リーチ от англ. “reach”) – чаще всего выигрываемое яку в риичи-маджонге, давшее ему первую часть названия. Это яку-объявление, выиграв после которого, игрок получает за него 1 хан.

Игрок может объявить риичи в любой свой ход во время сброса тайла в дискард, если соблюдаются все условия ниже:

- Он в темпае;
- Его рука закрытая;
- У него 1000 или более очков;
- Идёт не последний круг раздачи (в живой стене после взятия тайла объявляющим риичи игроком остаётся более трёх тайлов).

Как и все объявления, риичи необязательно: выйдя в темпай с закрытой рукой, его можно не объявлять (остаться *даматен*), или же объявить не сразу, а через ход или несколько. Можно объявить риичи и с рукой без яку-комбинаций. Порядок объявления риичи следующий:

- Игрок говорит «риичи»;
- Затем он сбрасывает тайл в дискард и кладёт его боком;
- После этого он кладёт в центр стола над своим дискардом палочку в 1000 очков – это *ставка по риичи*.

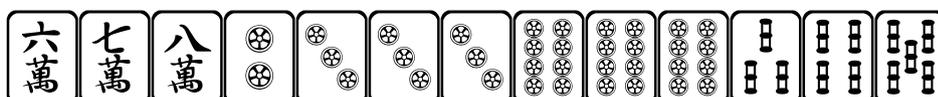
После объявления риичи дискард выглядит как на рисунке справа: над дискардом – палочка в 1000 очков, в самом дискарде один тайл, сброшенный при объявлении, повёрнут боком. Если во время объявления кто-то забирает сброшенный тайл для сета, риичи-игрок обязан повернуть боком тайл, сбрасываемый на следующем ходу, чтобы один повёрнутый боком тайл обязательно был в дискарде. После него все сбрасываемые тайлы выкладываются обычным образом, как 7 со на рисунке.



Ставка по риичи – это сумма в 1000 очков, вычитающаяся из счёта игрока. Если игрок выигрывает после объявления риичи, она возвращается ему обратно (не в двойном размере) вместе с очками, полученными за руку. Если же раздачу выигрывает другой игрок, он забирает эту тысячу очков себе. В случае ничьей палочка остаётся лежать на следующие раздачи до первой победы, и забирает её тоже победитель. Если кто-то объявляет рон на тайл, сброшенный во время объявления риичи, оно считается несостоявшимся, и палочка остаётся у риичи-игрока.

Объявив риичи, игрок не имеет права менять состав своей руки, и должен сбрасывать все приходящие со стены тайлы до получения выигрышного. Возможна победа обоими способами; если игрок выигрывает по цумо, он непременно получает дополнительный хан за мензен цумо. Если игрок в риичи пропускает выигрышный тайл, он оказывается в фуритене до конца раздачи: после сброса выигрышного тайла, полученного со стены, начинает действовать обычный фуритен, ожидание же изменить нельзя, а пропуск рона означает временный фуритен, действие которого при риичи не заканчивается на следующем ходу игрока из-за той же невозможности сменить ожидание.

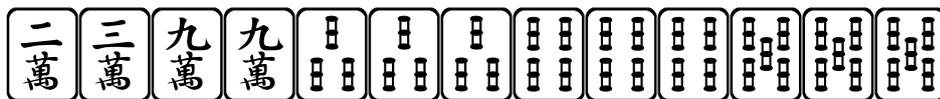
После объявления риичи из всех сетов разрешено объявлять только закрытые каны с приходящими со стены тайлами (т. е. тайл, на котором можно объявить кан – исключение из правила, его можно не сбрасывать, а сделать на нём объявление), и только если эти каны никак не изменяют ожидание и возможности интерпретации сетов в руке. Примеры:



Эта рука ждёт 1, 2 или 4 пин. Если после объявления риичи со стены придёт 8 пин, кан восьмёрка никак не изменит ожидание: после его объявления выигрышными тайлами всё также

останутся 1, 2 и 4 пин, и поэтому такой кан разрешён. Если же придёт 3 пин, после объявления кана троек ожидание на 1 и 4 пин пропадёт, и единственным выигрышным тайлом останется двойка, завершающая пару. Поэтому такой кан объявлять нельзя, и пришедшую со стены четвёртую тройку следует сбросить.

В руке



с объявленным риичи ни один из возможных канов 3, 4 или 5 со при заходе соответствующих тайлов объявлять нельзя, хоть они и не изменят ожидания. При объявлении такого кана исчезла бы одна из возможных интерпретаций сетов в руке: форма 333444555 может быть рассмотрена не только как три коцу, но и как три шунцу 3-4-5, но при объявлении кана такая возможность исчезает.

Объявлять каны может быть выгодно, и не только после риичи, так как они дают дополнительные очки, возможность получить за ход со стены ещё один тайл – тайл замены, дополнительные доры (но часто они окажутся у других игроков!), а три или четыре кана в руке (очень редкие ситуации) дают яку *санканцу* (3 кана, 2 хан) и *суканцу* (4 кана, якуман). О дополнительных очках за каны рассказывается в следующем разделе, посвящённом подсчёту очков.

С риичи связано одно специфическое яку – *иппацу*, получение выигрышного тайла на первом круге после объявления риичи. Иппацу стоит 1 хан и засчитывается, если тайл получен по рону до следующего хода риичи-игрока после объявления или по цумо на этом следующем ходу (первым взятием со стены после объявления риичи). Любые объявления сетов другими игроками считаются прерывающими круг, и при победе после них иппацу не засчитывается.

Если игрок оказывается в темпае на первом круге и объявляет риичи, такое риичи называется двойным (*дабл риичи*, *дабуру риичи* или *дабури*) и приносит в случае победы не 1, а 2 хан. Любые объявления сетов, сделанные до первого хода темпай-игрока, и объявление закрытого кана самим игроком всё также считаются прерывающими круг, и поэтому любое объявленное после первого объявления сета за раздачу риичи будет считаться обычным.

Ещё одна выгода от объявления риичи – шанс на увеличение стоимости руки ещё на один или несколько ханов из-за скрытых дор (*урадор*): после победы по риичи открываются дополнительные индикаторы дор, количество дор в игре увеличивается, и некоторые из них могут оказаться в руке победившего игрока, принеся ей дополнительную стоимость. О разных дорах подробно рассказывается в следующем разделе.

В случае победы риичи может сделать руку заметно дороже, но его объявление – это всегда определённый риск, и решая в конкретных ситуациях, объявлять ли риичи, стоит помнить о его выгодах и недостатках:

- |  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>+ гарантированный 1 хан за риичи при победе или 2 за дабури</li> <li>+ выше шанс на мензен цумо<sup>8</sup> (+1 хан)</li> <li>+ шанс на иппацу (+1 хан)</li> <li>+ шанс на урадоры (+1 или несколько хан)</li> <li>+ оповещение противников о темпае (взятие инициативы)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>– ставка в 1000 очков</li> <li>– невозможность изменить ожидание</li> <li>– невозможность защищаться</li> <li>– невозможность увеличить стоимость руки перестроениями</li> <li>– оповещение противников о темпае (заставляет их действовать осторожнее)</li> </ul> |
|--|---|

<sup>8</sup> Руки, выигранные с риичи, часто бывают дорогими, и поэтому опытные игроки, не имея на момент чужого объявления риичи хороших рук, обычно начинают защищаться – полностью отказываются от сбора рук и стремятся сбрасывать только безопасные против объявившего риичи тайлы, чтобы не попасть в рон и не заплатить много очков (при победе по рону игрок получает очки за счёт сбросившего выигрышный тайл; о выплатах см. раздел IX). Поэтому риичи уменьшает шанс на победу по рону, но из-за того, что часть других игроков перестаёт собирать руки и не может выиграть раздачу, она в среднем длится дольше, и объявивший риичи имеет больше взятий со стены, что увеличивает шанс на его победу по цумо.

## VIII. Подсчёт стоимости руки: ханы, фу и доры

Стоимость руки сначала считается как сумма всех ханов, полученных за яку и доры, и всех фу (符) – «мини-очков», начисляемых за определённые сеты в руке, форму ожидания на выигрышный тайл и другие мелкие особенности руки, не дающие яку. После этого стоимость, выраженная в ханах и фу (например, 2 хан 40 фу), переводится в очки по специальной таблице или формуле.

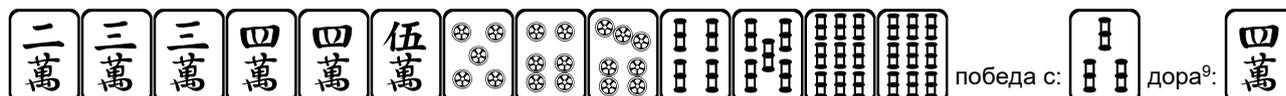
*Дора* (ドラ) – это тайл, наличие которого в руке увеличивает её стоимость на 1 хан. Однако дора не даёт яку, и с рукой без яку нельзя объявить победу даже если в ней есть доры.

Дора в каждой раздаче определяется индикатором, который открывается в мёртвой стене перед её началом. Дорой считается следующий тайл после индикатора по порядку, указанному в разделе о наборе тайлов:

- Тайлы мастей: 1→2→3→4→5→6→7→8→9→1 (дора только в той же масти, что и индикатор);
- Ветра: 東→南→西→北→東;
- Драконы: красный→белый→зелёный→красный.

Например, если индикатор – 2 пин, дора – 3 пин; если 9 со, дора – 1 со; если красный дракон, то дорой будет белый.

Когда в руке есть несколько экземпляров дор, их стоимость складывается:



Рука без яку-ситуаций будет стоить 3 хан: один за пинфу и ещё по одному за две доры 4 ман.

Помимо «обычных» дор существуют дополнительные, многие из которых ранее уже упоминались. За каждый экземпляр любой из них даётся дополнительный хан, как и за обычную дору:

- *Кандоры*. При объявлении любого кана в мёртвой стене открывается один индикатор кандоры (соседний тайл с индикатором доры с той стороны, где от него до конца стены 4 тайла). Всего их может быть открыто 4, по числу тайлов от индикатора доры до конца мёртвой стены (пятый кан за раздачу объявлять запрещено). Сколько в раздаче объявлено канов, столько и открыто индикаторов кандор. Индикаторы работают точно так же, как и обычные.
- *Урадоры*. При победе после объявления риичи тайл, находящийся в мёртвой стене под индикатором доры, открывается и становится дополнительным индикатором доры, которая называется урадорой. Если в выигранной руке риичи-игрока оказываются урадоры, он получает за них дополнительную стоимость. Индикаторы открывает лично выигравший руку с риичи игрок либо игрок, со стороны которого находится мёртвая стена.
- *Кан-урадоры*. Если во время раздачи объявлялись каны, при победе после риичи открывается и становится индикатором не только тайл под индикатором доры, но и все тайлы под открытыми индикаторами кандор. Например, если за раздачу было объявлено два кана, урадор будет три: одна обычная и две кан-урадоры.

Таким образом, все тайлы мёртвой стены, кроме добавляемых в неё из живой стены после объявления канов, теоретически могут быть использованы в игре либо как тайлы замены, либо как индикаторы дор (см. схему мёртвой стены в разделе IV).

Также в риичи-маджонге часто используются *акадоры*: рисунок на некоторых экземплярах пятёрок мастей сделан полностью красным, и каждая такая пятёрка в руке увеличивает её стоимость на 1 хан. Наличие акадор в игре и их количество различаются в зависимости от правил; если они есть, то чаще всего их три, по одной в каждой масти.

<sup>9</sup> В примерах рук здесь и далее указывается сама дора, а не индикатор доры.

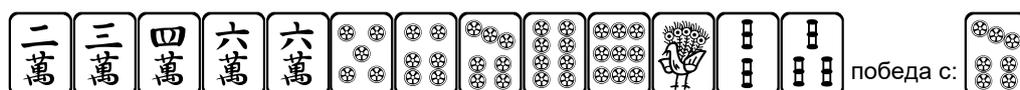


#### 4. Фу за ожидание на выигрышный тайл

В темпае возможны пять различных форм ожидания выигрышного тайла, и некоторые, наиболее «неудобные» из них, оцениваются в дополнительные 2 фу:

Ожидание	Пример формы	Выигрышные тайлы	Фу	Ожидание	Пример формы	Выигрышные тайлы	Фу
<i>Рянмен:</i> в две стороны			+ 0	<i>Танки:</i> в пару			+ 2
<i>Канчан:</i> в «дырку»			+ 2	<i>Щанпон</i> <sup>11</sup> : в коцу			+ 0
<i>Пенчан:</i> с краю в одну сторону			+ 2				

За *щанпон* как ожидание фу не даётся, но 2, 4 или 8 фу начисляется за получившееся коцу в соответствии с таблицей фу за сеты. Если выигрышный тайл пришёл одновременно в несколько ожиданий разного типа, считается только то, с которым рука получается дороже всего в очках (о пересчёте ханов и фу в очки см. следующий раздел) – это же касается и интерпретации сетов в руке. Например, если считать в руке ниже выигрышным ожиданием *рянмен* 5-6, а не *пенчан* 8-9, она получит дополнительный хан за пинфу, и поэтому будет выбрана такая интерпретация ожиданий. Соответственно, 2 фу за *пенчан* начислены не будут.

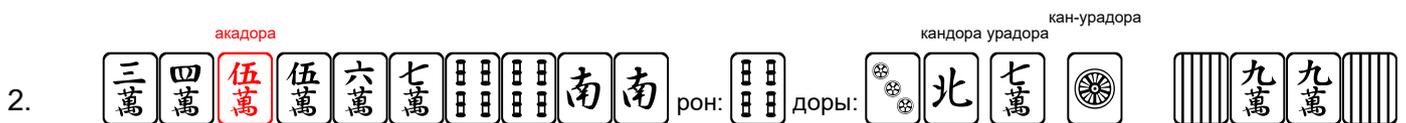


#### Примеры подсчёта стоимости



(раунд южный, игрок на востоке, победа без яку-ситуаций)

Якухай	1 хан
Открытая чанта	1 хан
Доры	1 хан
Базовые фу	20 фу
Открытое коцу благородных тайлов	4 фу
Ожидание в канчан	2 фу
<b>Всего</b>	<b>3 хан 30 фу</b>



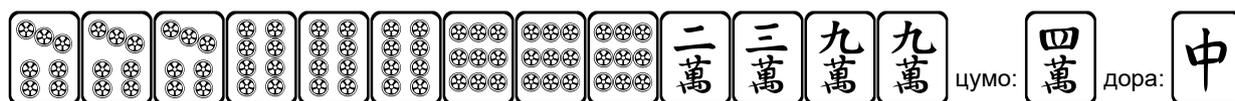
(раунд восточный, игрок на юге, победа по риичи без иппацу и других яку-ситуаций)

Риичи	1 хан
Доры	2 хан
Базовые фу	20 фу
Закрытый кан крайних тайлов	32 фу
Открытое коцу средних тайлов (4 со)	2 фу

<sup>11</sup> Ожидание в *щанпон* образуется, когда в темпай-руке есть три завершённых сета и две пары (например, 233445ман22пин34566со). Рука завершается получением третьего тайла к любой из двух пар: пара, к которой зашёл третий тайл, становится сетом, а другая пара остается парой в итоговой руке (222пин+66со или 22пин+666со)



нужно самую дорогую по стоимости в очках (о переводе ханов и фу в очки см. следующий абзац).  
 Пример (победа не-дилера без риичи и других яку-ситуаций, кроме мензен цумо):



Если считать форму в пинах за три шунцу 7-8-9, то это пинфу, ипейко, мензен цумо – 3 хана 20 фу, 2700 очков. Если же за три коцу, то это сан’анко и мензен цумо – 3 хана 40 фу, 5200 очков. Рука должна быть посчитана по варианту с сан’анко.

Для перевода ханов и фу в очки пользуются таблицей выплат. На следующей странице приведена небольшая часть этой таблицы для самых частых стоимостей рук, а полную таблицу можно найти в приложении в конце правил. Для рук дилера используется отдельная таблица: рука дилера всегда стоит примерно в полтора раза больше очков, чем рука не-дилера с таким же количеством ханов и фу. Однако при цумо другого игрока дилер выплачивает примерно в два раза большую долю стоимости руки, чем не-дилер. При цумо дилера все выплачивают равные части стоимости.

В каждой ячейке сверху большими цифрами указана выплата при победе по рону, ниже – выплаты каждого из игроков при цумо: в не-дилерской таблице перед дробью указана выплата дилера, после – каждого из оставшихся игроков, а в дилерской есть только одно число – выплата каждого из трёх остальных игроков. Например, если дилер возьмёт цумо с рукой в 2 хан 40 фу, каждый заплатит ему по 1300 очков, и вся рука будет стоить 3900. При цумо не-дилера с рукой в 1 хан 30 фу дилер заплатит ему 500 очков, а оставшиеся два игрока – по 300, и вся рука будет стоить 1100 очков.

Если в ячейках стоят прочерки, это значит, что такого количества ханов и фу при соответствующем типе победы в руке не может быть. В этом можно убедиться, вспомнив, с какими яку рука может иметь такое количество фу: 20 фу – это пинфу-цумо без дополнительных фу за рон (минимум 2 хан из-за мензен цумо), а 25 фу – это читойцу, которое тоже невозможно получить по цумо без дополнительного хана за мензен цумо.

Не-дилер	20 фу	25 фу	30 фу	40 фу	50 фу	60 фу
1 хан	–	–	<b>1000</b> 500/300	<b>1300</b> 700/400	<b>1600</b> 800/400	<b>2000</b> 1000/500
2 хан	– 700/400	<b>1600</b> –	<b>2000</b> 1000/500	<b>2600</b> 1300/700	<b>3200</b> 1600/800	<b>3900</b> 2000/1000
3 хан	– 1300/700	<b>3200</b> 1600/800	<b>3900</b> 2000/1000	<b>5200</b> 2600/1300	<b>6400</b> 3200/1600	<b>7700</b> 3900/2000
4 хан	– 2600/1300	<b>6400</b> 3200/1600	<b>7700</b> 3900/2000	<b>8000</b> 4000/2000		
Дилер	20 фу	25 фу	30 фу	40 фу	50 фу	60 фу
1 хан	–	–	<b>1500</b> 500	<b>2000</b> 700	<b>2400</b> 800	<b>2900</b> 1000
2 хан	– 700	<b>2400</b> –	<b>2900</b> 1000	<b>3900</b> 1300	<b>4800</b> 1600	<b>5800</b> 2000
3 хан	– 1300	<b>4800</b> 1600	<b>5800</b> 2000	<b>7700</b> 2600	<b>9600</b> 3200	<b>11600</b> 3900
4 хан	– 2600	<b>9600</b> 3200	<b>11600</b> 3900	<b>12000</b> 4000		

## Формула для подсчёта очков

Значения выплат в таблице получены по одной и той же формуле. Во время игры можно пользоваться таблицей, и поэтому знать формулу не нужно, но она может быть полезна для понимания принципов перевода ханов и фу в очки. Выглядит она так:

$$k * \text{фу} * 2^{\text{хан}+2}$$

$k$  – это коэффициент, зависящий от типа победы и дилерства победителя:

- При не-дилерском роне  $k=4$ ;
- При дилерском роне  $k=6$ ;
- При не-дилерском цумо дилер выплачивает победителю сумму, подсчитанную по формуле с  $k=2$ , а каждый не-дилер – с  $k=1$ ;
- При дилерском цумо каждый выплачивает дилеру сумму с  $k=2$ .

Каждая сумма, которая должна быть выплачена (т. е. при цумо – все три по отдельности) округляется вверх до ближайшей сотни.

Из формулы легко вывести несколько полезных закономерностей:

- Дилерская рука всегда примерно в 1,5 раза дороже такой же не-дилерской (может быть не совсем точно из-за округления);
- Каждый дополнительный хан при неизменном количестве фу увеличивает стоимость руки в 2 раза;
- При увеличении числа фу в два раза и неизменном количестве хан стоимость также возрастает в 2 раза (поэтому, например, руки в 2 хан 30 фу и 1 хан 60 фу стоят одинаково);
- Выплата дилера при не-дилерском цумо равна выплате не-дилера при цумо дилера с такой же рукой;
- Суммарная стоимость руки при цумо может быть немного больше стоимости такой же руки при роне из-за того, что при цумо округляется вверх больше чисел. Например, рука в 1 хан 30 фу для не-дилера при роне будет стоить  $4*30*8 = 960$ , округлённо 1000 очков, а при цумо будут выплачены суммы в  $1*30*8 = 240$  (300), ещё такие же 300 от другого не-дилера и  $2*30*8 = 480$  (500) от дилера – итого получается 1100.

## Лимиты

Формула применяется только для рук, общая стоимость которых по ней получается не выше 8000 очков для не-дилера или 12000 для дилера. Для более дорогих рук стоимости фиксированы – поэтому такие выплаты и руки называются *лимитами* – и зависят только от числа хан. Это все руки с числом хан от 5 и более (поэтому фу для них считать и не нужно), руки в 4 хан и более, чем с 30 фу, и руки в 3 хан и более, чем с 60 фу<sup>12</sup>.

Лимиты точно так же стоят в полтора раза дороже для дилера, но остальные закономерности для рук, считаемых по формуле, с ними не работают. Начиная с 5 хан, стоимость руки с каждым следующим ханом растёт не в 2 раза, а гораздо медленнее, а иногда дополнительный хан и вовсе может её не увеличивать.

Каждый лимит имеет своё название:

---

<sup>12</sup> Максимально возможное число фу для рук в 1 или 2 хан – 110, и поэтому получить руку со стоимостью более 8000/12000 очков с таким количеством ханов невозможно.

Название лимита	Число хан	Стоимость для не-дилера	Стоимость для дилера
<i>Манган</i> (満貫)	3 хан и от 70 фу, 4 хан и от 40 фу, 5	<b>8000</b> 4000/2000	<b>12000</b> 4000
<i>Ханеман</i> (跳満)	6, 7	<b>12000</b> 6000/3000	<b>18000</b> 6000
<i>Байман</i> (倍満)	8, 9, 10	<b>16000</b> 8000/4000	<b>24000</b> 8000
<i>Санбайман</i> (三倍満)	11, 12	<b>24000</b> 12000/6000	<b>36000</b> 12000
<i>Якуман</i> (役満)	13 и более	<b>32000</b> 16000/8000	<b>48000</b> 16000

Якуман – это максимально возможная стоимость руки, получаемая комбинацией «обычных» яку и дор: после 13 хан стоимость в очках больше не увеличивается. Однако собрав двойной якуман как яку, или же несколько якуманов-яку в одной руке, можно получить и больше очков, если сочетания якуманов разрешены правилами.

**Упражнение:** найдите в таблице или посчитайте по формуле, сколько будут стоить в очках руки-примеры из предыдущего раздела о подсчёте ханов и фу.

#### Правило пао

*Пао*, или *секинин барай* – это правило, используемое в редких случаях, устанавливающее особый порядок выплат за некоторые якуманы: *дайсанген*, *дайсуци* и *суканцу* (четыре кана в руке). Пао опционально, и может применяться не ко всем из перечисленных яку, и поэтому перед игрой стоит уточнить, какая именно из вариаций принята за столом.

Пао применяется к игроку, который в процессе раздачи набросил тайл в последний из открытых сетов якумана, и тем самым помог его собрать.

- Если после этого якуман был собран по цумо, вместо обычных трёх выплат «ответственный» игрок платит всю стоимость, как при роне с него;
- Если якуман был собран благодаря рону с другого игрока, «ответственный» игрок делит с ним выплату пополам вне зависимости от дилерства.

Если условия для пао не выполняются, или же якуман к концу раздачи не собрался (руку собрал другой игрок или произошла ничья), выплаты производятся как обычно.

Условия для пао:

- *Дайсанген*. Если у игрока, собирающего дайсанген, есть два открытых сета драконов, и другой игрок сбрасывает дракона третьего вида, с которого собирающий объявляет пон или большой открытый кан, сбросивший игрок становится ответственным.
- *Дайсуци*. Если у собирающего игрока есть три открытых сета ветров, сбросивший четвёртый ветер ему в пон или большой открытый кан становится ответственным.
- *Суканцу*. Ответственным считается сбросивший в четвёртый кан, когда у собирающего к этому моменту уже есть три кана.

В некоторых вариантах правил пао может применяться и к *риншан кайхо*, когда кто-то сбрасывает тайл в большой открытый кан, и объявивший его игрок объявляет победу с тайла замены.

## Х. Ничья, пересдача и дополнительные раздачи

Большинство раздач в риичи-маджонге завершается чьим-либо объявлением победы, но иногда ни один игрок не собирает руки за раздачу, и она заканчивается с последним тайлом живой стены, после чего производятся особые выплаты между игроками. Кроме того, в некоторых игровых ситуациях может быть назначена пересдача, а в других – дополнительная раздача.

### Ничья

Ничья (*рюкёку*) – это ситуация, когда к концу живой стены ни один игрок не объявил победы. При ничьей перед началом следующей раздачи игроки без темпая (*нотен-игроки*) выплачивают игрокам в темпае суммарно 3000 очков. Если за столом один игрок темпай, три других игрока выплачивают ему по 1000 очков, если два темпая – каждый из них получает 1500 очков от одного из оставшихся игроков, если три темпая, то единственный нотен-игрок платит каждому по 1000. Если все за столом темпай, или все нотены, никаких выплат не производится.

Все темпай-игроки перед выплатами обязаны показать другим свои руки, чтобы подтвердить свои темпай. Первым это делает дилер. Для игроков, не объявлявших в раздаче риичи, это делать не обязательно, и тогда не открывшийся темпай будет считаться нотен-игроком. Нотен-игроки могут не открывать руки.

Темпай без яку-комбинаций в руке во время выплат при ничьей в большинстве наборов правил тоже считается за темпай, и поэтому его можно использовать стратегически: незадолго до конца раздачи можно выйти в темпай без стоимости, но с расчётом получить выплату при ничьей.

После ничьей рядом с индикатором текущего дилера (кубиками) кладётся *хонба* – палочка в 100 очков из числа запасных или палочек дилера (не вычитается при этом из его счёта). Кладёт её дилер. Несмотря на то, что это палочка в 100 очков, стоит хонба 300 очков. Хонбы могут накапливаться за несколько раздач подряд, и в каждой раздаче, когда в центре стола лежат хонбы, их суммарная стоимость прибавляется к стоимости выигранной в этой раздаче руки. Например, рука стоимостью в 3900 очков при двух хонбах на столе будет стоить 4500 очков. За хонбы доплачивает набросивший игрок в случае рона или же все три игрока поровну в случае цумо вне зависимости от дилерства (получается, что каждый игрок платит по трети от каждой хонбы – 100 очков). При выплатах по пао стоимость хонб доплачивается ответственным игроком в случае цумо и набросившим в рон игроком в случае рона. При первой же победе не-дилера прибавка за хонбы выплачивается в последний раз, и все они убираются со стола (см. ниже о дополнительных раздачах).

Ставки по риичи при ничьей остаются на столе на следующую раздачу и кладутся рядом с хонбами. Их забирает первый же победитель в следующей раздаче, или, если несколько раздач подряд заканчиваются ничьей, то в первой последующей раздаче, завершившейся победой. Если ставки по риичи остаются на столе после последней раздачи игры, их стоимость обычно прибавляется к очкам победителя партии, а в других правилах может никуда не прибавляться – они теряются.

Достаточно сложная ситуация возникает, если правилами разрешены двойные или тройные роны, и в раздаче с несколькими победителями на столе лежат риичи-ставки и хонбы, причём, некоторые из риичи-ставок могут быть сделаны в данной раздаче кем-то из её победителей. Самое простое решение состоит в следующем: все риичи-ставки отходят к тому из победителей, который сидит ближе к набросившему в порядке ходов (справа), включая риичи-ставки других победителей, если они объявляли риичи в этой раздаче, а стоимость хонб также прибавляется только к стоимости руки этого ближайшего победителя.

Пример:

Третья раздача восточного раунда, на столе 2 хонбы и 1 риичи-ставка с прошлых раздач.

- Восток (дилер) – 27000 очков;
- Юг – 20100 очков;
- Запад – 26900 очков, объявил риичи (ставка не учтена в его счёте):

- Север – 23000 очков, объявил риичи (ставка не учтена в его счёте).

Всего на столе получается три риичи-ставки. Игрок на востоке набрасывает в тройной рон (он разрешён правилами). Очки распределяются так:

- Юг, ближайший игрок справа к набросившему: 20100 + 2000 (стоимость руки) + 3000 (три риичи-ставки) + 600 (надбавка за две хонбы) = 25700;
- Запад: 26900 + 8000 (стоимость руки) = 34900;
- Север: 23000 + 3900 (стоимость руки) = 26900;
- Восток: 27000 - 17500 (сумма всех выплат) = 9500.

Начинается четвёртая раздача восточного раунда, на столе остаётся 0 хонб и 0 риичи-ставок.

В некоторых наборах правил приняты другие решения подобных ситуаций: к примеру, сделанные в данной раздаче риичи-ставки победителей могут возвращаться к ним, а надбавка за хонбы – выплачиваться всем победителям.



Выплаты после ничьей на tenhou.net с тремя темпами и одним нотеном (здесь он тоже открыл руку). У игрока слева (дилера) в руке нет яку.

Палочки в левой части диалогового окна и единицы рядом с ними – это счётчики лежащих в центре стола хонб (слева), лежащих с прошлых раздач, и ставок по риичи в 1000 очков (справа): в этой раздаче нет победителя, и поэтому никто их не забрал. На следующую раздачу из-за ничьей добавится ещё вторая хонба, а палочка не выигранного риичи от игрока справа так и останется лежать – будет 2 хонбы и 1 палочка риичи, и если кто-то выиграет, он получит дополнительные 1600 очков.

## Пересдача

Пересдача (*абортивная ничья, точу рюкёку*) – это ситуация, когда раздача прерывается досрочно без чьей-либо победы или окончания стены. Никаких выплат при этом не производится, и раздача начинается заново с перемешивания тайлов и построения стены. Смены номера раздачи, раунда и ветров места игроков при этом не происходит. Как и при ничьей, при пересдаче в центр стола кладётся одна хонба.

Пересдача может происходить в нескольких случаях. В некоторых наборах правил при наступлении каких-то из них пересдача может не назначаться, но если текущими правилами оговорена пересдача в каком-то случае, она происходит обязательно. Единственное исключение, когда пересдача опциональна – *кюшукюхай* (см. ниже).

Ситуации, когда происходит пересдача:

- **На первом круге все четыре игрока сбросили тайлы одного и того же ветра.** В этом случае раздача заканчивается сразу после сброса ветра четвёртым игроком (сидящим на севере). Если кто-то прерывает первый круг объявлением сета, пересдачи не происходит.

- **Кюшукюхай.** Если после первого взятия игроком со стены за раздачу у него в руке из 14 тайлов оказывается хотя бы 9 различных крайних и благородных, он может объявить «кюшукюхай» и показать руку другим игрокам, после чего произойдёт пересдача. Это объявление не обязательно: игрок сам решает, начать ли новую раздачу, где ему может попасться более удачная стартовая рука, или же продолжить игру с относительно лёгкой возможностью сбора *кокуши мусо*. Кюшукюхай можно объявить только в первый ход игрока, если круг до него не был прерван объявлением сетов или объявлением самим игроком закрытого кана.
- **Четыре риичи на столе.** Пересдача происходит после сброса тайла во время объявления риичи четвёртым игроком. Если кто-то объявляет на этот тайл рон, он засчитывается, и пересдачи не происходит.
- **Объявлено четыре кана не одним и тем же игроком.** В какой именно момент после этого происходит пересдача, зависит от правил стола: это или сброс тайла после взятия четвёртого тайла замены (тогда на сброшенный тайл может быть объявлен рон), или само объявление четвёртого кана до взятия игроком тайла замены (возможен чужой рон перехватом тайла из этого кана – чанкан, если кан малый открытый). Во втором случае четвёртый индикатор кандоры не открывается, если кан открытый и по правилам стола при открытых канах кандора открывается после сброса.
- **Тройной рон.** Если одновременные роны запрещены правилами стола, и правило *атамахане* для тройного рона не принято, ни один из них не засчитывается, и происходит пересдача.

### Дополнительные раздачи

Дополнительная раздача называется *ренчан* и обязательно назначается при победе дилера, либо если дилер оказался темпаем при ничьей. При ренчане номер раздачи и раунд сохраняется, а места не сдвигаются, т. е. вызвавший ренчан дилер сохраняет в нём дилерское положение, и поэтому ренчаны для него могут быть выгодны, давая возможность собрать больше рук с высокой дилерской стоимостью. После победы дилера, перед ренчаном, количество хонб тоже увеличивается на единицу, как и после ничьей или пересдачи, т. е. победа дилера не сбивает счётчик хонб до нуля, как это делает победа любого другого игрока. Ренчаны могут назначаться несколько раз подряд, и при этом стоимость хонб будет добавляться к каждой выигранной дилером руке.

Существует опциональное, но часто применяемое правило *агарияме*, которое позволяет дилеру, если он занимает первое место по количеству очков, закончить игру, отменив ренчан после последней раздачи (4-я восточного раунда в тонпусене или 4-я южного в ханчане, она называется *орасу* от английского “all last”). В некоторых вариантах правил принято принудительное завершение игры, если дилер после *орасу* оказывается на первом месте.

### Дополнительный раунд

Часто правилами назначается минимальное целевое количество очков, которое игрок на первом месте должен обязательно набрать, чтобы считаться победителем. Обычно это 30000 очков. Если после *орасу* у всех игроков очков оказывается меньше, назначается дополнительный раунд следующего по порядку ветра после ветра последнего раунда: в тонпусене это будет южный раунд, в ханчане – западный.

Дополнительный раунд также состоит максимум из четырёх основных раздач, и игра ведётся как обычно (ветер нового раунда становится якухайным, могут назначаться ренчаны и т. д.). Как только какой-то из игроков набирает целевое количество очков или больше, игра обычно заканчивается, т. е. дополнительный раунд не обязательно длится все четыре раздачи. Однако существуют и варианты правил, где дополнительный раунд, начавшись, обязательно идёт до конца. Второй дополнительный раунд как правило не назначается: если сыграны все четыре раздачи дополнительного раунда, игра заканчивается вне зависимости от счёта игроков.

### Досрочное завершение игры

Обычно игра заканчивается досрочно, как только один или несколько игроков уходят в минус по очкам. Это правило опционально, и, хоть оно применяется довольно часто, по некоторым правилам

игра может продолжаться и после ухода в минус. Если у кого-то 0 очков, но никто не в минусе, игра продолжается. Если правила допускают уход в минус, это одновременно отменяет требование о наличии минимум 1000 очков для объявления риичи.

## XI. Финальный пересчёт очков. Ума и ока

После окончания игры каждому игроку присваивается место от первого до четвёртого в порядке убывания количества очков. Финальной ничьей быть в большинстве вариантов правил не может: когда несколько игроков заканчивают игру с одинаковым счётом, обычно более высокое место присваивается тому из них, кто сидел ближе всего по порядку ходов к дилеру первой раздачи (в порядке «первый дилер, первый юг, первый запад, первый север»).

Когда порядок мест определён, счёт каждого из игроков обычно переводят в финальный счёт, выглядящий как небольшое число со знаком плюс или минус спереди (например, «+47», или «-2,5»). Фактически так записывают счёт в тысячах очков: запись выше на самом деле означает «+47000» и «-2500». Финальный счёт важен на турнирах и в лигах, где финальные очки за много игр суммируются, или при расчётах на деньги. Чем ниже место игрока, тем ниже его финальный счёт, т. е. пересчёт игровых очков в финальные не меняет порядка мест. Однако само количество финальных очков зависит не только от игровых очков, но и от места игрока, и поэтому соотношение очков между игроками после пересчёта меняется: занявшие высокие места получают дополнительный «бонус», а занявшие низкие – «штраф».

Эти бонусы и штрафы за места называются *ума* и обычно записываются через дробь для всех четырёх мест подряд по типу «+20 / +10 / -10 / -20». Размер *умы* для каждого места задаётся правилами стола: теоретически числа могут быть любыми, но обычно бонус за первое место равен штрафу за четвёртое, а бонус за второе – штрафу за третье, как в примере выше. Если правилами разрешена итоговая ничья, *ума* между набравшими одинаковое количество очков делится (пример: два игрока с одинаковыми очками на первом-втором месте при *уме* как выше получают по +15 очков *умы*).

Ещё один параметр, используемый при пересчёте, называется *ока*. Это разница между целевым и стартовым количеством игровых очков у игрока, умноженная на количество игроков (4). Соответственно, в стандартных правилах со стартовыми очками 25000 и целевым количеством 30000 *ока* всегда равна 20000, т. е. 20 при расчёте в тысячах очков.

Порядок пересчёта игровых очков в финальные таков:

- *Ока* прибавляется к игровым очкам победителя (при нескольких победителях в игре, набравших одинаковое количество очков, если такое допустимо правилами, она делится между ними поровну);
- Из игровых очков каждого игрока вычитается целевое количество очков;
- Все результаты делятся на 1000 и округляются до целых или десятых, причём, 0,5 во многих правилах округляется в меньшую сторону (21500→21,5→21);
- К каждому из результатов добавляется соответствующая месту игрока *ума*;
- Если получившаяся сумма финальных очков всех четырёх игроков не равна нулю, очки победителя подгоняются так, чтобы она стала равна нулю (это условие должно выполняться только если сумма *ум* для четырёх мест равна нулю, как в примере +20 / +10 / -10 / -20).

Пример пересчёта очков (стартовое количество очков – 25000, целевое – 30000):

Игровые очки	Место	Ума	Ока	Очки + ока	Очки - целевое	Очки после деления/округления	Очки + ума	Финальные очки
<b>46500</b>	1	+15		66500	36500	+36	+51	<b>+52</b>
<b>25300</b>	2	+5	20	25300	-4700	-5	0	<b>0</b>
<b>14100</b>	3	-5	(20000)	14100	-15900	-16	-21	<b>-21</b>
<b>14100</b>	4	-15		14100	-15900	-16	-31	<b>-31</b>

Разница между стартовым и целевым количеством очков отражает условный взнос, который перед игрой в одинаковом размере (целевое минус стартовое количество очков) делают все игроки, а по окончании игры вся сумма взносов достаётся победителю в виде оки. С этим же условным взносом связано правило, обязывающее победителя превысить целевое количество очков для завершения игры: для получения бонуса в виде оки он должен «отыграть» собственный взнос. Все эти правила происходят из риичи-маджонга на деньги, где игроки вносят перед игрой реальные суммы, эквивалентные сумме условного взноса в очках, которые в конце достаются победителю.

В некоторых вариантах правил ума может отсутствовать: расчёт в таких случаях ведётся как при уме 0 / 0 / 0 / 0, т. е. без бонусов и штрафов за места. Если не установлено целевое количество очков, оно считается равным стартовому, и ока оказывается равной нулю<sup>13</sup>. При одновременно нулевых оке и уме финальный пересчёт не имеет смысла и не проводится.

## XII. Нарушения правил и штрафы

В риичи-маджонге есть два основных наказания за нарушения правил: *чомбо* и *мёртвая рука*.

*Чомбо* считается наиболее суровым наказанием после дисквалификации и назначается за серьёзные нарушения правил, после которых раздача не может продолжаться. При таких нарушениях она немедленно прерывается, и нарушитель выплачивает всем остальным игрокам чомбо, обычно – в виде мангана. Это выглядит как «цумо наоборот»: если нарушитель – дилер, он платит по 4000 очков каждому, а если нет, то 4000 очков дилеру и по 2000 двум остальным игрокам. На турнирах вместо выплат противникам чомбо может вычитаться из финального счёта (например, -20 при расчёте в тысячах очков). После получения кем-либо из игроков чомбо происходит пересдача, но, в отличие от обычной пересдачи, дополнительная хонба на стол не выкладывается.

Случаи, когда игроку назначается чомбо:

- **Некорректное объявление победы.** Это может быть объявление с рукой без темпая, с рукой без яку, не на выигрышный тайл или рон при действии фуритена / временного фуритена, а также любое объявление кроме «цумо», «рон» или допустимого на некоторых турнирах общего для двух типов побед объявления «маджонг». Само объявление победы не вовремя наказывается лишь *мёртвой рукой*, а чомбо назначается только если игрок показывает свою руку противникам.
- **Нотен-риичи.** Объявивший риичи игрок непременно показывает свою руку при объявлении победы или при ничьей, и если там не оказывается темпая, он обязан выплатить штраф. Если после объявления игроком «неправомерного» риичи без темпая происходит пересдача или выигрывает другой игрок, руку показывать необязательно, и нарушитель остаётся безнаказанным.
- **Объявление после риичи закрытого кана, меняющего ожидание или интерпретацию сетов в руке.** Может быть доказано только если игрок объявляет победу, либо если раздача доходит до ничьей, при которой риичи-игрок обязан показать темпай.
- **Сокрытие руки при ничьей после объявления риичи.**
- **Показ закрытой части руки не при победе или ничьей.**
- **Некорректное объявление *кюшукюхая*** с показом руки при отсутствии девяти разных крайних и благородных тайлов в руке, не на первом круге либо при отсутствии этой пересдачи в правилах.
- **Разрушение стены или руки оппонента.** При этом за намеренное разрушение игрок обычно удаляется из игры, а разрушение, при котором не переворачивается и не открывается ни один тайл, часто не наказывается: стена легко восстанавливается, и раздача может продолжиться. В некоторых вариантах правил чомбо применяется только при открытии шести или более тайлов стены или 1-го тайла замены.

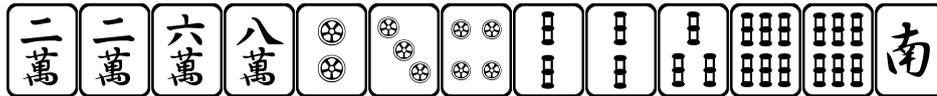
<sup>13</sup> Во многих наборах правил, не включающих оку, все игроки начинают игру с 30000 очков вместо 25000, что отражает отсутствие условного взноса в 5000 очков.

- **Жульничество.** По решению судьи на турнире также может наказываться дисквалификацией или более серьёзными штрафами.
- **Любое объявление с мёртвой рукой.**

*Мёртвая рука* – наказание за менее серьёзные нарушения, после которых раздачу возможно продолжить. Когда рука нарушителя объявляется мёртвой, ему до конца раздачи запрещается делать любые объявления (сетов, победы, *риичи*, *кюшукюхая*). Соответственно, с мёртвой рукой невозможно выиграть раздачу. При ничьей мёртвая рука в любом случае расценивается как *нотен*.

Ситуации, когда рука игрока объявляется мёртвой:

- **Некорректное объявление сета.** При этом если сет составлен неправильно, но игрок сразу же признаёт ошибку и заменяет ошибочно взятые из руки тайлы, мёртвая рука не назначается. Пример:



Если игрок с этой рукой возьмёт в пон 2 со, достанет при этом из руки 2 со и 3 со и сразу заменит ошибочно взятый тайл 3 со на подходящий, наказания при этом не будет. Взятие же объявлением с другого игрока тайла, сет с которым создать в руке принципе невозможно, например, 8 ман, и выкладывание для него неподходящих тайлов из руки определённо приводит к мёртвой руке. Если при таком неправильном взятии игрок сразу возвратит неправильно взятый тайл обратно в чужой дискард, это не наказывается. Пустые объявления «пон», «чи» или «кан», после которых игрок не показывает тайлы, поправляет себя и говорит, что не объявляет сет, тоже не наказываются никак.

- **Пустое объявление победы.** Ситуация, когда игрок объявляет «рон» или «цумо» и сразу же исправляется без показа тайлов руки.
- **Некорректное объявление риичи** – попытка объявления с открытой рукой, совершение риичи-ставки без слова «риичи» или сброса тайла в дискард боком. Риичи-ставка при этом возвращается игроку.
- **Неправильное осуществление хода.** Это взятие со стены вне очереди, пропуск хода или взятие неправильного тайла.
- **Неправильное количество тайлов в руке игрока.**

Воздействие на стол в виде комментариев и попыток обсуждения текущей игры (советов оппонентам, раскрытия информации о своей руке и т. п.) при множественных нарушениях может наказываться по-разному. На турнирах все применяемые штрафы должны быть прописаны в регламенте, а итоговые решения выносит судья.

В электронном маджонге программа обычно в принципе не даёт возможности для нарушений, и поэтому никакие штрафы там не применяются.

### XIII. Опциональные правила

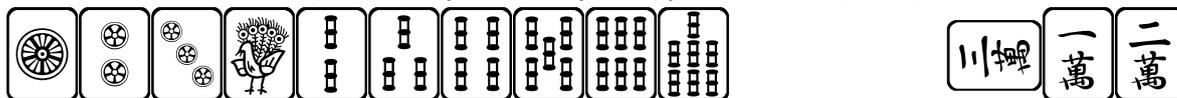
Из-за большого количества различных вариантов правил в риичи-маджонге каждый раз перед игрой в новом месте стоит интересоваться, какие именно правила приняты в данном клубе, турнире, сервере или столе. В этом дополнительном последнем разделе для удобства собраны в один список все наиболее частые опциональные правила, многие из которых уже упоминались ранее. Они разделены на пять групп: правила о победе, о яку, о выплатах и подсчёте очков, о пересдачах, ничьей и дополнительных раздачах и все прочие. В конце раздела для тех, кто затрудняется выбрать один из множества вариантов правил для игры, приведён один из часто играемых в наше время наборов правил полностью – это правила сервера [tenhou.net](http://tenhou.net).

Часто при перечислении правил, принятых за столом, вместо слов «есть» и «нет» используют их японские аналоги: «*ари*» и «*наци*». Например, «*акадора: наци*» означает, что игра ведётся без акадор.

В этом разделе много сравнительно нечастых терминов (названий опциональных правил), не используемых в других разделах. Здесь они не отмечены серым цветом. Также здесь упоминаются яку, о которых не говорилось ранее (см. полную таблицу яку).

### Правила, касающиеся победы

- **Атозуке.** Это ситуация, когда в темпае без яку-комбинаций есть ожидание на несколько тайлов, и часть из них дает при их получении яку, а другая – нет. Пример:



Рука завершается любым из трёх тайлов 1, 4 или 7 со, но при получении 1 со не образуется *санцоку* 1-2-3, и в руке не окажется яку. *Атозуке* может быть запрещено (*нащи*), и победу в таком случае нельзя объявлять ни с какого тайла, даже дающего *яку*. Однако руку выше можно перестроить, чтобы получить гарантированное *санцоку*: например, сбросить 7 со при заходе со стены 9 ман, получив ожидание в пару на 9 ман. После этого *атозуке* пропадёт.

Считать ли за *атозуке* случаи, когда выигрышный тайл приходит с яку-ситуацией, при которой можно выиграть с любого тайла (например, *хайтей* или *хотей*) – вопрос спорный, и при запрете на *атозуке* такие победы могут быть как запрещены, так и разрешены.

- **Одновременные роны.** Некоторые считают неправильной возможность одновременного объявления двух или трёх ронов на один и тот же сброшенный тайл, потому что тайл всего один, а рук, которые он завершает, несколько. Поэтому может быть принято правило *атамахане*, по которому победителем в таких случаях считается только ближайший к набросившему в порядке хода игрок. В других правилах двойные и тройные роны могут быть разрешены (тогда набросивший платит всем победителям). Иногда не засчитываются только тройные роны, и после них происходит пересдача.
- **Рянханщибари.** При наличии (*ари*) этого правила запрещено объявлять победу с рукой, яку в которой суммарно стоят менее двух хан. Иногда это правило устанавливается на всю игру, но чаще применяется только в ситуациях, когда на столе 5 или более *хонб*, чтобы затруднить победу дилера и продление игры на ещё один *ренчан*.
- **Рон с закрытого кана.** С темпаем на *кокущи мусо* может быть разрешён или запрещён рон при объявлении противником закрытого кана выигрышных тайлов.

### Правила о яку

- **Куитан.** Открытое *тан'яо*: *ари* – *тан'яо* засчитывается и в закрытой, и в открытой руке, *нащи* – только в закрытой. У *куитана* есть слово-антоним *ментан* (*ментан ари* = *куитан нащи* и наоборот).
- **Сочетания якуманов.** При наличии двух и более якуманов в выигранной руке они могут либо сочетаться, давая двойной, тройной и т. д. якуманы, либо нет, и тогда любая такая рука всё равно будет стоить одинарный якуман. В некоторых вариантах правил якуманы сочетаются, но второй и последующие якуманы увеличивают стоимость руки лишь на манган каждый.
- **Двойные якуманы.** *Суанко* с ожиданием в пару, *кокущи мусо* с 13-сторонним ожиданием и *чурен пото* с 9-сторонним ожиданием в темпае, а также *дайсуци* и *дайчисей* могут стоить двойной якуман (*ари*), либо одинарный (*нащи*).
- **Опциональные яку.** Наиболее частые из них – *ренхо*, *нагащи манган* и сильно реже включаемые в правила *дайшарин*, *дайчикурин*, *дайсурин* и *дайчисей* приведены в таблице яку. В разных правилах может различаться не только набор опциональных яку, но и стоимость каждого из них. Есть и множество других опциональных яку, но правила с ними играют крайне редко.
- **Обязательность зелёного дракона в *рюисо*.** *Рюисо* – это якуман: любая рука, состоящая только из тайлов с полностью зелёным рисунком (2,3,4,6,8 со и зелёный дракон *хацу*). В некоторых правилах (*ари*) без *хацу* в руке *рюисо* может не засчитываться.

- **Наличие «яку за удачу».** Существуют и наборы правил, куда не включены некоторые общепринятые яку-ситуации. Это *иппацу*, *мензен цумо*, *хайтей*, *хотей*, *тенхо* и *чихо*, либо некоторые из них. Сторонники таких правил обычно считают, что эти яку неоправданно увеличивают влияние случайности на игру.
- **Статус *нагащи мангана*.** При игре с *нагащи манганом* он может считаться победой (при этом победитель собирает ставки по риичи и хонбы, если он дилер – начинается *ренчан*), а может не считаться, и тогда всё происходит как при обычной ничьей (+1 хонба, темпай дилера определяет *ренчан*). В обоих случаях *нагащи манган* отменяет выплаты за темпай/нотены.

#### Правила о выплатах и подсчёте очков

- **Фу за пару двойных якухайных тайлов** (тайлов совпадающего ветра раунда и места). *Ари* – 4 фу, *нащи* – 2 фу, как за пару любых якухайных тайлов.
- **Ринщан фу.** *Ари* – при победе с тайла замены даётся 2 фу за цумо, *нащи* – не даётся.
- **Стартовое и целевое количество очков.** Может различаться, а иногда целевое количество отсутствует (считается равным стартовому). Стандартно – 25000 или 30000 при отсутствии целевого.
- **Ума.** Размеры могут различаться, а иногда она может назначаться нулевой для всех.
- **Кириаге манган.** *Ари* – руки стоимостью 7700 очков для ко / 11600 для дилера (4 хан 30 фу и 3 хан 60 фу) стоят вместо этого *манган*, *нащи* – стоят как обычно.
- **Тоби («зануление»).** *Ари* – игра заканчивается после падения счёта одного из игроков ниже нуля, *нащи* – продолжается как обычно.
- **Казоэ якуман.** Это якуман, набранный сочетанием обычных яку и дор в руке. В некоторых правилах может отсутствовать (*нащи*), и тогда все руки без якуманов-яку с 11 и более хан стоят *санбайман*.
- **Лао.** Может отсутствовать, применяться для всех или не для всех из четырёх яку (*дайсанген*, *дайсуци*, *суканцу*, *ринщан кайхо*). В некоторых правилах ответственный платит по *лао* и за другие якуманы, если они собраны в сочетании с указанными тремя; в других выплаты за такие якуманы производятся как обычно, а за одновременно собранные *лао*-якуманы – по *лао*. Прибавка за хонбы при роне под действием *лао* в разных правилах может платиться как ответственным, так и набросившим.
- **Присвоение риичи-ставок и выплат за хонбы при множественных ронах.** Самая простая схема – все риичи-ставки, включая сделанные в данной раздаче и оставшиеся на столе с прошлых, отходят победителю, ближайшем к набросившему игроку справа (в порядке ходов), и надбавка за хонбы тоже достаётся только этому победителю. Однако существуют варианты правил, где надбавки за хонбы платятся всем победителям, или где риичи-ставки победителей, сделанные в данной раздаче, возвращаются к ним.
- **Присвоение риичи-ставок в конце игры.** Если при завершении игры на столе остаются ставки по риичи, их сумма может добавляться в счёт победителю; в других же правилах они «теряются».
- **Ничья в конце игры.** Может исключаться (*нащи*), когда игрокам с одинаковым количеством очков даются места по удалённости от дилера (ближе к дилеру по порядку ходов – выше место), или же быть разрешена, и тогда каждый из игроков получает среднее между *умами* соответствующих мест, а если в игре несколько победителей с одинаковым счётом, *ока* тоже делится между ними.

#### Правила о ничьей, пересдачах и дополнительных раздачах

- **Каратен темпай.** *Каратен* – это «пустой» темпай с ожиданием только на тайлы, которые уже все вышли из игры, т. е. видны в дискардах, мёртвой стене или объявленных сетах, либо находятся в руке самого игрока. При ничьей такой темпай может считаться (*ари*) или не считаться (*нащи*) за темпай, или не считаться только если все выигрышные тайлы задействованы в руке самого игрока (пример руки ниже).

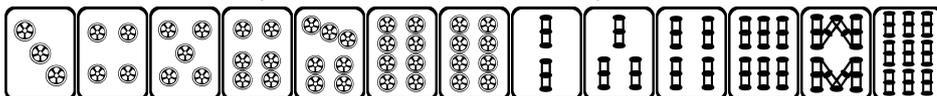


С таким «темпаем» выиграть невозможно, потому что пятого тайла 7 ман не существует. В большинстве правил рука, где все выигрышные тайлы задействованы в ней же, в принципе не считается за темпай, но на многих онлайн-серверах при ничьей подобные руки считаются темпаями из-за недоработок в программе.

- **Пересдачи.** Могут назначаться во всех, либо только в некоторых из пяти случаев (четыре сброса одного ветра, четыре риичи, четыре кана, тройной рон, *кюшукюхай*). Пересдача с четырьмя канами может происходить или на сбросе тайла после взятия четвёртого тайла замены (тогда на сброшенный тайл может быть объявлен рон, и пересдачи не будет), или само объявление четвёртого кана до взятия игроком тайла замены (возможен чужой рон перехватом тайла из этого кана – чанкан, если кан малый открытый).
- **Ренчаны.** Могут отсутствовать (*нащи*), назначаться только при победе дилера («*агари ренчан*») или при победе дилера, и при ничьей с темпаем дилера («*темпай ренчан*»).
- **Дополнительный раунд.** В *тонпусене* южный, в *ханчане* – западный. Назначается, если у всех игроков на конец игры нет целевого количества очков, и идёт до тех пор, пока кто-либо его не наберёт, либо до конца – это тоже опционально. После этого игра заканчивается, а не продолжается до четвёртой раздачи этого раунда. Если целевое количество равно стартовому (т. е. по факту его нет), дополнительный раунд в любом случае не играется. Есть и правила, по которым, если никто не набирает целевого количества к концу дополнительного раунда, назначается второй (западный/северный), но они встречаются крайне редко.
- **Агарияме.** С этим правилом (*ари*) при победе дилера в *орасу*, если он оказывается на первом месте, он может закончить игру, отказавшись от *ренчана*. Есть также вариант, когда игра завершается принудительно, и вариант, когда темпай дилера при ничьей в *орасу* тоже останавливает игру (*темпайяме*).

## Прочее

- **Куикаэ.** Так называется сброс сразу после объявления чи или пона тайла, завершавшего объявленный сет в руке. Например, сброс из формы 6-7-8 ман тайла 8 ман после взятия в чи 5-6-7 *акадоры* 5 ман для увеличения стоимости руки. Более сложный пример:



В руке есть все тайлы как для сета 5-6-7 пин, так и 6-7-8 пин (интерпретировать формы можно по-разному). Если игрок возьмёт в чи 5 пин (5-6-7), оба эти сета окажутся «разрушенными», и сброс любого из «завершающих» тайлов 5 или 8 пин сразу после объявления будет считаться *куикаэ*.

Во многих правилах *куикаэ* запрещено (*нащи*), чтобы игроки не прерывали круги лишними объявлениями, или же запрещён только сброс того же тайла, что был взят в сет (в примере выше – 5 пин; *судзи куикаэ ари*). Это касается и понов: нельзя с закрытым коцу в руке взять пон этих тайлов и сразу сбросить оставшийся лишний. При игре с запретом *куикаэ* за подобные объявления назначается мёртвая рука.

- **Чомбо.** Может различаться как размер и способ выплаты (*манган* оппонентам, -20000 из финального счёта и др.), так и список ситуаций, когда чомбо назначается.
- **Фуритен риичи.** Возможность объявления риичи во время действия фуритена. *Нащи* – такое объявление запрещено, *ари* – разрешено.
- **Риичи на последнем круге.** В большинстве вариантов запрещено правил объявлять риичи, если на момент объявления в живой стене остаётся менее четырёх тайлов, т. е. у объявляющего игрока в раздаче больше не будет взятый со стены, но в некоторых правилах такого запрета нет.
- **Доры.** В некоторых правилах нет *кандор* и *кан-урадор* (при объявлениях канов индикаторы не открываются). Это уменьшает влияние случайности и усложняет сбор дорогих рук. Также

различается количество *акадор*: их может не быть, может быть по одной в каждой масти, а иногда – больше.

- **Момент открытия *кандор*.** Индикатор *кандоры* после объявления кана может переворачиваться либо до сброса тайла объявившим игроком, либо после. Популярен вариант, когда он открывается до сброса при объявлении закрытого кана и после при объявлении любого открытого.
- **Приоритет *пона* и *кана* после *чи*.** В некоторых правилах *пон* или *кан* получает приоритет только если объявление произнесено одновременно с *чи*, если же с запозданием, то тайл отходит объявившему *чи*. В других объявления с запозданием сохраняют приоритет.

#### Правила tenhou.net

<i>Победа</i>	<i>Яку</i>	Подсчёт очков	Ничья, пересдача, <i>ренчаны</i>	Прочее
<b>Атозуке:</b> ари <b>Двойные роны:</b> ари <b>Тройные роны:</b> нащи, пересдача <b>Рянханцибари:</b> нащи <b>Рон с закр. кана:</b> ари	<b>Куитан:</b> ари <b>Сочет. якуманов:</b> ари (каждый даёт якуман) <b>Двойн. якуманы:</b> нащи <b>Опционал. яку:</b> нагащи манган <b>Дракон в рюисо:</b> ари <b>Яку за удачу:</b> ари (все) <b>Нагащи манган:</b> не победа	<b>Фу за 2х-якухай:</b> ари <b>Ринцан фу:</b> ари <b>Старт./цел. очки:</b> 25000/30000 <b>Кириаге манган:</b> нащи <b>Тоби:</b> ари <b>Казоз якуман:</b> ари <b>Пао:</b> дайсанген, дайсуци; вкл. другие якуманы; за хонбы платит набросивший в рон <b>Риичи-ставки и хонбы при множ. ронах:</b> ближайшему победителю справа <b>Риичи-ставки в конце:</b> победителю <b>Ничья в конце:</b> нащи	<b>Каратен темпай:</b> ари, если не все тайлы использованы в самой руке <b>Пересдачи:</b> все пять случаев; с четырьмя канами – после сброса <b>Ренчаны:</b> темпай ренчан <b>Доп. раунд:</b> ари, до набора целевого <b>Агарияме:</b> ари, принудительно, темпайяме	<b>Куикаэ:</b> нащи (любое) <b>Чомбо<sup>14</sup>:</b> отсутствует <b>Фуритен риичи:</b> ари <b>Риичи на последнем круге:</b> нащи <b>Доры:</b> обычные, кандоры, урадоры, кан-урадоры, 3 акадоры (по одной на масть) <b>Открытие кандор:</b> закрытый кан – до сброса, открытый – после <b>Пон и кан после чи:</b> получают приоритет

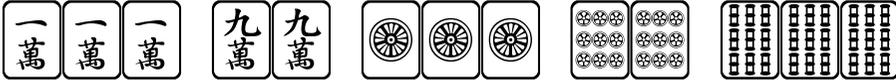
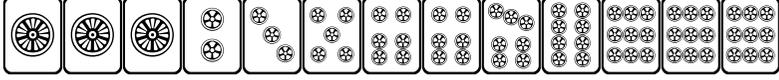
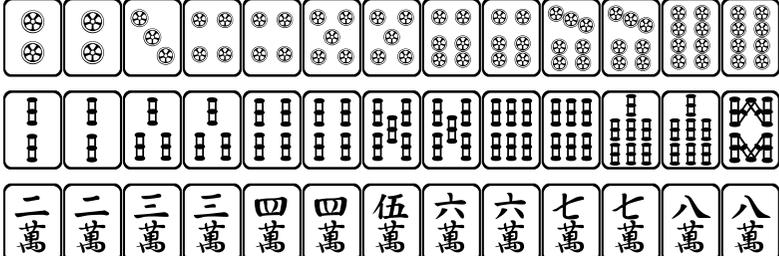
В Интернете есть большая таблица различий в правилах разных организаций и серверов на японском, английском и французском: <http://ooyamaneko.net/mahjong/ratw/>

<sup>14</sup> На этом сервере нет чомбо, потому что в электронном маджонге нарушения исключены самой программой. Для игры вживую по правилам tenhou.net предлагается принять стандартный вариант, описанный в этих правилах.

**Полная таблица яку** (знаком «\*» отмечены опциональные яку и правила)

Название	Описание	Яку-комбинации Пример ( <i>темпай</i> ); показана интерпретация сетов в руке	Стоимость, <i>хан</i>	
			откр.	закр.
<b>Пинфу</b> ピンフ 平和	Закрытая рука из одних последовательностей ( <i>шунцу</i> ). Пара не из ветров раунда/места и не из драконов. Ожидание в темпае – <i>рянмен</i> (форма 2-3/3-4/4-5/6-7/7-8).			1
<b>Ипейко</b> イーペーコー 一盃口	Закрытая рука с двумя одинаковыми шунцу.			1
<b>Тан'яо</b> タンヤオチュー 断么九	Рука полностью из средних тайлов. *В некоторых правилах не засчитывается в открытой руке.		*1	1
<b>Якухай</b> やくはい 役牌	Сет драконов или ветров раунда/места. <i>Якухай</i> может содержаться в руке много раз; удваивается при совпадении ветра раунда и места.		1	
<b>Читойцу</b> チートイツ 七対子	7 различных пар. Не сочетается с <i>ипейко</i> : пары не могут одновременно считаться за шунцу.			2
<b>Иццу</b> いっ きつうかん 一气通貫	Три шунцу в одной масти: 1-2-3, 4-5-6 и 7-8-9.		1	2
<b>Чанта</b> ホンチャンタイヤオチュー 混全帯么九	Все сеты и пара содержат крайние или благородные тайлы.		1	2
<b>Санщоку дочзюн</b> さんしょくどうじゅん 三色同順	Три шунцу из тайлов всех мастей с совпадающими номерами.		1	2
<b>Санщоку доко</b> さんしょくどうこう 三色同刻	Три коцу (сета из трёх одинаковых тайлов) из тайлов всех мастей с совпадающими номерами.			2
<b>Тойтой</b> トイトイホー 対々和	Рука полностью из коцу и/или канов (сетов из четырёх одинаковых тайлов).			2

<b>Сан'анко</b> サンアンコー 三暗刻	Три закрытых коцу и/или кана. Если последний тайл для сета получен объявлением <i>рона</i> , он считается <u>открытым</u> (если <i>цумо</i> – закрытым).		2	
<b>Санканцу</b> サンカンツ 三槓子	Три кана.		2	
<b>Хонрото</b> ホンロウトウ 混老頭	Рука полностью из крайних и благородных тайлов. Не сочетается с чантой.		2	
<b>Щосанген</b> しょうさんげん 小三元	Два сета разных драконов и пара драконов третьего вида.		2	
<b>Рянпейко</b> リャンペーコー 二盃口	Два <i>ипейко</i> в руке (закрытой). Не сочетается с <i>ипейко</i> и <i>читойцу</i> .		3	
<b>Чзюнчан</b> ジュンチャンタイヤオチュー 純全帯么九	Все сеты и пара содержат крайние тайлы. Не сочетается с чантой и хонрото.		2	3
<b>Хон'ицу</b> ホンイーソー 混一色	Рука только из тайлов одной масти и благородных тайлов.		2	3
<b>Чин'ицу</b> チンイーソー 清一色	Вся рука из тайлов одной масти. Не сочетается с хон'ицу.		5	6
<b>Комбинации-якуманы (стоимость фиксированная 32000 очков не-дилеру – 48000 дилеру)</b>				
<b>Кокуши мусо</b> こくしむそう 国士無双	Все 13 крайних и благородных тайлов и пара к любому. *Может считаться двойным якуманом при ожидании в пару в темпае.			якуман/ *двойной якуман
<b>Суанко</b> スーアンコー 四暗刻	Четыре закрытых коцу или кана (см. условие для <i>сан'анко</i> ). *При ожидании в пару ( <i>танки</i> ) в темпае якуман может считаться двойным.			якуман/ *двойной якуман
<b>Дайсанген</b> だいさんげん 大三元	Коцу и/или каны всех драконов.			якуман
<b>Щосуци</b> しょうすーしー 小四喜	Коцу и/или каны трёх разных ветров и пара четвёртого ветра.			якуман

<p><i>Дайсуци</i> だいすーしー 大四喜</p>	<p>Коцу и/или каны всех ветров. *Может считаться двойным якуманом (как сочетание с <i>цосуци</i>).</p>		<p>якуман</p>
<p><i>Цуисо</i> つーいーそー 字一色</p>	<p>Рука только из благородных тайлов.</p>		<p>якуман</p>
<p><i>Рюисо</i> りゅーいーそー 緑一色</p>	<p>Рука из полностью зелёных тайлов (2,3,4,6,8 со, зелёный дракон хацу). *Может не засчитываться без хацу.</p>		<p>якуман</p>
<p><i>Чинрото</i> ちんろうとう 清老頭</p>	<p>Вся рука из крайних тайлов.</p>		<p>якуман</p>
<p><i>Чурен пото</i> ちゅーれんぽうとう 九連宝燈</p>	<p>Набор 1,1,1,2,3,4,5,6,7,8,9,9 в одной масти и любой тайл этой же масти. *При ожидании на этот тайл в темпае (9-стороннем) якуман может считаться двойным.</p>		<p>якуман/ *двойной якуман</p>
<p><i>Суканцу</i> сーかんつ 四槓子</p>	<p>Четыре кана.</p>		<p>якуман</p>
<p><i>Дайчисей</i> だいちーせい 大七星</p>	<p>Вариант <i>цуисо</i> с 7 парами. *Может считаться двойным (как сочетание с <i>цуисо</i>).</p>		<p>якуман/ *двойной якуман</p>
<p>*<i>Дайцарин</i> *<i>Дайчикурин</i> *<i>Дайсурин</i> だいしゃりん 大車輪 だいちくりん 大竹林 だिसうりん 大数隣</p>	<p>Оptionальные якуманы. Набор тайлов 2,2,3,3,4,4,5,5,6,6,7,7,8,8 в пинах (<i>дайцарин</i>), со (<i>дайчикурин</i>) или манах (<i>дайсурин</i>) в закрытой руке. Название <i>дайцарин</i> может быть общим для всех трёх яку.</p>		<p>якуман</p>

\*В некоторых вариантах правил сочетания нескольких якуманов также могут засчитываться как двойной, тройной якуман и т. д.

<b>Яку-ситуации</b>			
Название	Описание	Стоимость, хан	
		откр.	закр.
<b>Риичи</b> リーチ 立直	Яку-объявление, возможное только в темпае с закрытой рукой и не на последнем круге раздачи. При объявлении делается ставка в 1000 очков. После него игрок не может изменять руку (кроме как объявлениями закрытых канов, не меняющих ожидания и интерпретации сетов в руке), и должен сбрасывать все приходящие со стены тайлы, на который не объявляется разрешённый кан, до получения выигрышного. При победе после риичи открывается <i>урадора</i> и могут открываться <i>кан-урадоры</i> .		1
<b>Иппацу</b> いっぱつ 一発	Победа по <i>рону</i> на первом круге после объявления <i>риичи</i> (до получения следующего тайла со стены) или по <i>цумо</i> получением этого тайла. Не засчитывается, если перед победой кто-либо объявил любой сет (прерывание круга).		1
<b>Мензен цумо</b> メンゼンチンツモ 門前清自摸和	Победа по <i>цумо</i> с закрытой рукой.		1
<b>Хайтей раоюэ</b> ハイテイラオユエ 海底撈月	Победа по <i>цумо</i> с последнего тайла стены, со взятием которого она заканчивается (возможна только на игрока, на которого приходится взятие этого последнего тайла).	1	
<b>Хотей раоюй</b> ホーテイラオユイ 河底撈魚	Победа по <i>рону</i> с последнего сброшенного тайла за раздачу (невозможна для игрока, на которого приходится взятие последнего тайла живой стены).	1	
<b>Ринщан кайхо</b> リンシャンカイホウ 嶺上開花	Победа ( <i>цумо</i> ) с <i>тайла замены</i> – тайла, взятого с мёртвой стены после объявления <i>кана</i> .	1	
<b>Чанкан</b> チャンカン 搶槓	Особая победа по <i>рону</i> перехватом тайла при объявлении противником малого открытого кана (дополнении коцу до кана) из выигрышных для вас тайлов. *В некоторых правилах в темпае на <i>кокущи мусо</i> также разрешён <i>рон</i> при объявлении противником закрытого кана, но дополнительных очков к якуману при этом не добавляется.	1	
<b>Дабури</b> ダブルリーチ 両立直	«Двойное <i>риичи</i> » – <i>риичи</i> , объявленное на первом круге игры игроком, сразу оказавшемся в темпае при начальной сдаче тайлов. Не засчитывается, если до первого хода игрока кто-либо объявил любой сет (прерывание круга). Не сочетается с обычным <i>риичи</i> , т. е. при победе игрок в целом за <i>риичи</i> получит 2 хан, а не 3.		2
<b>Тенхо</b> テンホー 天和	Якуман; может быть объявлен только дилером. Автоматическая победа с первого взятого со стены тайла за раздачу (на стартовой руке из 14 тайлов). После объявления закрытого <i>кана</i> на первом ходу не засчитывается.		якуман (дилерский)
<b>Чихо</b> チーホー 地和	Якуман; не может быть объявлен дилером. Аналог <i>тенхо</i> для не-дилера: победа не-дилера по <i>цумо</i> с первого полученного со стены тайла (до второго хода дилера). Не засчитывается, если до первого хода игрока кто-либо объявил сет, в том числе если он сам объявил кан.		якуман (не дилерский)
<b>*Ренхо</b> レンホー 人和	Оptionальное яку; не может быть объявлено дилером. Победа не-дилера по <i>рону</i> до его первого хода (взятия со стены) за раздачу. Не засчитывается, если до первого хода игрока кто-либо объявил сет. Стоимость может сильно различаться; часто это <i>манган</i> , <i>байман</i> , <i>якуман</i> или стоимость в ханах, предполагающая сочетаемость с другими яку.		*
<b>*Нагащи манган</b> ながまんが 流し満貫	Оptionальное яку; выплата при ничьей, когда весь дискард игрока состоит из крайних и благородных тайлов и никто за всю раздачу не делал на его сбросы объявлений. Выплата производится как при <i>цумо</i> , выплаты за <i>темпаи</i> при этом отменяются. *Может не считаться победой ( <i>хонбы</i> и <i>риичи</i> -ставки не собираются).	манган	

Ко (не-дилер)	20 фу	25 фу	30 фу	40 фу	50 фу	60 фу	70 фу	80 фу	90 фу	100 фу	110 фу	
1 хан	– –	– –	1000 500/300	1300 700/400	1600 800/400	2000 1000/500	2300 1200/600	2600 1300/700	2900 1500/800	3200 1600/800	3600 1800/900	
2 хан	– 700/400	1600 –	2000 1000/500	2600 1300/700	3200 1600/800	3900 2000/1000	4500 2300/1200	5200 2600/1300	5800 2900/1500	6400 3200/1600	7100 3600/1800	
3 хан	– 1300/700	3200 1600/800	3900 2000/1000	5200 2600/1300	6400 3200/1600	7700 3900/2000						
4 хан	– 2600/1300	6400 3200/1600	7700 3900/2000	<b>Манган</b>			8000	4000/2000				
5 хан												
6,7 хан						<b>Ханеман</b>	12000	6000/3000				
8,9,10 хан						<b>Байман</b>	16000	8000/4000				
11,12 хан						<b>Санбайман</b>	24000	12000/6000				
с 13 хан						<b>Якуман</b>	32000	16000/8000				
Оя (дилер)	20 фу	25 фу	30 фу	40 фу	50 фу	60 фу	70 фу	80 фу	90 фу	100 фу	110 фу	
1 хан	– –	– –	1500 500	2000 700	2400 800	2900 1000	3400 1200	3900 1300	4400 1500	4800 1600	5300 1800	
2 хан	– 700	2400 –	2900 1000	3900 1300	4800 1600	5800 2000	6800 2300	7700 2600	8700 2900	9600 3200	10600 3600	
3 хан	– 1300	4800 1600	5800 2000	7700 2600	9600 3200	11600 3900						
4 хан	– 2600	9600 3200	11600 3900	<b>Манган</b>			12000	4000				
5 хан												
6,7 хан						<b>Ханеман</b>	18000	6000				
8,9,10 хан						<b>Байман</b>	24000	8000				
11,12 хан						<b>Санбайман</b>	36000	12000				
с 13 хан						<b>Якуман</b>	48000	16000				

