Моментальное мышление в маджонге [zeRo]

Глава 1

Оставляем позади средний уровень: начальный курс моментального мышления

Момент 6. В любой непонятной ситуации играйте в пять блоков

Недавно среди профессиональных игроков активно обсуждался такой пример:

Что сбросить?
Предложу несколько вариантов:

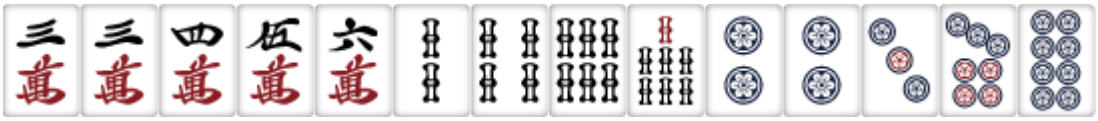
① Сброс **1 со**. Не понятно какой рянмен хуже, поэтому пока не выбираем.

② Сброс **9 со**. Играем в *пять блоков* и сохраняем возможность собрать таняо.

③ Сбрасываем рянмен **34 ман** или **34 пин**. Тоже игра в *пять блоков*.

④ Сброс **8 ман**. Играем в *шесть блоков*.

Пока вы думаете, подробнее расскажу об игре в пять и шесть блоков.
Типичный пример для игры в пять блоков:



Форм для потенциальных сетов больше чем нужно, поэтому логично оставить **2 пин** и сбросить канчан **24 со** – так мы оставляем пять форм (блоков) под необходимые 4 сета и пару. При этом сохраняется сильная форма из двух пар **3 ман** и **2 пин**, что скорее всего позволит в будущем получить кандзен ишантен – отличную форму, при которой любое эффективное взятие выводит в темпай с ожиданием в рянмен.
Когда в руке есть одна слабая форма, преимущества игры в пять блоков очевидны: сбрасывая **24 со** мы не уменьшаем число укеире в ряншантене, и в то же время у нас появляется один свободный тайл – можно держать безопасный или сделать более эффективной одну из оставшихся форм.

Когда слабых форм несколько, ситуация становится сложнее:

Между сбросами **1289 ман** и **3 пин** всё так же нет разницы по числу укеире. Однако в этом случае потерять возможное улучшение при заходе **3 пин** или **8 со** не критично, а вот получить **3 ман** или **7 ман** в сброшенный пенчан – это фиаско.

Только когда, во-первых, невозможно определить наиболее слабую форму, и ошибка сулит полный провал в сборе и, во-вторых, ситуацию никак не спасает розыгрыш руки в открытую, игра в шесть блоков в кои-то веки становится сравнима по эффективности с игрой в пять. Но если вы подумали, что в этом случае сброс **3 пин** предпочтительнее, то и это – иллюзия, стабильным ходом всё равно будет сброс одного из пенчанов, так велик эффект от появления в руке свободного тайла и увеличения укеире в ишантене.

Мю-сенсей: Игра в шесть блоков требует чёткого плана для извлечения пользы из форм в руке. Тесудзи для игроков высокого уровня!

Вернёмся к первому примеру:

Как я объяснил выше, играть в пять блоков эффективнее. Настоящая проблема здесь в выборе формы, которую мы будем разрушать. Рянмены **34 ман** и **34 пин** одинаковые, а в со мы бы не отказались получить дору **7 со**. И тут следует заметить, что заход доры после сброса **9 со** нас вполне устраивает – рука *моментально* превращается в таняо со сбросом пары **1 со**, и стоит она уже манган. При получении **4568 со** тоже логично перестроиться в таняо, хотя в этом случае без дополнительной доры стоимость, к сожалению, уменьшается.

В любой непонятной ситуации играйте в пять блоков!

Материал этого и предыдущего момента позволяют принимать правильные решения при выборе форм в руке. Если вы научитесь использовать эти знания на практике, то наверняка сможете выходить в темпай максимально быстро.