Момент 3. Научитесь отличать нужные и бесполезные тайлы при сборе яку
(используются категории стартовых рук из момента 2)

Стартовая рука на юге. Что сбросить?
В этом примере есть очевидные яку: пинфу и таняо. **Хаку** (белый дракон) не нужен – получение второго руку не улучшает – сбрасывайте. Это дора? Сбрасывайте. Когда яку очевидно, первым делом сбрасывайте из руки тайлы, которые невозможно встроить.

Для обычных (А) рук порядок сброса:

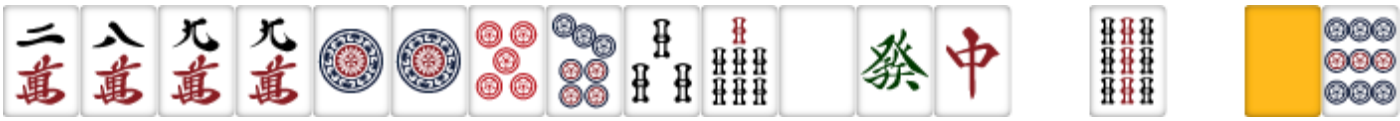
неякухайные ветра → **краевые тайлы** → **единичные якухаи**

Для рук с очевидными яку (В):

единичные якухаи → **краевые тайлы** и **неякухайные ветра**

Особенно важно придерживаться этого порядка при сборе пинфу, поскольку в этом случае нам весьма полезно получить пару неякухайных ветров.

Следующий пример. Ещё одна стартовая рука на юге.
Риичи, хаку, одна дора – цель, к которой мы стремимся, поэтому сбрасываем **чуна** (красного дракона). Когда образующие яку формы закреплены, играем максимально эффективно по укеире. В представленной руке пока не хватает заготовок под сеты, поэтому ценно получить даже плохую форму рядом с **9 пин** или **9 со**.



И последний пример. Что бы сбросили вы?
В руке три доры, но формы отвратительные, собрать в закрытую будет очень сложно. Поэтому ценность якухайных тайлов возрастает: **хаку, хацу, чун** – мы хотим получить пару к любому из драконов.
Если в руке с очень плохими формами есть пара дор – **ищите яку!**
Пытаемся сохранить потенциал на любые яку. В данном случае обладают повышенной ценностью одиночные якухаи, поэтому сбрасываем в первую очередь краевые 1,2,8,9: следует выбрать **2 ман**.

Первый сброс крайне важен, он определяет направление, в котором рука будет развиваться в дальнейшем. Бывает сложно определить самый ненужный тайл с первого взгляда, однако поняв к какой категории относится стартовая рука вы наверняка сумеете *моментально* сделать правильный выбор.