

ASAPIN. Сверхдетальный маджонг.
Решение игры, рассмотрением с различных сторон.

пер. с японского Андрей Максимов
vk.com/anchan_no_maa_jan

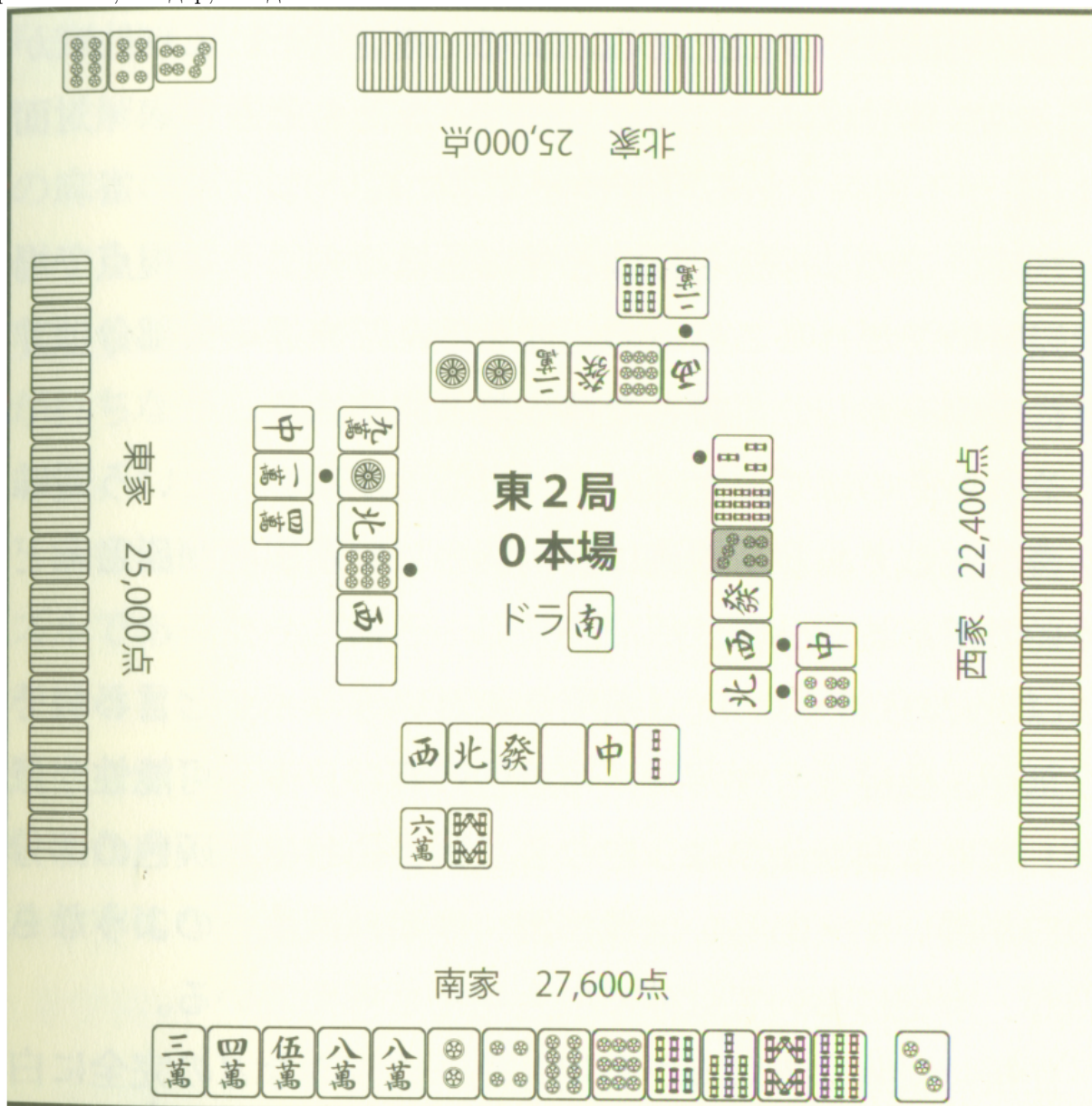
Содержание

Введение	3
Материал 0-1. Чтение игры и вероятности.	3
Материал 0-2. Нужна ли причина, для того, чтобы снести тайл?	5
Материал 0-3. Не имей четкой цели.	7
Материал 0-4. Существует ли поток?	8
Материал 0-5. «Зависит от ситуации».	9
 Глава 1. Функции тайлов	 10
Материал 1-1. Игра в начале раздачи.	10
Материал 1-2. Порядок сноса тайлов.	11
Материал 1-3. Фолдим против дабури.	13
Материал 1-4. Осознанный сбор руки.	15
Материал 1-5. Приоритет тацу, сила ожиданий.	16
Материал 1-6. Слабый темпай или сильный ишантен?	17
 Глава 2. Риичи	 18
Материал 2-1. Плюсы и минусы риичи.	18
Материал 2-2. Удача и умение.	19
Материал 2-3. Чтение ситуации, игра против риичи.	20
Материал 2-4. Создание сильного ожидания.	22
Материал 2-5. Опережающее риичи.	24
Материал 2-6. Цумо или рон? Что лучше?	25
Материал 2-7. Надоедливый не значит сильный.	26
Материал 2-8. Сводка итогов по риичи.	27
 Глава 3. Открытия	 28
Материал 3-1. Открытия.	28
Материал 3-2. Не обращайтесь внимания на процент открытий.	29
Материал 3-3. Открытия и защита.	30
Материал 3-4. Тонкости сбора открытых рук.	31
Материал 3-5. Сбор рук, которые приковывают внимание.	33
Материал 3-6. Тонкости сбора тысячных открытых рук.	34
Материал 3-7. Чтение открытий.	36
Материал 3-8. Камича как составляющая часть ваших открытий.	38
Материал 3-9. Специальные виды открытий.	39
Материал 3-10. Сбитие ишацу, отправка хайтея.	40
Материал 3-11. Дополнительные возможности открытий.	42
Материал 3-12. Формальный темпай.	43
 Глава 4. Задачи на отступить/надавить	 45
Материал 4-1. Пример первый. Оценка стоимости по ситуации за столом.	45
Материал 4-2. Пример второй. Оценка стоимости по ситуации за столом.	46
Материал 4-3. Пример третий. Выгода меньше риска.	48
Материал 4-4. Пример четвертый. Оценка стоимости по ситуации за столом.	49
Материал 4-5. Пример пятый. Орасу. Игра относительно очков.	50
Материал 4-6. Пример шестой. Орасу. Игра относительно очков.	51
Материал 4-7. Пример седьмой. Орасу. Игра относительно очков.	52
Материал 4-8. Пример восьмой. Игра на грани, еле заметные отрывы между соперниками.	53
Материал 4-9. Пример девятый. Игра на грани, еле заметные отрывы между соперниками.	55
Материал 4-10. Пример десятый. Игра на грани, еле заметные отрывы между соперниками.	56
Материал 4-11. Пример одиннадцатый. Играя по правилам тенхо.	57
Материал 4-12. Пример двенадцатый. Играя по правилам тенхо.	58

Введение

Материал 0-1. Чтение игры и вероятности.

Для начала расскажу вам о своем отношении к такому понятию как «чтение игры». Рассмотрим конкретный пример. 2-й восток, очков у всех примерно одинаково, нам заходит темпай — ричи номи, без дор, ожидание пенчан 7 пин.



Обычно я не кидаю ричи номи с плохой формой, не будучи дилером, однако в этом случае я без промедлений объявил ричи.

Причина очевидна — у меня была уверенность в том, что 7 пин выйдет. Давайте смотреть. На 4-м ходу шимоча скинул 7-ку пин, которую с него объявил тоймен. Раз он скинул ее один раз, то велика вероятность, что скинет и второй, если она ему зайдет. Высока вероятность, что у него в руке нет 7-ки пин. Ладно, максимум одна готовая форма с 7-кой пин. Также стоит отметить, что снос этой 7-ки был ранним, в одном ряду с одиночными неэффективными тайлами, высока вероятность, что и 7-ка пин для него одиночный неэффективный тайл. Тоймен, объявивший 7-ку пин, нуждался в ней, поэтому и объявил. Нуждался=не имел в своей руке, (вероятность высока). Камича рано снес 9 пин. Ранний снос тайлов 1-9 повышает вероятность отсутствия в руке тайлов 2-8 и 3-7. Плюс снос 9-ки уменьшает возможности по использованию 7-ки в руке в случае захода.

Я изложил свои мысли, источник своей уверенности, однако некоторые ответят мне — «вероятность это слишком расплывчато», «у тебя нет практически никакой достоверной информации». «Это всего

лишь твои домыслы, не смей нам советовать!». Но вероятность в маджонге это не четкое понятие, в этой игре нельзя утверждать однозначно да или нет. Конечно мы все смотрели фильмы про маджонг и мангу, где главный герой со 100% уверенностью предсказывает ожидание и устраивает ловушку, враг попадает в эту ловушку, и выглядит это очень круто. Однако в реальном матче это очень редкий случай, и чаще всего ты можешь сказать лишь «вероятность высока» или «вероятность мала». Стопроцентное предсказание или невероятная рука, которая решает исход игры, безусловно это вишенка на торте, это украшает маджонг. Но намного важнее уметь наслаивать нечеткие вероятности друг на друга, это позволит выходить победителем в больших количествах ситуаций, это повышает ваши шансы на успех. Это и есть главный пункт моего маджонга.

ASAPIN'S POINT 1

Маджонг — игра вероятностей. Не пытайтесь прочесть игру наверняка, наслаивайте нечеткие вероятности друг на друга, и вы придете к успеху.

Каждый из трех вариантов имеет под собой рациональное зерно, и каждый может считаться обоснованным.

Однако из этих трех вариантов только какой-то один будет давать максимум пользы.

Победить, выбрав правильный вариант, который при этом имеет под собой обоснование — это истинная суть маджонга.

Не останавливайте свои рассуждения, получив под снос какие-то обоснования, пробуйте, подмечайте детали, и повышайте степень точности своих предсказаний.

ASAPIN'S POINT 2

На каждой развилке всегда существует вариант игры, который дает максимум пользы. Важно не только иметь рациональные обоснования для своих сносов, но и подмечать еле заметные детали, которые приведут вас к идеальному выбору.

Материал 0-3. Не имей четкой цели.

В предыдущем материале я рассмотрел вопрос, нужны ли обоснования для сносов. Сейчас мы рассмотрим похожий момент, нужна ли четкая цель и последовательность при сборе рук?

Мой ответ строго отрицательный.

Конечно бывают ситуации, когда твоя игра предreshена заранее. Например нужно собрать манган любой ценой, иначе проиграешь. Тогда ты идешь к своей цели невзирая ни на что вокруг. Максимизируешь эффективность, не думаешь о защите, отдаешь все силы сбору. Это правильная игра. Однако такие ситуации, когда игра предreshена наверняка, очень редки (почти также редки как ситуации, когда возможно 100% чтение рук). Если конечно вы не играете за звание чемпиона или по правилам «проиграли все, кроме 1-го места». Чаще всего цель и ситуация за столом меняются непрерывно.

Приведу пример. Орасу, вы второй. До первого места 9000. Каждый подумает — манган цумо выводит меня на первое место. Однако получив тайлы, вы можете обнаружить руку, которую просто невозможно сделать манганом. Тогда ваша цель меняется, вы собираете 1000 ради сохранения второго места. Иногда вы и вовсе начинаете фолдить, такое тоже возможно.

Или допустим вы таки получили хорошую руку. У вас гарантированный ханэман. Вы идете к победе и тут внезапно вытягиваете очень опасный тайл. Вполне приемлемо иногда зафолдить, сохранив второе.

Маджонг это игра где все меняется очень быстро. Ситуация сейчас и ситуация один круг назад это совершенно разные вещи. Очень важно уметь предсказывать развитие игры в ближайшие несколько кругов, однако нет никакого смысла в том, чтобы цепляться за прошлое, идти к какой-то поставленной заранее цели. Не имейте четкой цели, получайте максимум из того, что имеете в данный момент.

ASAPIN'S POINT 3

В маджонге ситуация за столом меняется каждый круг. Не имейте четкой цели, ваша игра должна адаптироваться под изменения стола, давая максимум возможный именно сейчас.

Материал 0-4. Существует ли поток?

Есть один вопрос, который непременно возникает, когда люди начинают обсуждать маджонг. Существует ли поток? Мне придется на него ответить.

Я считаю, что, вообще говоря, **потока не существует.**

Оборот «вообще говоря» тут имеет следующий смысл. Поток может быть рожден, но исключительно игрой людей, их замыслами и поведением.

Приведу пример.

За столом сидят 4 человека, каждый из которых имеет в голове 2 типа мыслей:

- 1) если человеку везет, то скорее всего он победит
- 2) если человеку не везет, то скорее всего он проиграет

Как только эти четверо сыграют один ханчан, каждый из них примерно измерит уровень своей удачи. И впоследствии будет принимать решения, основываясь на том, везет ему сегодня или нет. Конечно же в таком случае игра начнет наклоняться в сторону, поток будет рожден.

Иногда потоком можно называть хорошую игру при хорошем ментальном состоянии, либо небольшие ошибки при плохом. Также такой поток может возникать в ситуации, когда необходимо набрать определенное количество очков.

Однако хочу заметить, что такое представление о потоке в корне отличается от представления, которое говорит, что вероятность победы в той или иной ситуации выше из-за того, что человеку сегодня везет (удача на его стороне, поток на его стороне). Я полностью отрицаю существование подобных вещей.

Допустим двое человек кинули риичи. И у них в стене одинаковое количество аутов. Два других игрока защищаются, их победа или наброс исключены. Я утверждаю, что в таком случае шансы на победу 50 на 50. Некоторые могут сказать, у парня, на стороне которого поток, чаще тайлы будут выходить раньше, и реже оказываться в мертвой стене. В моей книге вы никогда не услышите подобных рассуждений.

Вы не сможете представить прямые доказательства того, существует в данный момент поток или нет. Вместо пустых гаданий, сделайте свои мысли ясными, подумайте, как выжать максимум из той ситуации, в которой вы находитесь.

ASAPIN'S POINT 4

Не следует думать о таких расплывчатых понятиях как поток. Вместо этого стройте свою игру на четких логических рассуждениях, которые возможно произвести в данный момент.

Материал 0-5. «Зависит от ситуации».

Что скинуть? Как лучше объявиться? Часто ответом на такие вопросы выступает фраза «зависит от ситуации». Многим не нравится этот ответ, ведь он выглядит как отговорка.

Однако я не противник данного выражения. Мне действительно кажется, что практически все решения в маджонге зависят от ситуации.

Конечно есть руки, которые практически обязывают на определенные действия. Например кинуть риичи, имея пинфу дора, или сказать пон, когда скидывают якухайный тайл-дору, а у вас есть еще два таких же. Но даже в этих случаях бывают исключения. Думаю уместно сказать, что в маджонге вообще не существует правил, которые возведены в абсолют.

С другой стороны, иногда получая в лицо сложный вопрос, считаю, что уместно ответить «без разницы». Маджонг очень сложная игра, и мне кажется, для того, чтобы учесть все факторы, нужен мозг на порядок сильнее человеческого. Не нужно насильно придумывать ответ, искать какую-то скрытую логику. Отметьте для себя «Этот вопрос слишком сложен, сейчас мне не решить его. Поэтому без разницы что я тут выберу».

Вполне возможно со временем вы отточите свою игру, научитесь подбираться к истине все ближе. И наконец найдете ответ на тот вопрос, который когда-то поставил вас в тупик. В тот момент вы скажете, правильный ответ такой-то... , потому что этим вопросом управляет следующая логика...

Важно работать над увеличением точности своих предсказаний: повышать число оценок, повышать точность этих оценок, использовать статистику, свой опыт, уметь наблюдать за ситуацией за столом. Вы должны быть хороши в каждом аспекте, чтобы добиться успеха.

Это можно сравнить с тестом по английскому языку. Умение использовать статистику — это умение читать длинные тексты. Умение наблюдать за ситуацией за столом — это знание грамматики. Чтение соперников — это аудирование. Некоторые аспекты важнее, некоторые менее значимы. Но чтобы получить высший балл, нужно уметь все.

Маджонг — это супер сложный тест по английскому, в котором практически невозможно получить высший балл. Однако все равно вы должны стремиться к высшему баллу.

ASAPIN'S POINT 5

Практически все решения в маджонге зависят от ситуации. А для того, чтобы ее уловить максимально точно, нужно уметь свободно работать с большим количеством логических инструментов.

Глава 1. Функции тайлов

Материал 1-1. Игра в начале раздачи.

Основой основ является игра в начале раздачи. Это довольно непросто, ведь вы не имеете почти никакой информации о руках оппонентов, вы не знаете сколько нужных вам тайлов в стене, при всем этом нужно выбрать вектор развития руки.

(Началом раздачи считаются ходы с 1-го по 6-й. Однако в зависимости от ситуации, границы немного раздвигаются. Если игроки подрезают одни краевые тайлы, плюс ветра и драконы, начало может затягиваться до 8-го круга. Если кто-то на первых шести ходах делает объявления, сносит центральные тайлы, или кидает ричи, то это уже никак нельзя назвать началом раздачи).

Про стратегию игры в начале часто говорят «если рука плохая, оставляй безопасные, если хорошая, играй эффективно». Давайте подумаем насколько это правильный совет.

Первый вопрос — насколько сильно мы должны опасаться раннего ричи?

Теория говорит, имея плохую руку, имей безопасные тайлы, однако я обычно вообще не задумываюсь о противостоянии раннему ричи.

Когда ты, имея плохую руку, начинаешь собирать ее по эффективности, и накидываешь в раннее дорогое ричи, это откладывается в твоей голове. Если противник кинул ричи, а у вас паршивая рука без безопасных тайлов, просто смирись и защищайтесь как можете.

Кидайте наименее вероятные тайлы. Конечно в некоторых случаях вы будете терпеть обидные поражения. Но обычно, придерживаясь данной стратегии, вы будете собирать намного больше рук.

Другими словами, в начале раздачи не бойтесь раннего ричи, оно случается довольно редко. Выбрасывайте ненужные тайлы. Собирайте свою руку.

Иногда даже в начале раздачи вы можете увидеть явные признаки опасности в дискардах оппонентов. Это:

- Снос доры центрального тайла или акадоры
- Снос востока дилером в восточном раунде

Увидев такие признаки опасности, начинайте играть осторожно, думая о своей руке и о возможном набросе.

В дополнение небольшие практические советы по игре в начале раздачи.

- Если рука уж совсем несобираемая, попробуйте уйти с ней в кокуши, чиитоцу, или хоницу. Увидев признаки опасности от оппонентов, сразу отступайте.

- Если ваша рука плохая, а шимоча начал очевидно открываться на дешевую руку, помогите ему.

- Собирая таяно, вы оставляете в руке тайлы, которые скорее всего будут опасны в конце раздачи. Поэтому в случае таяно, играйте чуть более осознанно. Думая о всех плюсах и минусах сбора.

- Если у вас хорошая рука, а в ней присутствует одиночная дора ветер или дракон, выгоднее подрезать ее заранее.

Конечно иногда признаки опасности могут появиться и в начале раздачи, но в целом играйте эффективно, не бойтесь кидать тайлы. Это основа игры.

ASAPIN'S POINT 6

Не бойтесь оставаться без безопасных тайлов, играйте эффективно. Это основа основ. Если придерживаться безопасные, при этом теряя эффективность, то можно упустить свою победу.

Материал 1-2. Порядок сноса тайлов.

В предыдущем параграфе я советовал в начале игры собирать тайлы по эффективности, ничего не боясь. Но все же, что же это значит «по эффективности»? В данном разделе обсудим порядок сносов ненужных костей.

Сначала поговорим об одиночных краевых тайлах (1,9) и тайлах достоинств. Для обычных рук (не одноцветов) это самые неэффективные тайлы. Приоритет следующий:

Если зашла среднестатистическая менцу-рука:

(менцу — по-другому сет, это либо сюнцу (три по порядку), либо коцу (три одинаковых))
чужие ветра $< 1,9 \leq$ якухаи и свои ветра

Если зашла хорошая пинфу-рука:

якухаи $<$ чужие ветра $< 1,9$

Если зашла пинфу рука, однако кандидатов на роль тацу хватает, а пары нет:

(тацу — незавершенный сет, например 45)

якухаи $< 1,9 <$ чужие ветра

(к слову порядок сноса чужих ветров — ветер шимочи, ветер тоймена, ветер камичи)

После всего этого следует сносить одиночные 2-ки и 8-ки.

Перейдем к одиночным центральным тайлам.

1) Для игры без акадор:

Если собираем таняю:

$3,7 < 5 < 4,6$

Если не собираем таняю:

$5 < 4,6 < 3,7$

2) Для игры с акадорами:

Если собираем таняю:

$3,7 \leq 5 < 4,6$

Если не собираем таняю:

$5 \leq 3,7 < 4,6$

В самом начале посмотрите на свою руку и спросите себя, буду ли я доволен, если к моему якухаю зайдет еще один. В случае обычной ничем не примечательной руки пара якухаев это хорошо как для защиты так и для нападения. Они скорее пригодятся чем тайлы 1, 9.

В случае пинфу-руки подрезаем сначала якухаи. Во-первых это дает нам 1 хан (пинфу). Во-вторых мы уничтожаем возможность прервать раздачу посередине, переводим игру в сражение плоских рук, где у нас заведомо преимущество.

Далее смотрим, хватает ли у нас кандидатов на тацу. Если не хватает, тогда не следует сносить 1,9 раньше чужих ветров. Из тайлов 1,9 гораздо легче создать менцу, чем из чужих ветров. Если вы будете пренебрегать данным советом, то иногда обнаружите в своем дискарде 789 или 123. Это опоздание может стать фатальным.

Для работы в центральными тайлами мы должны опираться в первую очередь **не на укеире, а на финальное ожидание, возможность построить акадору, и присутствие/отсутствие таняю.**

Если смотреть на финальные ожидания, то наилучшие это 1-4 и 6-9, далее 2-5 и 5-8, и только потом 3-6 и 4-7. Конечно при этом стоит смотреть на количество выпедших аутов.

Вернемся к нашим одиночным тайлам. Получается, чтобы создать сильное ожидание, нужно иметь 3,7. Для среднего ожидания 4, 6. Самое слабое ожидание будет давать пятерка.

Теперь добавим таняю. Наше сильное ожидание, в половине случаев будет убивать таняю, поэтому в приоритете тайлов 3,7 становятся самыми ненужными. Тайлы 4,6 будут давать хорошее ожидание и гарантировать таняю, они наилучшие. Пятерка посередине.

А теперь обсудим акадоры. Тайлы 3,7 не дадут нам рянен с акадорой, только канчан.

К пятерке можно вытянуть акадору в пару, однако в терминах создания ряненов из одиночных тайлов, нельзя сказать, что пятерка стала полезней от присутствия акадор. Тайлы 4,6 напрямую соединяются с акадорами. Они становятся невероятно хорошими.

Еще одно небольшое дополнение. Порядок сноса драконов у меня тоже определен. Хацу, чун, хаку. И причина конечно же не рюисо! Когда смотришь на дискарды лучше всего видно хаку, чуть хуже чун, и совсем плохо хацу. Чтобы меньше совершать такие заурядные ошибки как пропуск тайла в дискардах, я стараюсь исключить хацу из игры раньше, если есть такая возможность.

ASAPIN'S POINT 7

Понимание механизма эффективности — основа основ. Железно выучите порядок снов, плюсы и минусы тайлов в различных ситуациях.

Материал 1-3. Фолдим против дабури.

Теория говорит, что против дабури лучше защищаться, однако давайте обсудим как именно это делать, и чем эта защита будет отличаться от обычной защиты против риичи.

Вы наверняка слышали что-то типа: «тайлы 3, 7 опасны против дабури», «часто дабури это читой», «5-ка проходит против дабури», но с уверенностью можно констатировать лишь два факта:

1. У игрока уже темпай, но в этом темпае нет никакой идеи
2. Большинство игроков кидают дабури даже с весьма глупыми формами. Держа в голове эти факты мы можем выстроить приоритет опасности тайлов. Заранее говорю, что я не специалист в области статистики, кое-где вы можете придрататься ко мне. Я лишь рисую примерную картину.

1) Танки

Ожидание в пару. Попасть в такое ожидание можно любым тайлом. В случае танки, мы можем выбрать один из нескольких вариантов ожидания в момент объявления риичи.

Поэтому если риичи бросили благородным тайлом (которые лучше всего подходят для таких ожиданий), то скорее всего мы имеем дело не с ожиданием в пару.

Если говорить конкретно, при дабури западом, который не является ценным ветром игрока, хаку, хацу, чун, и остальные ветра скорее всего не полетят в танки (хотя тут можно подловить и на обратной логике).

Чуть чаще люди будут кидать дабури-танки на благородные тайлы, но эта ситуация так маловероятна, что думаю особо опасаться их сносить не стоит.

2) Плоская рука

Исключим из рассмотрения танки. Поговорим про дабури в случае плоской руки.

Тайлы 1,9

У нас существуют следующие виды ожидания: пенчан, канчан, сянпон, и рянмен. Из всех них 1 летит только в сянпон и рянмен. Следовательно безопасность 1 довольно велика.

Существуют данные о проценте риичи с сильным ожиданием (рянмены 78 и 23), однако все эти данные опираются на сбор руки с целью получить эти сильные ожидания. При дабури мы ничего не выбираем. Вероятность наброса в рянмен 1-цей определенной масти - одна восемнадцатая. Так как существуют 6 видов рянменов (23 34 45 56 67 78) умножаем на 3 масти, получаем 18.

Тайлы 2, 8

Эти тайлы могут лететь также в канчан. Мы должны к вероятности наброса в рянмен прибавить вероятность наброса в канчан. 7 видов (13 24 35 46 57 68 79) умножаем на три масти. Получаем 21. То есть наша вероятность наброса 2-кой определенной масти в канчан 1/21.

Двойка летит в формы 13 и 34. **Всего 2 варианта.**

Тайлы 3,7

К ожиданиям рянмен и канчан мы прибавляем еще и пенчан. 2 вида (12 79) умножаем на 3 масти. Получаем 6.

Тройка летит в 24 45 и 12. То есть **тройка летит в три варианта!**

Тайлы 4,5,6

4-ка летит в 23, 35, 56. Тоже в **три варианта.**

5-ка летит в 34, 46, 67. Тоже в **три варианта.**

Получается тайлы 3,4,5,6,7 еще опаснее чем 2,8.

Самое интересное начинается дальше.

Когда мы имеем дело с судзи, картина сильно отличается от защиты против обычного риичи.

Процент плохих форм выше. Даже игрок, не кидающий риичи в плохие формы скорее всего кинет дабури. Поэтому процент наброса в ситуации когда тайл проходит по судзи будет намного выше.

Тайлы 3 при сброшенной 6-ке (тайлы 7 при сброшенной 4-ке)

Исключаем из наших вероятностей только рянмен 45. Ожидания канчан и пенчан все еще в силе. **Остается 2 варианта.** Хотя 3-ка и проходит по судзи, эти тайлы будут все еще не так безопасны как 1,9.

Тайлы 2,8 при сброшенной 5-ке

У нас останутся только канчаны 13, 79. То есть всего **один вариант.** Ситуация выглядит намного безопасней чем для 3,7 проходящих по судзи.

Тайлы 4 при сброшенных 1 или 7 (тайлы 5 при сброшенных 2 или 8, тайлы 6 при сброшенных 3 или 9)

Из трех вариантов ожиданий **остается два**. Ситуация такая же как и для 3-ки при судзи 6.

Тайлы 4 при сброшенных 1 и 7(тайлы 5 при сброшенных 2 и 8, тайлы 6 при сброшенных 3 и 9)

Из трех вариантов ожиданий **остается лишь один**. Ситуация становится такой же как и для тайлов 1,9.

Если подытожить, не стоит кидать 3-ку по судзи. Выгоднее кинуть тайлы 1, 9 даже если они не проходят по судзи.

Материал 1-4. Осознанный сбор руки.

Даже если вы разобрались с основами сбора, порядком сноса одиночных тайлов и эффективностью форм нельзя сказать, что вы будете постоянно выигрывать, играя напролом, пытаясь взять свою руку. Маджонг не так прост.

Лучший вариант — собирать свою руку осознанно.

Например, орасу, вы лидируете, тогда естественно собирать самую быструю дешевую руку.

Другое дело, когда для первого места вам нужно набрать определенное количество очков — это совсем другой разговор. Тогда вы собираете руку исходя из этого. Часто очень важно избегать набросов, но ведь и победу упускать не хочется. Постоянно вы находитесь в ситуации, когда нужно гнаться за двумя зайцами одновременно. Нужно уметь сохранять баланс, преследуя обе цели.

Осознанный сбор руки также означает, что вы будете по-разному сносить тайлы, имея целью делать открытия, или же имея целью играть в закрытую. Вы будете собирать по-разному будучи дилером и не будучи дилером.

Не будучи дилером пытайтесь соблюдать следующий баланс.

Имея среднюю руку постоянно думайте о защите.

В случае риичи, вы должны иметь хотя бы два пункта из списка [хорошая форма, опережение (по скорости) соперников, стоимость выше средней].

В случае открытий, вы должны иметь хотя бы два пункта из списка [хорошая форма, опережение соперников, высокая стоимость]. Либо имейте более двух безопасных.

Во время открытий вы иногда можете оказаться в ситуации [плохая форма, отставание (по скорости) от соперников, высокая стоимость], либо [плохая форма, опережение (по скорости) соперников, низкая стоимость]. Нельзя сказать, что всегда это плохо. В отличие от риичи, ситуация меняется каждый ход, вас вынуждают принимать решения, и каждое открытие сильно влияет на игру. Обобщать довольно сложно, попытайтесь найти свой баланс.

Параметр [средняя стоимость] в случае риичи это примерно 2600. Цумо, урадора, иппацу могут давать вам манган. По сравнению с даматаем 1300 или 2000, вы получаете намного больше очков на дистанции.

Случай быстрой руки с одной дорой и ожиданием в канчан находится на грани нашего оценочного списка риичи. Это случай [плохая форма, опережение (по скорости) соперников, средняя стоимость]. Вообще говоря такое риичи кидать стоит, но и во многих случаях нужно воздержаться. Основывайтесь на количестве очков, ситуации за столом. Обдумайте.

Будучи дилером сосредоточьтесь на атаке. Соблюдайте следующий баланс.

В случае риичи, вы должны избежать хотя бы одного из трех пунктов [плохая форма, опоздание (по скорости) соперников, низкая стоимость].

В случае открытий, вы должны иметь хотя бы один пункт из списка [хорошая форма, опережение соперников, высокая стоимость]. Либо имейте более двух безопасных.

Как видите стандарт немного опустился.

Обратите особое внимание на пункт [опережение (по скорости) соперников] в случае дилерского риичи. Он приобретает очень большое влияние.

Пусть вы не разовьете свою руку до хорошей и дорогой, вы остановите соперников и победите, либо получите выплату за ничью. Довольно выгодная стратегия.

Потенциалы вашей руки, количество очков, дилерство, расстояния до темпая, все это решает раздачу. Старайтесь играть по-ситуации.

ASAPIN'S POINT 8

Во время игры нужно соблюдать баланс. Скорость, стоимость, защита, вы должны думать обо всем.

Материал 1-5. Приоритет тацу, сила ожиданий.

Ранее мы установили порядок сноса одиночный тайлов, давайте продолжим и выясним в каком порядке нужно подрезать тацу (тацу — незавершенный сет из двух тайлов, например 45).

По-идее форма, которая имеет максимальное укеире — самая эффективная, и будет приводить нас в темпай быстрее всего. Однако если играть так каждый раз в ряде случаев мы получим весьма глупое финальное ожидание.

Если взглянуть на проблему детально, у каждой возникающей в маджонге формы, есть свое правильное решение, однако чтобы все это понять, запомнить и научиться использовать в реальной игре, уйдет не мало времени.

Давайте немного обобщим, чтобы было проще.

Для себя я выделил три главных правила:

- 1) Лишние тайлы, которые дают вероятность получить темпай с сильным ожиданием подрезаем в самый последний момент.
- 2) В середине игры не увеличиваем число шантен, подрезаем лишние тайлы, целясь в сильные формы.
- 3) В начале игры не боясь увеличиваем число шантен, растягиваем формы, для будущих улучшений.

Рука 1

1124789с233м4567п

Если мы срежем из этой руки 4п или 7п, то в трех случаях из четырех мы получим финальное ожидание — канчан на 3с. Но нам все же хотелось бы растянуть форму в пинах, поэтому их не трогаем. Далее думаем, брать ли нам 1-шантен?

Вот тут то и становится важным какой сейчас круг.

Если еще только начало игры, режем 4 соу, пытаемся растянуть формы в манах и пинах.

Мы лучше возьмем 1-шантен с хорошим ожиданием (Рука 2, Рука 3), чем быстрый темпай на канчан 3с.

Рука 2

11789с2334м4567п

Рука 3

123789с233м4567п

Если же уже минула середина игры, чем тянуть время и пытаться получить хорошую форму, стремимся победить, пусть даже с плохой формой. Из Руки 1 кидаем одну 3-ку ман, ждем улучшений в пинах, и в тоже самое время ловим 3с в дырку. Если же все-таки мы получаем темпай на 3с в дырку, оцениваем стоимость, положение дел за столом, и решаем кидать ли риичи, даматенить, или же проносить 24с.

Конечно иногда нам заходят сложные формы, где все не так очевидно. Однако в подавляющем большинстве случаев мы сталкиваемся с ситуациями, подобными рассмотренной выше.

Подытожим самую основную мысль. В начале игры преследуем хорошие формы, пусть даже ценой потери шантен. В середине игры улучшаем уже имеющиеся формы.

ASAPIN'S POINT 9

Начиная с середины игры не увеличивайте количество шантен, ловко маневрируйте с уже имеющимися формами, чтобы получить лучшее ожидание. На ранних этапах думайте о темпах улучшений.

Материал 1-6. Слабый темпай или сильный ишантен?

Давайте попробуем проанализировать почему увеличение числа шантен с целью создания более выгодных форм на ранних этапах раздачи верное решение.

Посчитаем вероятность выиграть по цумо за два взятия со стены для двух следующих рук:

1) шикарный ишантен
запад2223456с34567м

2) корявый темпай
12456с333м678м99п

Начинаем с первой: темпай на 258м дают нам 20 тайлов, темпай на 14736с дают нам 11 тайлов. Точный расчет дает вероятность в районе от 1/30 до 1/40.

Вторая рука: $4/123 + (119/123) \cdot (4/122)$. Получаем 8/123, можно округлить до 1/15.

Конечно математики на меня сейчас разозлятся за такие округления, но суть ясна: плохой темпай за два круга имеет в два раза больший процент на успех, чем идеальный ишантен.

Давайте увеличим количество взятий с двух до трех раз.
В случае первой руки мы должны будем считать так:
(вероятность получить темпай первым взятием, а затем выиграть вторым) +
(вероятность получить темпай вторым взятием, а затем выиграть третьим) +
(вероятность получить темпай первым взятием, а затем выиграть третьим).
Довольно сложный расчет, от которого начинает болеть голова, однако видно, как быстро вероятность победы для первой руки догоняет эту же вероятность для второй руки.
Увеличивая число взятий, хороший ишантен легко перегонит плохой темпай, а затем начнет сильно отрываться.

Эта нехитрая симуляция объясняет нам почему в начале раздачи выгодно выкинуть плохие формы, пусть даже увеличивая число шантен, отдав предпочтение построению хороших форм. Если есть смысл рассчитывать на достаточное количество взятий со стены, хорошие формы будут давать больший процент на финальный успех. Конечно находясь в темпае можно выиграть и по рону, это главный плюс темпая. Естественно данный факт внесет некие правки в наши размышления, но думаю суть все же останется прежней.

Глава 2. Риичи

Материал 2-1. Плюсы и минусы риичи.

Давайте разберемся в чем же плюсы и минусы риичи? Начнем с того, что сразу приходит в голову.

- Стоимость руки возрастает
- Появляется яку
- Можно перевернуть урадору
- После риичи мы подрезаем все тайлы кроме победных (не можем менять наши формы)
- Объявляя риичи мы сообщаем соперникам о своем темпае
- Мы кладем на стол 1000 очков

А теперь дополним наш список, подумав получше.

- Мы добиваемся большего в среднем количества взятий со стены (вследствие чего процент побед по цумо повышается)
- Мы заставляем остальных игроков выходить из раздачи
- Общий процент побед снижается
- Мы заставляем противников действовать, вызываем их на бой
- Мы повышаем процент побед на формах с ловушками

По итогу мы получаем мощнейшее в маджонге яку. Однако кидать ли риичи, имея темпай, или не кидать, это один из интереснейших вопросов маджонга.

В последнее время игроки стали кидать мгновенное риичи, даже имея плохую форму. Именно поэтому мы с вами тщательно рассмотрим вопрос риичи в последующих параграфах.

ASAPIN'S POINT 10

Риичи — это сильнейшее оружие, однако в тоже время это большая опасность. Понимайте все плюсы и минусы риичи.

Материал 2-2. Удача и умение.

В прошлом параграфе мы с вами говорили о плюсах и минусах риичи. Если подытожить, то самый большой плюс, это повышение стоимости, самый большой минус — невозможность менять структуру руки. После объявления риичи даже самый сильный и умелый игрок уже ничего не может поделаться, он лишь тянет тайлы по цумо. Даже если вы прочитали ситуацию, и знаете, что ваши ауты в стене, вы не можете знать их точного расположения. Вы веряете свою судьбу в руки удачи. Риичи повышает стоимость руки, это мощное оружие, однако нам всегда хочется пользоваться только плюсами, и по возможности минимизировать минусы.

Если процесс получения тайлов из под риичи это игра в рулетку, где все решает удача, то сам процесс, при котором вы взвешиваете риск и возможный выигрыш, то есть непосредственно объявление риичи, это почти на сто процентов умение.

Например, если ваши тайлы в достаточном количестве лежат в стене, объявляя риичи вы получаете больше в среднем взятий со стены, и повышаете шанс на выигрыш. Если в добавок к этому ваше ожидание такое, что другие игроки не могут построить его в руку, то они будут либо набрасывать вам, либо выходить из раздачи. Вы рискуете минимально.

Если вы объявляете риичи с плохой формой в ситуации, когда другим игрокам исходя из положения за столом выгодно зафолдить, то риск невелик. Если же вы кидаете риичи, когда другие вероятно будут атаковать, то риск возрастает.

Решение об объявлении основывается на дискардах, очках игроков, чтении соперников как людей, раунде. Тот игрок, который грамотно взвешивает все эти факторы, и принимает правильное решение об объявлении и является сильнейшим.

Вопрос, который мы поставили в прошлом: «Стоит ли кидать опережающее риичи с канчаном и одной дорой?» имеет следующий ответ: «Принимая во внимание положение дел за столом будет намного чаще возникать ситуация, когда такое объявление лучше сделать».

ASAPIN'S POINT 11

Элемент удачи весьма значителен при объявлении риичи. Однако способность грамотно взвесить все возможные плюсы и минусы этого объявления это настоящее умение, которое нужно развивать.

Материал 2-3. Чтение ситуации, игра против риичи.

Ранее мы обсуждали силу риичи, теперь давайте поговорим как будет меняться игра ваших соперников, когда они увидят объявление. Попробуем разложить все по полочкам, рассмотрев типовые примеры.

Пример 1

[восток-1, 8-й круг, первое риичи на столе, объявляет не дилер]

Риичи в ситуации полного равенства.

Игроки с хорошей рукой будут идти к темпаю обходным путем, боясь подрезать опасный тайл. Игроки с плохой рукой, будут выходить из раздачи, получив опасный тайл. Дилер будет более агрессивен, чем остальные игроки. Атаковать или отступить будут решать не игроки, а розданные им руки. Вследствие всего вышеперечисленного поведение соперников предсказать сложно.

Пример 2

[восток-1, 8-й круг первое риичи на столе, объявляет дилер]

Как и в первом примере случай полного равенства, однако риичи уже дилерское. Игроки будут куда менее охотно атаковать. Только при заходе очень хорошей руки, кто-то отважится выступить. Процент вынужденного фолда повысится, часто игроки будут запасать безопасные даже не думая о сборе. Если увидите человека, который не боясь атакует, опасайтесь его.

Пример 3

[юг-3]

[восток 30 000, юг 24 000, запад 24 000, север 22 000]

[ума 10/20, ока присутствует, риичи от северного игрока]

Предорасу, разница в очках между игроками довольно мала.

Восточный игрок, он же дилер, хоть и идет первым, но накинув в манган, падает сразу на последнее. Он будет действовать очень осторожно. Южный игрок имеет привилегию последнего дилерства, поэтому при заходе хорошей руки он вполне может рискнуть.

Западный игрок при набросе окажется на последнем месте, у него уже не будет дилерства, во многих случаях так он проиграет ханчан, поэтому действовать будет осторожно.

Подытожим. Восток и запад не имея супер-руки скорее всего зафолдят, юг может рискнуть с хорошей рукой. Риичи северного игрока будет довольно сильно сковывать игру соперников.

Пример 4

[восток-4]

[риичи от игрока, который идет с большим отрывом в плюсе, либо же с большим отрывом в минусе]

Риичи скорее всего не изменит ситуацию по местам в игре. Соперники будут думать - «пускай берет цумо, я не хочу ему набрасывать». Атаковать довольно сложно, чаще люди зафолдят. Риичи будет сильно сковывать игру соперников.

Пример 5

[юг-2]

[восток 11 000, юг 34 000, запад 25 000, север 30 000]

[ума 10/20, ока присутствует, риичи от северного игрока]

Дилер на последнем месте с приличным отрывом. Если его рука не полная безнадега, он пойдет напролом. Южный игрок имеет небольшой отрыв от ричнувшего игрока, он захочет ему помешать и пойдет к победе, по-возможности конечно. Западный игрок также при случае не прочь рискнуть, у него еще будет дилерство. Ситуация близка к случаю атака/оборона при полном равенстве, все решат руки. Риичи северного игрока практически никак не будет сковывать оппонентов.

Пример 6

[юг-4]

[восток 31 500, юг 29 900, запад 19 600, север 19 000]

[ума 10/20, ока присутствует, риичи от западного игрока]

Ситуация, когда дилерство может косвенно иметь значение на распределение мест.

Южный игрок займет первое место, если запад возьмет цумо манган. Юг часто зафолдит. Восток хоть и лидирует, он станет третьим при цумо манган. Восток пойдет в атаку. Однако чем ближе

к концу раздачи, тем больше восток станет задумываться о присутствии/отсутствии темная у юга. Северный игрок с учетом риичи палочки на столе будет первым, если соберет цумо манган. В зависимости от захода он будет метить на третье, либо на первое.

Вы видите, что в зависимости от раунда и ситуации за столом игроки будут по-разному реагировать на ваше риичи. Поэтому понимайте, что иногда ваше риичи будет довольно безопасным (лишенным риска набросить, напоровшись на ответную атаку), а иногда наоборот, вас проигнорируют, и шанс набросить будет велик.

В примерах выше мы не учитывали следующие факторы, которые тоже сыграют роль при решении атака/защита:

- Имея много дор в руке, вы будете намного смелее
- Объявляя риичи в ситуации, когда шимоча открывается, вы часто будете встречать его сопротивление, тк получать тайлы он будет считай два раза за круг.
- Имея в руке пон дор, вы легко пойдете против дилера при случае

И это далеко не все, что может определить реакцию оппонентов. Очки, раунд, заход, все имеет значение. Вы должны посмотреть на ситуацию в целом.

Нельзя сказать, что в 100% случаев игроки поведут себя так, как я расписал, однако игроки поведут себя подобным образом довольно часто. Вы должны понимать, что риичи это не простая проверка удачи, это выверенное решение, основанное на многих факторах.

ASAPIN'S POINT 12

Поведение соперников при вашем риичи можно довольно хорошо классифицировать. Однако не забывайте, что эта классификация имеет место лишь вероятно.

Материал 2-4. Создание сильного ожидания.

В предыдущем параграфе мы рассмотрели поведение соперников, в момент когда они узнают о нашем риичи. Однако сколько бы ни была хороша ситуация за столом, риск всегда существует. Хотелось бы уменьшить его по максимуму.

- Существует три основных способа уменьшить риск наброса при объявлении риичи:
- Сделать сильное ожидание
 - Объявить риичи в ситуации, когда соперникам не выгодно атаковать
 - Иметь опережение по скорости

Мы с вами уже обсудили второй пункт из этого списка, давайте поговорим о создании сильного ожидания.

Самая главная «сила» это безусловно количество аутов. Ситуация, когда ваше риичи с большим количеством аутов приносит вред довольно редка. Имея многосторонку вы получите тайл по цумо еще до того как соперники вас нагонят, либо победите их в соревновании риичи. Согласитесь, риск падает. Даже если вы проиграли по скорости с многосторонкой вы легко отправитесь в погоню.

«Тайл легко выходит», «Тайл присутствует в стене», «Тайл сложно встроить в руку соперникам» - это три нечеткие вероятности о которых вы тоже должны задуматься. Особенно важна комбинация «Тайл присутствует в стене» с пунктом «Тайл сложно встроить в руку соперникам». Тогда вы имеете шанс как выиграть по цумо, так и по рону. Ваш риск становится минимален. Конечно важно принять правильное решение об объявлении риичи, в момент получения хорошего темпая, но еще важнее умение развить свою руку до хорошего ожидания. Это можно назвать техникой игрока.

В заключение хотелось бы поговорить о такой вещи как снос тайлов заранее с целью замаскировать ожидание. Многие недооценивают этот пункт. Наша цель создать иллюзию, что выигрышный тайл выглядит по дискарду в некоторой степени безопасным. Звучит конечно театрально, однако по факту здесь мы будем говорить о довольно приземленной вещи. Маскировка не столь важна, чтобы ради нее жертвовать эффективностью. Однако иногда мы можем устроить мини-ловушку не теряя скорость.

Пример А

3-й круг, рука — 122899м234с56п(запад.запад.запад)

Ничего особого, но у нас есть выбор. Подрезать 8м, а затем 1м, либо же наоборот. Могу поспорить процент выигрыша сямпона 2299м на 9м будет заметно отличаться. Если мы хотим подрезать тайл, который не проходит по судзи, но при этом видим в начале дискарда тайл, который может входить в интересующий нас сет, то мы часто признаем наш снос безопасным. Так играют сильные игроки, в том числе и я. Разница в порядке сноса не дает нам никакой дополнительной эффективности, но при этом создает ловушку на 9-ку ман.

Пример В

3-й круг, рука — 123556с678п667м(запад.запад)

По идее нет никакой разницы между сносами 5с и 6 м. Однако снос 6м вперед даст нам буст по силе финального ожидания. Снос 6м даст нам иногда финальное ожидание 5-8 ман, и 8м будет выглядеть иногда безопасно (по той же причине, что и в примере выше). Снос 5с заранее никак не обезопасит финальное ожидание 4-7 соу. Ранняя 5с намекает на 1-4 соу, да и вариант пенчана на 7с никто не отменял. При таком порядке сноса 4с опасна, во всяком случае без 1с в дискарде. При игре с акадорами существует такая вещь как закрепление аки. Например из формы 5(ака)6б мы сносим заранее 6. Будьте внимательны на этот счет. Если видите в дискарде ранние 6 или 4 не спешите кидать 7 или 3, иногда вам будет очень больно.

Пример С

3-й круг, рука — 13588м446п789с(запад.запад.запад)

Иногда правильность сносов определит ситуация за столом. С точки зрения эффективности нет никакой разницы между сносами 1м, 5м, 4п, 6п. Однако ранний снос 5м создаст залом как на 2м в дырку, так и на сяппон 88м44п. Если мы лидируем, это орасу и нам просто нужно закончить, снос 5 ман хороший выбор. Если же мы хотим выиграть по цумо, хотим улучшить наши формы, хотим построить акадору, то следует снести 4п.

Пример D
дора 2с, в дискарде есть одна 1м
рука — 12355(ака)6789м22с567п

Бывают и исключительные ситуации, типо вот этой. Тут нужно снести акадору. Ну никто же не станет оставлять в форме 55(ака)6 обычную пятерку, окружение акадоры посчитают безопасным. Тем более 1м есть в дискарде. Процент наших побед при таком сносе резко пойдет вверх. Это игра, рассчитанная на победу, а не на очки. Именно так мыслят тенходаны. Возможно вам когда-нибудь пригодится.

В маджонге цумо лучше чем победа по рону. Однако если вы объявили риичи, и хотите минимизировать риск, то имейте сильное ожидание. Не пренебрегайте маскировкой (снос заранее), используйте этот трюк когда он уместен. Не стоит считать, что это фокусы из прошлого.

ASAPIN'S POINT 13

Создание сильного ожидания минимизирует риск наброса из под риичи. Боритесь за каждый процент вероятности, который приблизит вас к победе.

Материал 2-5. Опережающее риичи.

Один из способов сократить риск, описанных в предыдущем параграфе, это иметь опережение по скорости над соперниками. То есть быть первым, кто объявляет риичи за столом. Это звучит довольно банально, но кинув такое риичи, вы оказываете сковывающее влияние на соперников. Им становится сложнее собирать руки. Однако эта давящая сила присутствует только в опережающем риичи, поэтому невероятно важно быть тем, кто захватит это преимущество. Конечно иногда можно создавать формы, имея в виду противостояние скорому риичи соперника (то есть собираться с осознанием того факта, что вы опаздываете), но в подавляющем большинстве случаев лучше выбрать опережение и игру по скорости. Опоздание иногда может быть выгодно лишь, имея четкое условие взять рон с определенного игрока.

В общем опережение по скорости это прекрасно, чтобы играть быстро, собирайтесь эффективно, тут добавить нечего. Но стоит обратить внимание на одну деталь. Является ли ваше риичи действительно первой и самой быстрой рукой на столе? То есть понятно, что кинув на стол палку, когда там нет других, вы объявляете «опережающее риичи», но суть в том, что другие игроки могут уже дамастенить, и ваше риичи по факту будет догоняющим для какой-то руки. Например дилер кидает все центральные подряд, или кто-то открыл свою руку, в таких моментах не стоит думать, что вы обогнали соперников. Это нельзя назвать опережающим риичи.

Прочитать есть ли темпай у оппонентов довольно трудно, поэтому давайте попытаемся немного систематизировать наше суждение об опережающей руке:

- Если вы дилер и кидаете риичи, то считаем руку опережающей, если нет человека, открывшего свою руку ну прямо до очевидного темпая
- Если вы не дилер и кидаете риичи, то не считаем руку опережающей, если другие игроки прокидывают центральные или делают открытия

В случае дилера можно играть немного агрессивно, закрывая глаза на риск, в случае не дилера нужно быть очень внимательным.

Когда дилер кидает риичи, другие игроки часто фолдят даже имея готовую, но не слишком дорогую руку. Также часто имея 1-шантен на хорошую, дорогую руку игроки выходят из раздачи, предпочитая не рисковать. Вы не часто будете попадать в ситуацию, когда на дилере кинули опережающее риичи, но у кого-то рука была тоже готова, он вас догнал, победил, нанес фатальный ущерб, и вы проиграли ханчан. Плюсы дилерского риичи слишком сильны. В противовес этому ситуация, когда дилер догнал вас из 1-шантена на дорогую руку весьма часта и может кончиться трагично.

Не думайте, что раз на столе еще не лежит ни одной палки, то вы всех опередили. Внимательно подходите к этому вопросу. Постоянно спрашивайте себя: «Действительно ли я опережаю соперников?»

ASAPIN'S POINT 14

Первое риичи на столе еще не значит быстрее рука. Важно понимать, по-настоящему ли вы опережаете соперников, или есть кто-то быстрее вас.

Материал 2-6. Цумо или рон? Что лучше?

Ранее мы обсуждали, что объявление риичи приводит в числе прочих к следующим последствиям: повышение процента побед по цумо при обычном ожидании и повышение процента побед по рону на формах с заломами. Но все же, что лучше победа по цумо или по рону?

Основа маджонга — победа по цумо. В подавляющем большинстве случаев победа по цумо выгодней. Цумо добавляет вам один хан при игре в закрытую, очки выплачивают все игроки. Например вы дилер, имеете руку таяю, дора, дора.

— Победа по рону даст вам 7 700 очков. Это создаст разницу в 15 400 с набросившим, и 7 700 с остальными.

— Победа по цумо создаст разницу 16 000 со всеми.

Просто сравните эти два пункта, тут все очевидно.

В игре, в которой вы стремитесь занять первое место, основная стратегия — это собрать руку с хорошим ожиданием, которое легко вытащить по цумо, а затем объявить риичи. В маскировке и хитрых заломах особого смысла нет. Разве что в ситуации когда у вас очень дешевая рука, или когда у вас есть два ожидания, одно из которых дает дополнительное яку.

В случае открытий за цумо не дают 1 хан, поэтому разница между победой по цумо и победой по рону становится минимальной.

С другой стороны победа по рону хороша тем, что вы берете очки только с одного игрока, тем самым имеете возможность контролировать ситуацию за столом. Для восточных раундов обычных ханчанов это не так важно, но вот в топсусенах по правилам тенхо (главное быть не 4-м), это играет большую роль. Например некто набросил в первом раунде в манган. В последующих раундах остальные игроки просто будут контролировать его, чтобы он оставался на последнем месте. Очень не выгодная ситуация.

Или допустим кто-то вам набросил в дорого, и идет далеко позади. Вероятность того, что два других игрока станут продвигать игру дешевыми руками возрастет. Собрать что-то дорогое станет сложнее. Следовательно вам будет проще удержать лидерство.

В условиях данных ограничений нельзя сказать, что цумо всегда лучше рона. Не заикливайтесь на цумо, это может пойти вам во вред.

Подведем итоги.

— Для того, чтобы занять первое место собираем хорошую форму и кидаем риичи с целью взять цумо, маскировка не нужна.

— При игре в открытую нет большой разницы между цумо и роном.

— Иногда рон лучше цумо при определенных условиях.

ASAPIN'S POINT 15

Дополнительный хан за цумо при игре в закрытую невероятно важен. В противовес этому при игре в открытую разница между цумо и роном невелика, тк за цумо дополнительный хан не дают.

Материал 2-7. Надоедливый не значит сильный.

В связи с широким распространением диджитал стиля игры (основанного на данных и статистике) появилось большое количество «надоедливых» игроков.

Я имею в виду людей, которые не думая кидают риичи, если на столе еще нет других, с любой, даже самой глупой формой. Делают кучу открытий с самого старта, заставляя вас придерживаться тайлы. Против риичи противника они сразу уходят в бетаори. Действительно, играть против таких немного противно, но вопрос, сильны ли они по-настоящему?

Я считаю, что если игрок, придерживающийся такого стиля, умеет соблюдать баланс, то он невероятно опасный противник.

Однако из-за популярности диджитал маджонга существует много людей, которые творят чушь, прикрываясь теорией. В сети про таких стали говорить «штампованный диджитал» и всегда лишь смеялись, ни в коем случае не называя сильными.

Так в чем же отличие сильного диджитал от штампованного диджитал?

В моем понимании штамповка не видит на столе ничего кроме своей руки, а дискарды использует лишь для сбора первичных данных, он полагается на теорию в ста процентах случаев.

Приведу пример.

— Видя темпай с ожиданием в канчан и одной дорой, они лишь подсчитывают количество аутов, и не пытаются анализировать возможность выхода этих аутов.

— Если предлагают с помощью чи закрыть канчан, они делают это, не обращая внимания на скорость развития рук оппонентов, и присутствие безопасных у себя.

— Они не рассматривают возможность получить формальный темпай (или даже победить) при защите от риичи, даже если это весьма безопасно. Они сразу уходят в бетаори.

Сразу попрошу понять меня правильно, я не отрицаю важности теории и статистики. Даже наоборот, не имея достаточного количества информации на столе, я полностью полагаюсь на статистику. Я использую статистику невероятно часто.

Однако слепо следовать теории, не пытаясь подстроить ее под ситуацию за столом это как минимум глупо. Каждый человек, против которого ты играешь, — определенная личность, и влияние этого факта на поединок, огромно.

Всегда смотрите, нет ли чего-то, что может вам помочь принять решение, если ничего такого нет, то полагайтесь на статистику.

ASAPIN'S POINT 16

Статистика и теория игры невероятно важны. Но ситуация за столом и умение грамотно применить теорию в конкретной игровой ситуации не менее значимы.

Материал 2-8. Сводка итогов по риичи.

- Мы с вами очень долго обсуждали риичи, давайте подведем итог, кратко, к чему мы пришли.
- Объявление риичи приносит вам очень много плюсов, однако вместе с тем это же самое объявление рождает риск наброса.
 - Вы должны думать о минимизации риска наброса из под риичи.
 - Чтобы минимизировать риск наброса читайте ситуацию за столом, имейте хорошую форму, имейте опережение по скорости над соперниками, учитывайте распределение очков на данный момент, используйте камуфляж (заломы, трюки) когда это возможно, держите в голове кто дилер.
 - Обратите особое внимание на то, в каком состоянии руки оппонентов. Действительно ли вы их опережаете, или вам только кажется?
 - Стремитесь выиграть по цумо. Создавайте хорошие формы (пусть даже легко читаемые, камуфляж нужен далеко не всегда, чаще им можно пренебречь), кидайте риичи, ориентируйтесь на тайлы в стене. Это очень выгодная стратегия.
 - Создавая залом вы уменьшаете риск наброса, увеличивая процент побед по рону.
 - В основном цумо лучше рона, но в некоторых ситуациях, рон бывает выгодней.

Используйте эти советы при решении «объявлять риичи или нет» вместе со статистикой и теорией эффективности. Не предпочитайте только один вариант, развивайте точность своих предсказаний.

ASAPIN'S POINT 17

В современном маджонге риичи сильнейшее оружие. Вы должны понимать суть этого явления, все его стороны.

Глава 3. Открытия

Материал 3-1. Открытия.

Существуют следующие аналогии, если риичи — это прямой удар, то открытия — это джеб. Если риичи — это главное оружие, то открытия — это вспомогательные пушки.

Действительно, во многом эти аналогии правы. Открытия уступают риичи в плане стоимости и красоты, но превосходят по скорости и маневренности.

Однако некоторые говорят: «Зачем мне эти потуги, если риичи намного сильнее?». Также часто новичкам советуют: «Играй в закрытую, для тебя объявлений не существует». Не обманывайтесь. Для победы в современном маджонге объявления — обязательное условие, вы должны стать мастером объявлений.

Развивая руку с помощью открытий, вы можете грамотно ее направлять. Быстрая, резкая и острая игра. Это так называемые атакующие открытия, про них написано уже много книг от других авторов. Признаюсь я не мастер такого стиля. В данной книге мы будем говорить о теории открытий как таковых, об открытиях направленных на сбор руки и об открытиях, не имеющих такой цели. Затронем тему формального темпа.

Материал 3-2. Не обращайте внимания на процент открытий.

В последнее время в сети распространился маджонг, основанный на анализе данных, в связи с этим словосочетание «процент открытий» все чаще стало появляться на глазах.

Люди стали говорить - «Я совершаю открытия в стольких то процентах раздач».

Действительно по данному параметру можно отследить некоторые тенденции в своей игре, но если кто-то, глядя на этот процент, советует «Ты слишком часто открываешься, играй больше в закрытую» или же «Ты играешь только в закрытую, чаще открывайся», то думаю можно утверждать, что эти люди не разбираются в маджонге, и используют статистику совершенно неправильным образом.

Существует ограниченное количество ситуаций, в которых решение открываться/нет окажет влияние на игру. В остальных случаях, это не будет иметь значения.

У некоторых игроков открытия достигают значения 40%, однако они просто берут тайлы, не задумываясь ни о чем. Другие игроки имеют данный показатель в районе 20%, но их открытия — это всегда грамотное решение, имеющее логическую основу. И вполне разумно назвать более умелыми в открытиях именно игроков второго типа.

Ваша игра может адаптироваться под правила и соперников. Тогда процент открытий будет меняться. Каково же оптимальное значение для процента открытий? Опытные игроки даже не задаются таким вопросом.

Главное результат, а процент открытий — это второстепенно. Если ваш процент открытий лежит в пределах от 20 до 50, то все нормально. Размышляйте о качестве данного конкретного объявления, произошедшего в данной конкретной ситуации. Аналогичная ситуация с процентом побед, процентом набросов и процентом риичи.

ASAPIN'S POINT 18

Не задумывайтесь об общем проценте открытий, гораздо важнее держать в голове смысл и содержание данного конкретного открытия, произошедшего в данной конкретной ситуации.

Материал 3-3. Открытия и защита.

Есть мнение, что открываясь, вы ослабляете свою защиту, поэтому лучше не открываться. Действительно, если объявлять все подряд, лишь бы быстрее собраться, то можно попасть впросак. Но объявляться можно и довольно безопасным способом. При этом имея оборонительную силу на уровне закрытой руки. Особенно важным становится этот момент, когда вы играете кавасигэ (дословно — перекрывающая рука, быстрая дешевая победа с целью избежать дорогого выигрыша противника). Давайте в этой главе поговорим об открытиях, сохраняющих потенциал для обороны.

Начнем с самого простого. Имейте в руке тацу или менцу, которые безопасны для сноса. Даже если вы открылись на дешевую руку, но имеете пару или закрытый сет из тайлов достоинств, то всегда сможете защититься против риичи. В случае таняо вы не можете использовать в руке 1-цы, 9-ки, ветра и драконы, поэтому подходите к открытиям на таняо более осторожно.

Сохранять в руке потенциал на оборону не так просто. Если вы не обгоняете своих противников, то иногда можете серьезно пострадать. Когда вы не уверены в своей скорости, внимательно наблюдайте за дискардами оппонентов, думайте, что и против кого может пройти в случае опасности. Задавайте себе вопрос: «Сколько безопасных тайлов против этого игрока у меня есть?».

Чем больше сетов вы открываете, тем сложнее защищаться, и тем легче прочесть вашу руку оппонентам. Старайтесь избегать ситуаций, когда вы имеете руку на 1 000 очков с тремя открытиями и очевидным ожиданием. Конечно, если ваша рука дорогая, количество аутов велико, вы не боитесь вражеских атак. В таком случае сделать три открытия не такая уж и большая проблема. Мы не думаем об обороне при открытиях, когда рука хороша.

Есть еще один способ сделать свою игру на открытиях более безопасной. Заставьте соперников волноваться, так, чтобы они ушли в защиту. Создайте эффект близкий к броску риичи. Оказать такое давление можно показав доры в своем открытии. Или будучи дилером. Или сыграв на том, что соперники не знают, где доры. Самые сильные объявления, сковывающие соперников, — это пон дор, якухай+хоницу. Также сильно выглядит чи в рянмен при доре центральном тайле, или очевидное атодзуке с двумя объявлениями. В противовес, если дора краевая, а вы форсите таняо, или открываетесь на хоницу, когда все якухай вышли, соперники будут видеть низкую стоимость и пойдут в атаку. При открытиях не забывайте думать о том, как ваша рука выглядит в глазах противников, это может стать залогом вашей безопасности.

ASAPIN'S POINT 19

Если ваша рука стоит недорого, при этом не имеет скорости или потенциала на оборону, то не открывайте ее.

Один из главных недостатков сбора рук в открытую — простота предсказания финального ожидания.

В таком случае мы хотим сделать руку менее читаемой, однако тратить понапрасну эффективность — тоже не лучший вариант. Баланс тут важен как никогда.

Также мы отмечали один метод, который помогает нам поднять процент побед, и снизить риск наброса. Все верно, в вопросах открытий становится важна маскировка. Обратите особое внимание на порядок сноса тайлов.

[illegible]

Некоторые мне возразят, скажут - «Да какая разница, нужно просто брать тайлы по цумо». Но не редки случаи, когда ваше очевидное ожидание приведет к риичи соперника с дорогой рукой, либо к даматаху на тайлы рядом с вашим ожиданием. Не стоит выбрасывать из головы данные сценарии.

- 1) Ожидание — очевидное атодзуке на одну сторону после трех открытий.
- 2) Сносить безопасный тайл из руки после открытия во второй половине раздачи, при этом имея явные судзи-тайлы финального ожидания в дискарде.
- 3) Очевидный атодзуке на якухай после трех открытий.
- 4) Плохая форма после трех открытий, не будучи дилером, и имея дешевую руку.
- 5) Очевидное ожидание для получения яку (например чи 123 ман, чи 123 соу, ожидание 13ман)

Если вы будете держать в голове данные советы, плюс потенциал вашей руки на защиту, ваш уровень игры с открытиями значительно повысится.

31

Пример 2



Ваш не дискард не слишком явный, при этом рука — чистейший хоницу, который хочется собрать во что бы то ни стало. В таких случаях оставляя 3 соу до выхода в темпай вы, во-первых, даете информацию о вашем финальном ожидании, во-вторых, заставляете противников задуматься о хоницу. И это все ради двух тайлов укеирэ. Срезая 3 соу заранее вы значительно повысите процент сбора такой руки.

Пример 3



Собираем тойтой. Заход 7-ки соу не слишком нас обрадует, поэтому выгодней оставить в руке запад, который выходил два раза, а снести 9 соу. Если сделать наоборот и, объявив пон на 8-ке ман, снести 9 соу, то вы, во-первых, выдаете информацию об ожидании на 8 соу, во-вторых, говорите противникам — смотрите, у меня не таяно. После этого даже выход 1-цы соу затруднится.

Всегда думайте, что соперники видят в ваших открытиях. Если вы сделали залом, но противникам наплевать на оборону, то они просто соберут свои руки, сведя на нет на ваши старания. Ведь не оказали на них давления.

Если вы хотите поймать в ловушку — окажите давление, и заставьте их защищаться. Оказать давление можно например поном дор.

Вы должны строить руки так, чтобы ожидание соответствовало ситуации за столом.

ASAPIN'S POINT 20

Если мы хотим повысить процент побед, играя в открытую, мы должны гораздо больше задумываться о порядке сноса тайлов, нежели в ситуации сбора руки в закрытую.

Материал 3-5. Сбор рук, которые приковывают внимание.

Допустим у нас есть рука, которую нужно собрать во что бы то ни стало. Вы дилер, имеете пон дор:



Дискард



Пон дор

Однако соперники, увидев пон дор у дилера, уже начали опасаться, камича перестал кидать тайлы для открытий. У вас в руке плохие формы, и вам хочется объявляться, но играя как обычно вы вряд ли получите желаемые тайлы. Так что же делать?

В таких ситуациях используйте свой дискард, чтобы заставить соперников зафолдить, либо зажать некоторые тайлы, и вынудить их сбросить нужные вам кости. Вы правильно поняли, в примере выше я предлагаю снести акадору. Снос акадоры это усиление давления на стол. Такой снос как бы говорит - «Я темпай». Игроки, которые до этого пытались собирать свою руку, получают новую порцию давления, и возможно отступят. Также вы повышаете вероятность выхода нужных вам тайлов от игроков, которые уже фолдят.

Конечно никто так просто не станет кидать 3 ман и 8 ман после сноса акадоры, но если сравнить эту ситуацию с ситуацией, когда вообще ни один ман не присутствует в дискарде, то становится ясно, что иногда вы все-таки получите желаемый пон. К тому же игроки могут подумать - «В самом конце он снес ман, поэтому соу более безопасны». Вероятность выхода 6-ки соу повысится.

Когда ваш камича думает, что вы темпай, он часто будет играть авасэучи (снос такого же тайла, как и другой игрок на этом же ходу). В реальной игре наш пример закончился бы скорее всего так. Мы достаем 7 ман по цумо, сносим 8 ман. Шимоча. Вынужденный защищаться начинает иметь трудность с безопасными тайлами, и кидает 6 соу. Камича играет авасэучи, 6 соу. Мы говорим «Чи», выходим в темпай на 6-9 ман, и выигрываем по цумо.

Когда все внимание приковано к вашей руке умело используйте дискард, чтобы управлять уровнем давления, и как следствие поведением соперников. Так вы сможете проложить дорожку к победе.

ASAPIN'S POINT 21

Если ваша рука приковывает внимание соперников, используйте давление, управляйте ситуацией за столом. Это откроет вам путь к победе.

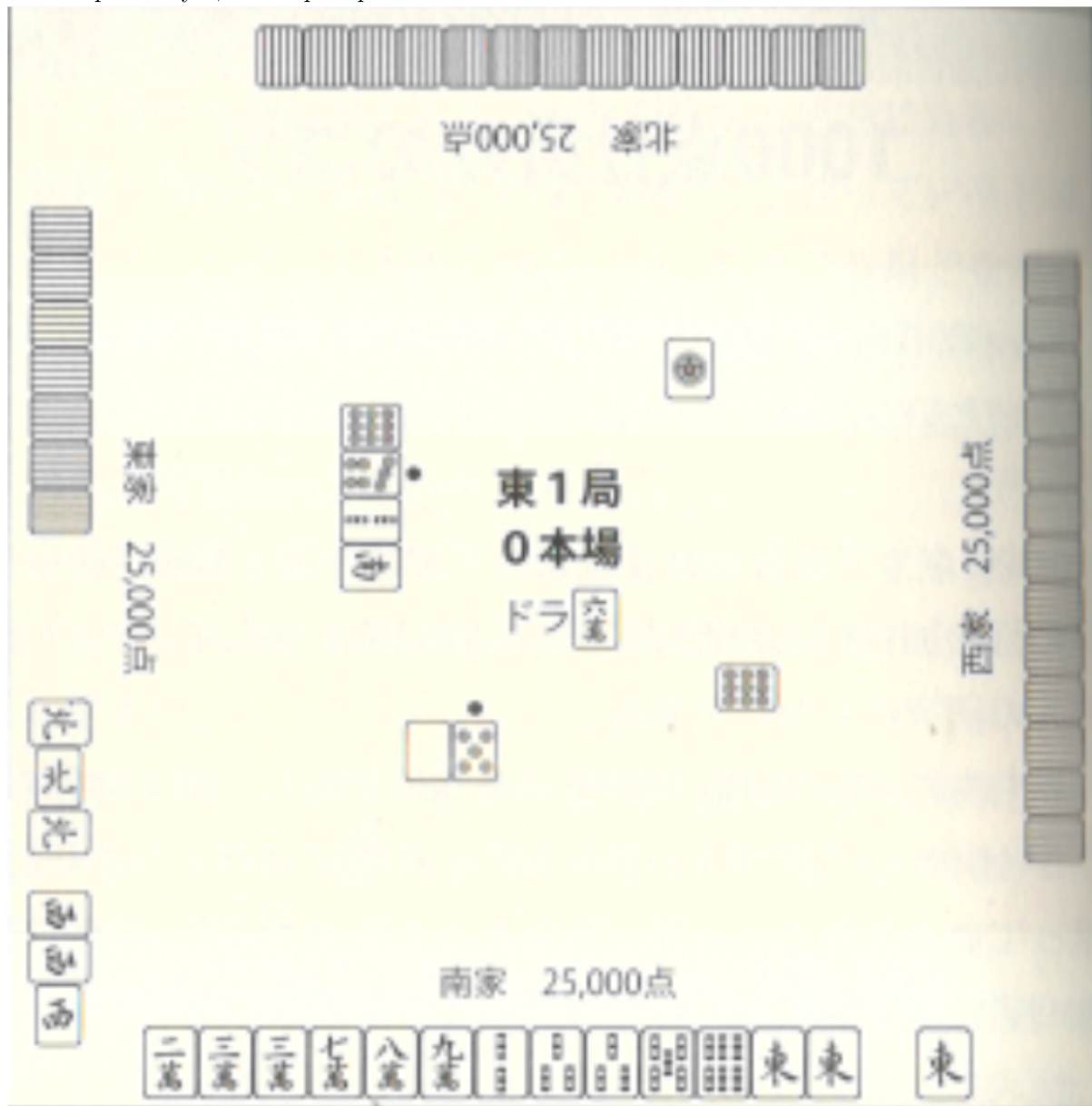
Материал 3-6. Тонкости сбора тысячных открытых рук.

В последнее время вновь стали появляться мнения, что сбор тысячи в открытую не есть лучшая игра, и что это не имеет никакого смысла.

Сбор 1000 очков предотвращает победу другого игрока, и часто несет в себе ценность куда большую чем 1000 очков к вашему счету.

Естественно, я тоже не брезгую собирать быстрые тысячи. Если заходит рука, которую нужно в данной ситуации сыграть как тысячу, я сделаю это даже в первом восточном раунде. Однако, нельзя напролом нестись к победе завидев якухай, и закрывая глаза на все, что происходит вокруг.

Рассмотрим ситуацию из примера:



У нас великолепный ишантен. Дилер собирает хоницу в масти доры. Он уже сделал два объявления. Мы хотим не дать ему собраться. Пусть наша рука и хороша, но тут стоит собирать ее как тысячу. Целимся на соу, которые скорее всего будут выходить от камичи, подрезаем 2 ман. Даже если мы будем собирать эту руку в закрытую, часто ее стоимость будет около 2600. Лишь взятие цумо с урадорой даст манган.

Однако, если бы в ситуации из примера дилер не проявлял никакой агрессии, то открыть данную руку было бы ошибкой. Ведь тогда мы бы имели великолепные формы на третьем ходу, скорее всего у нас самая быстрая рука, глупо не выжимать максимум. Срезаем 2 соу, через несколько кругов кидаем риичи, берем цумо.

Каков же критерий открытий на тысячу?

- Мы понимаем, что в закрытую нас опередят
- Мы понимаем, что в закрытую будет собратъся очень сложно
- Мы ощущаем опасность от противников

ASAPIN'S POINT 22

Открывайтесь на дешевую руку, когда хотите обезвредить соперника. Однако, если вы имеете преимущество в скорости, и не видите угроз, попробуйте сыграть в закрытую.

Материал 3-7. Чтение открытий.

В прошлых параграфах мы говорили о важности порядка сбросов при открытиях, и о финальных ожиданиях. Однако, умение извлекать информацию из открытий соперников также немало важно. Это будет влиять на ваш сбор. Давайте поговорим о том, каким же образом мы должны читать противников.

Обычно я обращаю внимание на не краевые сбросы в дискарде, открытые менцу, порядок сносов. По этим параметрам я определяю опасность тайлов.

По моим представлениям большинство игроков пользуются стандартами примерно одинаковыми со мной.

Рассмотрим пример 1:



Южный игрок взял чи на 4-ке ман в форму 234. Затем снес запад из руки. Не будем пытаться определять темпай он или нет, просто назовем самые опасные октавы. Скорее всего это 2-5 соу, 3-6 соу, 4-7 ман, 5-8 ман. Снос безопасного после чи, и наличие 3-ки и 6-ки пин в дискарде ранее, говорит нам о том, что формы в пинах завершены, либо отсутствуют. Также можно сказать, что наличие плотной формы в нижних манах маловероятно.

Остаются октавы между 1 и 7 соу, и протяженные формы в манах. Такое чтение ситуации довольно стандартно.

Если кто-то объявил чи на 4-ке в форму 35 в начале игры, то скорее всего нижние соу безопасны, и 2-3 соу можно спокойно кидать. Часто тайлы рядом с готовыми формами полагают безопасными. Кто-то может возразить, и называть такие выводы бредом, но в большинстве ситуаций мы можем определить лишь вероятность какого-то ожидания, наши прогнозы имеют нечеткий характер. Лучше иметь хоть какой-то, пусть и приблизительный список опасности тайлов, чем не иметь такого списка вовсе.

Часто последний снесенный из руки тайл, и тайл, снесенный до этого, считают матаги-судзи. Чтение ожидания в случае сброса тайла после чи, похоже на чтение ожидания после риичи, однако несколько проще, так как мы обладаем большей информацией. Дискард Чи

В случае, если открывающийся игрок собирает какое-то специальное яку обращайтесь внимание на сами объявления, а также на странные сносы, и странный порядок сносов. Например, при одноцвете подрезают ненужные масти. Ранний снос 6-ки, а затем объявление пона на 8-ке заставляет нас задуматься о таняо или тойтое.

Определить темпай ли у игрока, который сделал объявление или еще нет, — довольно сложная задача. Обычно используют такие параметры как количество выходящих центральных тайлов, количество открытий, количество сносов из руки, выход безопасного тайла. Однако вариации использования этих параметров настолько различны для различных игроков, что выстроить какой-то стандарт трудно. Попробуйте найти свой баланс.

Я думаю вы уже заметили, что используя описанные выше приемы довольно трудно хоть что-то прочесть в ситуации, когда открывающийся игрок имеет несколько понов. Нельзя сказать, что тайлы рядом с поном безопасны, нельзя гарантировать яку, нельзя точно предсказать стоимость, нельзя исключать из рассмотрения тайлы терминалов и достоинств. Также в случае, если последний снос из руки — краевой тайл, мы даже не знаем, был ли это безопасный тайл, или тайл, нужный игроку.

Рассмотрим пример 2:



Последний снос из руки — 7 пин. Кандидатов на финальное ожидание слишком много.

Одна из самых неприятных ситуаций — пон двойных востоков дилером, и снос дракона из руки. Ты можешь накинуть практически любым тайлом в 12 000, или даже в 24 000.

Если вы научитесь понимать способы, которыми большинство игроков определяют степень опасности тайлов, вы сможете их опережать.

Например делать ожидания рядом с готовым открытым сетом, маскировать свое яку порядком сноса, ждать на тайлы, которые скорее всего проходят ваш дискард, объявлять больше понов. Эти мелочи и делают вас мастером открытий. Используйте их в своей игре.

ASAPIN'S POINT 23

Умейте читать открытия, понимайте как соперники читают ваши открытия. Иначе вам не захватить первенство в этой борьбе.

Материал 3-8. Камича как составляющая часть ваших открытий.

Мы с вами поговорили про создание ловушек в дискарде, про способы оказания давления, про правильное развитие руки с целью дальнейших открытий, однако мы еще не обсудили одну важную деталь. При игре в открытую немаловажным фактором становится, кто ваш камича, и как он играет в различных ситуациях.

Если вы решили играть на открытиях, но камича не кидает ни одного тайла, то вся наша теория теряет смысл.

Так когда же камича будет давать нам тайлы, а когда будет уходить в глухую оборону?

Первый аспект — сила камичи как игрока.

Пусть это и немного невежливо, но мы должны понять слабый или сильный игрок сидит перед нами. Это очень важно, для нашего успеха.

Когда камича слабый игрок, вообще не думает о ваших открытиях, и кидает все ненужные тайлы, то задача намного упрощается. Вы просто собираете свою руку. В таких случаях становится довольно выгодно играть на открытиях. И наш стандарт, согласно которому мы решаем, открываться или нет, немного падает.

Иногда встречаются сильные игроки, которые, однако, не зажимают тайлы, и дают волю вашим открытиям. Они делают это не просто так. Это можно назвать игрой на скорость, с целью создать хорошее ожидание несмотря ни на что. Даже кидая все тайлы, такой игрок понимает, когда нужно остановиться. Очень часто он будет догонять вас с риичи и хорошей рукой. В таких случаях вы не должны брать все тайлы, только потому, что они легко выходят. Вы должны еще тщательней обдумывать, открываться или нет.

Третий тип игроков — люди, которые постоянно думают о вашей игре, и не дают тайлы для открытий. С ними старайтесь открываться только на быстрые формы, играйте на ловушках в дискарде, чуть более сосредоточитесь на риичи и игре в закрытую.

Если подытожить, при игре за слабым столом становится выгодно открываться. Вы опережаете соперников, при этом оказываетесь в опасных ситуациях редко. Умение определить силу соперников для того, чтобы выстроить стандарт открытий для данного конкретного ханчана — немаловажная составляющая игры.

Второй аспект — положение дел камичи.

Этот момент начинает иметь место в южных раундах. В некоторых ситуациях камича будет собирать свою руку, и забудет о нас, в некоторых — будет держать тайлы, даже ценой полного ухода в защиту.

Например, орасу, ваш камича последний. Он не имеет возможности зажимать тайлы для открытий. Он скинет вам даже самый явный атодзуке якухай.

Если вы идете третьим и боретесь за выживание, а ваш камича идет первым, он будет кидать вам все лучшие тайлы для открытий, конечно стараясь не набросить, когда вы выйдете в темпай.

Если же вы второй, а камича первый, скорее всего он сделает все, чтобы не дать вам открыться.

Конечно в игре существуют и другие игроки, помимо камичи, и наши предположения лишь вероятный сценарий. Однако во многих играх, этот сценарий воплотится в жизнь.

Положение дел за столом можно использовать и для блефа.

Третий аспект — дилерство.

Когда вы дилер, прослеживается тенденция, согласно которой вам реже кидают тайлы для открытий. Когда дилер — ваш камича, то наоборот, тайлы будут выходить охотнее.

Во многом на решение об открытиях будут влиять правила стола. Старайтесь принимать это решение взвешенно, опираясь на множество факторов.

ASAPIN'S POINT 24

Решение «открывать руку или нет», основывается не только на ваших формах, но также на положении дел за столом и уровне игры ваших соперников.

Материал 3-9. Специальные виды открытий.

Во всех параграфах до этого мы главным образом говорили об открытиях, направленных на победу, то есть сбор своей руки с целью получения очков.

Но в открытиях есть и другой смысл, причем не один. Их можно использовать для совершенно различных целей. Я попробую написать все те варианты, которые имею в своей голове. Впрочем, наверняка, это далеко не полный список, скорее всего есть и другие применения открытий.

(В этом перечислении я не беру в расчет психологические аспекты открытий, такие как — «смена потока», «попытка вывести соперника из себя, постоянными открытиями», «кража цумо»).

- Сбитие иппацу
- Сдвиг порядка взятий, с целью избежания хайтей цумо соперником
- Сдвиг порядка взятий, с целью передачи хайтей тайла сопернику
- Сдвиг порядка взятий, с целью получить хайтей тайл
- Выставление напоказ для соперников тайла из руки
- Выставление напоказ для соперников факта открытий
- Давление на стол
- Успокоение стола
- Блеф
- Сбор формального темпая
- Отказ от взятия тайла со стены
- Увеличение количества цумо соперников

Я хочу, чтобы вы поняли всю важность данных действий в некоторых ситуациях.

ASAPIN'S POINT 25

Открытия могут использоваться не только для сбора руки.

Материал 3-10. Сбитие иппацу, отправка хайтея.

1) Сбитие иппацу

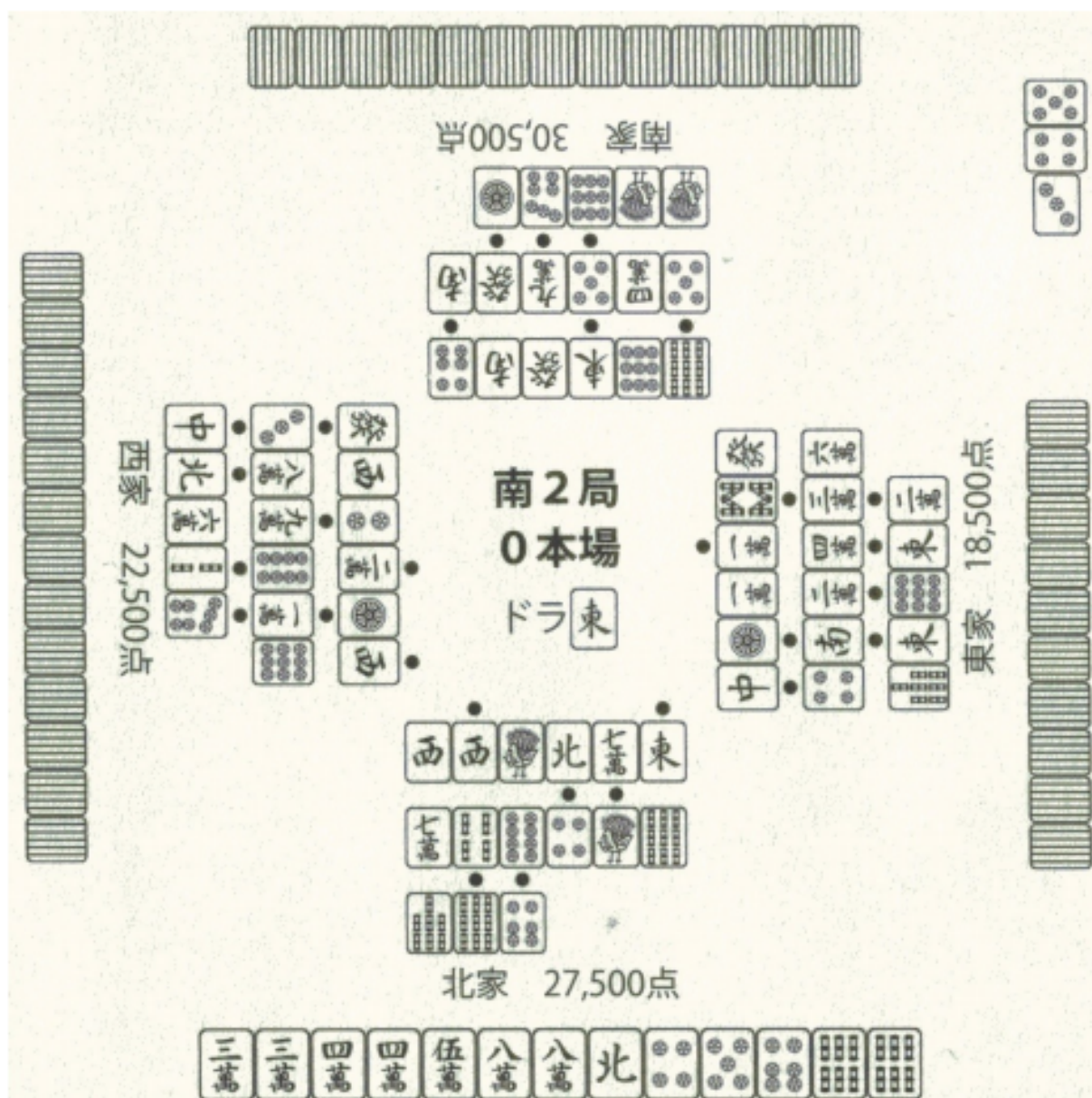
Многие слышали про это. Кто-то кидает риичи, ты на этом же кругу объявляешься, тем самым лишая соперника одного потенциального хана. Безусловно, в игре есть ситуации, когда лучше так сделать, а есть ситуации, когда лучше воздержаться. Главные минусы данного объявления — факт открытия руки (если она была до этого закрыта), уменьшение количества доступных тайлов в руке, пропуск одного взятия со стены. Если эти минусы в конкретной игровой ситуации для вас незначительны, сбитие иппацу — неплохая идея. Например, вы и так собирали руку в открытую, или у вас куча безопасных. В противовес этому, существует огромная куча игровых ситуаций, когда сбитие иппацу выйдет вам боком. Допустим, у вас хорошая закрытая рука, которая должна догонять соперника через пару кругов встречным риичи. Либо вы имеете всего два безопасных (2 со и запад), а конечное ожидание довольно глупое, и вы говорите «чи» 234 соу, скидывая запад. Теперь у вас не осталось безопасных. Помимо этого, в некоторых правилах иппацу ценится гораздо больше, нежели в других, тут нужно адаптироваться под конкретный ханчан.

2) Сдвиг порядка взятий

- с целью избежания хайтей цумо соперником;
- с целью передачи хайтей тайла сопернику;
- с целью получить хайтей тайл.

Обычно люди держат в голове только факт возможного хайтей цумо от человека, кинувшего риичи. И играют соответствующее объявление — сдвиг порядка взятий, с целью избежания хайтей цумо соперником. Однако, представьте ситуацию — у вас 38 000, у дилера 39 600. Игрок на последнем месте — кинул риичи. Вам выгодно передать ему хайтей тайл, чтобы появилась надежда на дорогое цумо, и вы получили шанс занять первое место. Иногда передачей хайтей тайла сопернику можно заставить его скинуть темпай, или подставить под дорогой наброс. Сдвиг порядка взятий, с целью получить хайтей для себя конечно может использоваться и как попытка выиграть, но более частое применение — повышение шанса на сбор темпая в конце раунда.

Рассмотрим пример



Камича кидает 7 пин. Для вас она не нужна. Однако данное «чи» значительно повысит шанс на сбор темпая. Сейчас у вас осталось одно взятие. Камича берет хайтей следующим ходом. Сделав «чи» вы получаете дополнительное взятие, плюс дополнительную возможность объявиться с камичи. Для данной руки, и данной ситуации за столом, это будет очень важный темпай.

ASAPIN'S POINT 26

Среди открытий, не направленных на сбор руки, — сбитие иппацу, и сдвиг хайтея являются основными.

Материал 3-11. Дополнительные возможности открытий.

Открытия могут использоваться для передачи информации специального вида соперникам. Мы с вами уже говорили об этом вскользь:

- Выставление напоказ для соперников тайла из руки
- Выставление напоказ для соперников факта открытий
- Давление на стол
- Успокоение стола
- Блеф

1) Давление на стол

Возьмите чи в хороший рянмен в самом начале игры, соперники могут начать думать, о наличии дор в вашей руке.

Собирая открытый хоницу, вы заставите противников играть осторожно.

Для чего же мы будем применять давление на стол? Главный плюс — это замедление соперников. Если вы чувствуете, что проигрываете в скорости, попробуйте надавить на стол, и тогда у вас появится шанс на темпай или даже победу. В противовес нужно добавить, что ваши тайлы начнут выходить гораздо сложнее.

Иногда вы можете видеть игрока, который пытается все время открываться и опережать вас по скорости. В таких ситуациях можно попробовать сыграть давление, как бы намекая: «Я тоже умею открываться, и в скорости не отстану». Противник может начать нервничать и совершать ошибки.

2) Успокоение стола

Покажите, что собираете таяно, а сами играйте атодзуке на свой ветер. Или имитируйте хоницу, а ждите на таяно-тайлы в другой масти.

Для чего же мы будем применять успокоение стола? Наша цель — заставить соперников собирать свои руки, думая, что они прочитали ситуацию, и не накинута.

3) Блеф

В первых двух пунктах мы по итогу собирали свою руку. В случае блефа цель — заставить соперников сдаться, чтобы они не получили очки, либо сделали свои руки дешевле. Мы в свою очередь, имея посредственную, сложнособираемую руку, получаем шансы на мирное завершение раздачи. Получается блеф — это сильная версия давления на стол, без шанса собрать свою руку.

4) Выставление напоказ для соперников тайла из руки

Иногда показывая некоторые тайлы из своей руки, вы можете получить шансы на развитие форм. Самый простой пример, — сделайте пон двоек, выход единиц и троек значительно упростится.

5) Выставление напоказ для соперников факта открытий

Иногда даже сам факт открытия будет влиять на игру соперников. Попробуйте понять, что соперники видят в ваших открытиях, и что они будут с этим делать. Концентрируйтесь именно на этом, и тогда вы станете настоящим мастером открытий.

ASAPIN'S POINT 27

Открытия бросаются в глаза гораздо сильнее, чем вам кажется. И противники будут на них реагировать, чтобы они не собирали.

Материал 3-12. Формальный темпай.

Последний вид открытй, которые не направлены на сбор руки, но заслуживают рассмотрения, — это открытия направленные на сбор формального темпая.

Я заметил, что в данный момент среди игроков витает некоторое пренебрежение к формальным темпаям. Конечно некоторые виды правил способствуют этому (игра на первое место, игра с чипами за аку, уру или иппацу, игра с рэнчанами по 1500 очков). Ценность формального темпая тут падает. Но в некоторых видах правил (игра на не 4-е место, игра без акадор, игра на среднее место) формальный темпай очень важен.

В свое время мне был настолько интересен вопрос сбора формального темпая, что я хотел выпустить собственную брошюру. Можно сказать, я фанат формального темпая. Здесь я не буду углубляться в свои рассуждения слишком сильно, расскажу основные моменты по сбору и обосную важность формального темпая.

Казалось бы, всего лишь 1000 очков, или 1500, но если мы начнем измерять разницу в очках с другими игроками, то получим значение в 3000, а то и 4000 очков. Конечно не так много ханчанов, где эта разница поможет вам выиграть поединок, но в пересчете на среднее место вы получите сумасшедший бонус на дистанции. Это просто уйма очков.

Давайте разберем основные приемы, которые помогут вам показать формальный темпай в конце раздачи, собирая сложную руку.

1) Пропуск взятия со стены

Чем ближе конец раздачи, тем напряженной обстановка за столом. Допустим вы в темпае, но нужно не только сохранить его, но и не набросить другим игрокам. В такие моменты подумайте, нет ли у вас возможности пропустить взятие тайла со стены.

Пример 1 — объявление на выигрышном тайле



Пон

Имея такую руку на северном ветре возьмите чи на 4,7 соу, и скиньте безопасную 9-ку соу. Получив на следующем кругу со стены опасный тайл, скиньте вторую 9-ку соу. Если безопасными являются 5,6 соу, можно взять пон на 9-ках соу, а затем прокинуть 5,6 соу.

Пример 2 — продолжение формы



Пон

С такой формой можно взять чи на 4,7 соу, и скинуть 1-цу соу.



Пон

Здесь мы можем взять чи на 3,5 соу, и пропустить взятие со стены.



Пон

Эта форма может принять в себя 2,4,5,7 соу и 8 ман, для пропуска взятия.

2) Переброс безопасного тайла



Пон

Допустим у нас уже есть темпай, но камича кинул риичи. Чун безопасен, но до конца раздачи еще 2-3 круга. Иногда выгодно сделать объявление на тайлах 1,2,3,9 ман, 4,5,6,7,8 соу, и скинуть безопасного чуна. На следующем кругу можно скинуть объявленный ранее тайл.

3) Увеличение количества взятий для других игроков

Эта техника нужна для роста вероятности нотэна среди соперников. Допустим близится конец раздачи, вы уже не соберете темпай, но другие игроки судя по всему темпай. Выплата 3000 очков может стать губительной. Нужно сделать так, чтобы кто-то еще вместе с вами заплатил этот штраф. Объявите ненужный вам сет, чтобы увеличить число взятий со стены для других игроков. Тогда возможно кто-то из них зафолдит, вытащив опасный тайл, попадет в рон, либо соберет цумо. Кто-то может сказать, зачем повышать вероятность победы для соперника. Но как бы странно это не казалось, выплата штрафа за нотэн очень часто хуже, чем выплата за чужое цумо. Откройте до 4 тайлов, и покажите нотэн.

ASAPIN'S POINT 28

Формальный темпай в конце раздачи соберет для вас огромное количество очков на дистанции, не пренебрегайте им.

Глава 4. Задачи на отступить/надавить

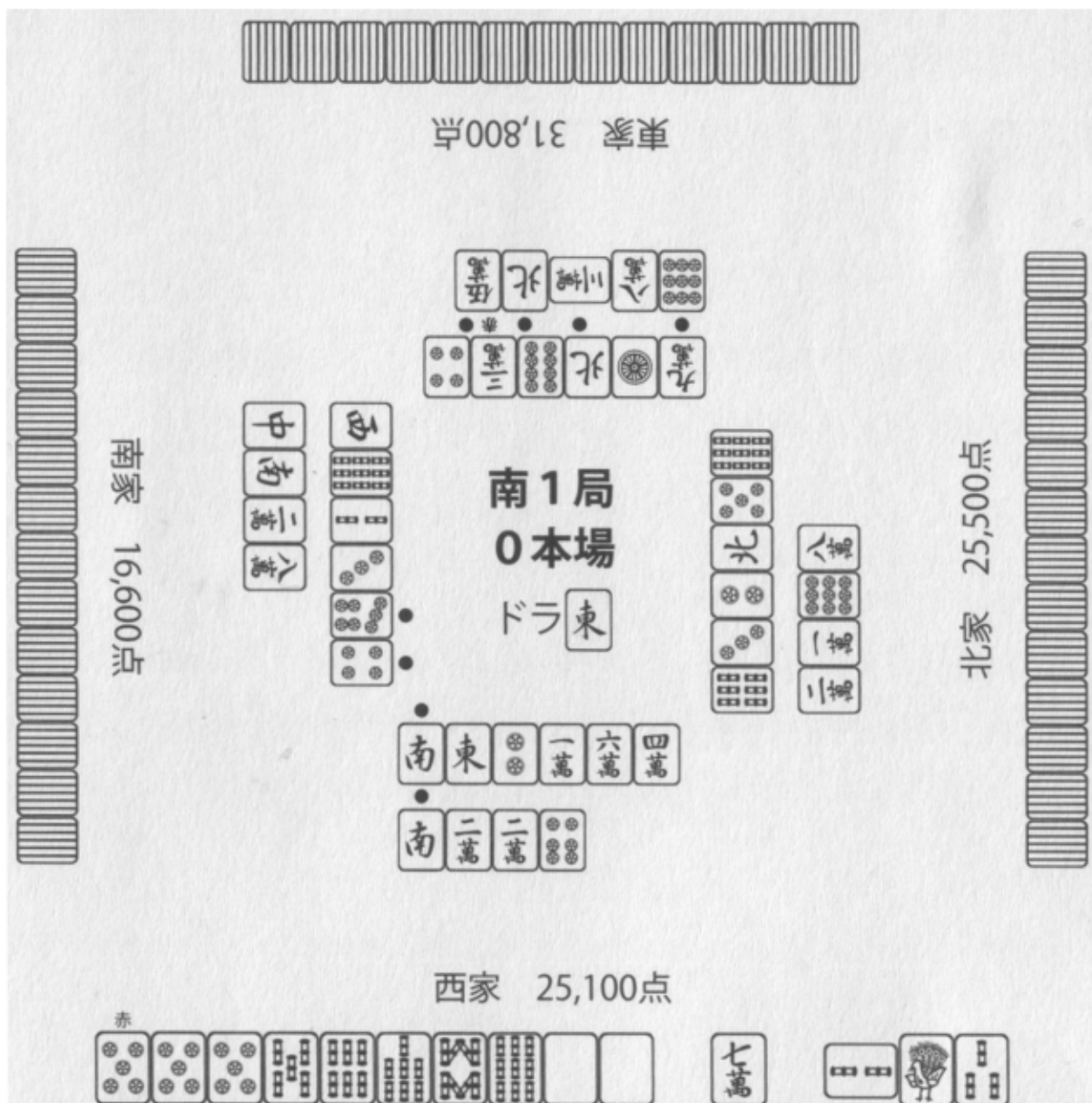
Материал 4-1. Пример первый. Оценка стоимости по ситуации за столом.

Мы с вами уже побеседовали о сборе руки, риичи и открытиях. Напоследок я оставил мою любимую тему, — чтение ситуации за столом.

Чтение ситуации за столом состоит из нескольких этапов. Для начала нужно понять, что пытаются делать ваши противники. Потом понять, что выгодно сделать вам, и как на это отреагируют противники. В конечном итоге нужно принять решение, которое чаще всего звучит как отступить или надавить. Наше финальное решение имеет много потенциальных ответвлений. Например, кинуть риичи, начать открываться, или сыграть безопасный тайл. В параграфах про риичи и открытия мы много говорили о теории, но без конкретной игровой ситуации наша теория имеет не очень большую силу.

Решение отступить/надавить основывается на ваших ожиданиях по потере/набору очков на раздачу, очках всех игроков, правилах стола, текущих руках, которые собирают соперники. Причем чем ближе конец игры, тем большее влияние на вашу игру будет оказывать положение дел за столом. В данной главе я рассмотрю несколько примеров из реальных игр на тенхо (главное правило — не занять 4-е место), и покажу как должно создаваться решение отступить/надавить.

Материал 4-2. Пример второй. Оценка стоимости по ситуации за столом.

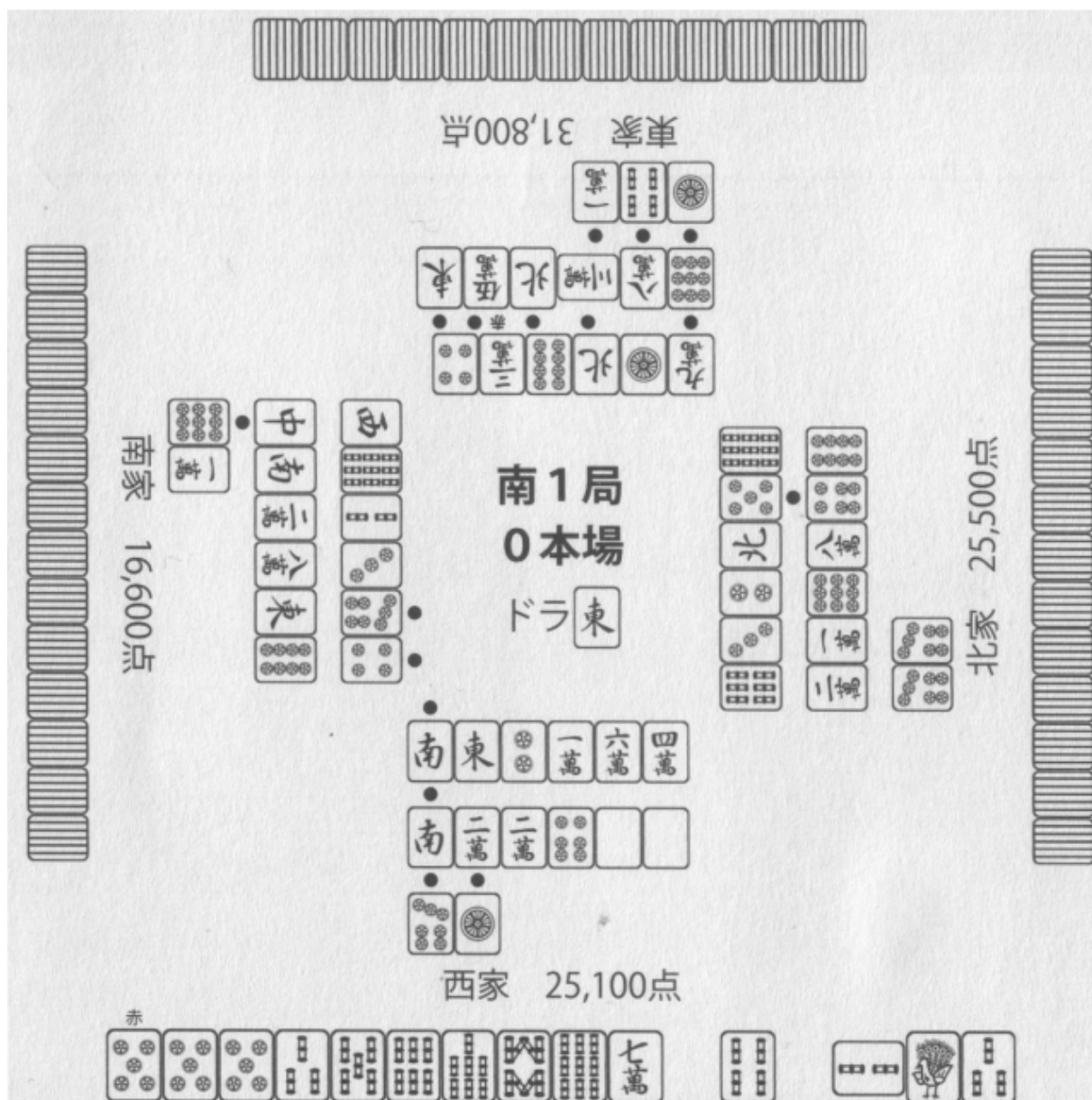


Мы играем открытую руку, внезапно дилер кидает цумогири риичи. Через несколько кругов выходим в темпай, но тут же по цумо заходит опасная 7 ман. Что же за рука у дилера, стоит ли ее бояться?

Обычно цумогири риичи имеет под собой одну из следующих основ:

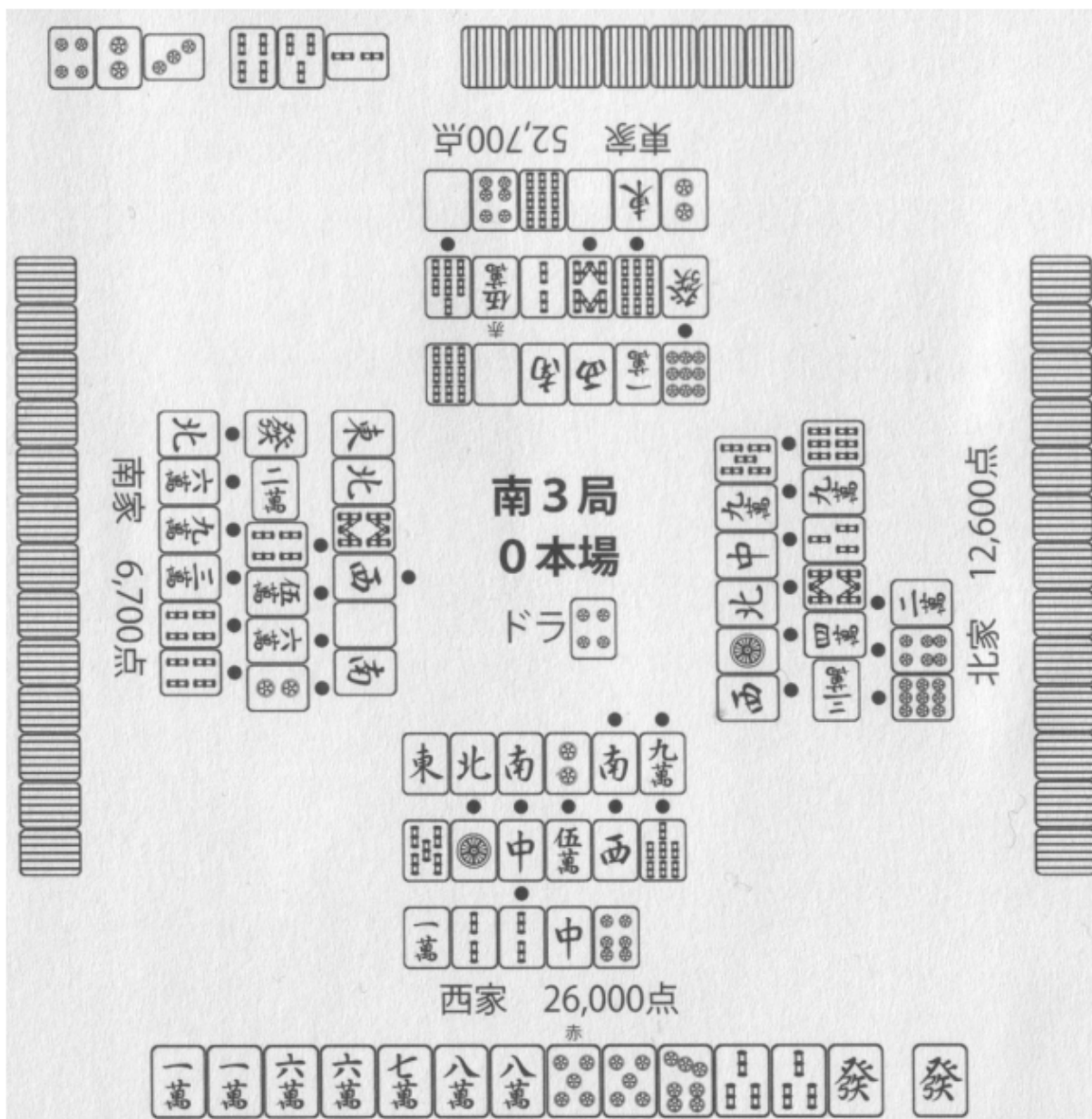
1. Рука и так слишком дорога. Ее можно даматенить.
2. Рука дешевая и имеет плохие формы. Игрок пытался ждать улучшений.
3. Рука имела потенциал для сильного улучшения по стоимости, но ждать уже надоело.
4. Положение дел за столом поменялось и ваше ожидание стало намного выгодней.

Если это было цумогири риичи по одной из причин 2,3,4, то, вообще говоря, можно не особо бояться. Однако если рука была достаточно дорога, чтобы даматенить ее, то набрасывать явно нельзя. Мы видим на столе только одну дору, и к слову дора восток. Так что отрицать высокую стоимость нельзя. 7 ман сносить нельзя. Однако если, предположим наша картинка немного продвинется вперед.



И мы увидим на столе еще одну дору, и, допустим, еще одну красную пятерку, вероятность дорой руки у дилера будет стремиться к нулю. Случай наличия пинфу, иццу, и еще одной аки, то есть гарантированного даматен-мангана, станет скорее исключением из правил. Он будет невероятно редок. Получается мы пытаемся придумать в руке какую-то глупую форму около 8-ки ман, в которую может попасть 7 ман. Единственный вариант — форма 68 ман, но и она не так уж и сильно вероятна. Если бы дилер имел ожидание 4-7 ман, то просто кинул бы риичи с самого начала. Сброс 7-ки ман становится довольно простым. Если вы играете с достаточно сильными соперниками, то не будете видеть в их игре нелогичных действий, поэтому можете доверять им.

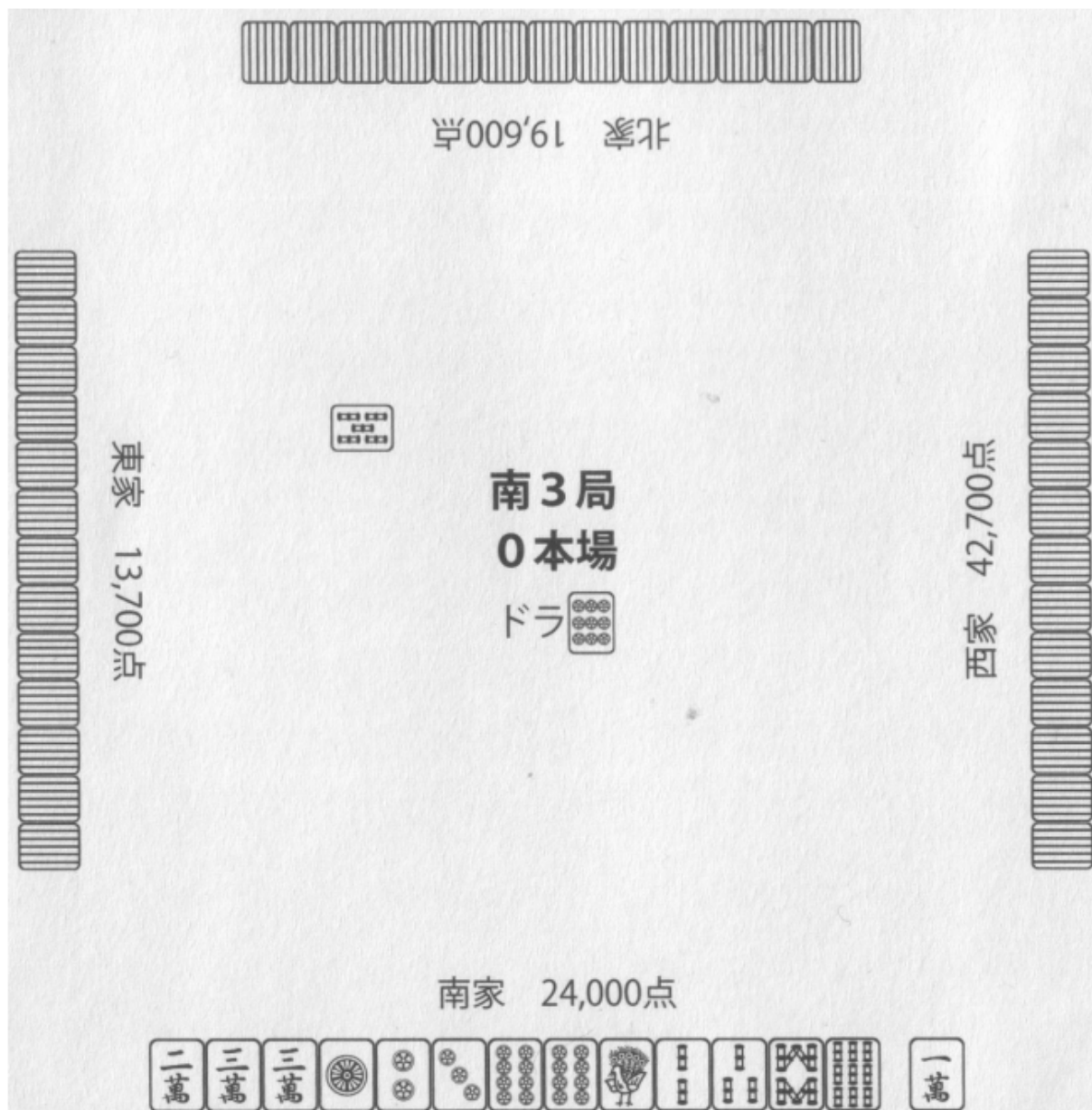
Материал 4-3. Пример третий. Выгода меньше риска.



Последний снос, и вдруг нам заходит темпай на чиитоцу. Скидываем почти наверняка безопасную 7 ман, и вуаля. Или не скидываем? Чего мы можем добиться этим действием?

В данном случае ни за что нельзя скидывать 7-ку ман. До первого места далеко, до третьего тоже далеко, идет третий юг. Очки, которые мы можем получить за темпай, почти никогда не окажут влияния на игру в орасу. Чтобы мы не делали скорее всего займем второе место, в худшем случае третье. Однако, если сейчас попытаться взять темпай и набросить, (да шанс небольшой, но он не равен нулю), то становится вероятным даже четвертое место. Нужно всегда стремиться показать темпай в конце раздачи, за исключением тех случаев, когда это ничего не решает. Попытаться тут получить темпай — большая глупость.

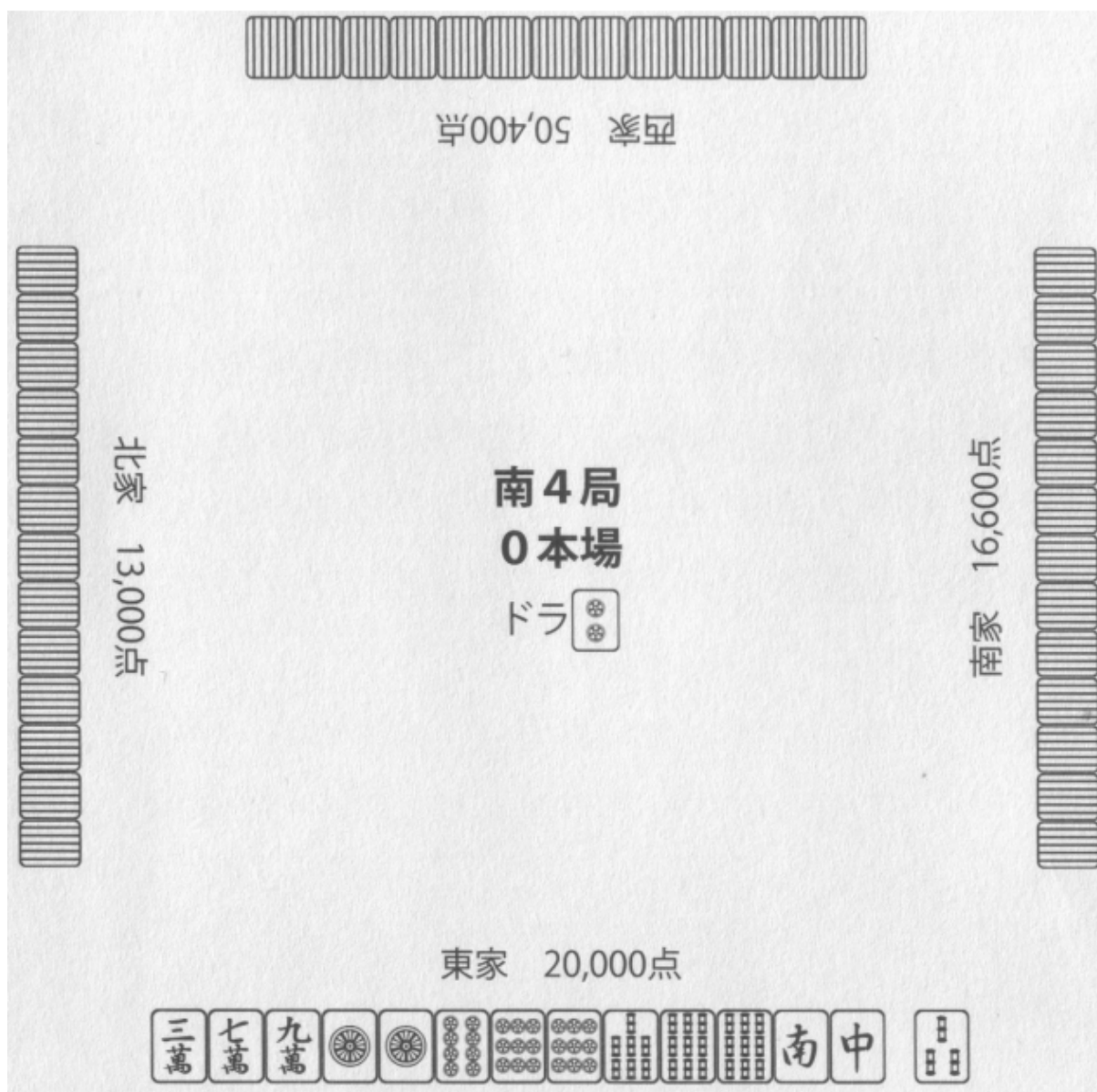
Материал 4-4. Пример четвертый. Выгода меньше риска.



Внезапно, в третьем юге нам заходит темпай со старта, да еще и с саншоку. Стоит ли прыгнуть на волну удачи, и кинуть дабури?

Лучше остудить пыл и понаблюдать за соперниками. Иногда наше ожидание в пенчан на 7-ку соу может быть очень слабым, и шанс попасть в неприятности довольно высок. Какова выгода от дабури? Дабури повышает стоимость. Но даже взяв тут манган или ханэман, мы все равно должны будем собрать еще одну руку в орасу. Взяв даматен саншоку номи, мы практически гарантируем себе второе место, то есть не проиграем. Риск от риичи гораздо больше чем возможная выгода. Сидим в даматене. При опасности ломаем руку. Чем ближе игра к концу, тем больше мы должны думать об итоговом распределении мест, а не о характеристиках нашей руки.

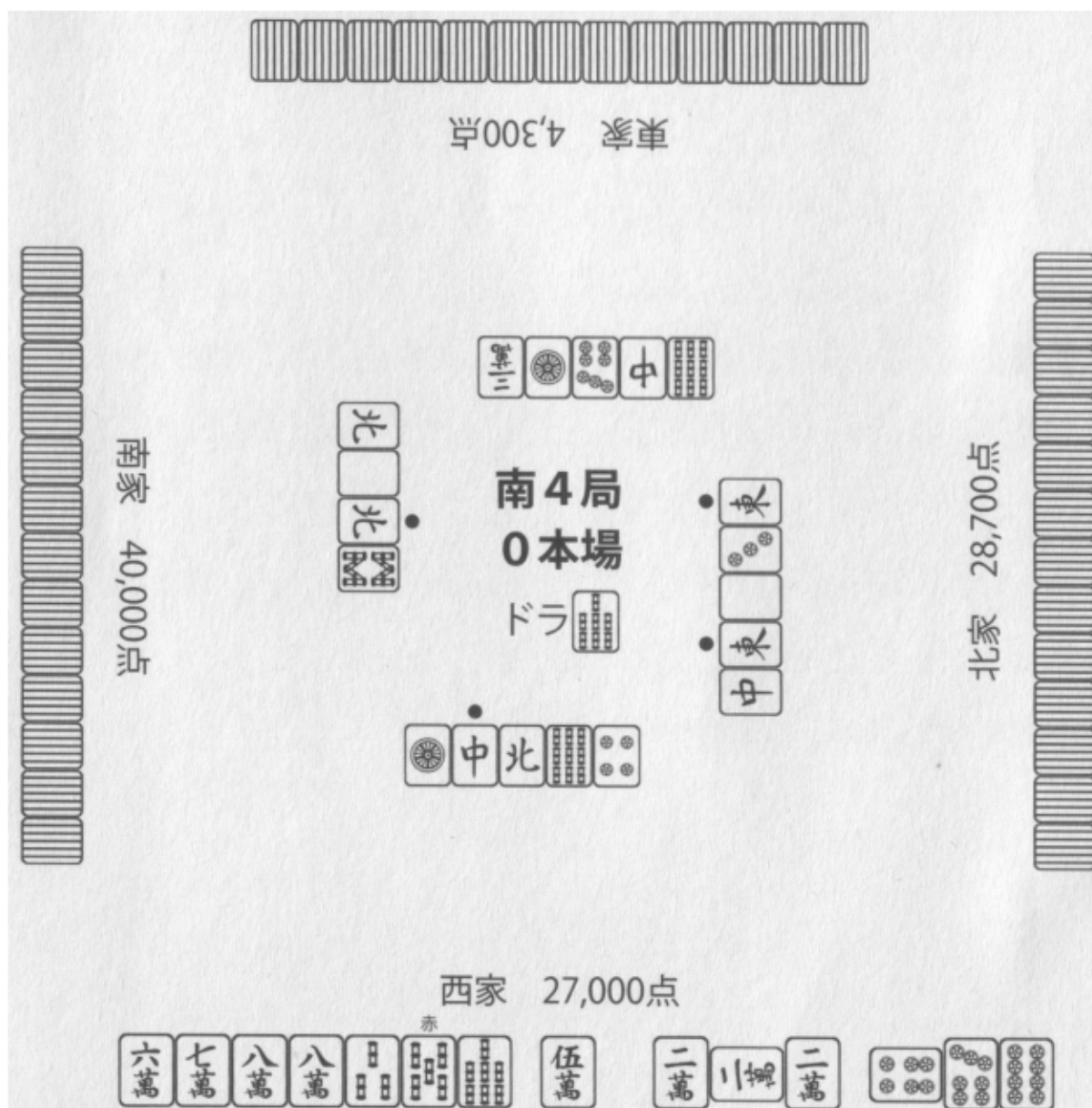
Материал 4-5. Пример пятый. Орасу. Игра относительно очков.



Орасу. Разница с последним местом 7000, с третьим 3400. До первого очень далеко. Можно попробовать собрать открытое саншоку с чантой, но стоит ли...?

Конечно на дилерстве хочется собирать руки, брать рэнчаны и выигрывать, но в данной ситуации нас от последнего места отделяет меньше мангана, лучше не рисковать. Нужно не открываться, а ждать конца раздачи. Западный игрок, увидев, что дилер не собирает руку точно также со спокойной душой будет фолдить. Северный игрок будет собирать руку, и предположив, что у него в конце будет темпай, мы не проиграем и нашего второго места южному игроку, показав нотэн. Иногда, по ситуации, можно сделать одно блеф-открытие, чтобы противники собирались осторожнее, но в любом случае прикладываем все силы для того, чтобы не набросить. Проносить центральные можно с самого начала.

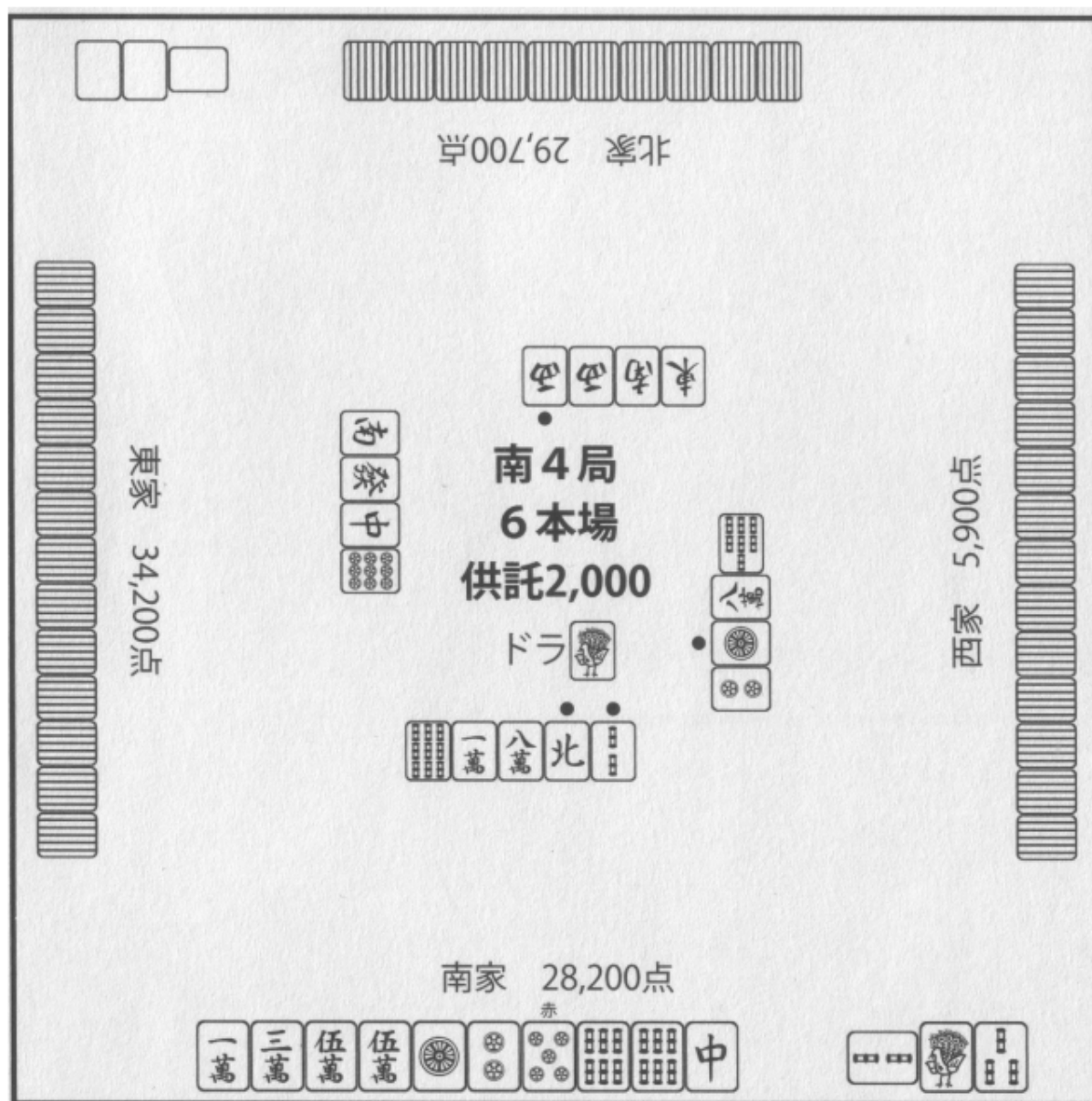
Материал 4-6. Пример шестой. Орасу. Игра относительно очков.



Орасу, нужно заработать 2000 и мы вторые. К сожалению наша финальная форма рянкан, какую дырку лучше оставить?

Необходимо скинуть дору, 7-ку соу. Конечно немного страшно услышать «Пон!», но в данной ситуации это верное решение. Пусть при сбросе 3 соу мы и займем в дискарде ловушку на 6 соу, но в данной ситуации никто не обратит на это внимания. Никто не станет защищаться таким образом. В добавок 6-ка соу очень ценный тайл, его не хочется терять. 6-ка соу лежит в индикаторе доры, их на одну меньше. Изначально вероятность выхода 4-ки соу выше. Не стоит бояться, нам осталось собрать 2000 очков и мы вторые, поэтому выбираем лучшее ожидание. Если вдруг дору кто-то объявит, всегда можно отступить. Если это сделает дилер, не медля фолдим. Дилерский манган цумо не опустит нас на 4-е место, шанс еще будет. А вот прямой наброс делает очень вероятным проигрыш.

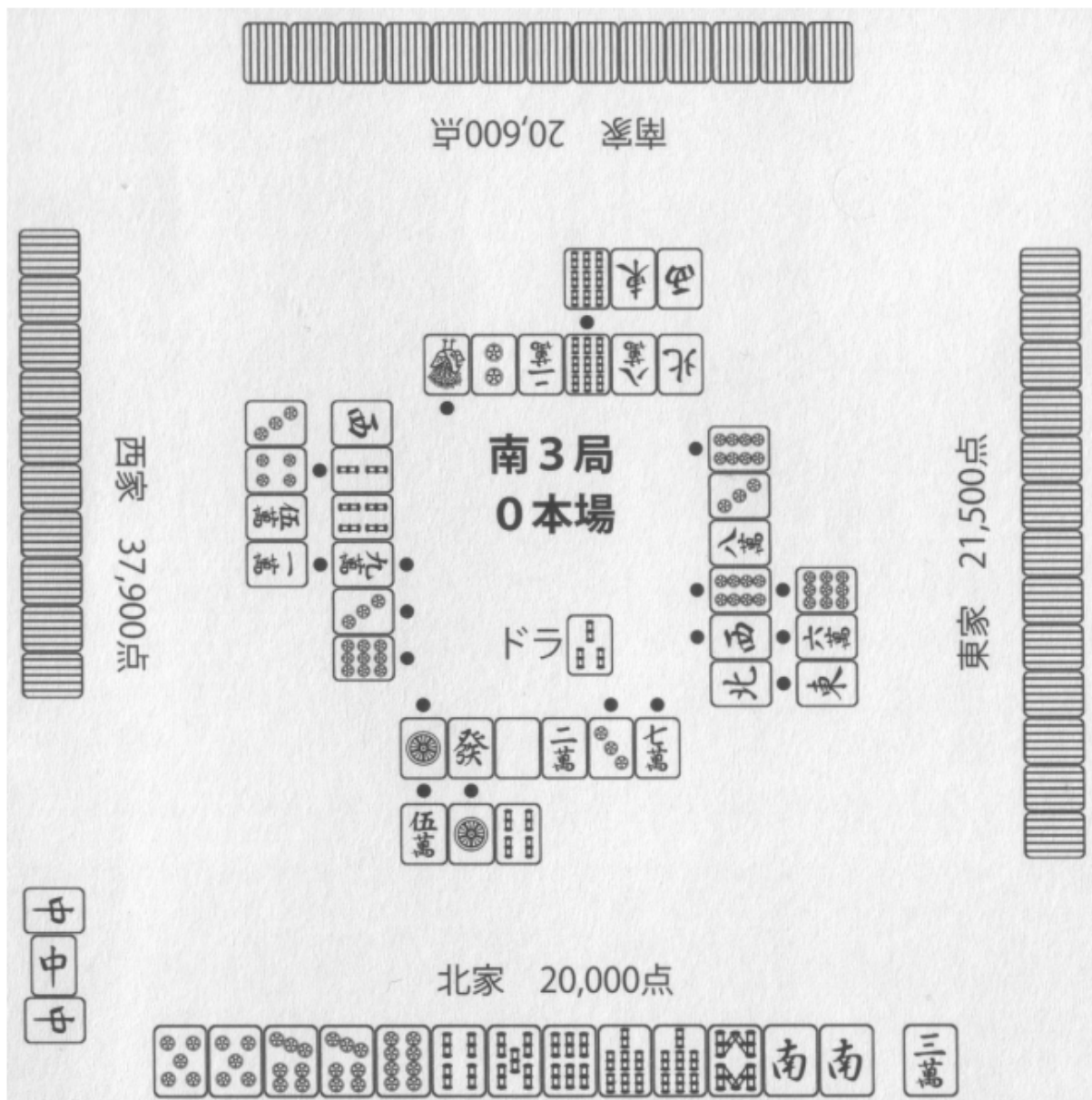
Материал 4-7. Пример седьмой. Орасу. Игра относительно очков.



Орасу, мы на третьем месте. 6-й рэнчан, на столе 2000 очков. Открываемся на саншоку- дора, имеем акадору. И вдруг последнее место кидает риичи. Что же делать?

Это немного муторно, но если подсчитать все добавки к стоимостям, то получим, что наброс в манган не опускает нас на 4-е место. Дискард ричнувшего довольно подозрительный, но скорее всего ханэман там будет только при набросе дорой (1-цей соу). Иногда там будет чиитоицу с двумя дорами и акадору, но это скорее исключение, не самый вероятный вариант. На тенхо начинается западный раунд, если после 4-го юга ни у одного игрока нет 30000 очков, и скорее всего это и есть план западного игрока — перевести игру в следующий раунд. Когда становится ясно, что рон с нас брать не будут, играем в полную силу, собираем руку ничего не боясь. Наша цель закрыть свои формы и выйти на второе, или даже первое место.

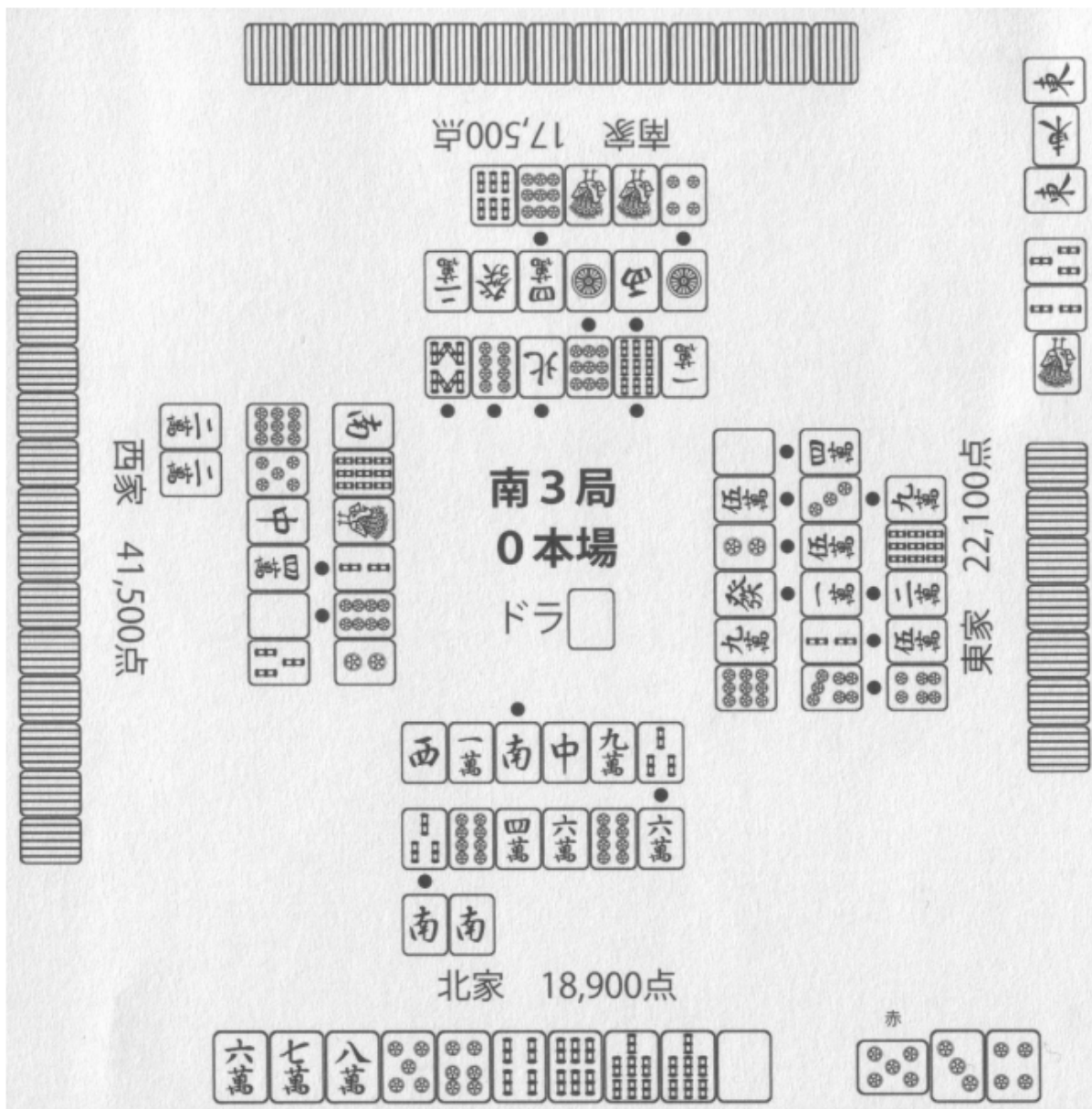
Материал 4-8. Пример восьмой. Игра на грани, еле заметные отрывы между соперниками.



Первое место открывается, сразу три игрока борются за выживание, идет третий юг. Мы на последнем месте, с небольшой разницей. Хочется занять по итогу второе или третьем место, что же делать?

У западного игрока объявлен пон драконов, скорее всего он в темпае. Очень часто 3-ка ман, летит ему в рон. В данной ситуации следует задержать 3 ман, этот тайл слишком опасен. Довольно безопасные сносы — 4 соу и 7 пин. Пытаемся получить темпай, скидывая безопасные тайлы. Предположим, что наша ситуация немного развилась, и стала выглядеть как на следующем рисунке.

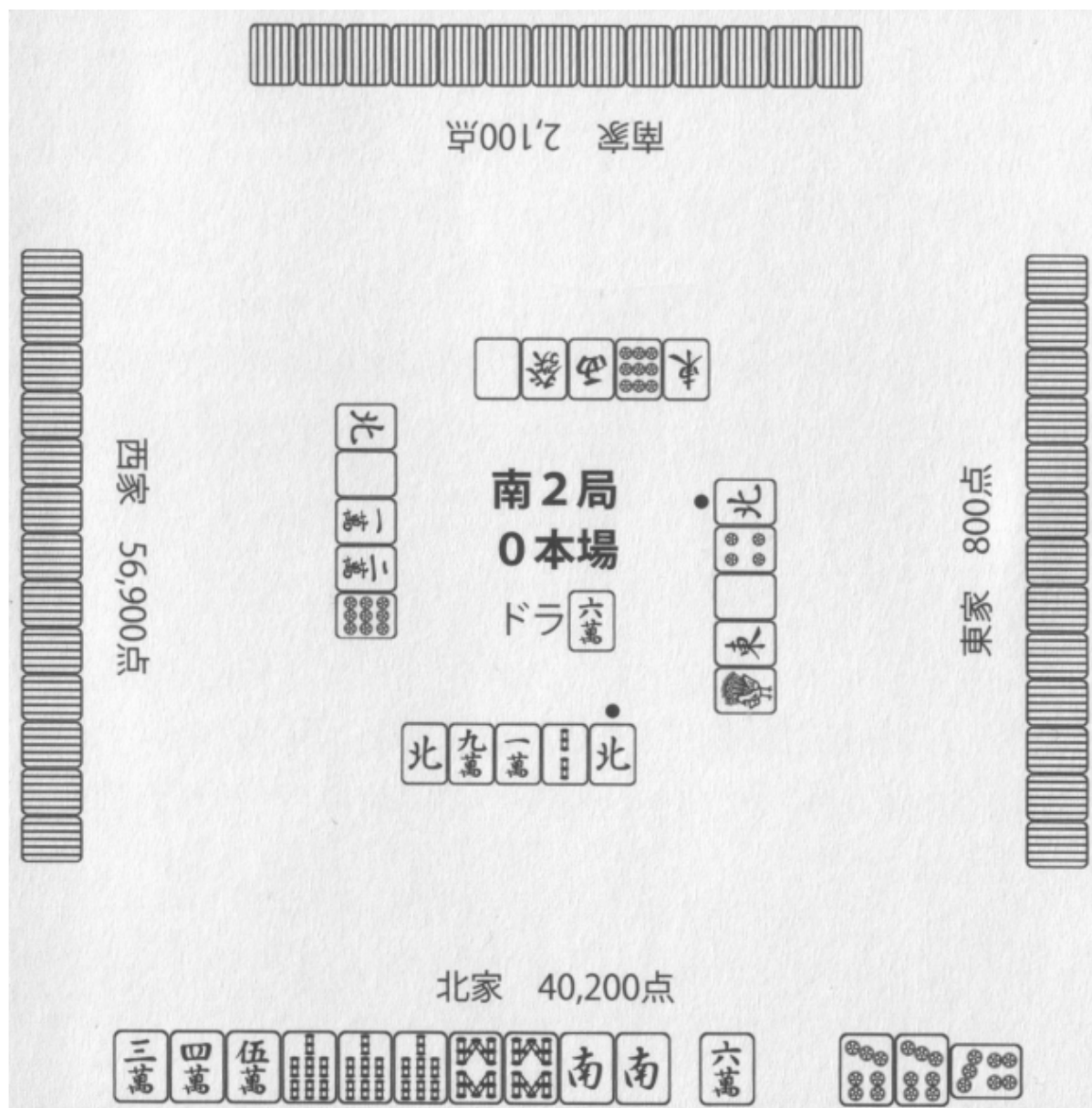
Материал 4-9. Пример девятый. Игра на грани, еле заметные отрывы между соперниками.



Идет борьба за выживание, мы на третьем месте с небольшим отрывом от второго и четвертого. Третий юг. Раздача подходит к концу, осталось два взятий со стены. И тут южный игрок сносит 6 соу, что нам делать?

Южный игрок снес в конце игры тайл, который не является безопасным ни против одного дискарда, очевидно он в темпае. Однако мы не имеем права играть безопасный хаку. Мы должны сделать все, чтобы избежать ситуации, когда мы на последнем месте в орасу. Поэтому мы должны помочь дилеру занять темпай. Нужно сыграть 6 соу, она только что вышла и может пригодиться дилеру. Обычно мы наоборот не хотим рэнчана дилера, и задерживаем 6 соу, но тут, рэнчан для нас это еще один шанс не стать последним. В реальных играх довольно распространена ситуация, когда нужно думать скорее об открытиях других игроков, нежели о сборе своей руки.

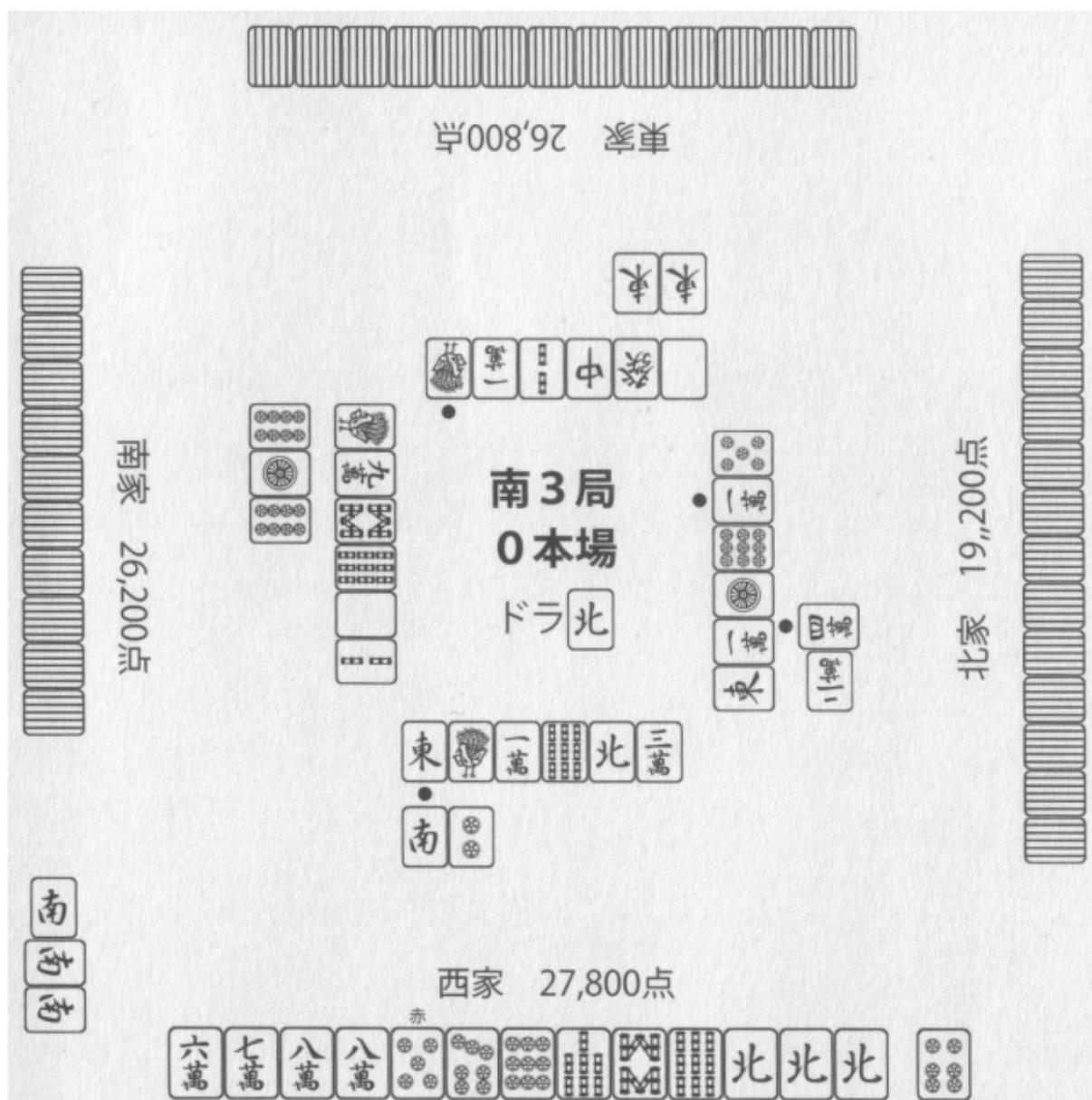
Материал 4-10. Пример десятый. Игра на грани, еле заметные отрывы между соперниками.



Второй юг. Мы отстаем от первого места, но сильно опережаем третье и четвертое. Цумо 400-700 дает нам надежду подняться выше, собрав ханэман. Рон 1000 с западного игрока тоже подходит. Нам заходит дора, 6-ка ман. Стоит ли встраивать ее в руку?

По правилам тенхо уход в минус означает конец ханчана, мы должны прокинуть дору, чтобы не убить дилера своим цумо. Также мы должны пропускать рон с дилера. Да и с тоймена тоже. Ведь это не изменит условия нашей победы, они останутся теми же — цумо байман. Разница между сбором ханэмана по цумо, и баймана по цумо огромна. Тут мы должны сражаться за эту разницу, и использовать для этого все подручные способы: пропуск рона, выплаты за ничью, даматены. В условиях малых отрывов вы должны подмечать гораздо больше информации чем обычно.

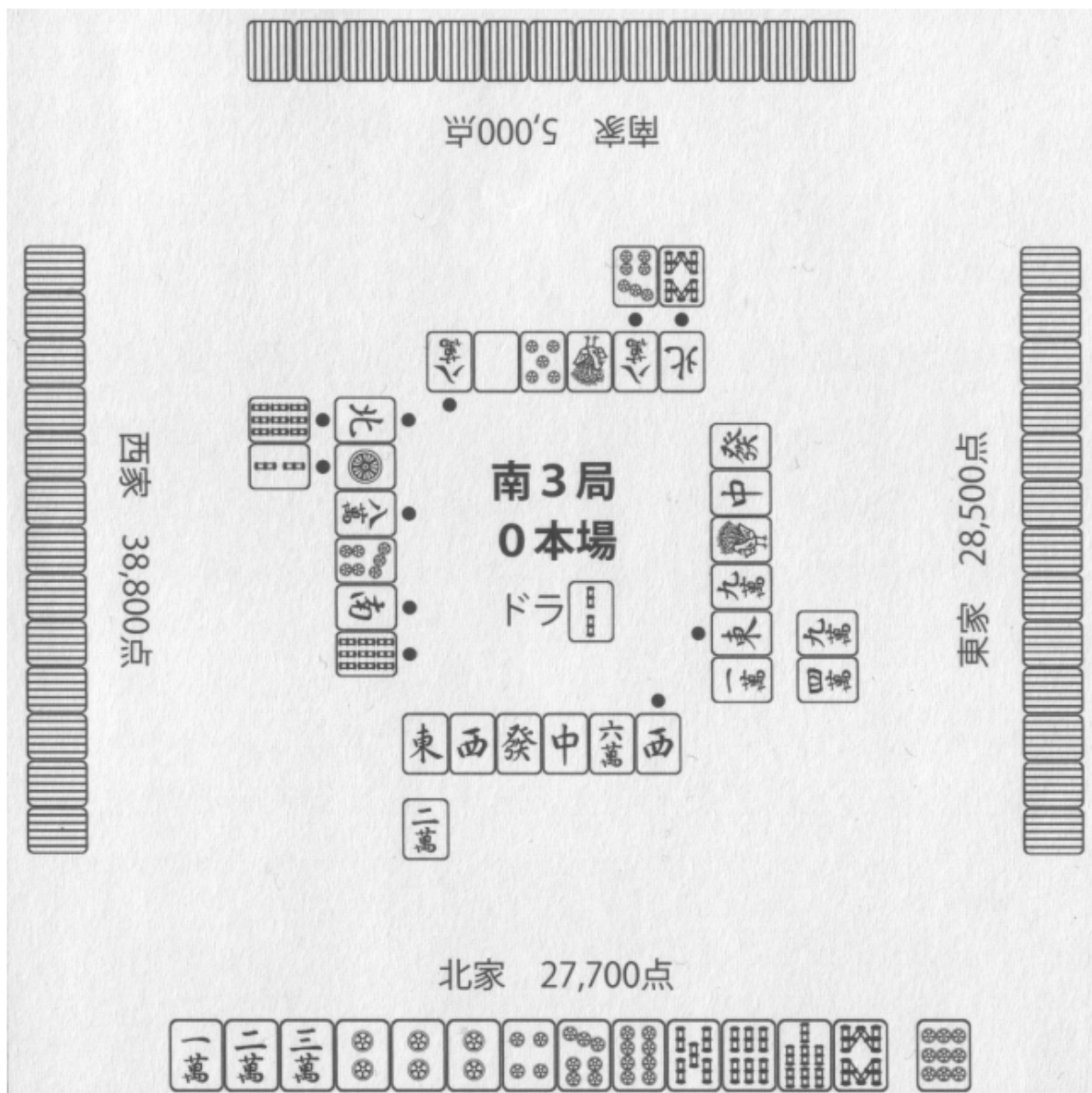
Материал 4-11. Пример одиннадцатый. Играя по правилам тенхо.



Третий юг, первое место с очень небольшим отрывом. Последнее место кидает опережающее риичи, однако у нас пон дор-северов. К тому же рянкан наконец-то закрылся. Что же делать? Кинуть догоняющее риичи или не стоит?

В данной ситуации любой игрок захочет кинуть догоняющее риичи, однако, играя на сервере тенхо делать этого нельзя ни в коем случае. Набрасывая сейчас последнему месту, и жертвуя свою риичи-палочку, вы с большой степенью вероятности падаете с первого на последнее место. На тенхо выгода от первого места не перевешивает потери от последнего. Понятно, что все складывается так удачно, что тянет кинуть риичи, но необходимо выбрать дамастен и попытаться перестроить руку, чтобы занять яку. Вы должны пересилить себя и играть в пределах мест 1-3, падать на 4-е нельзя.

Материал 4-12. Пример двенадцатый. Играя по правилам тенхо.



Третий юг, третье место с ничтожным отрывом от второго. До первого места 11100, собрав руку сейчас можно вырваться на первое место с манганом в орасу. До последнего места довольно далеко, заходит темпай, что делаем?

Играя обычную партию в маджонг, кидаем риичи на 3-4 пин, особо не думая. Однако, играя на сервере тенхо, риичи кидать не следует. Оставляем даматен, скидывая 4 пин. У последнего места рука тоже практически готова, будем его опасаться. Хотя у южного игрока и совсем немного очков, хоть у нас и хорошее ожидание, рисковать нельзя. У него будет еще одно дилерство, нельзя дарить шанс. К тому же, если южный игрок прямо сейчас собирает манган цумо, дилер заплатит больше и мы выйдем на второе место. Погнавшись сейчас за шансом сократить отрыв до первого места, вам все равно нужно будет собрать этот манган в орасу, при том, что дилер ни за что не отступит. Приоритет этой раздачи не накинуть последнему месту. Остальное менее важно. Скидываем 4 пин, и достраиваем пинфу, развивая нобетан в соу.