

Моментальное мышление в маджонге [zeRo]

Глава 3

Не сомневайтесь! Моментальный выбор между риском и отступлением

Момент 31. Подсчёт судзи

Приходилось ли вам когда-нибудь бывать в казино? Яркие мерцающие декорации, летающие фишки, проходящие мимо девушки-зайчики... Вашему покорному слуге довелось провести в этом восхитительном мире несколько лет своей жизни.

Началось всё со случайно попавшейся мне в библиотеке книги, в которой был описан подсчёт карт – приём для игры в блэкджек, позволяющий повысить шанс на выигрыш ведя определённым образом подсчёт выходящих карт. Прочитав книгу, я уже не мог сидеть на месте и отправился в казино. Поначалу это был полный провал, одно дело читать описание в книге, другое – применять на практике. Но спустя месяц я привык и уже благополучно заигрывал с красивой девушкой-дилером, попутно считая карты.

Мю-сенсей: Вредные советы по пикапу, видимо, из той же библиотеки...

"Теория 18 линий" – слышали когда-нибудь о такой?

В маджонге есть по шесть возможных ожиданий в рянах в каждой масти:

1-4 2-5 3-6 4-7 5-8 6-9

3 x 6 = всего 18 вариантов линий, т.е. судзи.

Когда вы принимаете решение о сбросе опасного тайла против риичи, ситуация будет отличаться в зависимости от количества ещё не проверенных к тому моменту судзи: одно дело риск набросить 1 к 10, и совсем другое – 1 к 4. Возникает необходимость уметь всегда быстро узнавать это число, то есть научиться аналогу подсчёта карт для маджонга – подсчёту судзи. Предупреждаю: как было у меня с блэкджеком, сначала попытки использовать этот приём только ухудшают результаты, но стоит привыкнуть – и вы получите в свои руки мощнейшее оружие.

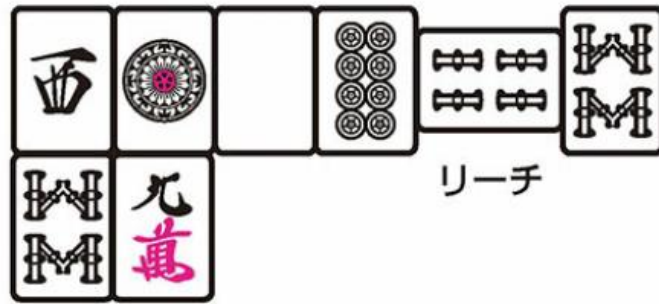
Принцип подсчёта судзи (по дискарду противника):

- тайлы 123789 считаем **+1**
- тайлы 456 считаем **+2**
- пропускаем (или вычитаем из результата) повторы

В результате получится число проходивших судзи.

Если вычесть его из 18, то получится число опасных судзи.

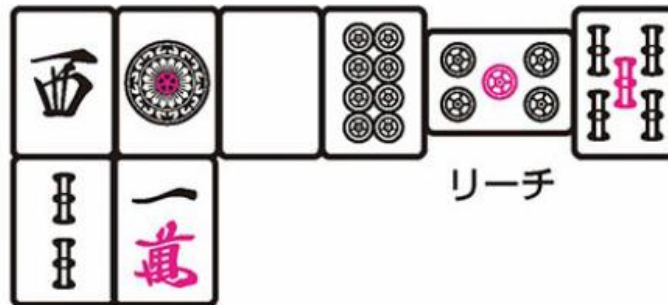
Далее немного попрактикуемся:



Попробуйте посчитать.

Всего вышло 5 разных тайлов мастей, 4 со считается как +2, итого 6. (* 1)

Вычитаем: 18 – 6 = 12 опасных судзи.



А здесь?

6 разных тайлов мастей, 5 пин и 5 со должны считаться как +2, но они учитывают те же судзи, что 8 пин и 2 со, поэтому в результате тоже 6. (* 2)

* 1					* 2			
六 萬	三 筒	紅 中	四 筒	龍	一 萬	三 筒	二 筒	龍
九 萬	四 筒	三 筒	四 筒	二 筒	四 筒	三 筒	二 筒	二 筒
三 筒					四 筒			
計6本					計6本			

Следует понимать, что в результате получается просто число – это никоим образом не поможет вам угадать ожидание противника. Среди непроверенных судзи одни будут явно опаснее других: нужно анализировать порядок сбросов, наличие кабе и прочие факторы. Однако важно понимать и разницу между риском, например, 1 к 5 и 1 к 15.

Освойте подсчёт судзи и получите преимущество над другими игроками!