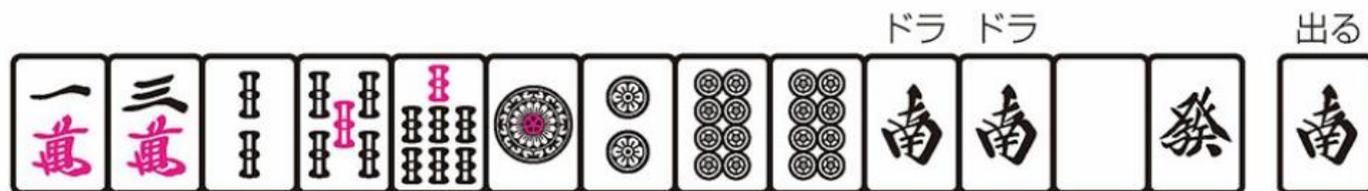


Моментальное мышление в маджонге [zeRo]

Глава 2

Раскройте! Моментальная игра в открытую

Момент 22. Формула блефа +



Первый восток, вы на дилере. На третьем круге выходит дора – юг.

Мю-сенсей: Снова хвастаешься своей "формулой"?

Именно! Моментальный пон, сомнения могут выдать блеф.

В руке есть далёкий потенциал на хоницу, тойтой или саншоку 123. Поэтому сначала сбрасываем **5 со**. Впрочем, какие яку мы пытаемся собрать в этом случае не так уж и важно. Намного важнее происходящее в нашем дискарде. Допустим, на следующий ход мы получили второго хаку – в дискарде появляется сброшенный из руки канчан **57 со**. Как результат, противники начинают предполагать, что собираем мы хоницу или тойтой – и нам выгодно не опровергать эти предположения.

Поэтому для эффективного блефа нужно:

- ① **Объявлять поны, а не чи.**
- ② **Не сбрасывать тайлы одной из мастей.**

Такой подход позволяет максимально ограничить свободу действий противников. Я уже упоминал о том, насколько важно правильно показать свой дискард противникам в моменте про рывок в тойтой (17). Начинающие игроки смотрят только в свою руку, игроки среднего уровня следят за дискардами противников, а игрок высокого уровня должен уметь использовать свой дискард для управления ситуацией за столом.

Следует чётко понимать, что цель блефа – заставить противников отступить. Выиграть руку, конечно же, никто не откажется, но успех блефа приоритетнее шансов на победу в сдаче. Допустим, что после пары к **хаку** зашла **3 со**:



На первый взгляд, появился реальный шанс собрать саншоку 123. Однако, после сброса **хацу**, он перестанет быть опасен с точки зрения противников – это потеря в эффективности сдерживания, в дополнение, по понятным причинам, уменьшится и шанс на выход **хаку**, на котором мы хотим объявить пон.

В данной ситуации следует сбрасывать маны, продолжая изображать сбор хоницу в пинах. При этом, естественно, чи на **14 со** брать нельзя. Если в следующие несколько ходов не произойдёт каких-то идеальных заходов, позволяющих легко выиграть руку, то сбрасываем "лишний" пин, показывая якобы выход в темпай.

Хорошо сработавший блеф может закончиться четырьмя нотенами, однако по ходу сдачи от него тоже есть польза: если кто-либо из игроков выраженно игнорирует угрозу, сбрасывая шомпайные якухаи или пины против хоницу, то у него наверняка хорошая рука – следует играть осторожно.

Мне довольно часто приходится слышать фразу "Я проиграл потому, что ничего не мог сделать". И каждый раз у меня возникает вопрос: "А действительно ли ты сделал всё что мог?" Блеф – один из способов активно поучаствовать в сдаче, не имея на самом деле никаких шансов собрать руку.