

ゼロ秒思考の

麻雀



Моментальное мышление в маджонге

ゼロ秒思考の麻雀： zeRo

(перевод Богданова Владимира)

Перед вами учебник маджонга от легендарного игрока сервера tenhou.net **zeRo**.

Материал адресован в первую очередь игрокам второго данового лобби тенхо (4-6 даны), которые хотели бы повысить свой уровень игры и попасть в феникс лобби.

Помимо автора в книге часто будет появляться **Мю-сенсей** – тайный мастер маджонга, ответственный за доступную подачу материала, и по совместительству домашний кот **zeRo**.

Оглавление

Оставляем позади средний уровень: начальный курс моментального мышления	6
Момент 1. Сбрасывайте изолированные тайлы.....	7
Момент 2. Сразу сбрасывайте шомпайные неяхухайные ветра.....	10
Момент 3. Отличайте нужные и бесполезные тайлы при сборе яку	11
Момент 4. Яхухайная пара – это потенциал на хоницу.....	13
Момент 5. Следите за количеством пар в руке	15
Момент 6. В любой непонятной ситуации играйте в пять блоков.....	17
Момент 7. Сбрасывайте одиночные судзи к другим тайлам в руке	19
Момент 8. О ценности и стоимости тайлов	20
Момент 9. Смягчайте потери	22
Момент 10. Не сбрасывайте опорные тайлы	23
Раскройтесь! Моментальная игра в открытую.....	25
Момент 11. Три принципа игры в открытую	26
Момент 12. Не открывайтесь с хорошими руками.....	27
Момент 13. Открывайтесь с плохими руками	28
Момент 14. Не открывайтесь, если в руке нет пары	29
Момент 15. Слева – пропуск, справа – пон	30
Момент 16. Рывок в тойтой.....	31
Момент 17. Рывок в тойтой с первого хода.....	33
Момент 18. Условие объявления кана	35
Момент 19. Кан в медленной руке	36
Момент 20. Хоницу начинается с чи	37
Момент 21. Формула блефа.....	38
Момент 22. Формула блефа +	39
Момент 23. Заключение по игре в открытую	41
Не сомневайтесь! Моментальный выбор между риском и отступлением	42
Момент 24. С хорошей рукой – рискуйте	43
Момент 25. Не даматеньте без веской причины	45
Момент 26. Контрольные точки.....	47
Момент 27. Измеряйте скорость противников	48
Момент 28. Придумайте для себя наборы стандартных решений.....	50
Момент 29. Не упускайте стоимость!	51
Момент 30. Рискуйте, когда у вас есть преимущество.....	53
Момент 31. Подсчёт судзи	54
Момент 32. Подсчёт судзи: практическое применение.....	56
Момент 33. Игнорируйте ранние риичи.....	57
Момент 34. Заключение по выбору между риском и отступлением	58
Вырывайтесь вперёд! Особые моментальные техники.....	60

Момент 35. Четыре зоны для темпая без яку.....	61
Момент 36. Темпай без яку: практика	63
Момент 37. Три вида фуричен риичи	65
Момент 38. Ищите союзников	67
Момент 39. Не мешайте своим союзникам.....	68
Момент 40. Сделайте соперников своими марионетками.....	70
Момент 41. Собирайте хоницу.....	72
Момент 42. Не собирайте хоницу	73
Момент 43. Блефуйте с хоницу	75
Момент 44. Оценивайте масти по дискардам.....	76
Момент 45. Не набросить в манган = выиграть манган	78
Момент 46. Защищайтесь тайлами из пар и анко	79
Момент 47. Оценка качества ожидания противника	81
Момент 48. Защита против двух риичи	82
Момент 49. Следите за смещением распределения тайлов в дискардах.....	83
Момент 50. Абсолютный пинфу номи даматен	84
Послесловие	85

Глава 1

Оставляем позади средний уровень: начальный курс моментального мышления

Примерно через год после знакомства с маджонгом, имея 4-6 дан на тенхо, многие игроки начинают думать на сложные темы вроде чтения дискардов или баланса между атакой и защитой, хотя не собирают свои руки максимально эффективно. В этой главе (моменты 1-10) я изложу основы сбора, которые позволяют прийти к выигрышу сдачи самым коротким путём.

Момент 1. Сбрасывайте изолированные тайлы

zeRo: Однажды ко мне обратился игрок среднего уровня (будем называть его Виктором) с просьбой: "Я хочу выигрывать на тенхо, научи меня играть в маджонг".

Мю-сенсей: Какая пространная просьба...

zeRo: И правда :). Если бы стать сильным игроком было просто, то никто бы не мучился.

Мю-сенсей: И что же ты сделал?

zeRo: Ну, для начала следует сказать немного подробнее о системе тенхо.

Мю-сенсей: Это не выглядит таким уж необходимым...

zeRo: Ладно тебе, послушай. В феникс лобби тенхо могут играть только сильнейшие игроки – от 7 дана и выше. На момент той просьбы у Виктора уже был 7 дан, однако для стабильной игры ему не хватало техники (я бы сказал "стержня"), поэтому он в любой момент мог снова вернуться на 6 дан – своего рода игрок среднего уровня, который никак не может перейти на высокий. При этом он вне всяких сомнений любил маджонг, а вот учиться у него получалось плохо: постоянно пробовал то одно, то другое – было очевидно, что ничем хорошим это не кончится.

Мю-сенсей: Ни капли сострадания.

zeRo: Это правда, ничего не поделаешь. Однако я действительно могу дать совет как играть стабильно в условиях сильнейшего лобби.

Мю-сенсей: Как же?

zeRo: Трудно использовать во время игры все доступные приёмы, но никогда нельзя забывать основополагающий принцип развития рук: **"Сбрасывайте изолированные тайлы"**!

Мю-сенсей: ...и всё?

zeRo: Всё. Тебе что-то не нравится?

Мю-сенсей: Думаешь, этого достаточно чтобы стать сильным игроком?

zeRo: Достаточно. Однако это не так просто, как может показаться на первый взгляд.

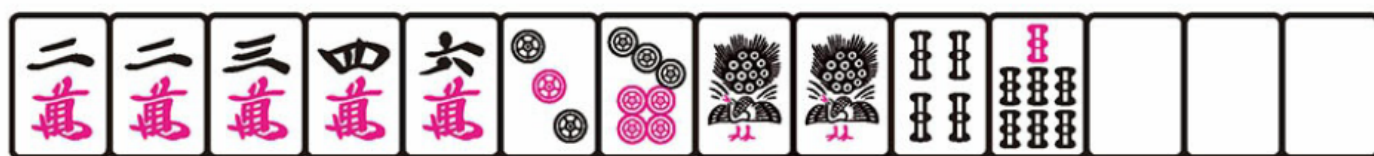
Мю-сенсей: Почему?

zeRo: Когда хорошо заходит, игроки начинают пробрасывать плохие формы, закреплять сеты или хорошие формы, пытаются собирать яку в ущерб скорости – всё это приводит к сбросам неизолированных тайлов, а также формирует привычку играть именно так. Это причина большинства ошибочных сбросов. Помимо этого, нужно чётко понимать в каком порядке сбрасывать изолированные тайлы, когда их несколько.



Рассмотрим пример. Что сбросить?

Многие игроки по мере изучения маджонга всё чаще пробрасывают из подобных рук пенчан **89 пин** или сбрасывают **3 со**, фиксируя рянен. Однако я рекомендую – сбрасывайте изолированные тайлы! – выбор в пользу сброса **5 пин**. Всего в руке изолированных тайлов два, но рядом с **7 со** других тайлов нет, а укеире **5 пин** пересекается с укеире пенчана **89 пин**. На этом этапе можно было немного задуматься, но сузить выбор до **5 пин** и **7 со** вы должны *моментально*.



Ещё один пример. Что сбросить? Правильный ответ всего один!

Часто, не задумываясь, сбрасывают **2 ман**. Бывает, полагаясь на интуицию или что-то подобное, выбирают **3 пин** или **7 пин**. Сброс **2 ман** в этой ситуации – грубая ошибка, вы никогда не увидите такой ход от игрока высокого уровня.

Посмотрим, какие преимущества нам даёт **2 ман** в руке:

- Получаем **1 ман** или **4 ман**: образуется рянка **246 ман**
- Получаем **5 ман**: в манах образуется форма трёхстороннего ожидания
- Получаем **2 ман**: образуется гибкая форма **22234 ман**
- Получаем **1 со**: становится гибкой форма **2234 ман**
- С **2 ман** возможно ипейко

Стоимость, скорость, число укеире – по любому из параметров от **2 ман** в этой руке есть польза. Возвращаясь к более общим формулировкам, самое время отметить:

"Сбрасывайте изолированные тайлы"

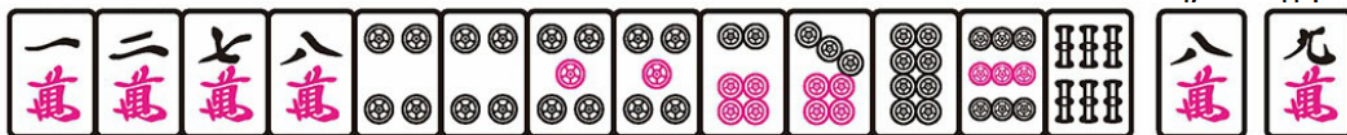
равноценно

"Не сбрасывайте тайлы, которые образуют формы"

Просто следуя этому принципу, вы наверняка улучшите свои результаты. Со временем вы должны перестать даже задумываться о сбросах тайлов, подобных **2 ман** в этом примере, поскольку они противоречат эффективному сбору.

Хорошо, мы разобрались почему сбрасывать **2 ман** нельзя ни в коем случае. Но какой же тогда правильный сброс? Ответ – **4 со**. Мы можем получить **2356 со** стены, но это не так уж плохо, поскольку в руке есть **1 со** и **7 со**.

1 восток, 3 круг

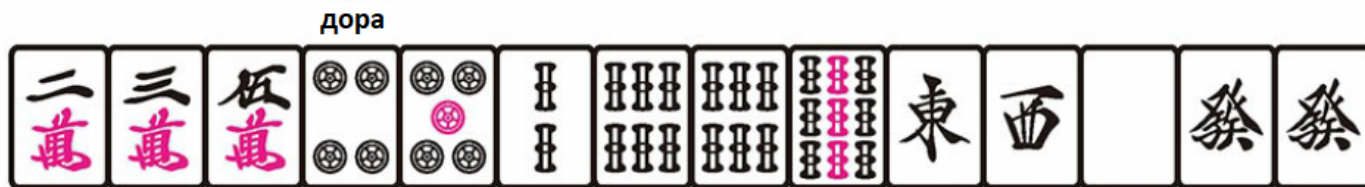


Напоследок, вернёмся к разговору о Викторе. На днях я наблюдал его игру на тенхо. Из приведённой выше руки он не стал сбрасывать **6 со** и улетел на 6 дан.

Прежде чем учиться чему-либо другому, прочно запомните самый важный принцип развития рук в риичи-маджонге:

Сбрасывайте изолированные тайлы!

Момент 2. Сразу сбрасывайте шомпайные неяхухайные ветра



Первый восток, вы на юге. Стартовая рука. Что сбросить?

Стартовые руки можно разделить на три основные категории:

А. обычные

В. с очевидным(и) яку

С. с потенциалом на яку

Более половины стартовых рук – обычные, в их числе и пример выше.

Из обычной руки первым ходом следует сбрасывать неяхухайный ветер. Наверняка в этом примере окажется популярен сброс **9 со**, но правильно сбросить **запад**. Хотя и не всегда: если до вашего первого хода другой игрок сбросил **запад**, то следует изменить выбор в пользу сброса **9 со**. Если этого не произошло, то сбрасывайте шомпайный неяхухайный ветер *моментально*.

Почему нам не нужен неяхухайный ветер? Потому что, атакуем мы или обороняемся, этот тайл бесполезен. Использовать **запад** как яку может только игрок на западе, в то же время шомпайный ветер ни капельки не безопасен. Просто ужасный тайл, если присмотреться. Поэтому, пока вероятность что у игрока на западе есть эта яхухайная пара минимальна, сбрасывайте **запад** первым же ходом. Расставайтесь с ним без сожалений, как с депозитом в онлайн-казино!



Такое себе сравнение.

Однако, одновременно с появлением **запада** в дискарде другого игрока, ситуация резко меняется – он становится полезен при защите. А если он стал гембуцу дилера, то вообще превращается в весьма ценный тайл.

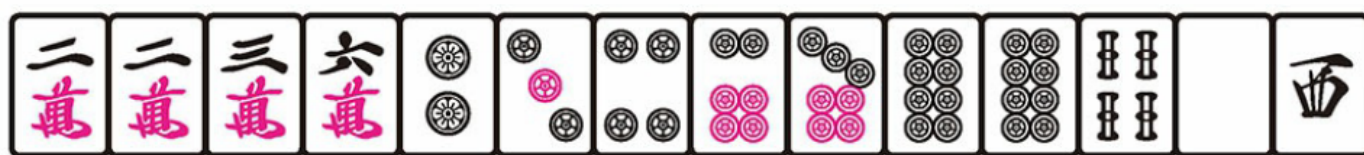


Будто бесплатная прокрутка в слоте!

Такое себе сравнение.



Момент 3. Отличайте нужные и бесполезные тайлы при сборе яку



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.

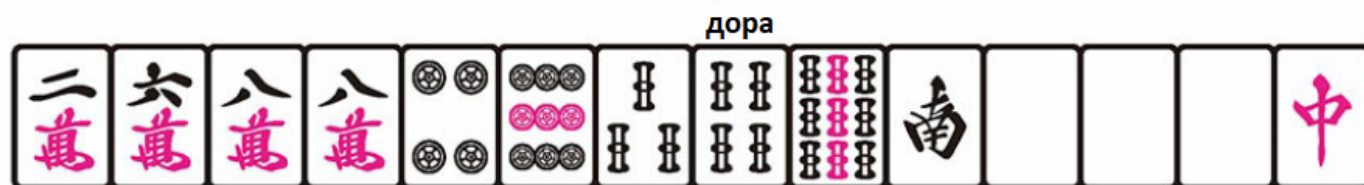
Для обычных (А) рук порядок сброса:

неякухайные ветра → **краевые тайлы** → **одиночные якухай**

Для рук с очевидными яку (В):

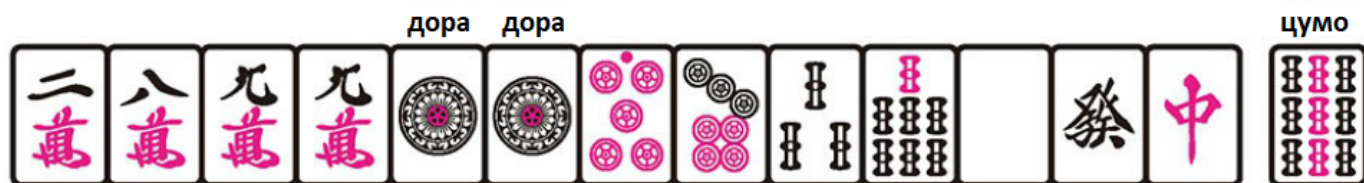
одиночные якухай → **краевые тайлы** и **неякухайные ветра**

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 – наша цель, 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 якухай, 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 *ментально* сделать правильный выбор.

Момент 4. Якухайная пара – это потенциал на хоницу



Стартовая рука, пара востоков – якухайная. Что сбросить?

В заключительном моменте о стартовых руках мы продолжаем рассматривать третью категорию (С) – руки с потенциалом на яку. В примере выше ни в коем случае нельзя сбрасывать два тайла: **хаку** и **чун**. Потому что, получив вторую якухайную пару, мы можем перестроиться в хоницу и собрать манган.

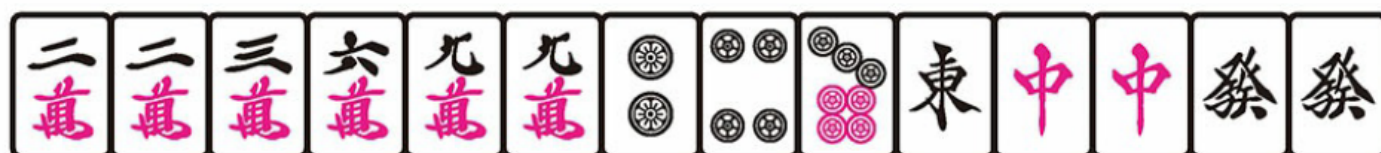
Знакомым с коллекционными карточными играми читателям наверняка приходилось сталкиваться с так называемыми "сломанными" картами – картами, которые имеют невероятно мощный эффект с явно заниженной стоимостью использования. "Ломают" такие карты внутриигровой баланс, поэтому их часто запрещают к использованию или меняют их характеристики в худшую сторону тем или иным образом чтобы ослабить. Популярный ход – добавить в новом наборе карт несколько "сломанных" и заставить тем самым игроков потратить больше денег. По молодости, было дело, я потратил на картонки пару миллионов йен...



Некоторые истории "успеха" лучше держать при себе.

Ах да, я же писал о маджонге. Так вот, в маджонге есть пара "сломанных" яку – это таняо и хоницу. Якухай, тойтой, чанта, иццу – все эти яку вы можете встроить в хоницу, стоимость руки легко достигает мангана, а при сборе часто сохраняются более-менее безопасные тайлы, в том числе в агрессивно открытых руках. Чрезвычайно удобное и приятное в сборе яку по любым параметрам.

Посмотрите на эту руку:



Любой игрок отлично знает, как её нужно собирать!



*Ещё бы, сбрасываешь все масти кроме **манов** и выигрываешь.*

Но это скучный пример, подобную руку все игроки будут собирать одинаково.

Где появляется разница, так это в случаях, когда хоницу совсем не очевидно.

Вернёмся же к стартовой руке из первого примера:



Имея в стартовой руке якухайную пару, вы должны *моментально* задуматься о сборе хоницу. Нет, я не утверждаю, что все подобные руки должны в итоге собираться исключительно как хоницу. Всё решат первые два-три взятия со стены: получаем пару к одиночному якухайному тайлу или улучшаем формы в пинах – это прямая дорога к хоницу, в ином случае напроць о нём забываем и собираем чанту или просто якухай в зависимости от ситуации. Но отказываться здесь от потенциала на хоницу первым же сбросом недопустимо, поэтому начать следует со сброса **5 ман**.

В маджонге одни игроки собирают манганы, а другие мешают им это делать.

Это знаменитое изречение, впервые опубликованное в учебнике маджонга Фукучи Макото, – одна из вечных и непререкаемых истин риичи-маджонга.

Чтобы чаще быть на стороне собирающих манганы, научитесь бережно сохранять потенциал на хоницу на начальном этапе сбора. Но когда этот план не сработал, не забывайте помешать другим игрокам собрать дорогие руки, это не менее важно.

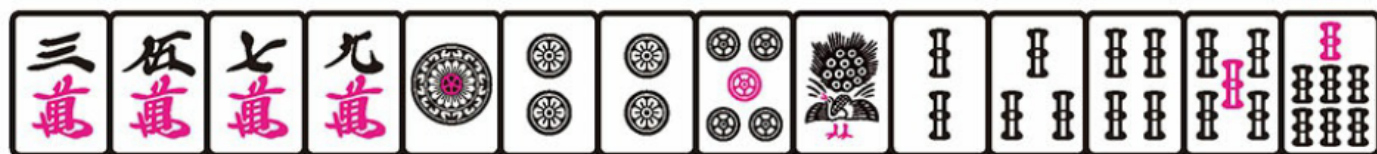
Подведём итог по моментам 2-4 о стартовых руках:

Обычная рука	С очевидным яку	С потенциалом на яку
Порядок сброса: Шомпайные неякухайные ветра Краевые тайлы Одиночные якухай	Сразу сбрасываем тайлы, которые не встраиваются без разрушения яку (например, одиночные якухай в пинфу).	Сохранить потенциал на яку важнее, чем собирать максимально эффективно. Якухайная пара на старте – это возможность собрать хоницу.

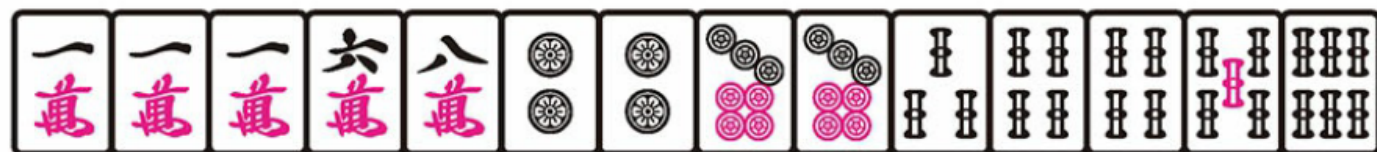
Момент 5. Следите за количеством пар в руке

Формы из тайлов, которые можно встретить в маджонге, так многообразны и порой сложны для понимания во многом из-за существования пары. Одна пара необходима в любой выигрышной руке, но не две или три. При этом формы редко развиваются "вертикально" (получением пары к одиночному тайлу, третьего к паре), поэтому становится крайне важно аккуратно обращаться с парами, которые в руке уже есть.

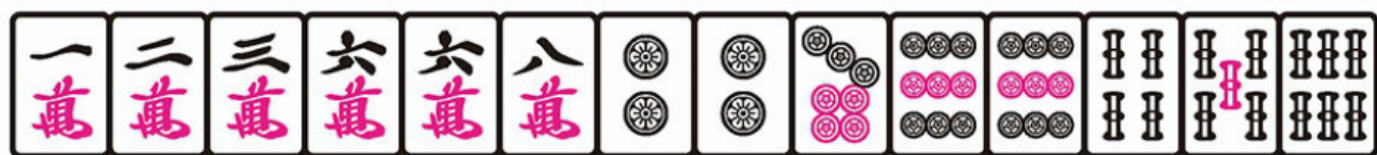
Рассмотрим несколько примеров, обращая пристальное внимание на пары:



Пара в руке всего одна – **2 пин**. Форма **122 пин** хорошая, поэтому её хочется оставить, но всё же следует закрепить пару, сбросив **1 пин**. Именно этот ход наиболее стабилен, поскольку при заходе **3 пин** мы получаем сянцу **123 пин**, но остаёмся без пары – рука на самом деле не развивается.



Пары две: **2 пин** и **7 пин**. Такая форма считается сильной: когда одна из пар становится анко, то закрепляется вторая, а также возможен сценарий развития, при котором одна из пар преобразуется в рянмен при получении соседнего тайла. Основываясь на этой теории, правильно будет оставить сильную форму из двух пар и сбросить **8 ман**.



В этот раз пар три: **6 ман**, **2 пин** и **9 пин**. Форма с тремя парами откровенно слаба. В этом можно убедиться, просто посчитав число укеире: после сброса **8 ман** или **7 пин** руку выводят в темпай 10 тайлов 4 видов, а после сброса **6 ман** или **9 пин** – 12 тайлов, на два больше. Правильным сбросом будет **6 ман**, в этом случае ожидание в темпае будет в краевых тайлах и можно рассчитывать на определённый эффект от раннего появления **6 ман** в дискарде.

Хотя форма с двумя парами сильная, следует помнить, что в собираемой в открытую руке ценна возможность объявить пон, поэтому большое количество пар может быть полезно. А когда пар в закрытой руке четыре или пять, часто следует переключиться на сбор читойцу или тойтоя.

Подведём итог:

1 пара → закрепляем, играем стабильно

2 пары → держим, форма хорошая

3 пары → разрушаем одну из пар

4 пары → рассматриваем читойцу или тойтой

Задумавшись над сбросом, обратите внимание на количество пар в руке. Наверняка вы *ментально* увидите какой из тайлов не нужен.

Момент 6. В любой непонятной ситуации играйте в пять блоков

Недавно среди профессиональных игроков активно обсуждался такой пример:



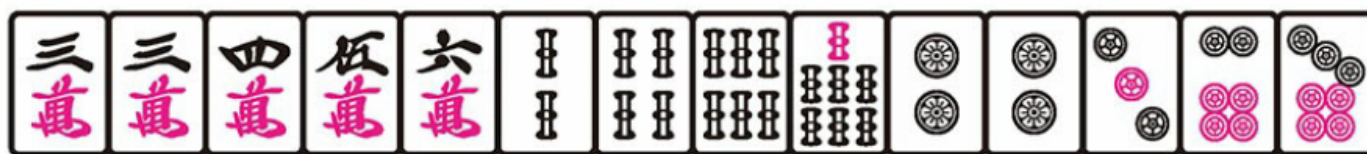
Что сбросить?

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 таяно.
- 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.

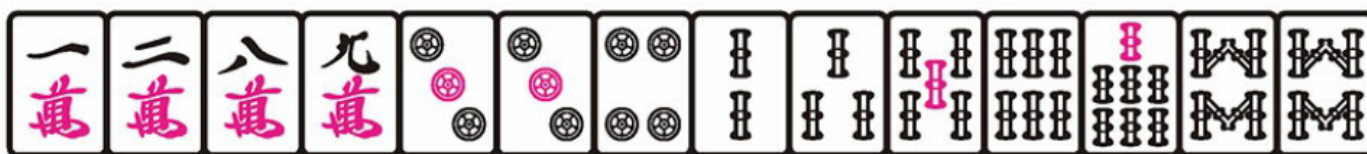
Типичный пример для игры в пять блоков:



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 и шантен – 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.



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

Вернёмся к первому примеру:

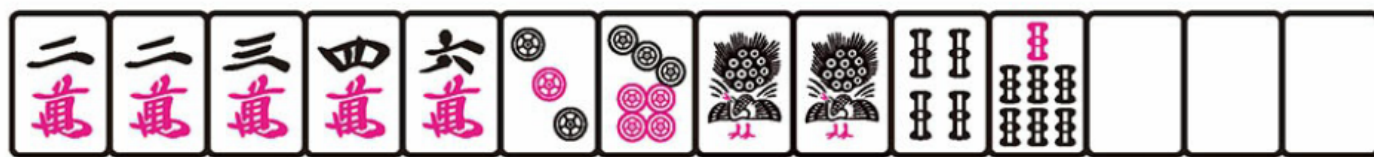


Как я объяснил выше, играть в пять блоков эффективнее. Настоящая проблема здесь в выборе формы, которую мы будем разрушать. Рянмены **34 ман** и **34 пин** одинаковые, а в **со** мы бы не отказались получить дору **7 со**. И тут следует заметить, что заход доры после сброса **9 со** нас вполне устраивает – 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.

Момент 7. Сбрасывайте одиночные судзи к другим тайлам в руке



Помните этот пример из первого момента?

Тогда я уже объяснил, что сброс **4 со** лучший не просто потому что тройки и семёрки лучше четвёрок, а потому что присутствие в руке **1 со** и **7 со** "смягчает" потери при получении **2356 со**.

Можно сформулировать простое правило, которое позволяет быстро прийти к выбору такого же сброса:

Сбрасывайте одиночные судзи к другим тайлам в руке.

Эти тайлы неэффективны из-за пересечения укеире с другими тайлами и формами. Пара примеров:



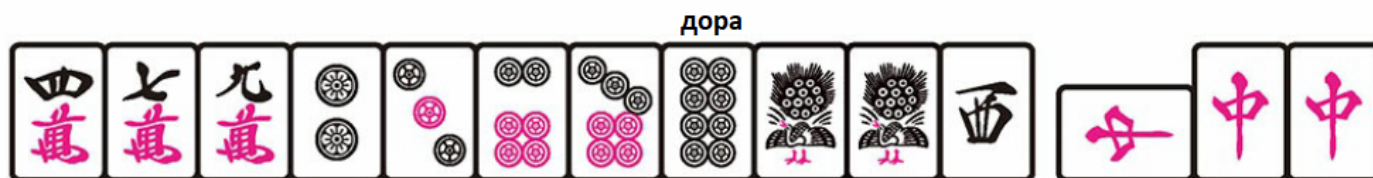
Если вам придётся сбрасывать одну из восьмёрок из такой формы, но выбор должен пасть на **8 пин**, потому что в руке уже есть её судзи – **5 пин**.



Если сбросить из этой формы **1 со**, то заход **2 со** будет весьма неприятен, однако сброс **1 пин** подобных последствий не имеет. Всё благодаря присутствию "далёкого" судзи – **7 пин**, после захода **2 пин** просто образуется канчан **57 пин**.

Запомните это простое правило и *моментально* используйте его хоть в каждой сдаче.

Момент 8. О ценности и стоимости тайлов



Шестой ход, сразу после объявления **чуна**. Оставить ли безопасный **запад**?

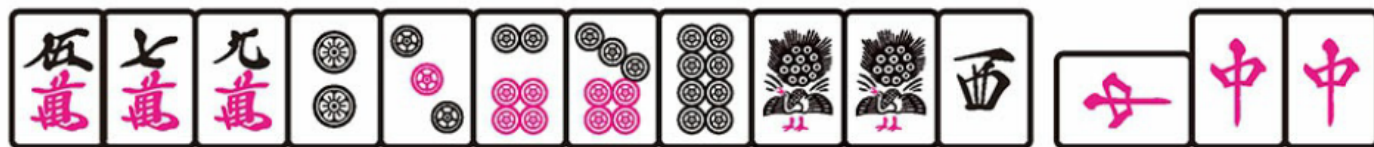
Если нет причин выиграть руку во что бы то ни стало, нужно сбрасывать из этой формы **4 ман** и держать безопасный тайл. Несомненно, такой ход – это потеря скорости. Но в маджонге тайлы имеют не только ценность – пользу, которую они могут принести, но и стоимость – возможную потерю очков из-за удерживания этих тайлов в руке. Порой ценность тайла оказывается ничтожно мала по сравнению с его стоимостью.

Посмотрите ещё раз на пример выше: после сброса **4 ман** в пепел обращаться в пору разве что при заходе **3 ман**.



Не злоупотребляй обращением в пепел, феникс ты наш.

При заходе **5 ман** образуется рянкан **579 ман**, потери минимальны:



Если вы запомнили материал прошлого момента, то знаете, что эффективность **4 ман** снижена из-за присутствия в руке **7 ман** в канчане **79 ман**. При этом у вас за столом три противника, и скорее всего **4 ман** – крайне опасный тайл. Ценой незначительной потери скорости, вы можете сбросить малополезный и опасный тайл на ход раньше. Все сильные игроки отличаются умением вовремя принимать подобные решения.



Чем дешевле ваша рука, тем важнее играть именно так.

Однако заикливаться на одной только стоимости тоже вредно, при заходе ценных улучшений – например, любой пары в формы **79 ман** или **23 пин** – выбираем более эффективный ишантен и сбрасываем **запад**.

Рассмотрим ещё один пример:



Ситуация более очевидная, поскольку и в контексте скорости польза от **4 ман** весьма сомнительна. Пон на **9 ман** или **8 со** явно быстрее. Часто приходится делать вывод на основании сравнения ценности и стоимости тайлов, но здесь смысл держать опасный тайл просто отсутствует – *моментальный сброс*.



Когда ясна итоговая форма руки, держать стоит только ценные тайлы.

Безопасные тайлы имеют ценность не только при обороне: мы один ход можем без риска улучшить свою руку в условиях атаки противника, то есть с хорошей рукой мы получаем прекрасный шанс контратаковать, а это крайне важно на дистанции в один ханчан (типичная ситуация для тенхо). Именно ради того, чтобы чаще выигрывать, не пренебрегайте безопасными тайлами.

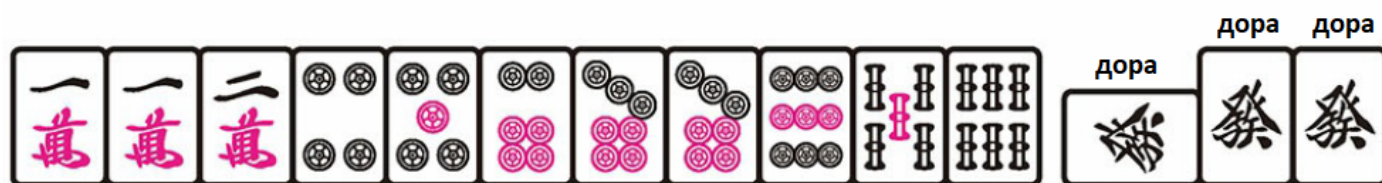
О тайлах, которые могут быть полезны при сборе руки, я рассуждаю как о женщинах: отношения из разряда "может быть что-нибудь и получится" не стоят потраченных времени и денег, но подумав "хочу быть именно с ней" следует идти напролом, не жалея сил.



От тебя такие романтические слова трудно воспринимать всерьёз...

Вот не надо! Ничем хорошим они обычно не заканчивались, но это не отменяет факта, что в романтических отношениях у меня огромный опыт! Как и в маджонге, между прочим. И я рекомендую всегда тщательно сравнивать ценность и стоимость тайлов в вашей руке.

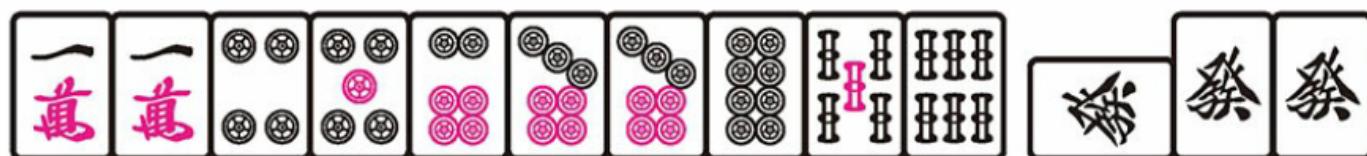
Момент 9. Смягчайте потери



Ишантен с тремя дорами. Что правильно сбросить?

Обычно рассуждают так: пенчан **12 ман** хуже канчана **79 пин**, да и ожидание на **8 пин** лучше ожидания на **3 ман**, – и сбрасывают **2 ман**. Однако правильно сбросить **9 пин**.

После сброса **2 ман** из этой руки заход **3 ман** – это чистая потеря, но заход **8 пин** после сброса **9 пин** хотя и вызывает реплику "Вот так и знал!", но всё же улучшает форму в пинах:



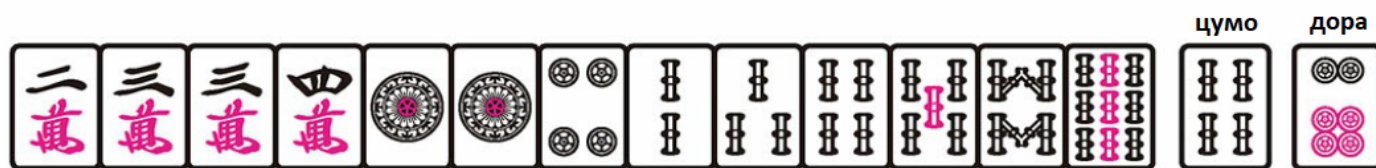
Форма трёхстороннего ожидания сильна даже с учётом фуритена, поэтому выгоден и "неправильный" заход, соответственно, потери от сброса **9 пин** меньше.

Я частенько надеваю футболки наизнанку, но когда мне на это указывают, то с улыбкой победителя заявляю: "Так и было задумано!" Этот приём ещё никогда меня не подводил!



Ага, конечно.

Момент 10. Не сбрасывайте опорные тайлы



Рука на пятом ходу. Что сбросить?

Герой первого момента Виктор признал свою ошибку и теперь уверенно сбрасывает из подобных рук изолированный тайл – **4 пин**. Но почему-то приближается к 5 дану.

Как же так? Правила сбора от **zeRo** не работают?

Нет, работают. Однако слепо им следовать не всегда правильно, поскольку из любых правил существуют исключения. Некоторые тайлы лучше не сбрасывать вопреки любым изложенным ранее правилам. Это "опорные" тайлы, которые бывают двух видов:

- ① тайлы, которые сильно улучшают укеире
- ② тайлы, которые сильно увеличивают стоимость руки

К первому виду можно отнести **3 ман** из формы **2334 ман** или **3 ман** и **6 ман** из формы **3456 ман**. Они имеют повышенную ценность, поскольку вокруг этих тайлов в два раза чаще, по сравнению с обычными изолированными тайлами, образуются рянмены и превосходящие их формы.

Типичный опорный тайл второго вида – **4 пин** из примера выше.



4 пин не только встраивается в саншоку 234, но и может использоваться в сунцу с дорой **456 пин**.

Рассмотрим несколько примеров:



Если думать только о сбросе изолированного тайла, то в этой руке не нужна **1 пин**. Но **1 пин** – это опорный тайл, позволяющий собрать иццу. Поэтому правильно сбросить **9 со**: таким образом мы отказываемся от укеире на риичи номи, получаем взамен укеире на манган (**2 пин** и **6 пин**) и имеем возможность быстро завершить сдачу, открыв пон **чунов**. Отличное решение, позволяющее либо заработать много очков, либо лишить противников такой возможности.



Сбросив по инерции изолированную **6 пин**, мы теряем отличную возможность собрать танпин – опорный тайл ценностью в два хана. При сбросе **1 пин** мы, опять же, теряем укеире только на риичи номи, сохраняя шанс на дорогую руку.

Не стоит забывать и приём из прошлого момента: при заходе **3 пин** – "Всё по плану!" – собираем саншоку 234, не беспокоясь о фуритене.



Ох уж эти твои планы...

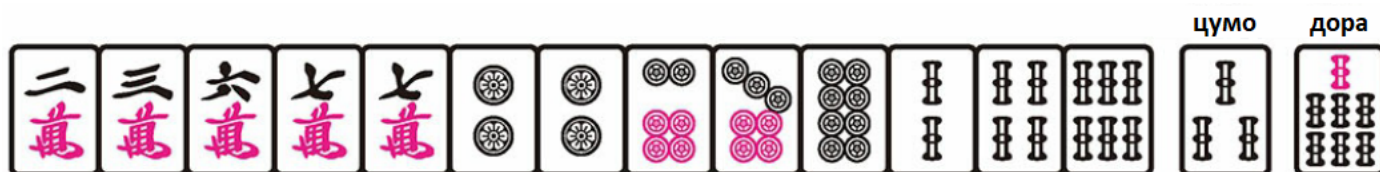
Чтобы жить не нужны ненадёжные связи, только прочные (как опорные тайлы) важны по-настоящему!



Ты обычно сидишь в одиночестве.

А я изолированный тайл! ... Стоп, это что за наезд был?

И последний пример:



На первый взгляд, перед нами "кандзен ишантен" и трудно требовать от руки больше. Однако **7 ман** добавляет укеире только на риичи номи: от такого бесполезного укеире можно и отказаться в пользу сохранения опорного тайла **6 со**, поскольку с саншоку 678 эта рука может стоять ханеман или байман. Очевидно, что разница в стоимости имеет колоссальное значение.

Сбрасывайте изолированные тайлы, стремитесь к наиболее эффективному ишантену, но не упускайте хорошие опорные тайлы. Научитесь *ментально* выбирать лучший сброс из любой руки. А куда направить освободившиеся ресурсы и время я расскажу в следующих главах.



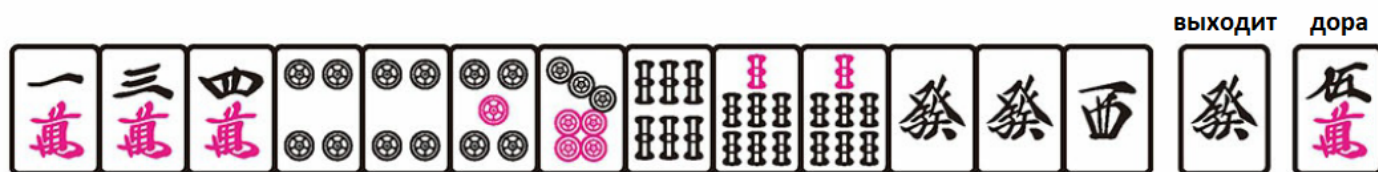
Начальный курс окончен. Далее – материал высокого уровня!

Глава 2

Раскройтесь! Моментальная игра в открытую

В манге о маджонге часто можно увидеть красивые закрытые руки с риичи, однако в реальности половина сдач выигрывается в открытую. Поэтому умение правильно и вовремя открыть руку необходимо для достижения высоких результатов. По аналогии с предыдущей главой, мы будем изучать правила, которые должны стать "стержнем" вашей игры в открытую, сделав её максимально быстрой и точной.

Момент 11. Три принципа игры в открытую



Первый восток, вы не дилер. На первом кругу вышел **хацу**. Объявлять ли пон?

Как понять подходит ли рука для того, чтобы открываться? По моему мнению, игра в открытую должна соответствовать трём принципам:

- ① Быстро.
- ② Дорого.
- ③ Безопасно.

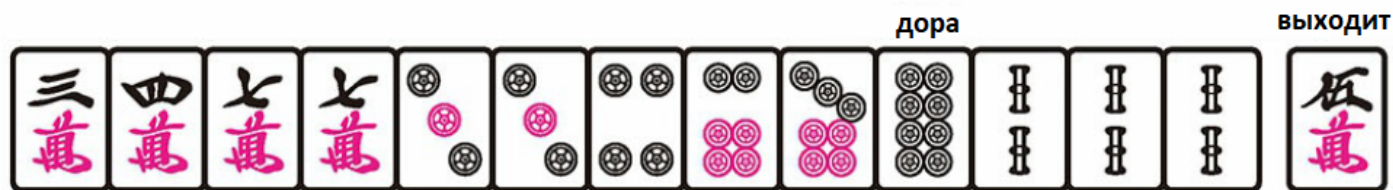
Если рука не подходит хотя бы по одному из принципов, то открываться не стоит.

Открывшись с рукой из примера выше, вы достаточно часто сможете выиграть сдачу, однако против чужого риичи вас ожидает настоящий ад: ни рисковать без стоимости, ни защищаться центральными тайлами в маджонге не особо интересно.

Пон **хацу** делает эту руку немного быстрее, но и только – лучше пропустить.

Чтобы улучшить свои навыки, для начала, запомните три принципа игры в открытую.

Момент 12. Не открывайтесь с хорошими руками



У вас такая рука на пятом кругу. Слева выходит **5 ман**. Объявите ли вы чи?

С открытием рука точно будет быстрой, поскольку это темпай с ожиданием в рянмен. Но в маджонге не важно *насколько* быстрее чем у противников собирается ваша рука, выигрывать чуть раньше и чуть дороже – уже идеальный результат. Браво открываться в темпай на 2000 очков, когда вокруг медленные руки, не так уж и выгодно.

В современной теории часто подчёркивают, что руку следует улучшать в закрытую до ишантена, а после этого открываться и выходить в темпай. Однако я предлагаю вам посмотреть с другой стороны: если рука уже в ишантене, то есть ли вообще смысл её открывать?

При выполнении двух условий, открываться действительно не нужно:

① **Возможен быстрый темпай в закрытую.**

② **Открытие сильно удешевляет руку.**

Рука из примера в открытую стоит 2000 очков, а в закрытую с риичи – не меньше 5200. В подобных ситуациях предпочтительнее играть в закрытую, особенно если возможны яку, которые в открытой руке пропадают (пинфу, ипейко).

Маджонг – не такая уж и яркая игра, шансов собрать дорогую руку за ханчан обычно бывает один или два. Даже в плотной борьбе, не упускайте возможность заработать решающее преимущество.

Момент 13. Открывайтесь с плохими руками



Первый восток, вы на западе. На втором кругу выходит **хацу**. Объявите пон?

Надо объявлять, скажу я вам. Давайте вспомним три принципа открытых рук:

① **Быстро?** → Нет.

② **Дорого?** → Нет.

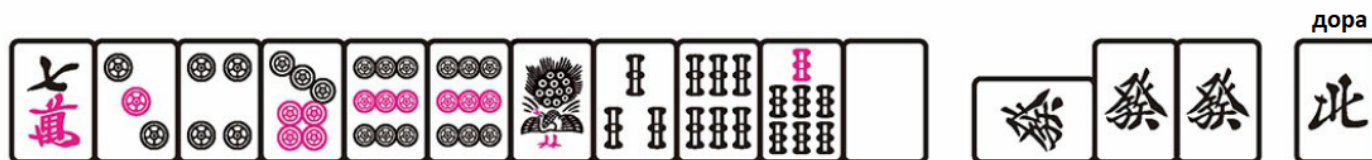
③ **Безопасно?** → ?

Но объявлять всё равно надо. Потому что получить хороший темпай в закрытую будет сложно, равно как и найти в этой руке высокую стоимость. В такой ситуации остаётся только мешать противникам собрать дорогую руку.



Помешать противникам выиграть дорогие руки тоже важно. Но почему соответствие третьему принципу под вопросом?

Мы имеем право открываться с такой рукой именно потому, что уровень безопасности остаётся под контролем.

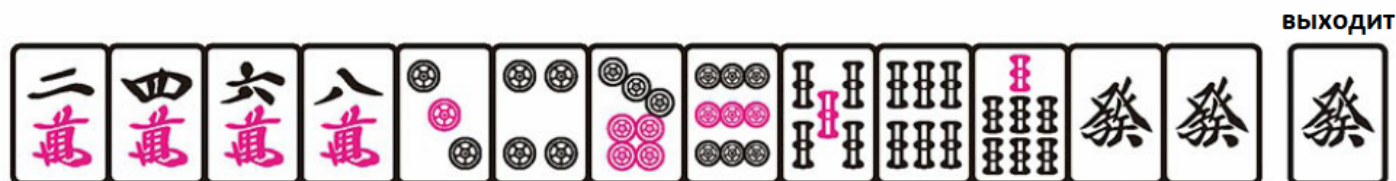


Открыв пон **хацу**, оставляем в руке **хаку** (считаем, что в этом примере он безопасный). Для эффективного сбора нам куда полезнее **7 ман** или **7 пин**, но сбросить нужно одну из них: цель данной руки – без лишнего риска для себя помешать противникам.

Другой аспект контроля безопасности в этой руке – решение о втором открытии. Если ситуация за столом выглядит опасной с учётом состава нашей руки, то объявление чи из рянмена **67 со** лучше пропустить. Вторым объявлением вообще желательно выйти в темпай или иметь после него руку с большим количеством безопасных тайлов.

Плохие руки без стоимости, которые можно собрать в открытую, выделяются на фоне других. Совсем отказываться от их сбора может оказаться слишком дорого, поэтому стремиться к победе в сдаче нужно, но максимально безопасным путём.

Момент 14. Не открывайтесь, если в руке нет пары



Посмотрите на этот пример.

В прошлом моменте я рассказывал об исключении из правил – медленных недорогих руках, которые, тем не менее, нужно пытаться собирать в открытую, если доступен безопасный вариант сбора. В этот раз перед нами обратный пример – рука, которую открывать категорически запрещено. Причина в том, что после объявления **хацу** в этой руке не останется ни одной пары.

Как я уже упоминал ранее, тайлы в маджонге взаимосвязаны таким образом, что "вертикальное" развитие форм намного менее вероятно, чем "горизонтальное". Объявив пон **хацу** и сбросив на выбор **2 ман**, **8 ман** или **9 пин**, мы теряем не только укеире разрушенного канчана, но и улучшение при заходе пары к этому тайлу. Чем короче закрытая часть руки, тем сложнее будет получить в ней новую пару потом.

Когда есть "запасные" пары, открываться уже гораздо проще:



При розыгрыше руки в открытую полезно иметь много пар.

Закрепим материал:

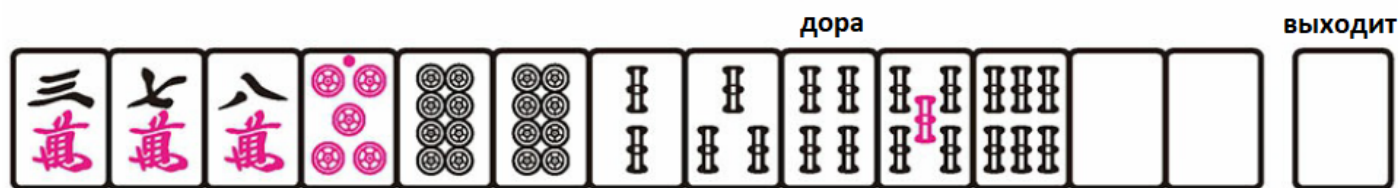
Открытые руки должны быть *быстрыми, дорогими и безопасными*.

Не следует открываться:

- из хорошего ишантена
- с потерей стоимости
- если в руке не останется пары

Сделайте эти правила "стержнем" для принятия решений о необходимости открывать руку и ваши объявления станут максимально точными и своевременными.

Момент 15. Слева – пропуск, справа – пон



На третьем круге есть возможность объявить пон – вышел первый **хаку**. Открываться? После пона это быстрая рука с хорошими формами, однако теряется стоимость.

Рука сама по себе допускает оба решения, поэтому необходимо ориентироваться по ситуации. В качестве одного из факторов я предлагаю учитывать позицию за столом игрока, который сбросил данный тайл. Это имеет смысл, поскольку при объявлении **хаку** слева пропускаем взятие со стены только мы, а справа – ещё два игрока.

Поэтому правило такое: **Слева – пропуск, справа – пон**



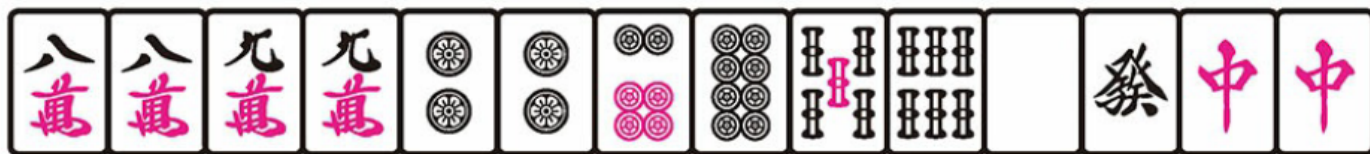
Звучит не очень-то убедительно.

Да, больше похоже на какое-то заклинание. Однако, при ближайшем рассмотрении, у такого подхода есть ещё несколько обоснований. Во-первых, одиночные якухайные тайлы в начале игры часто держат: пропустив первого **хаку** слева, вы ничего не теряя берёте тайл со стены, а потом другой игрок сразу сбрасывает второго. Это работает и в обратную сторону: справа выходит первый **хаку** – пропускаете – сразу же сбрасывают второго, в итоге вы просто подарили лишнее взятие одному-двум игрокам. Во-вторых, объявление на втором якухайном тайле после пропуска первого (когда это заметно) – сигнал другим игрокам, что рука у вас не очень хорошая. Факт появления информации подобного рода может иметь разный эффект, однако он обычно складывается с тем, насколько выгодно было сделано объявление.

Если основные принципы открытий не дают чёткого ответа, то принимайте решение об объявлении по простому правилу: слева – пропуск, справа – пон.

Момент 16. Рывок в тойтой

В этот раз я передам вам свою секретную технику!



Что сбросить из этой стартовой руки?

По какой-то причине игроки быстро и просто принимают решение о сборе хоницу, но долго думают и не решаются собирать тойтой, хотя делать нужно почти то же самое. Если в руке пять пар (или анко), то никто уже особо не сомневается. Но когда их только четыре? Часто в этом случае выбирают стандартный сбор по эффективности, забывая, что предназначен он в первую очередь для сбора пинфу, и для читойцу или тойтоя не очень-то и подходит.

В этой руке рывок в тойтой начинается со сброса рянмена **56 со**. Пар в руке четыре, поэтому материал для последнего блока придётся подобрать уже по дороге.



Где же эта дорога, на которой валяются блоки для тойтоя?

Ничего необычного, на самом деле. Мы же оставим в руке изолированную **1 пин** на раннем этапе сбора хоницу в пинах в надежде на заход соседнего тайла? Принцип практически такой же. С той лишь разницей, что получить пару или третий тайл вида сложнее. Поэтому важно оставлять в руке тайлы, к которым будет просто получить пару или объявить потом пон. По мере возможного, безопасные или увеличивающие стоимость тайлы тоже не помешают.



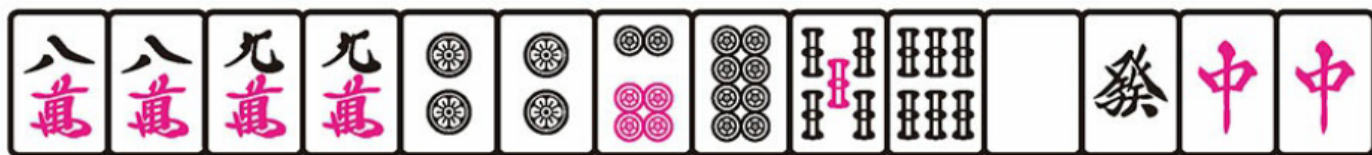
А конкретнее?

Шомпаи лучше уже выходивших тайлов.

Краевые тайлы лучше центральных.

Якухайные тайлы ещё лучше, чем краевые.

Вернёмся к примеру:



Пары **8 ман**, **9 ман** и **2 пин** – краевые, легко объявить пон. Благодаря паре **чунов** видна стоимость порядка 5200. Идеальные условия для рывка! Если собирать обычную руку, то получится якухай номи на 1000 очков. Если при сборе тойтоя оставить рянмен **56 со**, то в темпай можно выйти с сямпоном на центральный тайл и соответственно низкими шансами выиграть. Лучше сразу нацелиться только на тойтой: стоимость выше, легко держать безопасные тайлы.

В этой руке стоит особо отметить форму **8899 ман**: если получится объявить один пон из неё, то обычно и второй не заставляет себя ждать. Стоит иметь в виду, что тойтой, в отличие от хоницу, не ограничен единственной мастью, поэтому зачастую доставляет огромные проблемы игрокам, которые пытаются защищаться или просто удерживать полезные вам тайлы.

Рывок в тойтой – фамильная техника моей семьи, которая долгое время передавалась из поколения в поколение. Но теперь к ней можете прикоснуться и вы. Посмотрим же чей рывок лучше!

Играя подобным образом, можно порой оказаться в неприятной ситуации – ишантене с двумя-тремя открытыми сетами. Не забывайте держать безопасные тайлы, тогда вам возможно удастся перейти в оборону.



Новая техника: рывок из тойтоя!

Момент 17. Рывок в тойтой с первого хода



В одном из недавно сыгранных ханчанов я получил такую стартовую руку. Что бы вы сбросили первым ходом? Я выбрал сброс **6 ман**.

Напомню благоприятные условия для рывка в тойтой:

- ① Четыре пары в ранней стадии сдачи.
- ② Видна стоимость от 5200 очков в открытую.
- ③ Три из пар – краевые (1289) или пары достоинств.

Если эти условия выполнены, то обязательно стоит подумать о рывке в тойтой.



Предложенная рука третьему условию не соответствует.

Да, формально. Но она чрезвычайно медленная при сборе по эффективности, поэтому я сразу переключился на более реалистичный сбор читойцу или тойтоя. Если наоборот – удовлетворяющая условиям рука выглядит быстрой при сборе по эффективности, то лучше от тойтоя отказаться.

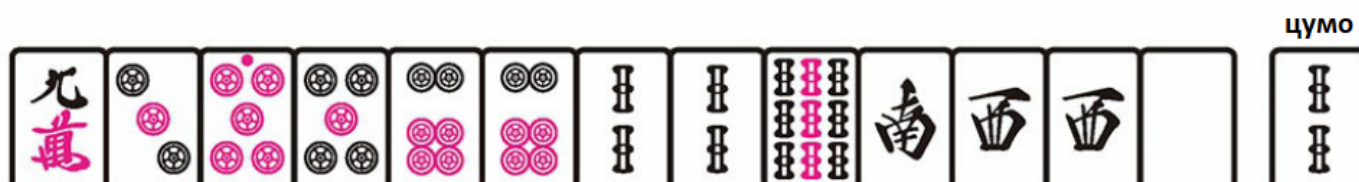
В начальной стадии сдачи справедлив приоритет тайлов из прошлого момента:

Шомпаи лучше уже выходивших тайлов.

Краевые тайлы лучше центральных.

Якухайные тайлы ещё лучше, чем краевые.

Между **6 ман** и **9 ман** колоссальная разница если не по шансу получить со стены пару, то по шансу объявить потом пон. Кроме того, **9 ман** – явно более безопасный тайл. Поэтому я сбросил **6 ман**, а на следующем кругу:



Получить пару к одиночному тайлу было бы приятнее, но и анко пригодится.

И здесь обратите внимание на неотъемлемую часть рывка в тойтой, без которой эту технику не отнести к высокому уровню.

цумо

南 北 九萬 六萬

цумо

Момент 18. Условие объявления кана



Восьмой круг. На столе уже есть риичи от одного из противников.

И тут заходит четвёртый **чун**. Может быть... кан?

Единственное по-настоящему важное условие:

Если шанс выиграть руку высок – объявляйте кан!

Многие игроки не задумываясь сбросят против чужого риичи безопасного **чуна**, но это растрата. После кана мы вытаскиваем тайл замены, на котором может быть риншан, добавляем в игру кандоры и получаем дополнительную стоимость в фу – нет смысла упускать такую выгоду в благоприятной ситуации.

Форма ожидания в примере хорошая, чего нельзя сказать наверняка о противнике, который объявил риичи. Если шанс выиграть выше (хотя бы 60 против 40), то не стоит отказываться от возможности увеличить стоимость своей руки. В конце концов, кан – это не риичи. Мы всё ещё можем перестраиваться, сбрасывая безопасные тайлы, или вообще уйти в оборону под конец сдачи.

При стоимости руки 1000-3900 положительный эффект от кана вполне окупает риск. Правда, если ваша рука дорогая и без кана, вы лидируете по очкам или риичи было от дилера, то может быть и не стоит...



Похоже, условие не такое уж и единственное.

Момент 19. Кан в медленной руке



Медленный ряншантен без гарантированного яку. Дополнять ли пон до кана?

По классике, с объявлением кана следует подождать до темпая, в крайнем случае до ишантена. Однако я считаю, что это не всегда правильное решение.

Темпай, ишантен, ряншантен, саншантен... От кана на каком из этапов развития руки получается больше всего пользы? Кан даёт взять тайл замены – это дополнительное взятие со стены. А чем хуже рука, тем больше положительный эффект от получения нового тайла. Поэтому, когда недостаточно форм под сету, я рекомендую объявить кан сразу и продолжать выстраивать руку с учётом кандора. С тайлом из риншана это будет сделать намного проще.

В этом примере категорически нельзя оставлять **1 ман** в руке без объявления кана и сбрасывать, например, **9 со**. При этом уменьшается и без того скудное укеире. Лучше тогда уж просто сбросить **1 ман**.

Когда рука совсем плохая, конечно, лучше не рисковать с объявлением кана. Но если она всего лишь медленная, как в этом примере, можно использовать кан как способ приблизиться к выигрышу сдачи.

Момент 20. Хоницу начинается с чи



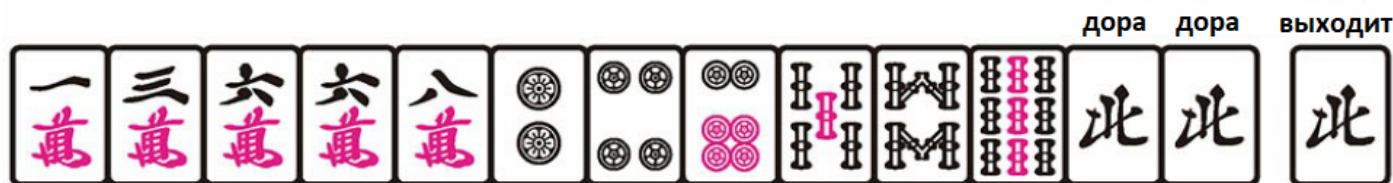
Рука с очевидным хоницу. С каких тайлов вы бы начали открываться?

Вполне естественно будет открыться с первого **чуна**, равно как и пропустить первый **запад** (если это не якухай). Но что насчёт объявления чи?

Чи можно объявлять только с игрока слева – возможностей может представиться не так уж и много, поэтому при сборе хоницу желательно первым объявлением открыть именно чи. Посмотрите ещё раз на руку в примере: есть пары **западов** и **чунов**, сунцу **234 ман** и рянкан **468 ман** – это только четыре блока. Чтобы получить материал для пятого, нужно использовать любую возможность открыть чи: не только **1357 ман**, но и **24 ман**. В руке могут оставаться не очень хорошие формы, но на это до определённой степени следует закрыть глаза.

Первым делом – объявить чи, потом – объявить якухайный пон, пока противники ещё не очень боятся сбрасывать достоинства. Таков наиболее частый сценарий успешного сбора хоницу.

Момент 21. Формула блефа



Рука на четвёртом круге четвёртого востока.

Вы дилер и идёте на первом месте с 39700 очков.



И что ты собрался делать с этим севером?

Моментальный пон! Важно не сомневаться.

На столе четвёртый круг, а в руке полный хаос и анархия. Ну, то есть саншантен без единой хорошей формы. При идеальном развитии событий эта рука – риичи с двумя дорами, но скорее всего риичи объявит другой игрок и нам придётся защищаться, а потом ещё и платить ему за цумо. Раз так, почему бы не показать противникам пон дор и заставить их выкручиваться из "опасной" ситуации?

После объявления придерживаем безопасные тайлы, а в дискарде изображаем сбор яку – хоницу или чанты. Для убедительности следует сделать и второе объявление, например, чи на **2 ман** или **7 со**. Против дилера с двумя открытыми сетами и тремя дорами уже мало кто станет рисковать – многие сломают руки при заходе первого небезопасного якухайного тайла.

Стоит иметь в виду, что этот приём эффективен только в начальной стадии сдачи. Ближе к середине уже могут найтись игроки с хорошими руками, готовые атаковать против пона дор.

Объявить пон дор без шансов на яку можно если:

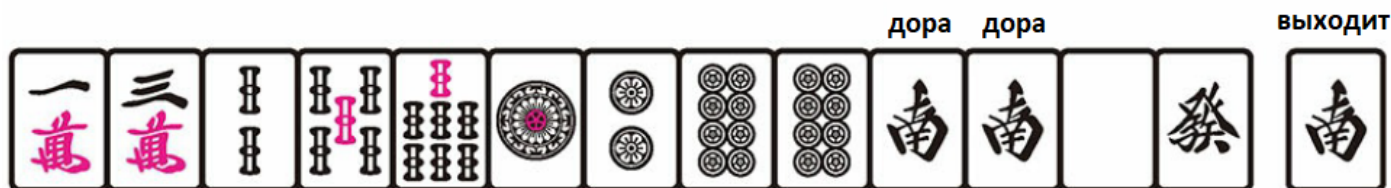
- ① Рука откровенно плохая.
- ② Доры – краевые тайлы или неякухайные ветра.
- ③ Идёт шестой или более ранний круг.



Больше похоже на обычные три условия, а не на формулу...

Зато как круто звучит: "Формула блефа от zeRo!"

Момент 22. Формула блефа +



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



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 **хакү** – 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 и по ходу сдачи от него есть польза: если кто-то из противников выраженно игнорирует угрозу, сбрасывая шомпайные якухайные тайлы 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.

Момент 23. Заключение по игре в открытую



Первый восток, вы на юге. Идёт 11 круг. Брать ли чи на **3 ман**?

Эту главу я начал с трёх принципов игры в открытую: быстро, дорого и безопасно. Потом речь шла про открытия из плохих рук, рывок в тойтой, блеф... Не могу сказать, что полностью раскрыл тему игры в открытую, ведь объявления сетов на самом деле дают игроку поистине огромный набор возможностей – например, можно сдвигать взятия со стены или сбивать иппацу.

Играть в открытую не настолько просто, чтобы заставить всех противников отступить одним объявленным сетом, но если приложить достаточно усилий, то можно взять в свои руки ни много, ни мало управление ситуацией за столом. Заставить противника открыться и вместо мангана выиграть каких-нибудь 2000 очков тоже выгодно.

Надеюсь, материал этой главы поможет вам играть в открытую более эффективно и, возможно, в большем числе ситуаций. Главное – не перестараться, потому что игра в закрытую не менее важна и дорогие руки обычно собираются именно так.



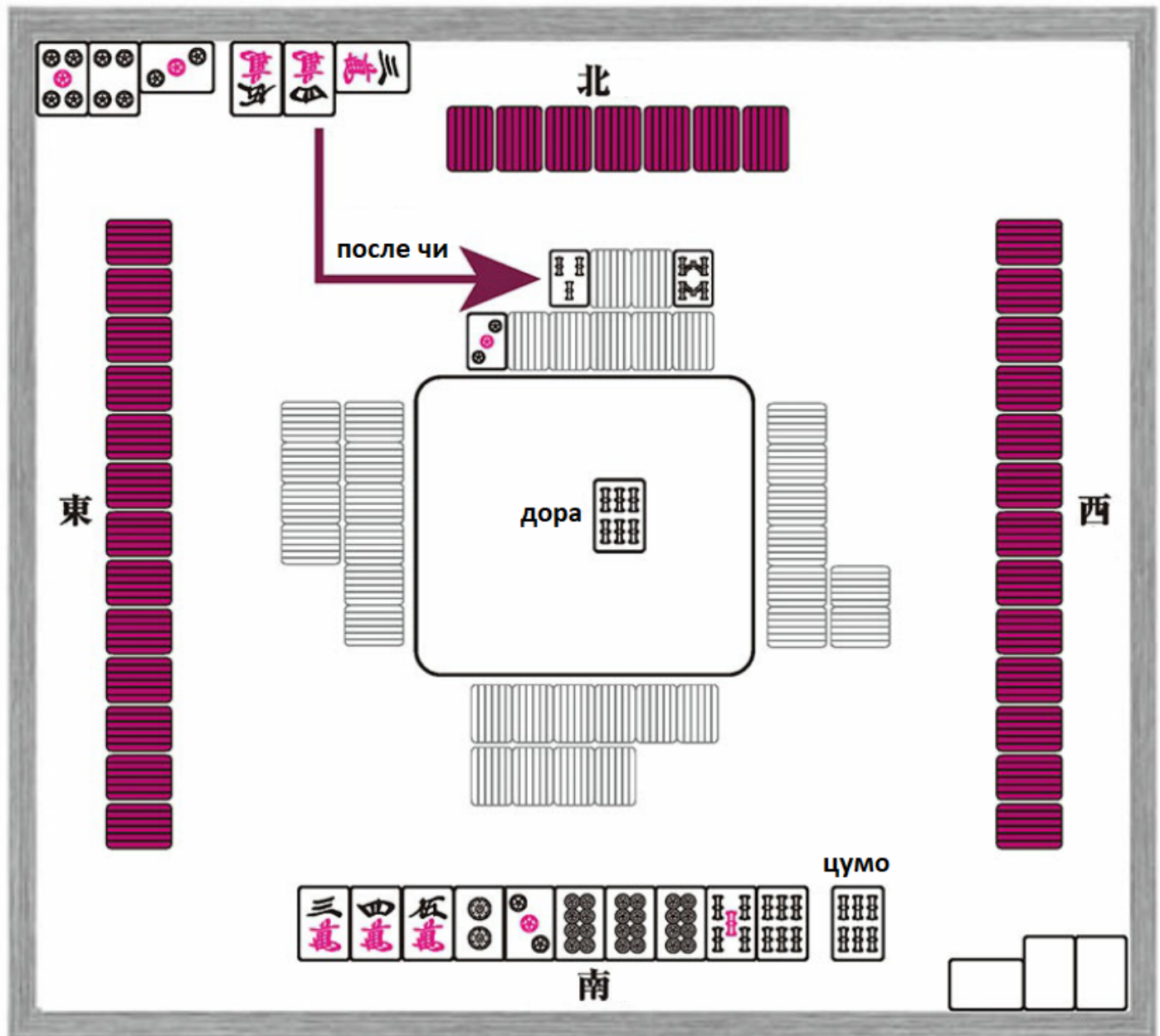
Ещё раз взгляните на пример. Эту руку всё ещё рано открывать даже на 11 круге, хотя ситуация уже пограничная: если другие игроки активно открываются, возможно пора выходить в темпай чтобы не проиграть по скорости. Если же игра идёт в закрытую, то с этой рукой лучше нацелиться на риичи танпин с акадорой.

Глава 3

Не сомневайтесь! Моментальный выбор между риском и отступлением

В первых двух главах речь шла в основном о сборе собственной руки, но в маджонге четыре игрока за столом – часто приходится сталкиваться с ситуацией, когда один из противников на шаг впереди. Важно выдерживать правильный баланс между риском и переходом в оборону в подобных условиях.

Момент 24. С хорошей рукой – рискуйте



Десятый круг, вы получили вторую дору – темпай на 3900 при сбросе **5 со.** Что делать?

Проблема в том, что игрок напротив только что объявил чи **345 ман** и сбросил **3 со**. Мой ученик Виктор прочитал статью о защите на сайте Тесудзи и знает, что сбрасывать матаги судзи **25 со** опасно. К тому же, при наличии напротив саншоку 345 и пары дор наброс может оказаться дорогим. Поэтому он разрушает руку, сбрасывая **3 пин**.

Однако мой выбор в данной ситуации – рискованный сброс **5 со**. Чем дольше человек играет в маджонг, тем с большим количеством ситуаций ему приходится сталкиваться, и особенно в память врезаются болезненные набросы в рон. Поэтому многие игроки отступают в случае опасности, толком не задумываясь о собственной руке. Но лишняя

боязнь набросить отрицательно сказывается на результатах – с хорошей рукой нужно найти в себе силы атаковать.



И всё же 5 со – весьма опасный тайл.

Не отрицаю. Но сколько стоит рука напротив? Максимум манган, но и 2000 – вполне вероятная стоимость. На ожидании в рямен на **25 со** тоже свет клином не сошёлся. Может быть там канчан на **4 со**, сямпон на **2 со** и что-нибудь ещё или вообще форма ожидания в другой масти. Атодзукэ якухай или нотен, в конце концов.

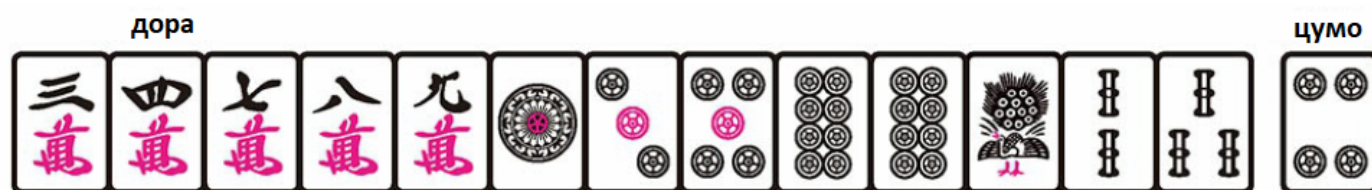
Думать об отступлении нужно когда:

- У противника явный темпай (риичи и т.п.)
- У противника явно дорогая рука (пон дор и т.п.)

В своей руке мы чётко видим 3900 с хорошим ожиданием – не время бояться, с этой рукой можно атаковать.

И научитесь спокойно относиться к набросам в рон в подобных ситуациях – это всего лишь небольшая комиссия с очков, которые вы сможете заработать.

Момент 25. Не даматеньте без веской причины



Первый восток, вы дилер. Темпай на пинфу с дорой.

Как правило, любой игрок объявит риичи с такой рукой. Но добавим деталей:

- идёт уже 14 круг
- у одного из противников два открытых сета – наверняка он темпай
- **5 ман** – гембуцу того игрока с открытыми сетами
- вы видите половину аутов ожидания **25 ман** в дискардах – 4 штуки

Появились сомнения? Уберите их обратно, это всё равно риичи.

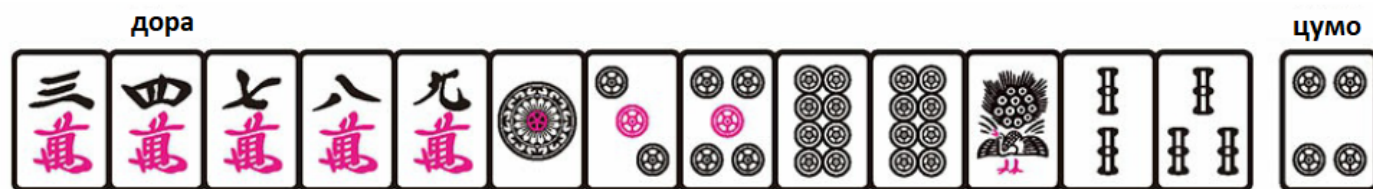
В современных учебниках по маджонгу так часто твердят "При любой возможности объявляйте первое риичи", что становится несложно принять захват инициативы за единственную полезную функцию риичи. К этому добавляется болезненный опыт: чужое цумо сразу после объявления риичи, упущенная победа в сдаче – противник оставил в руке тайл, который мог сбросить при даматене, а ещё "лучше" – набросил кому-то вашим гембуцу. В результате формируется негативный образ, который часто заставляет игроков выбирать даматен вместо объявления риичи.

Палочка риичи – это рискованная инвестиция, будьте готовы её потерять. Но выгода от роста стоимости при риичи с рукой в 1-2 хан огромна, а недостатки этого решения на деле не так уж и существенны.

Даматенить ради ренчана на дилере? Главное преимущество дилера – не ренчаны, а увеличенная в 1,5 раза стоимость выигранных рук. Какой даматен? Я говорил ранее – собирайте манганы, не упускайте шанс получить решающее преимущество.

Стена уже заканчивается? Да, шанс выиграть за несколько кругов невысок. Но может быть так, что с точки зрения другого игрока ваш выигрышный тайл не выглядит опасным. В памяти, конечно же, сидит воспоминание о полученной после риичи доре, которая полетела в какой-нибудь ханеман, но в реальности ничуть не реже игрок с хорошей рукой просто набросит вам в иппацу.

Половина аутов уже по дискардам? Ну и что? Если вы – гений чтения стены и состава чужих рук, то я, пожалуй, воздержусь от советов, но если рассуждать вероятностями, то граница – два живых аута.



Та же рука, когда вы на юге, а у дилера открыт пон дор и **5 ман** – его гембуцу.
Вот это уже совсем другая ситуация. Риск от объявления риичи огромный, да и шанс поймать из даматена **25 ман** хороший.

Если нет достаточно веских причин даматенить – объявляйте риичи!

Момент 26. Контрольные точки



Первый восток, вы на юге. Что сбросить?

Как автор этой книги, я крайне рад, если вы смогли дать моментальный ответ. Однако он неправильный. Точнее сам вопрос не имеет правильного ответа.

Допустим, это стартовая рука – превосходная, стоит заметить. Но если это состояние руки на 16 круг? В этом случае возможность выиграть сдачу под большим вопросом. Да, одна и та же рука на разных этапах сдачи имеет разную ценность, и чем ближе к завершению сдачи, тем меньше она становится. С каждым ходом вероятность темпая у противников повышается, а вероятность выиграть свою руку – снижается.

Рука из примера в начале игры имеет потенциал на хоницу, а при заходе **7 ман** – это риичи номи. Логично сбросить **8 ман** и пытаться собирать дороже, возможностей для этого предостаточно. Но в середине сдачи такое решение будет слишком медленным – нужно сбрасывать **хацу** и сохранять ишантен. Под конец сдачи времени становится ещё меньше: уже не думая об изменении форм желательно пораньше избавиться от опасной **4 со**, если ситуация вообще позволяет собирать руку.

Каждый ход заново оценивать перспективы своей руки достаточно сложно, поэтому я рекомендую установить две контрольные точки – шестой и двенадцатый сброс. Это окончание первой и второй полосы дискарда, поэтому запомнить просто. Каждый раз, достигнув контрольной точки, обязательно задумывайтесь соответствует ли план сбора руки сложившейся за столом ситуации.

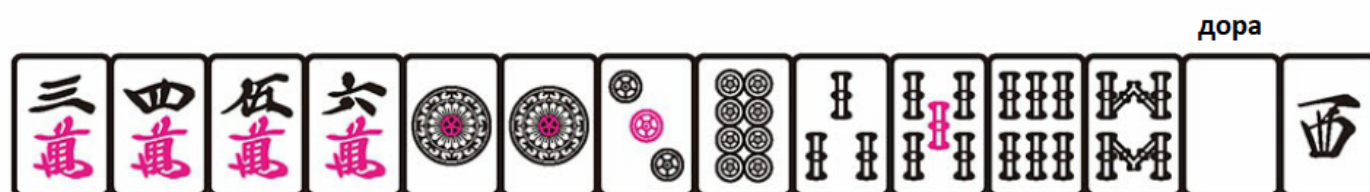


Постарайтесь превратить это в полезную привычку.

В одном из совместных ханчанов, мой ученик Виктор получил превосходную руку со сдачи и уже прикидывал было распределение очков после цумо ханемана... Однако заход со стены оставлял желать лучшего – в темпай выйти удалось только на 10 кругу, и он был с ожиданием в канчан. Следуя первоначальному плану, Виктор отказался от темпая, и в результате вовсе не смог выиграть сдачу.

Не забывайте про контрольные точки и разыгрывайте свои руки в соответствии с их актуальной ценностью.

Момент 27. Измеряйте скорость противников



Рука на седьмом кругу. **Запад** – безопасный тайл.

В прошлых моментах я говорил о необходимости атаковать, когда у вас хорошая рука. Но если ваша рука так себе, а у противников сдача складывается лучше, пришло время отступить – припасти пару безопасных тайлов и не набросить ненароком в дамастен. Чтобы понять настал этот момент или нет, необходимо дать оценку скорости сбора рук противников.



Звучит как что-то довольно сложное.

Всё в порядке. Сейчас я расскажу, как во многих случаях дать эту оценку моментально. Методика основана на анализе сброса противником форм из руки. В зависимости от сброшенной формы меняется уровень опасности, измеряемый в звёздах★смерти.

Сброшенная форма	Опасность	Комментарий
пенчан (12)	★	
канчан (1 → 3)	★★	
канчан (3 → 1)	★★★★	Не нужно укеире около тройки, то есть уже ясна итоговая форма всей руки.
центральный канчан (35)	★★★★	Не нужна хорошо развивающаяся форма, то есть остальные в руке – лучше.
пара терминалов или неяхайных ветров	★★	Это не читойцу, тайлы достоинств скорее всего безопасны.
центральная пара	★★★	Нет необходимости развивать пару в сет, то есть остальные формы закреплены.
яхайная пара	★★★★	Практически гарантированный танпин, тайлы достоинств наверняка безопасны.

рянмен	★★★★★	Вероятность плохого итогового ожидания стремится к нулю.
канчан с акадорой	★★★★★	Рука имеет высокую стоимость или очень хорошее ожидание (или всё сразу).
рянмен с акадорой	непостижимо	Перестроение из формы без пары или сбор яку: читойцу или чанта.
двойной якухай (один)	★★	
дора	★★★	Чем позже, тем опаснее. Если дора – терминал, то менее опасно.

Пристально следить за всеми дискардами чрезвычайно сложно, но если вы научитесь реагировать хотя бы на сбросы форм с уровнем опасности ★★★ и выше, то сможете свести к минимуму количество бессмысленных набросов из плохих рук.

Момент 28. Придумайте для себя наборы стандартных решений

Знаете, я не люблю разглядывать меню в ресторанах. Попробуй выбери что-нибудь одновременно вкусное, недорогое и не слишком калорийное. Вместо этого я смотрю на рекомендуемые наборы блюд – пользуюсь балансом факторов, который подобрал за меня составитель этих рекомендаций, и выбираю оттуда что мне понравится.

При выборе между риском и отступлением в маджонге возникает ситуация, похожая на попытку найти в меню ресторана идеальное сочетание блюд: текущий круг, сдача, стоимость руки, качество ожидания, уровень опасности тайлов и т.д. – всё это важные факторы, но при попытке учесть их все – [доккан!] – мозг разлетается на куски.



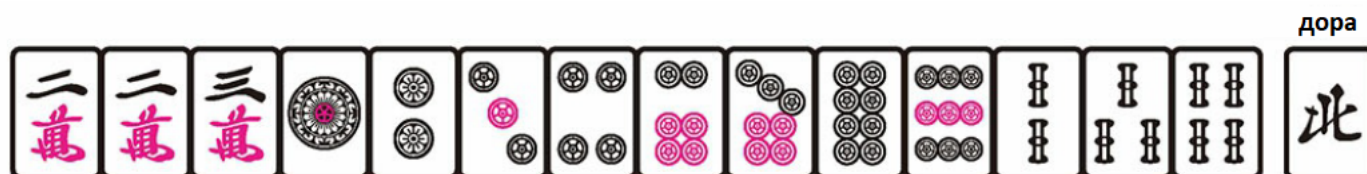
Потому что в маджонге нет стандартных решений.

Если нет – можно их сделать!

Придумайте для себя наборы стандартных решений.

Например, для игры на тенхо мои стандартные решения против дилерского риичи:

- рисковать с темпаем на 2600 и хорошим ожиданием
- рисковать с темпаем на 5200 и плохим ожиданием



Пятый круг, дилер объявил риичи. **3 ман** – не гембуцу.

Риичи иццу – это 5200. Моё стандартное решение – рисковать.

Далее я прогоняю это решение через остальные факторы, отмечая плюсы и минусы:

⊖ **3 ман** – опасный сброс

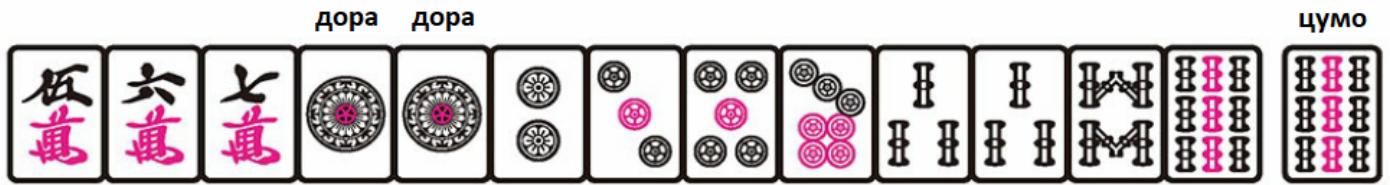
⊕ риичи дилера раннее, вероятно плохое ожидание

и так далее...

Если сочетание факторов неотрицательное, то следуя стандартному решению.

Стандартное решение не всегда правильное. Важно другое: не думая над решением вы получаете время его оценить и подстроить для конкретной ситуации – это более эффективно. Меньше думайте, чтобы в итоге всё лучше обдумать!

Момент 29. Не упускайте стоимость!



Первый восток, третий круг. Вы на юге. Что сбросить?

В настоящее время, под влиянием учебной литературы, стала крайне популярна игра по эффективности. Честно говоря, это уже болезнь какая-то – я называю её "синдром эффективности". Больные пытаются выиграть в скорости как ошпаренные, игнорируя яку и доры – мол, пусть те сами встраиваются в выигрышную форму.



Ничего себе...

Таких игроков действительно много. Игроков, которые сбросят в этом примере **1 пин**. Да, сброс доры позволяет выйти в ишантен. Но вы на него сначала посмотрите: канчан **57 пин** и форма **33899 со** – в темпай выйти сложно и ожидание будет плохое. При этом вы ещё хотите превратить руку в риичи с одной дорой?

Идёт только третий круг. Если оставить ряншантен и сбросить **3 со**, то заход **1234 пин** позволяет закрепить все доры в руке, да и заходы **6 пин** и **7 со** не менее эффективны, чем в ишантене, и позволяют выстраивать более дорогую руку.

Цель игрока в маджонге – не собирать руки быстрее всех, а занимать высокие места в ханчанах. Быстрый сбор – одно из необходимых для этого умений, но не более. Если ваша рука тянется сбросить в этом примере **1 пин**, то знайте: до вас добрался синдром эффективности, нужно пройти курс лечения!

Я уже не раз подчёркивал необходимость реализовывать шансы на дорогие руки. Не стоит дамагнень даже с ожиданием на гембуцу дилерского риичи, если ваше риичи повысит стоимость руки до мангана.

Главное преимущество дилера – высокая стоимость рук, поэтому при ишантене на таяно с одной дорой нужно стремиться играть в закрытую. Вообще, играть на востоке как обычно – ошибка. Дилер относительно легко получает высокую стоимость, и не может при этом набросить в дилерской рон – это идеальные условия для риска. В маджонге весьма полезно иметь преимущество. Рискнув и выиграв дорогую руку на востоке, вы откроете для себя новые возможности выбора: становится выгодным сбор

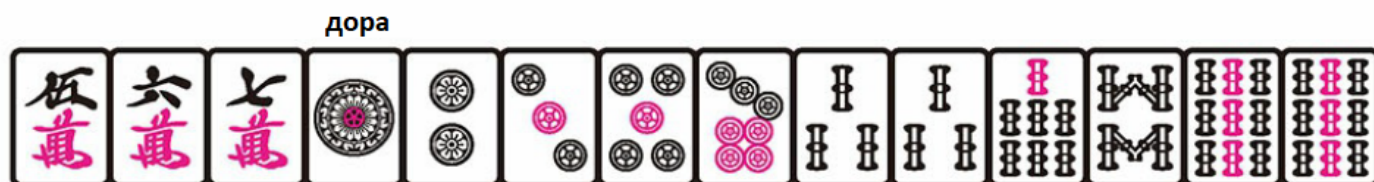
дешёвых рук, а при удобном случае можно и помочь другому игроку, чтобы сорвать планы ближайшего конкурента или дилера. В общем, выигрыш дорогой руки, который позволяет создать значительный отрыв, на деле имеет премиальную ценность – куда выше, чем номинал в очках. Это моё личное наблюдение, но мастера томпусенов на тенхо не могут добиться столь же больших успехов в ханчанах именно из-за слабости стремления к сбору дорогих рук – по сути, тот же синдром эффективности.



Это всё конечно хорошо, но почему в главе про выбор между риском и отступлением зашёл разговор о необходимости сбора дорогих рук?

Баланс между риском и отступлением имеет в маджонге ключевое значение. Однако его порой сложно найти – требуется учёт слишком большого количества факторов.

Посмотрим на руку из примера после сброса доры **1 пин**:



Через пару кругов зашла **7 со** – это темпай с ожиданием на **6 пин**.

Что теперь делать? Раз уж у нас синдром эффективности, то нужно объявлять риичи, наверное. Но если ситуация за столом неблагоприятная? Например, дилер сбросил центральный канчан и уже явно готов атаковать, а масти **пинов** в дискардах вообще нет – канчан на **6 пин** как ожидание отвратителен. В таком случае решение объявить риичи вызывает огромные сомнения.

С высокой стоимостью сомневаться не нужно, принять решение о риске легко.

Похожая история с открытыми руками: защищаться сложно, поэтому часто приходится выбирать между риском с дешёвой рукой или нервной обороной почти без гембуцу. Поэтому если уж открываться, то либо дорого, либо по крайней мере безопасно.

Если вы чувствуете себя неуверенно при выборе между риском и отступлением, то попробуйте больше играть от стоимости. Принимать решения станет проще (а играть – приятнее), уменьшится количество ошибок и ваши результаты наверняка улучшатся.

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.



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 рямен 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.

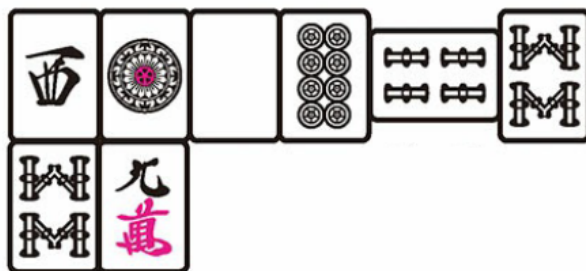
Принцип подсчёта судзи (по дискарду противника):

- 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.

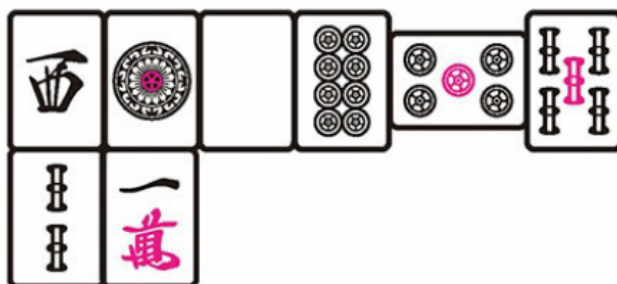
Далее немного попрактикуемся:



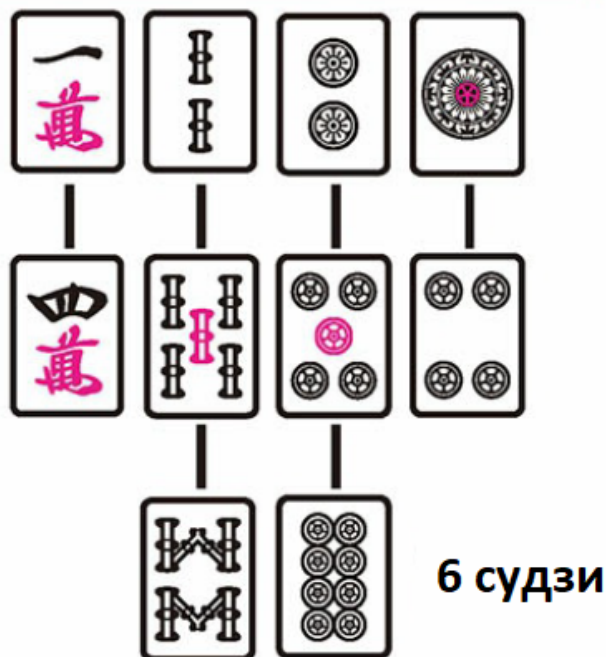
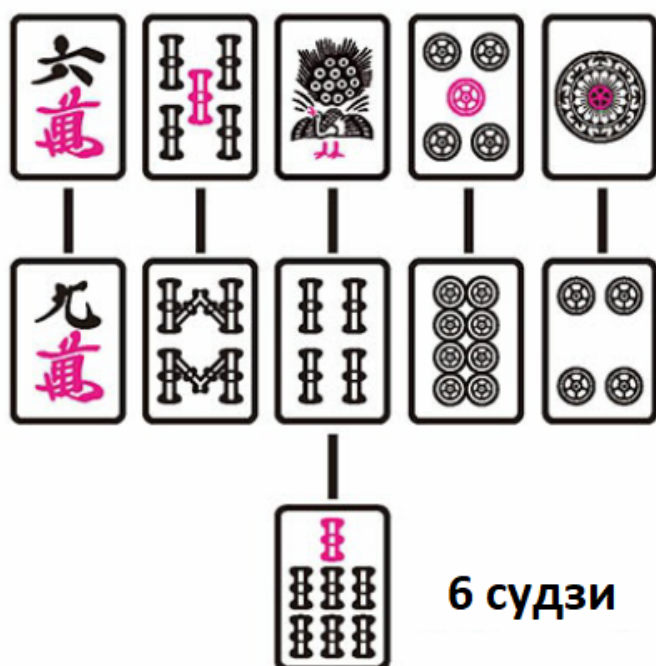
Попробуйте посчитать.

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)



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!

Момент 32. Подсчёт судзи: практическое применение

В прошлом моменте я рассказал о подсчёте судзи. Теперь поговорим о ситуациях, в которых его следует использовать при выборе между риском и отступлением.

Я рекомендую учитывать число опасных судзи в трёх случаях:

- темпай с дешёвой рукой и хорошим ожиданием
- темпай с дорогой рукой (от 5200) и плохим ожиданием
- ишантен с дорогой рукой

т.к. в перечисленных ситуациях сложнее всего принять правильное решение.



Пример из моей игры. 12 круг, игрок на западе недавно объявил риичи.

У меня ишантен на хоницу с якухаем-двумя, можно безопасно сбросить пару **северов**.



Да тут кто угодно сбросит **север**. Масака!?

Ха, легчайший сброс **3 ман**. И не просто потому что я решил оставить форму, с которой проще выиграть. Посчитайте судзи в дискарде игрока на западе: проверенных всего 6! На 12 кругу это довольно редкая ситуация, обычно 12 опасных судзи бывает у риичи в начале второй полосы дискарда. С другой стороны, ещё не так поздно чтобы бросать сбор своей руки: проверить пару судзи ради возможного мангана вполне стоит свеч.

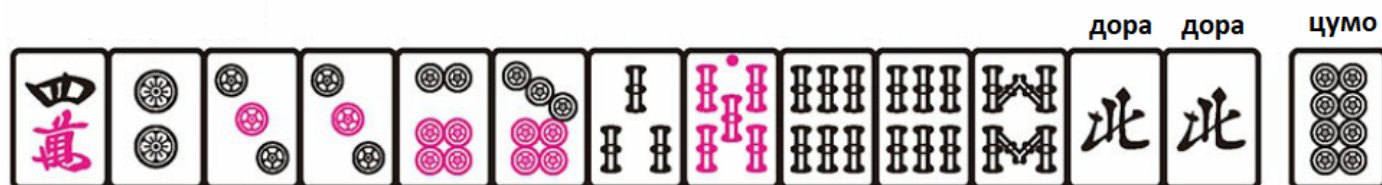
В качестве стандартного решения для перечисленных в начале момента трёх ситуаций я рекомендую рисковать если число опасных судзи 10 или больше.

Применяйте подсчёт судзи на практике и откройте для себя новый мир возможностей эффективного риска!

Момент 33. Игнорируйте ранние риичи



дискард игрока на юге



Первый восток, 5 круг, вы на севере. Игрок на юге объявил раннее риичи.

Рука в примере – ряншантен, но в ней уже три доры и на **севере** можно открыть пон. Когда рука настолько хорошая, про раннее риичи противника можно просто забыть и прямо стремиться к победе в сдаче – в данном примере сброс изолированной **4 ман**.

Вообще не смотрите на дискард, и судзи считать не нужно.

- ① Опасных судзи очевидно много.
- ② У раннего риичи выше вероятность плохого ожидания.
- ③ Безопасных тайлов всё равно мало.

Когда собирается набор из эти трёх факторов, с хорошей рукой продолжайте сбор как ни в чём ни бывало. Смело игнорируйте угрозу. Проигрыш по скорости (ряншантен против темпая) при раннем риичи значит намного меньше, чем качество вашей руки.

Момент 34. Заключение по выбору между риском и отступлением

Неопытные игроки часто используют тактику "с темпаем – рисковать, с ишантенем – отступить". Если говорить откровенно, с таким подходом о хороших результатах не может быть и речи. Маджонг не настолько лёгкая игра чтобы исход решался таким простым фактором, как скорость сбора.

Факторы, которые необходимо учитывать при выборе между риском и отступлением:

- ① **Число шантен**
- ② **Текущий круг**
- ③ **Укеире**
- ④ **Стоимость**
- ⑤ **Наличие других рискующих игроков**

Поговорим подробнее о каждом...

① **Число шантен**

Несложно принять решение о риске, имея темпай. Однако игроки высокого уровня получают значительную долю своего преимущества, выбирая риск с ишантенем или ряншантенем, когда сочетание прочих факторов благоприятное.

② **Текущий круг**

Чем раньше, тем проще рисковать. А под конец сдачи предпочтительнее отступление. С каждым кругом шанс выиграть руку уменьшается, а опасность непроверенных судзи возрастает из-за уменьшения их количества.

③ **Укеире**

С большим числом укеире рисковать проще. Но нужно также учитывать формы в руке: ишантены рянмен-рянмен и рянмен-рянкан имеют одинаковое число укеире, однако в случае с рянканом ценность руки снижается из-за присутствия вероятности плохого ожидания в темпае. И не забывайте, когда рука может быть разыграна в открытую, формы с одним и тем же числом укеире могут оказаться эффективнее, чем в строго закрытой руке.

④ **Стоимость**

Предыдущие три пункта позволяют оценить насколько близка победа в сдаче. Однако нужно понимать и насколько ценна эта победа. В случае высокой стоимости окупается

риск при серьёзном отставании в скорости, а когда стоимости нет зачастую становится невыгодно рисковать и с темпаем.

⑤ **Наличие других рискующих игроков**

Важный фактор, про который часто забывают. Первая ситуация: один из противников объявил риичи или открылся на явно дорогую руку – ещё двое защищаются, а перед вами стоит выбор: рисковать или оставить его наедине со стеной. И вторая ситуация: ещё один игрок игнорирует угрозу и пытается собрать свою руку.

Вторая ситуация довольно сильно отличается от первой:

- выше шанс что кто-то выиграет сдачу
- претендентов на победу больше
- повышается шанс набросить в рон
- снижается шанс выиграть со своей рукой
- становится больше безопасных тайлов

Подобные условия благоприятны для отступления, особенно если сочетание прочих факторов не говорит об однозначной необходимости рисковать.

Когда один из противников атакует, обязательно обратите своё внимание на реакцию других игроков. Если вы заметите что кто-либо из них решил выступить против угрозы, учтите это принимая решение о собственном риске или отступлении.

Глава 4

Вырывайтесь вперёд! Особые моментальные техники

В этой главе моменты не будут связаны одной общей темой, я собрал их по другому принципу: только лучшие приёмы, которые выстояли под огнём критики читателей моего блога. Поэтому я с уверенностью могу рекомендовать к использованию все эти техники – с их помощью вы наверняка сможете повысить свой уровень игры.

Момент 35. Четыре зоны для темпая без яку

«Темпай без яку – достойная рука» – слова **ASAPIN'**а, первого в истории тенходана. Разумеется, речь о темпае в случае ничьей: из-за выплат по темпай/нотен вы либо приобретаете, либо теряете очки, а разница в среднем составляет 2500-3000. Это достаточно много, особенно если играть без акадор.

По моему мнению, раздачу можно условно разделить четыре этапа, отношение к темпаю без яку на которых разнится. Визуально их можно представить как зоны в дискарде:



Зона А.

На столь раннем этапе открывать руку без яку ради темпая обычно нет смысла. Особенно против чужого риичи: в этом случае лучше играть спокойно – не разрушая по мере возможного свою руку, сбрасывать безопасные тайлы и проверять нет ли за столом явно рискующих противников с хорошими руками.

Зона В.

Играя на тенхо, я всегда выключаю кнопку "не предлагать объявления" на 10 круге. Примерно в это время стоит начать думать о темпае без яку и открываться. Однако непосредственно выходить в темпай без яку на этом этапе всё ещё нет смысла – он вам нужен только на момент последнего сброса. Если пропуск объявления не сулит гарантированного нотена, то из ишантена в темпай открываться ещё рано, но вот из ряншантена в ишантен – самое время. При этом нужно уделить должное внимание безопасности.

Зона С.

Время поджидает. Сам по себе темпай ещё ничего не даёт, но неплохо бы его к этому моменту получить. Самое важное на этом этапе, есть темпай или нет, – нельзя только ради темпая без яку рисковать и сбрасывать опасные тайлы.

За 3-6 кругов до окончания раздачи вероятность ничьей не так уж и велика: далеко не факт что получится продержаться, сбрасывая всё подряд. При заходе опасного тайла

против чужого риичи следует разобрать безопасный блок в руке и придумать план по возвращению в темпай – обычно это не так уж сложно сделать, зная что против риичи будут часто выходить гембуцу, а также просто ненужные игроку слева тайлы.



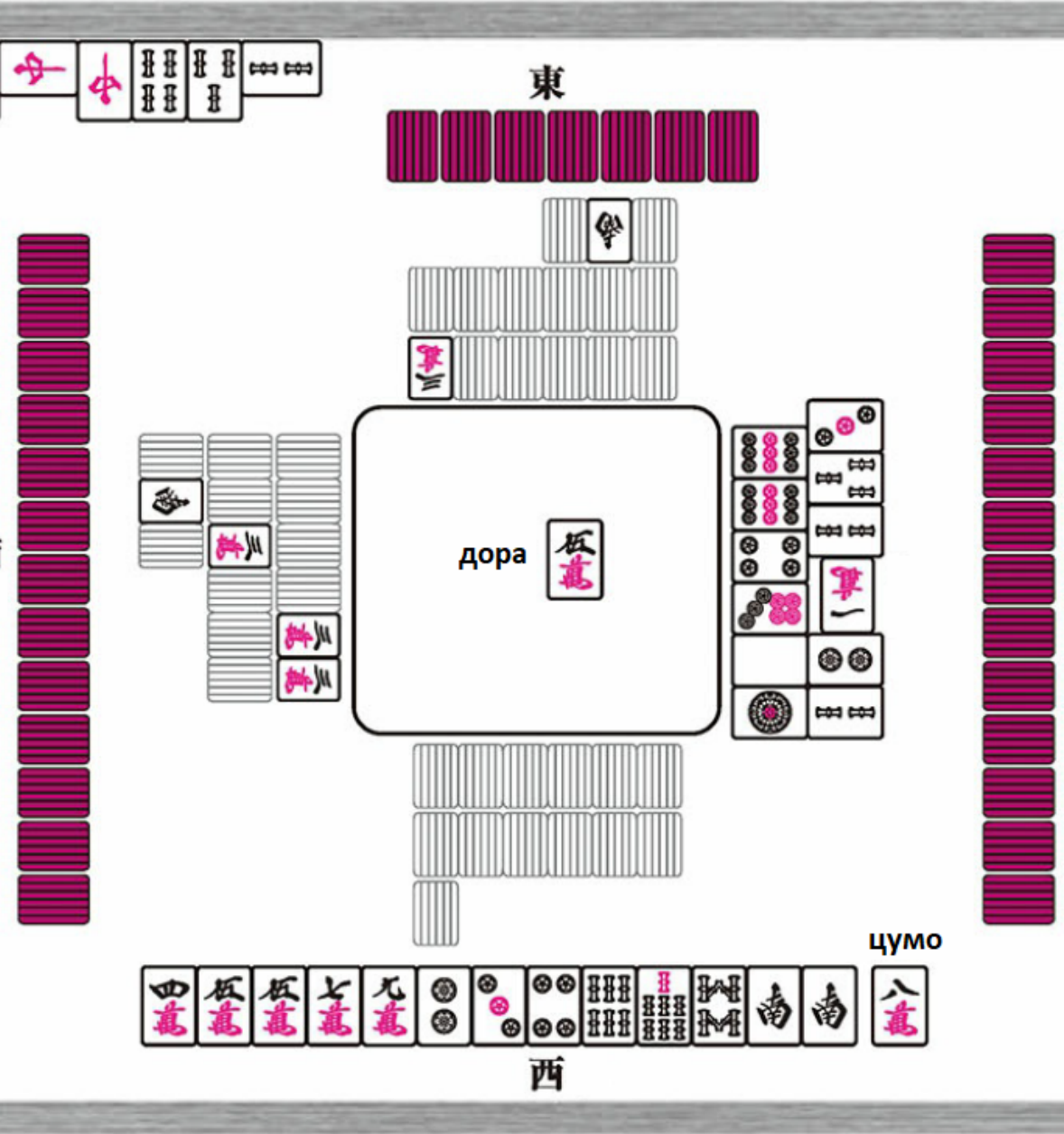
Зона D.

Самая концовка раздачи. Вероятность что кто-то выиграет за пару кругов невысокая, а ценность темпая возрастает из-за близкой ничьей. На этом этапе уже можно немного рискнуть и ради темпая без яку.

Но риску есть разумный предел, ни в коем случае не сбрасывайте:

- тайлы непроверенного судзи, если таких судзи осталось 4 или меньше
- центральные тайлы, которые попадают сразу в два опасных судзи (3 - 6 - 9)
- тайлы, опасные против дилера

Как видите, в зависимости от зоны отношение к темпаю без яку постепенно меняется. В следующем моменте рассмотрим реальный пример.

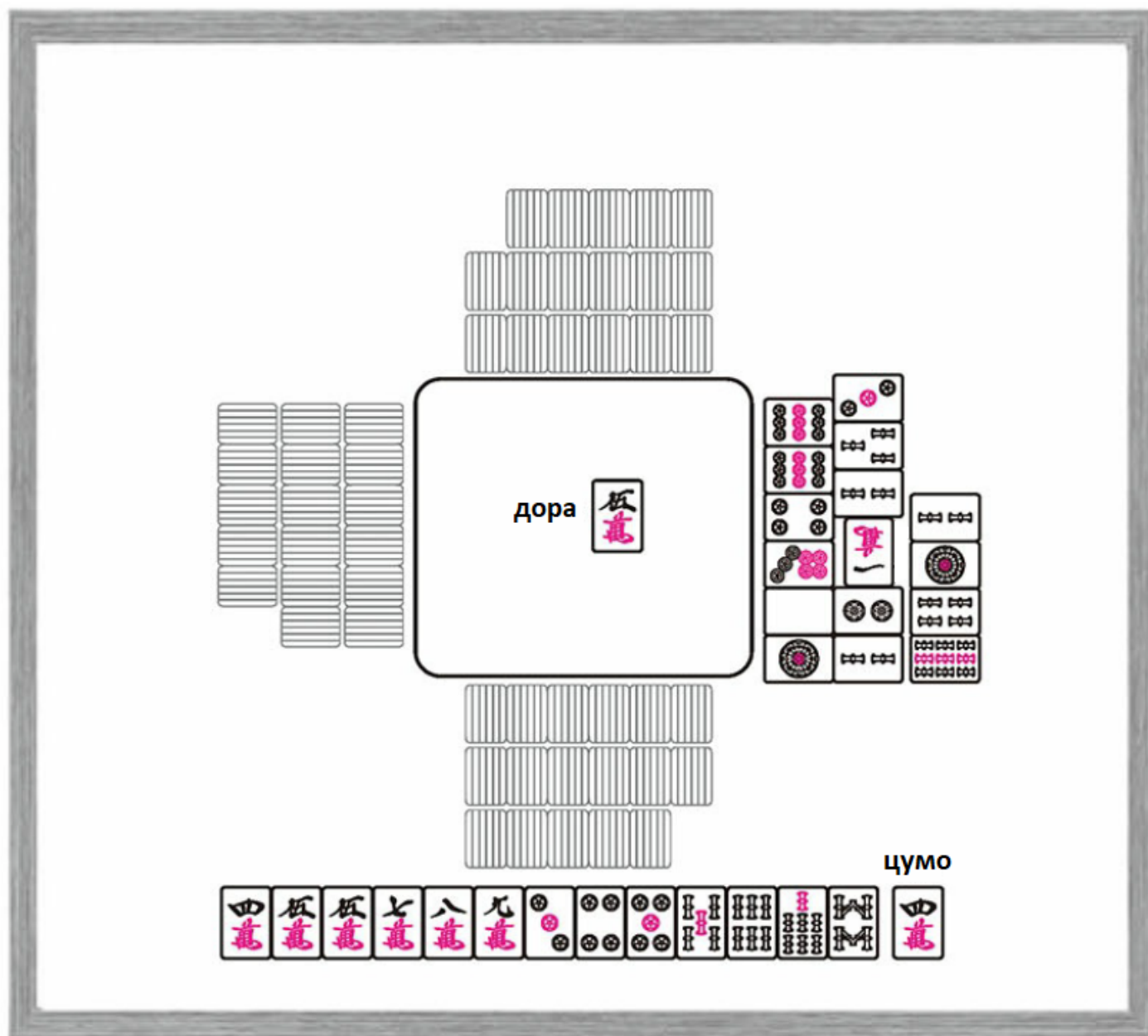


14 круг, вы на западе. Вышли два юга и все 3 ман.

Справа риичи, против которого из **манов** проходила только **1 ман**.

Для начала следует подумать о шансах выиграть руку: с риичи в сямпон мы будем ждать только дору **5 ман** (т.к. два **юга** уже вышли), а с риичи в рянмен ждём **6 ман** в эдакий пенчан **45 ман** (из-за отсутствия троек) и сбрасываем при этом опасную дору – итого, оба варианта со слабым ожиданием и требуют сброса **манов**. А чем ближе к окончанию сдачи было объявлено риичи, тем опаснее против него тайлы рядом с **1 ман**, на которой оно было объявлено. Поэтому риск ради маловероятной победы в сдаче в этом случае не оправдан.

Теперь посмотрим на эту руку как возможный темпай без яку. 14 круг – это зона С, в которой строго запрещено сбрасывать опасные тайлы ради темпая. То есть эта рука, слишком медленная чтобы пытаться выиграть, для темпая без яку слишком быстрая! Есть достаточно времени чтобы сбросить пару безопасных **югов** и попытаться снова выйти в темпай.



После сброса **югов** последним взятием со стены снова заходит темпай.

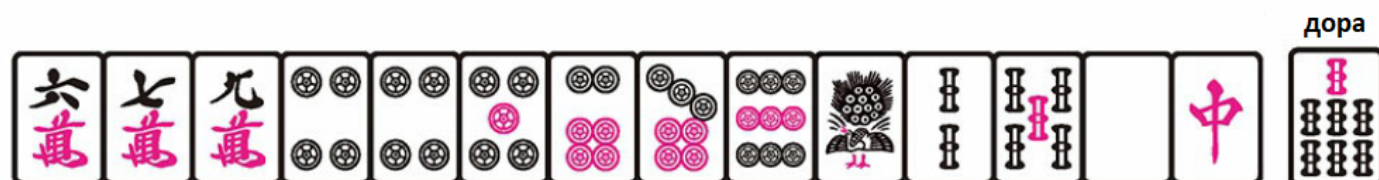
Чтобы оставить темпай нужно сбросить **5 со** или **8 со** – это опасные тайлы, хотя и не настолько, как практически все **маны**. Последний сброс принадлежит зоне D: можно сбрасывать все тайлы кроме самых опасных, которыми **5 со** и **8 со** не являются.

Запомните четыре зоны для темпая без яку и моментально принимайте решения о сборе, соответствующие текущему этапу раздачи!

Момент 37. Три вида фуриден риичи

Условия игры на тенхо делают достаточно эффективными фуриден риичи: противники в первую очередь боятся набросить и предпочитают отступить. Поэтому я достаточно часто использую данный приём в трёх типовых ситуациях.

① Риичи с внезапным фуриденом



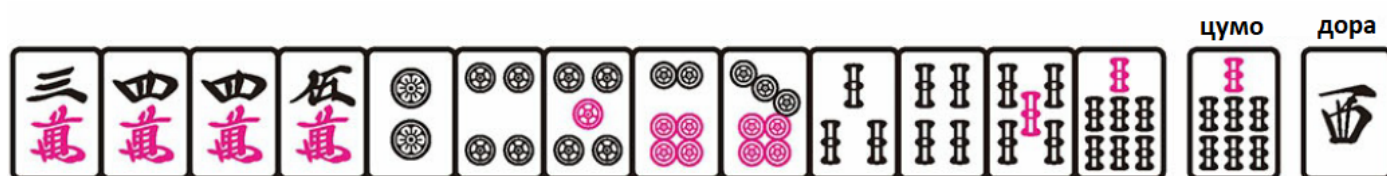
Совершенно обыденный сброс 9 ман из подобной руки, но через пару кругов:



Ничто вроде бы не предвещало, но – внезапно – это фуриден темпай.

Форма ожидания хорошая, стоимость высокая – не нужно ничего выдумывать, здесь следует просто объявить фуриден риичи. Ни к чему особенно страшному в итоге такой ход обычно не приводит.

② Риичи с запланированным фуриденом



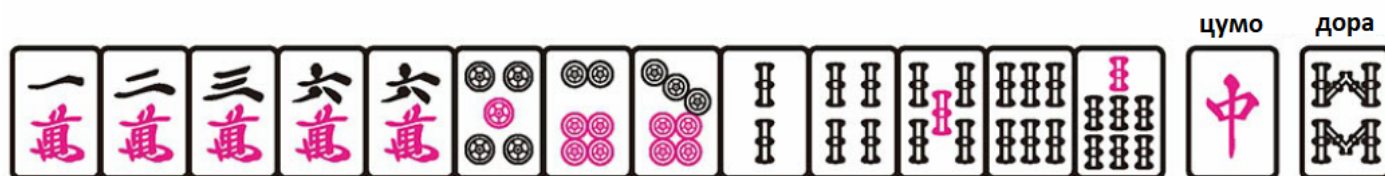
Что сбросить из такой руки?

Количество улучшающих руку тайлов так велико, что темпай с ожиданием в канчан на 3 пин выглядит привлекательно разве что на последних кругах сдачи. Получить после сброса 2 пин эту тройку – вообще не беда, это прекрасная форма для фуриден риичи. Включайте в планы сбора рук хорошие варианты темпая с фуриденом (я это называю стратегическими фуриден риичи).



Держа в уме возможность фуриден риичи, можно спокойно сбрасывать из подобных форм 1 пин ради усиления других блоков в руке, играя максимально гибко.

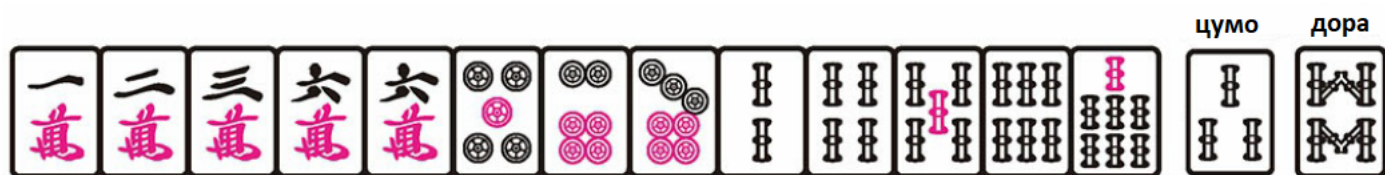
③ Фуритен риичи для увеличения стоимости



Недавно мне зашла такая стартовая рука.

Можно было объявить дабури, однако я не стал этого делать из-за обилия улучшений: заход **4 ман** даёт таняю, развитие формы в **со** позволяет встроить дору **8 со** и получить пинфу, вполне возможно даже саншоку 567.

Приходит третий круг, и я вытаскиваю цумо номи:

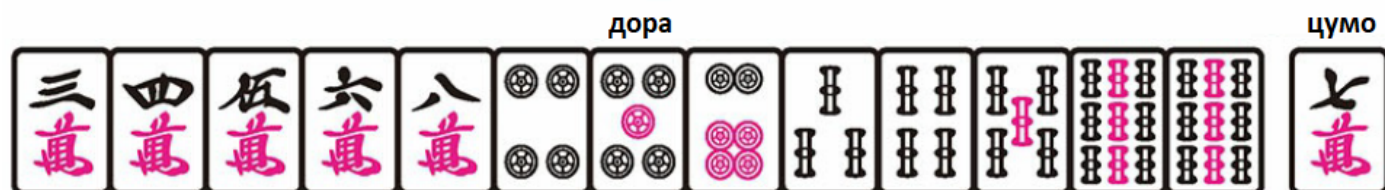


В этот момент я вспомнил знаменитое фуритен риичи Акаги. Поэтому сбросил **2 со** и объявил риичи с трёхсторонним ожиданием!



Пропустил дабури и разогнал руку до риичи пинфу. Куда уж там Акаги!

Ладно, давайте рассмотрим пример получше:



Второй юг, 7 круг сдачи. Мы на последнем месте, до третьего 13000 очков.

Дешёвое цумо 500/1000 ситуацию за столом кардинально не меняет, а выбираться с последнего места необходимо – нужно объявлять риичи. Но какой тайл тут сбросить? **3 ман** или **8 ман** чтобы ждать в три стороны? Разумеется, **6 пин**! При цумо **3 пин** рука будет стоять ханеман. На последнем месте это единственное верное решение!

Помните, объявляя фуритен риичи вместо цумо вы отказываетесь от гарантированных очков – это серьёзный риск. Смысл в нём есть: в самом начале сдачи, при серьёзном увеличении стоимости, с хорошим ожиданием – хотя бы два из этих факторов должны присутствовать. Если положение в ханчане катастрофическое, то достаточно и одного.

Добавьте три вида фуритен риичи в свой арсенал и верните ему былую славу!

Момент 38. Ищите союзников

В начале ханчана, когда у всех примерно одинаковое количество очков, каждый игрок стремится к первому месту и смотрит на остальных, как на своих прямых конкурентов. Однако с течением времени распределение очков меняется, и в некоторых ситуациях интересы нескольких игроков могут совпадать.

Рассмотрим пару примеров:

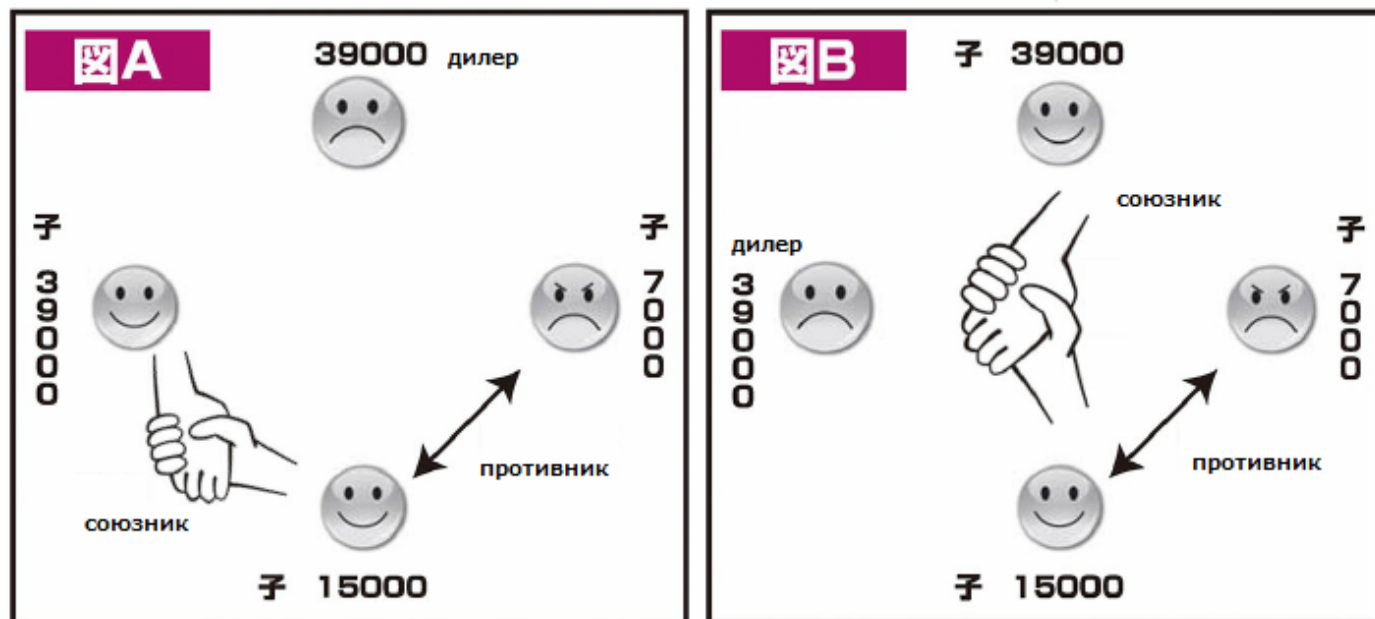


Схема А. Мы на третьем месте: отставание от второго огромное, а вот преимущество над четвёртым не такое большое – это наш реальный противник. А что же остальные два игрока? Каждый ренчан дилера (тоймен) даёт нашему конкуренту лишний шанс собрать дорогую руку, поэтому нам выгоднее победа игрока слева – это союзник.

Схема В. Ситуация по очкам аналогичная, только дилерство перешло игроку слева. Теперь нам неприятны уже его ренчаны, поэтому союзником ставится тоймен.

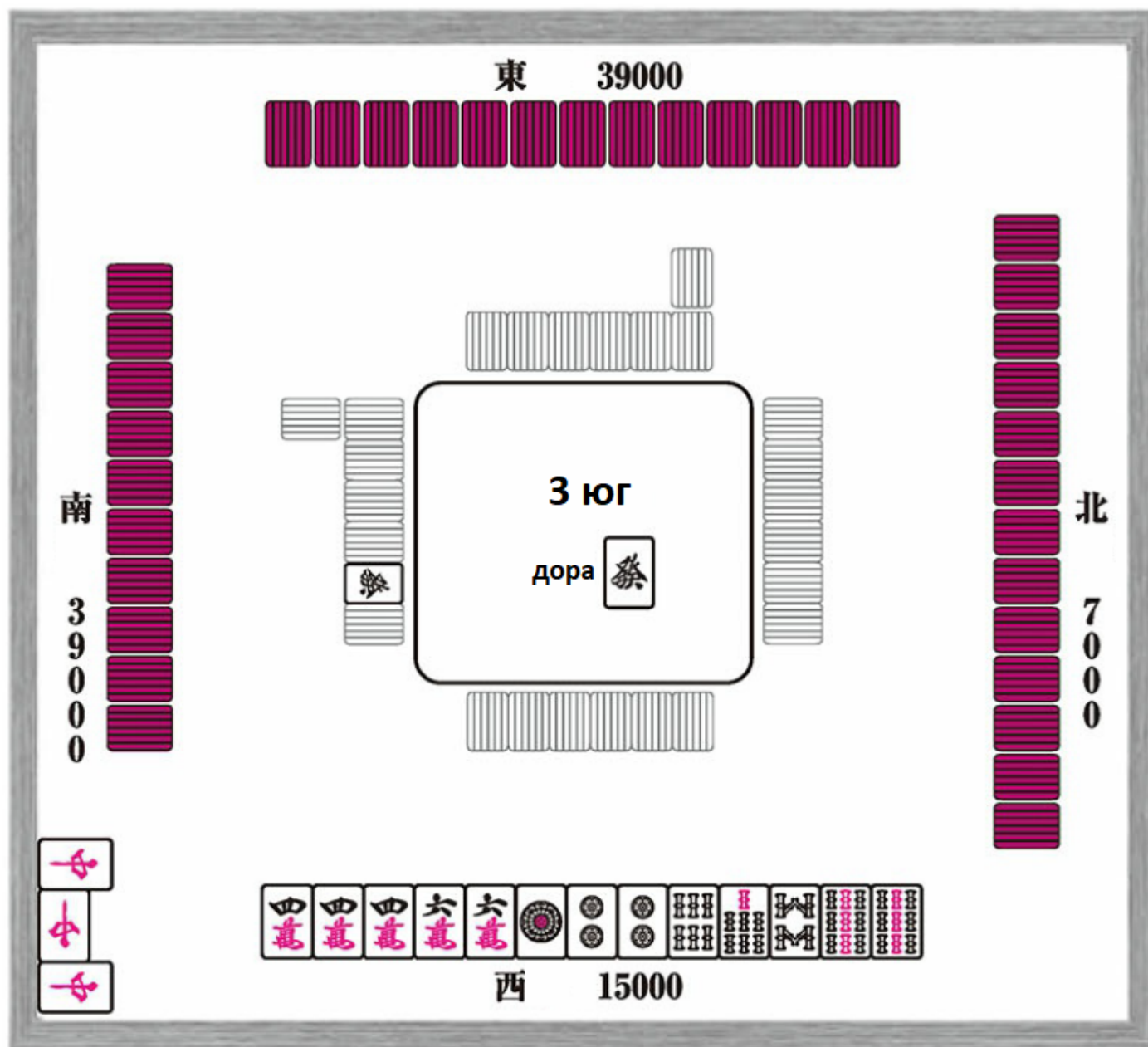
Проще говоря, когда вы защищаете своё преимущество над прямым конкурентом: дилер – враг, не дилер – друг. А когда вы в позиции догоняющего – ровно наоборот. Если выиграть свою руку не представляется возможным, важно направить усилия на контроль ситуации за столом, чтобы повисить шансы на благоприятный исход.

Вы не одиноки. Только поднимите глаза – наверняка вы увидите союзников, которые готовы вас поддержать!



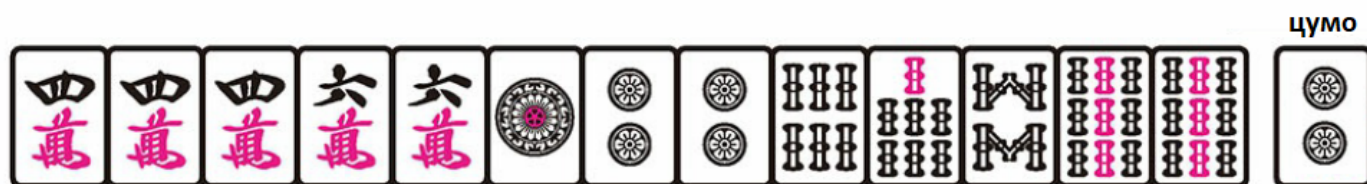
Почему ты смотришь на меня?

Момент 39. Не мешайте своим союзникам



Первая ситуация из прошлого момента с некоторыми подробностями.

Игрок на юге объявил пон **чунув** и сбросил дору **хацу**. Логично предположить, что он собирается в этой раздаче выиграть свою руку, причём скорее всего дешёвую. Для нас это будет приятным исходом, поскольку игрок слева – союзник. Важно собственными действиями не испортить ситуацию.

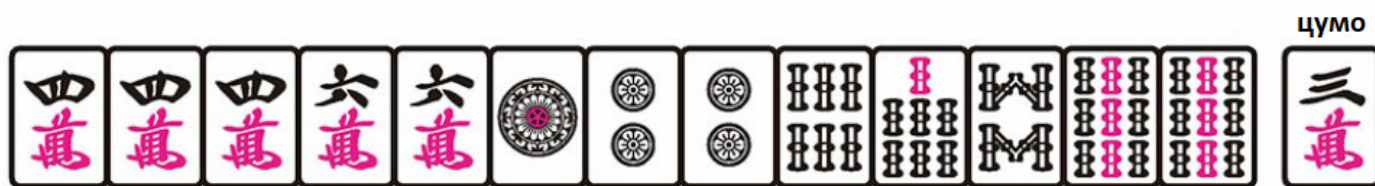


Допустим, заходит такой темпай. Объявлять ли риичи?

Сямпон на **6 ман** и **9 со**, по цумо будет сананко – неплохая рука если нужно пытаться собрать манган. Однако ситуация в примере ставит перед нами совсем иные задачи. Объявляя риичи, мы с высокой вероятностью заставляем игрока слева отказаться от сбора его дешёвой руки, а из-за плохого ожидания есть шанс получить контратаку от игрока справа или дилера. Выгоднее остаться даматен – ждём либо своё цумо, либо победу союзника.

Не мешайте своим союзникам, объявляя риичи с плохим ожиданием.

Ближе к концу ханчана погоня за преимуществом отходит на второй план и становится важно привести каждую раздачу к благоприятному для себя исходу. Поэтому должен соответствующим образом измениться и подход к сбору рук.



Иной вариант развития начальной руки.

Заход **3 ман** позволяет перестроиться в таняо, поэтому сбрасываем **1 пин**. Теперь есть хорошие шансы завершить сдачу дешёвой рукой, и союзник слева спокойно работает в том же направлении.

В одиночку мир не спасти, не мешайте своим союзникам вам помогать.

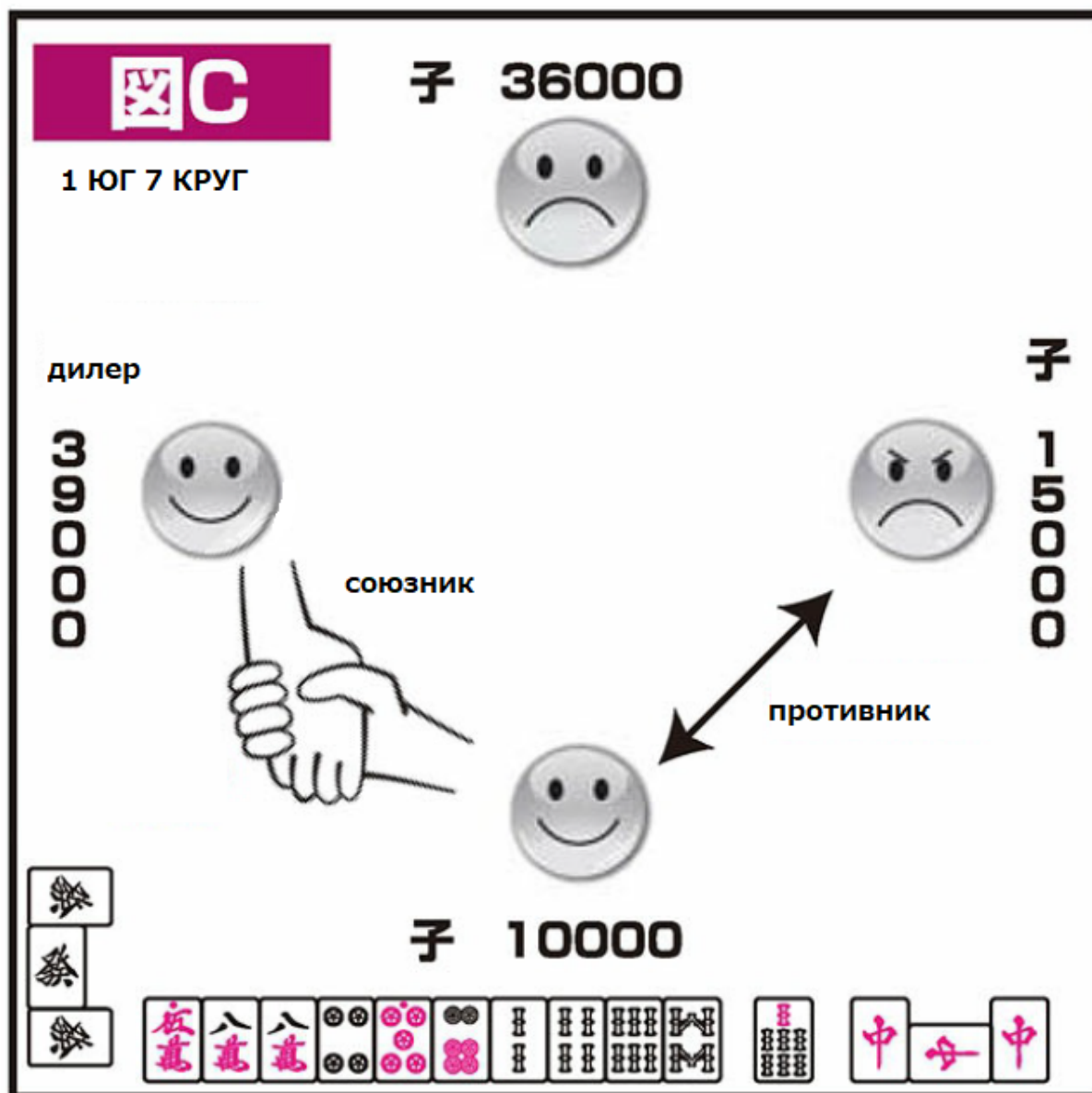


Схема С. Мы на последнем месте, отстаём на 5000 очков от игрока справа.

Зашёл темпай на якухай с акадорой. Обычно с такой рукой следует сбрасывать **5 ман**, чтобы с большей вероятностью выиграть раздачу, но в представленной ситуации есть два аргумента в пользу иного решения. Во-первых, заработав сейчас 2000 очков мы только сокращаем отставание, а со второй встроенной акадорой и стоимостью от 3900 уже реально претендуем на улучшение места. Во-вторых, дилер открыл пон **хацу** – вполне возможен ренчан союзника, что нас устраивает. Этот фактор обеспечивает страховку, благодаря которой мы можем нацелиться на сбор более дорогой руки со сбросом **2 со**.

Если открывается не союзник, а противник – нужно оставлять темпай и изо всех сил стараться выиграть раньше. И против риичи противника нужно играть максимально агрессивно, поскольку выигрыш им раздачи скорее всего означает увеличение нашего

отставания до критического: отыгаться с глубокого четвёртого места очень сложно, хватайтесь за любой шанс предотвратить подобный исход.

В любой ситуации не упускайте из виду кто из трёх игроков перед вами противник, а кто – союзник. Используя эту информацию, вы можете просто дергать за ниточки, и ставшие марионетками соперники сами приведут вас к желаемому результату.

Момент 41. Собирайте хоницу

Я уже затрагивал тему хоницу в первой главе, теперь посмотрим подробнее из каких рук его следует собирать.

Для начала, рейтинг подходящих рук в зависимости от числа якухайных тайлов:

- ★ Якухайная пара
- ★ Два одиночных якухайных тайла

Если присутствует всего один подобный фактор, то хоницу собрать сложно.

- ## ★★ Якухайная пара & два одиночных якухайных тайла

А вот когда присутствуют оба – обязательно включите хоницу в планы сбора.

- ★★★ Якухайная пара & неяхайная пара ветров
★★★★ Две якухайные пары

С двумя такими парами хоницу практически всегда становится основным планом.

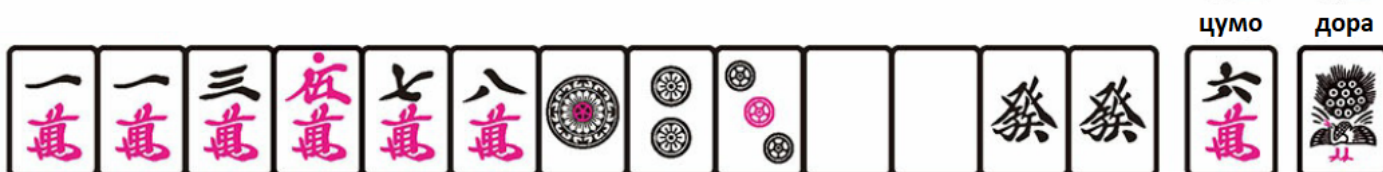
И есть ещё два дополнительных фактора, которые усиливают перечисленные:

- ★ Есть пять или более тайлов одной масти
- ★ Хоницу возможно в масти с дорой

Но это скорее приятное дополнение. В конце концов, ключевую роль играют именно якухайные пары. Открыв стартовую руку с якухайной парой, не спешите механически сбрасывать чужой ветер, сначала проверьте можно ли собрать хоницу. Хорош в сборе хоницу – хорош в маджонге, и это не преувеличение.



Есть пара **хаку**. С учётом достоинств, 10 тайлов этой руки идут в хоницу в **манах** – вполне достаточно, нужно сбрасывать краевые тайлы в других мастях – сброс **2 пин**.



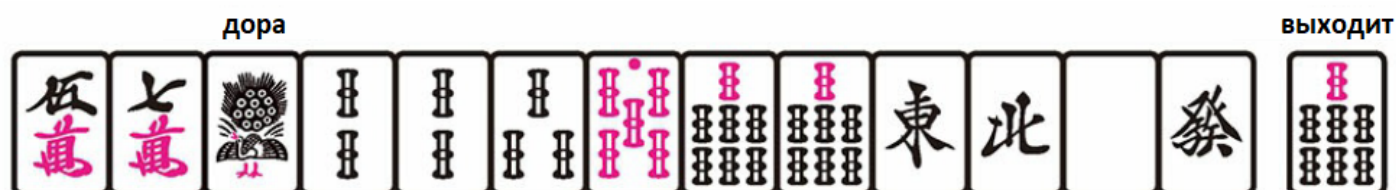
Ишантен на якухай с дорой? Лёгкие 2000 очков?

Запомните, две якухайные пары – это практически всегда хоницу. Если нет веских причин собирать именно быструю дешёвую руку, то сброс готового сюнцу **123 пин** в этом примере – абсолютно естественное решение. Нельзя упускать манган!

Момент 42. Не собирайте хоницу

Я могу говорить о прелестях хоницу весь день. Однако реальные попытки его собрать нередко оказываются тщетными – рука просто отказывается развиваться. И довольно часто причина этого не в неудачном заходе тайлов: некоторые руки на первый взгляд кажутся хорошо подходящими для сбора хоницу, на деле таковыми не являясь. Далее несколько примеров ситуаций, в которых от хоницу нужно отказаться.

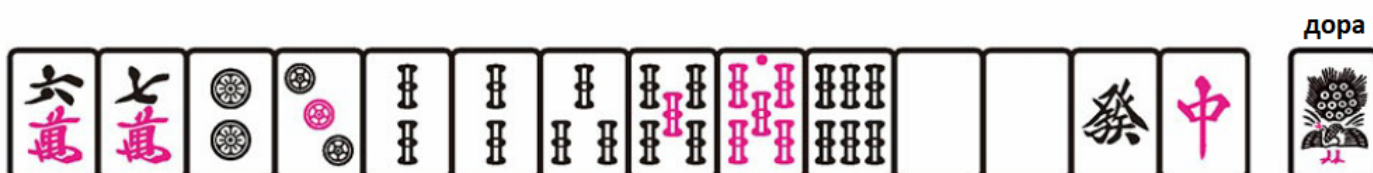
① Рука без якухайной пары



Мы на юге. Рука на пятом круге, тоймен сбрасывает **7 со**. Объявлять ли пон?

В руке явно выделяется масть **со**, всего два тайла не встраиваются в хоницу. Казалось бы, всё отлично, да вот ни одной якухайной пары до сих пор нет. На самом деле это критический недостаток: для сбора хоницу здесь нужно будет либо получить подряд много **со** со стены, либо развить в пару и сет четыре одиночных тайла достоинств – рука крайне медленная. Объявлять пон на **7 со** нельзя, основной задачей является поиск яку для реализации двух дор.

② Две хорошие формы в других мастях



Есть якухайная пара. 10 тайлов для хоницу в масти с дорой.

Сбрасывать нужно **хацу**. С рянменами в других мастях мы быстро получим закрытый темпай и объявим риичи. Одно из главных преимуществ хоницу – возможность легко нацелиться на манган, но если то же самое можно сделать за счёт более гибких яку, то смысла привязываться именно к хоницу нет.

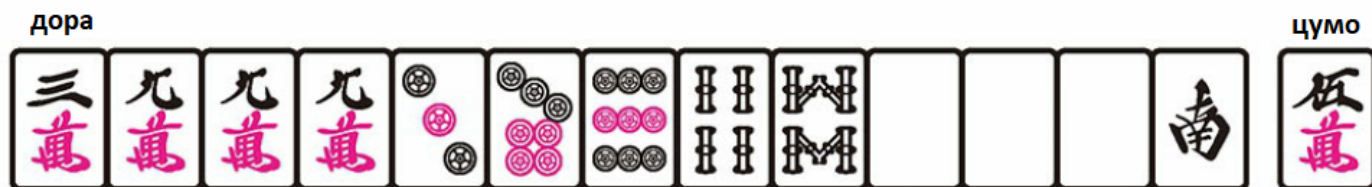
③ Вместо якухайной пары есть анко

Если в закрытой руке образовался якухайный сет, то от хоницу лучше отказаться.

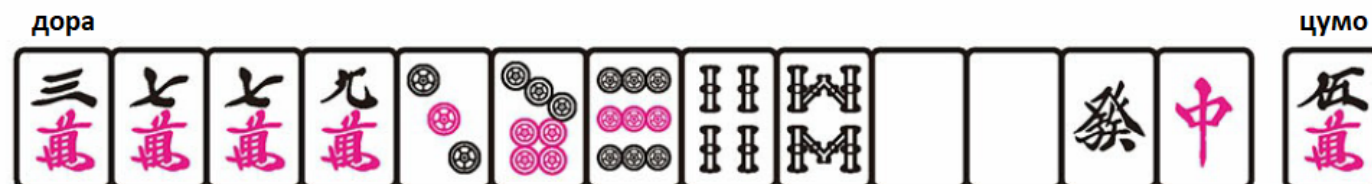


Есть якухайная пара – хоницу, закрылся сет – уже нет?

Именно так. Да, на первый взгляд здесь есть противоречие – давайте разбираться.



При сборе хоницу обычным сбросом в данном примере будет **8 со**. Категорически не рекомендую так поступать: блоков для сбора хоницу не будет хватать даже при заходе второго **юга**, а пытаться соорудить сет на пустом месте – то ещё мучение.



Рука не так уж сильно отличается от предыдущей, однако это сброс **8 со** и хоницу. Количество тайлов **ман** и достоинств осталось прежним. Что же изменилось?

Во-первых, вместо анко **999 ман** теперь форма **779 ман**. Анко занимает один блок и не имеет особых шансов на развитие, зато форма **779 ман** позволяет взять чи на **8 ман** и построить вокруг **7 ман** ещё один блок – впечатляющая разница в гибкости.

Во-вторых, с тайлами достоинств произошло то же самое! Об этом редко думают под таким углом, но пара **хаку** и одиночный **чун** будут развиваться лучше, чем анко **хаку**. Поэтому собирать хоницу именно с якухайной пары оказывается проще.

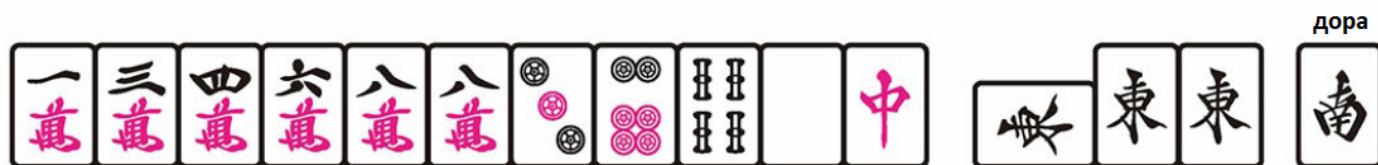


Плюс к этому, в случае пары доступно эффективное объявление пона.

Порой избавиться от одиночных якухайных тайлов – правильное решение, порой их следует держать до последнего. Помните три типовые ситуации, в которых следует сразу отказаться от сбора хоницу, и выигрывайте больше закрытых рук с риичи.

Момент 43. Блефуйте с хоницу

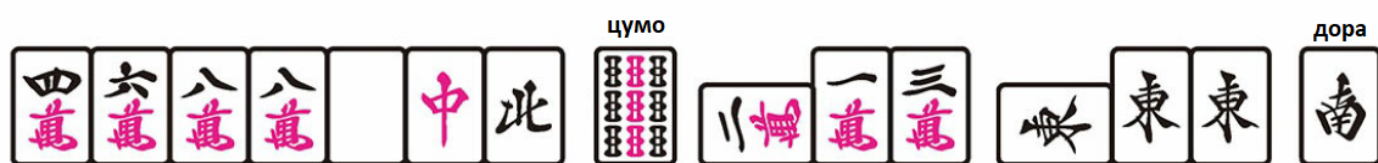
Если сбор хоницу пошёл медленнее чем планировалось, выиграть сдачу становится достаточно сложно.



Пример из моей игры. Первый восток, я на юге.

Я объявил пон **востоков** на четвёртом круге и сбросил **6 пин**, собирая хоницу. Заход второго **хаку** или **чүна** даёт отличные шансы на манган.

Но в реальности всё пошло по другому сценарию:



К 10 кругу я смог открыть только чи на **2 ман**, остальные формы остались прежними.

В этой ситуации цумогири **9 со** – не лучшее решение. Здесь нужно сбрасывать **север** и переходить к блефу: следующим ходом сбрасываем **ман** чтобы показать соперникам иллюзию темпая. Подобный ход позволил мне свести ту раздачу к ничьей с четырьмя нотенами. Это не желанный цумо манган, но тоже неплохой исход.

Когда не складывается сбор хоницу, не ограничивайте себя механическими цумогири. Вы всё ещё участвуете в игре и можете существенно повлиять на ситуацию за столом.

Хоницу и блеф – идеальный дуэт на века, как CHAGE и ASKA.

SAY YES...

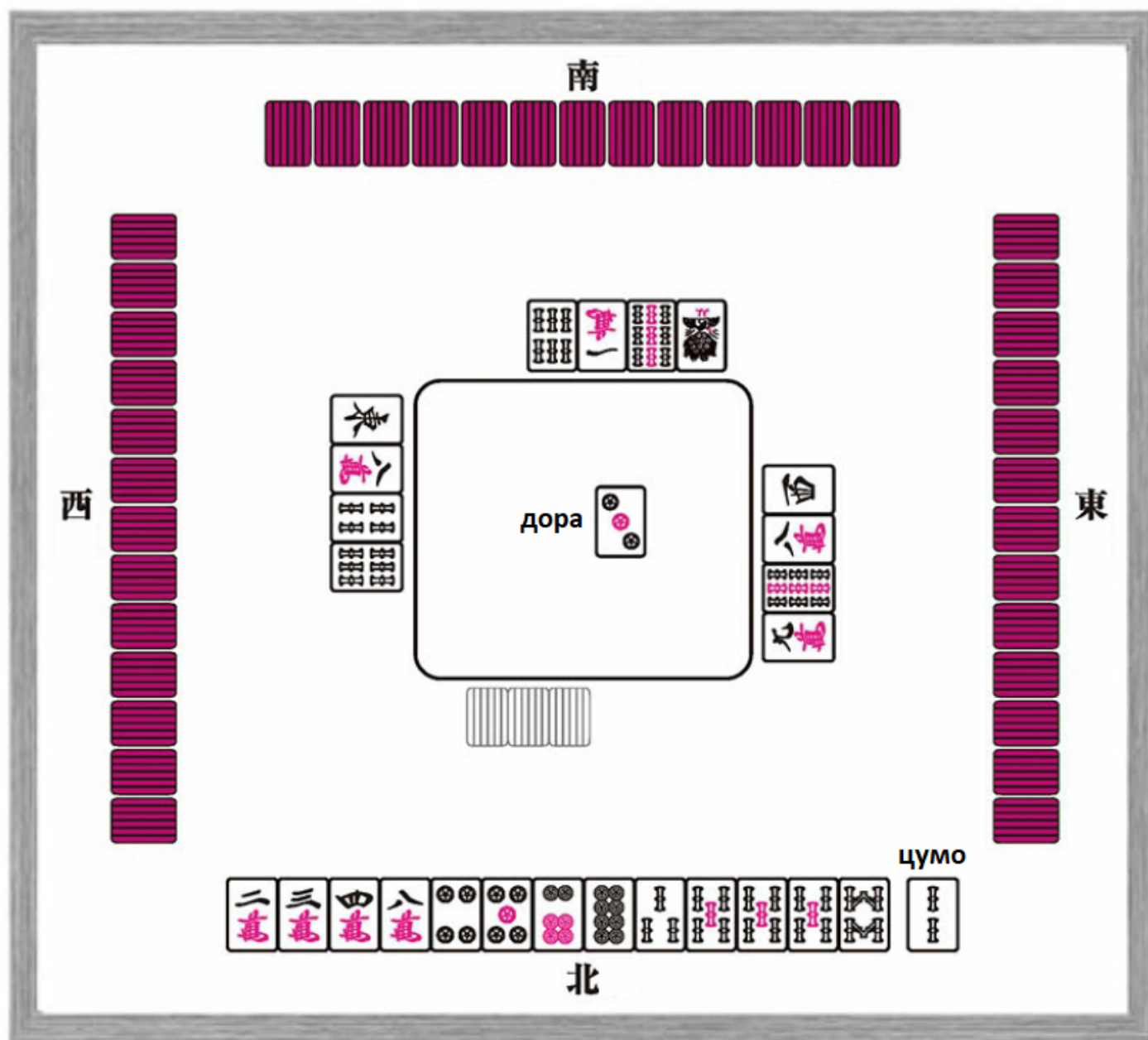
<https://www.youtube.com/watch?v=1qSgQ9prko>

Момент 44. Оценивайте масти по дискардам

Многие знают меня исключительно по маджонгу и азартным играм, но в своей жизни я много времени посвятил различным видам спорта: играл в волейбол, бегал марафон и даже занимался альпинизмом. Шаг за шагом, преодолевая препятствия, двигаться к вершине – разве это не похоже на маджонг?



Ещё можно шагнуть в пропасть. Тоже похоже на маджонг.



Какая из восьмёрок в этой руке вам меньше всего нравится?

Обратите внимание не только на руку, но и на дискарды других игроков.

В дискардах нет ни одного **пина** – это "дорогая" масть. Весьма вероятно, значительная часть тайлов этой масти уже распределена по рукам соперников и шанс получить их со стены ниже обычного. На каком основании можно сделать такой вывод? В прошлых

моментах я рассказывал о хоницу: имея в руке 5 и более тайлов одной масти, игроки не будут спешить от них избавляться. И дело не только в хоницу: имея в руке **13459 пин** и изолированную **9 ман** никто не станет сбрасывать сначала **9 пин**.



Иццу тоже яку, если кто забыл.

Но насколько можно доверять информации о "дорогих" и "дешёвых" мастях, которую реально получить из дискардов? В своё время я не на шутку заинтересовался данным вопросом и трое суток просматривал реплеи на тенхо, пересчитывая тайлы мастей.

В итоге, применительно к очевидным ситуациям вроде примера выше, теоретические рассуждения нашли свое подтверждение – **пинов** в стене мало, можно утверждать наверняка. Однако, стоит немного уйти от "идеальной" (и довольно редкой) ситуации, и точность подобной оценки резко снижается. Вплоть до катастрофической разницы: прекрасный, казалось бы, рянмен в дешёвой масти на самом деле может иметь всего один живой аут.

Думаю, у многих возникли сомнения в пользе оценки мастей по дискардам: под рукой всегда есть надёжная игра по эффективности, стоит ли от неё отказываться? Но я всё же сброшу в этом примере **8 пин** и буду рад получить темпай с ожиданием в верхних **со** или **манах**. Противникам обычно сложно встроить тайлы дешёвой масти, поэтому заход такого тайла ставит их перед выбором: разрушить руку или набросить. Пускай будет пресловутый рянмен с одним живым аутом! Кто сказал, что с таким ожиданием нельзя выиграть? Вспомните об ожидании в пару на адский (последний оставшийся) ветер: по числу аутов оно выглядит плохим, но на деле весьма эффективно.

- **наверняка есть в стене**
- **противники не могут встроить**

В этом ценность тайлов дешёвой масти.



А ещё они часто не выглядят опасными.

Выбирая какой тайл или форму сбросить, обратите взор на выход мастей в дискардах. Возможно, перед вами откроется совершенно новый пейзаж... Вид с вершины – тоже часть альпинизма.

Момент 45. Не набросить в манган = выиграть манган

Скажите, только честно, как вы относитесь к защите в маджонге?

Многие игроки воспринимают защиту как нечто скучное, если не раздражающее.

Допустим, на пятом кругу прилетает дилерское риичи, которое вы встречаете имея саншантен без единого намёка на стоимость. "Ну ладно, отступаю" – обычно на ум приходит такая мысль. "Ура! Пора защищаться – сейчас я всем покажу!" – а вот так почему-то никто не думает.

Дело в том, что за хорошую защиту в маджонге нет награды. В то же время, ошибка может стоить очень дорого. А защищаться нужно часто: за столом три противника – более чем в половине раздач кто-то окажется быстрее. Вот и сидят бедные игроки, проделывают изнурительную работу только чтобы минимизировать потери.

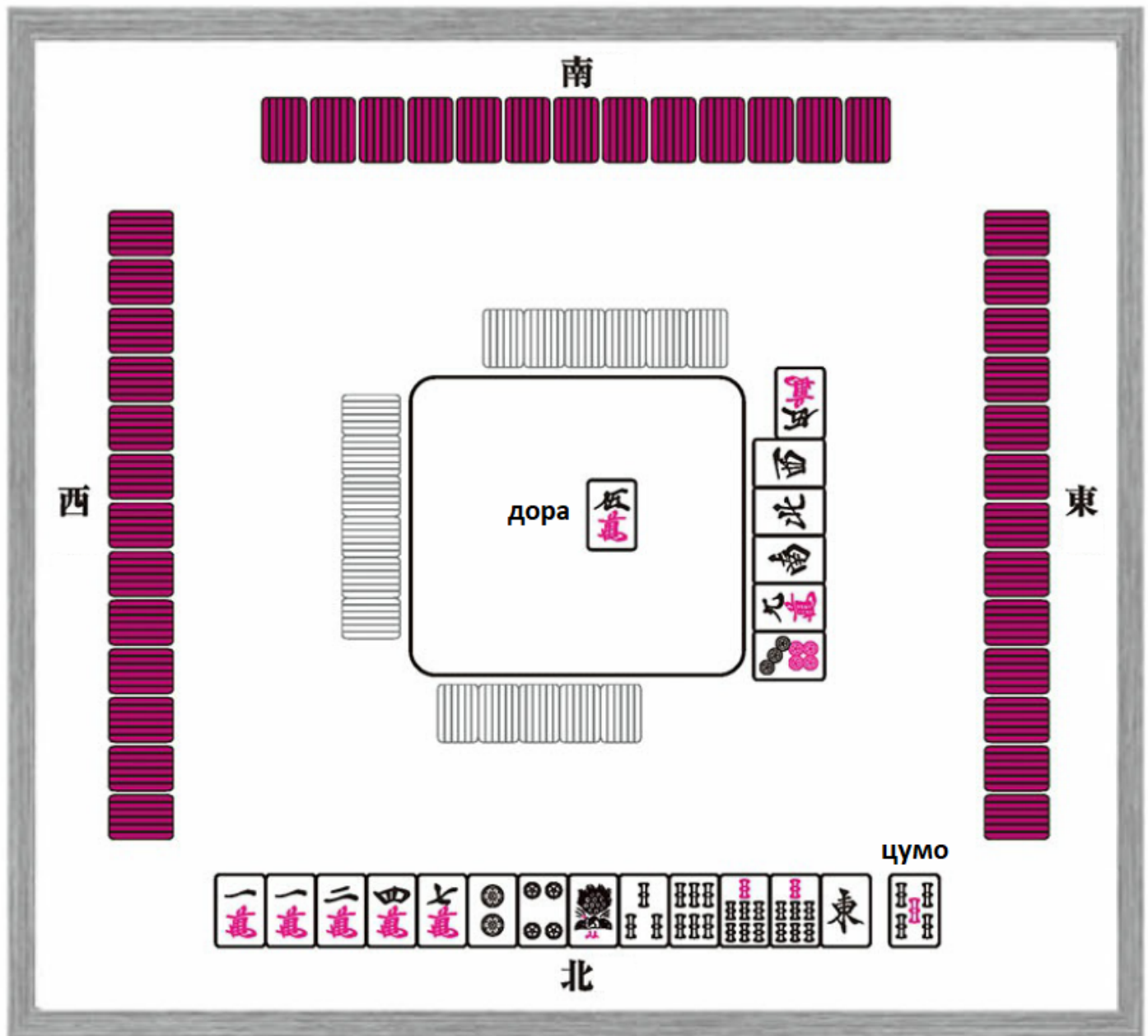
Так вот, лучше побыстрее забыть этот ошибочный образ.

Приятно, конечно же, выиграть дорогую руку с красивым яку или на ход опередить соперника, сделав ставку на скорость. Однако в маджонге сбор зависит от захода: нужно получить хорошую руку и реализовать её, при этом в большинстве случаев любой игрок будет действовать ровно одним и тем же образом. Поэтому увеличить количество получаемых очков чрезвычайно сложно.

Защита – это способ экономии тех же самых очков. Чем больше ей уделено внимания, тем больше итоговая выгода и лучше ваши результаты. Очки, которые вы не потеряли, ничем не хуже тех, что вы заработали.

Не набросить в манган = выиграть манган

Момент 46. Защищайтесь тайлами из пар и анко



В каком порядке вы бы сбрасывали тайлы, защищаясь в такой ситуации?

Исходя банально из свойств тайлов, наиболее безопасным выглядит **восток** – на него можно ждать только в танки или сямпон. Но именно поэтому игроки часто оставляют ожидания на тайлы достоинств: очевидно, что танки на любой ветер лучше такого же ожидания в мастях, а сямпон дополнительно позволяет увеличить стоимость за счёт якухая (в примере это вообще двойной восток).

Если сбрасывать не **восток**, то что? Судзи **2 ман**? Риичи было объявлено со сбросом доры **5 ман**, ловушка с ожиданием на судзи – не такое уж и редкое явление.

При защите на раннем этапе раздачи есть более важный фактор выбора – наличие нескольких тайлов одного вида в вашей руке: есть пара **1 ман** – следует сбрасывать именно **1 ман**.

В манге "Кайдзи" есть арка про игру в "17 шагов" (или "Минное поле", или "Манган"). Правила довольно простые: игроки открывают свои построенные стены и выбирают 13 тайлов из 34 чтобы получить темпай минимум на манган. Оставшиеся тайлы нужно использовать для защиты против рук, которые собрали противники. При игре по этим правилам хорошо заметно преимущество защиты тайлами из пар или анко:



имея возможность собрать такой темпай, анко **хаку** следует убрать



в пользу этой формы. А три **хаку** использовать для защиты.



Пройдёт один – пройдут и следующие два.

По сравнению с **789 пин** эффективность защиты возрастает многократно. Более того, три хода противники будут вынуждены "разминировать" другие тайлы – при удачном стечении обстоятельств можно выиграть ни разу не рискнув.

В обычном маджонге этот подход тоже работает. Если у вас 2-3 тайла одного вида, то у противников таких скорее всего нет. Вы выигрываете себе несколько ходов, в то же время другие игроки вынуждены искать иные варианты защиты, что откроет для вас новые безопасные тайлы на более позднем этапе.



А как защищаться ближе к концу раздачи?

Во второй половине раздачи безопасных тайлов становится достаточно много, а также возрастает шанс получить такой со стены. В этом случае уже лучше сбрасывать самый безопасный тайл из руки, даже если он только один.

Самое главное не сбрасывать подряд разные опасные тайлы, расчищая дорогу перед противниками. Лучше пусть бравым сапёром станет кто-нибудь другой.

Момент 47. Оценка качества ожидания противника

В этот раз я представлю вам технику, которая будет полезна против чужого риичи в середине раздачи.

Игроки всегда стремятся получить в темпае хорошую форму ожидания, поэтому при заходе **4 пин** к **13 пин** практически всегда следует сброс **1 пин**. Но, с другой стороны, важна также и скорость сбора, поэтому при получении темпая с ожиданием в канчан **13 пин** часто сразу объявляют риичи, хотя форма ожидания плохая.

Основной фактор оценки ожидания – круг объявления риичи. Грубо говоря, шанс на хорошее ожидание в руке с дабури ниже 30%, для более поздних риичи вероятность возрастает с каждым кругом.

Признаки плохой формы ожидания:

- не было сброса формы, которая могла стать сетом
- в дискарде мало центральных тайлов
- риичи объявлено на сбросе краевого тайла (1289)

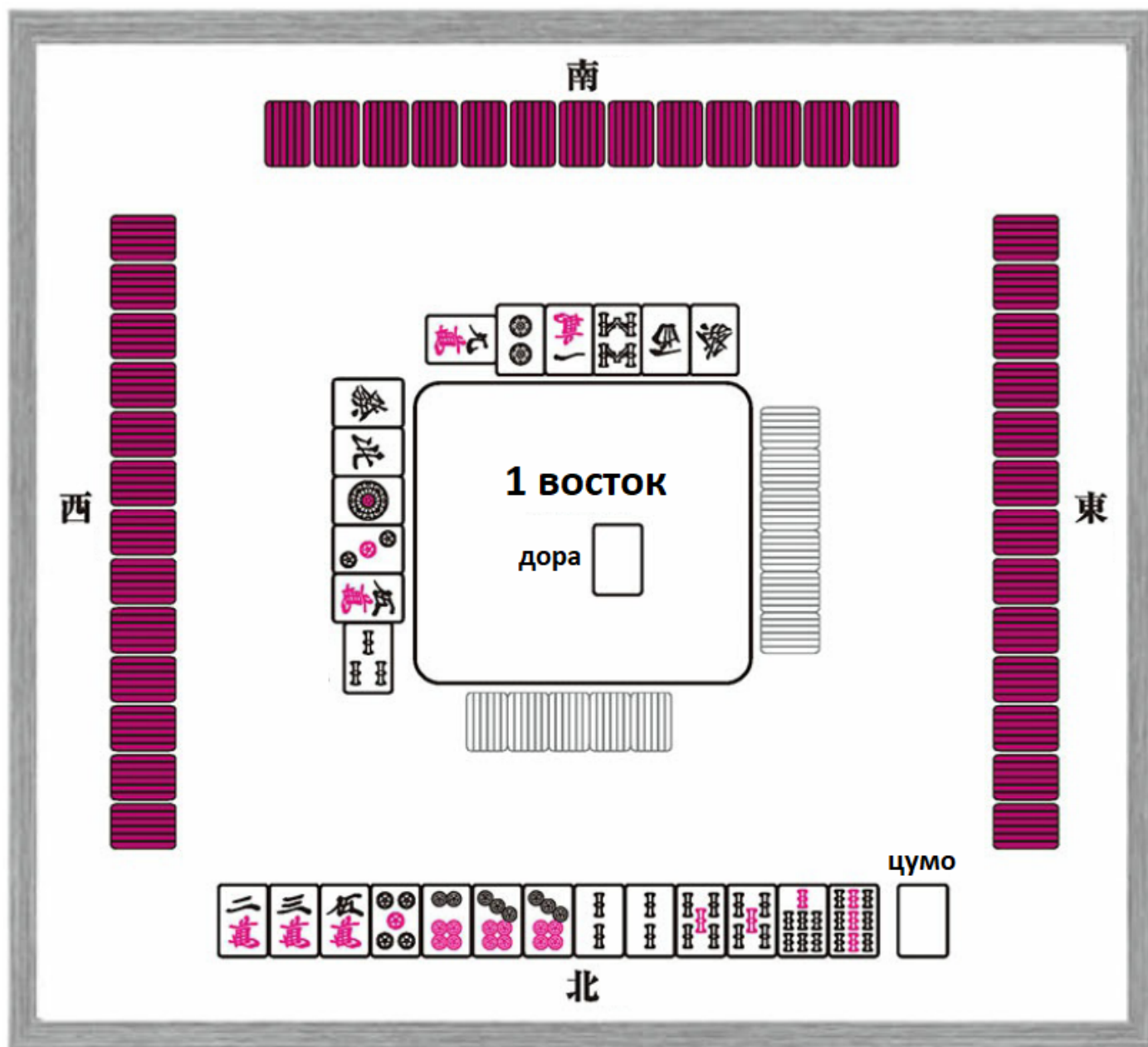
Чем больше присутствует признаков из списка, тем выше вероятность плохой формы ожидания. Однако следует понимать, что это именно вероятность – в любом случае нет гарантий что оценка верна.

В противоположность, есть признаки, которые просто гарантируют хорошую форму ожидания у противника:

- сброс якухайной пары
- сброс рямена
- сброс формы с дорой

Против плохого ожидания легко рисковать, при этом стоит опасаться судзи-ловушек и танки или сямпонов на тайлы достоинств. Против хорошего ожидания рисковать уже опасно, зато можно без лишнего беспокойства защищаться по судзи.

Момент 48. Защита против двух риичи



Игроки на юге и западе объявили риичи. Как защищаться с рукой игрока на севере?



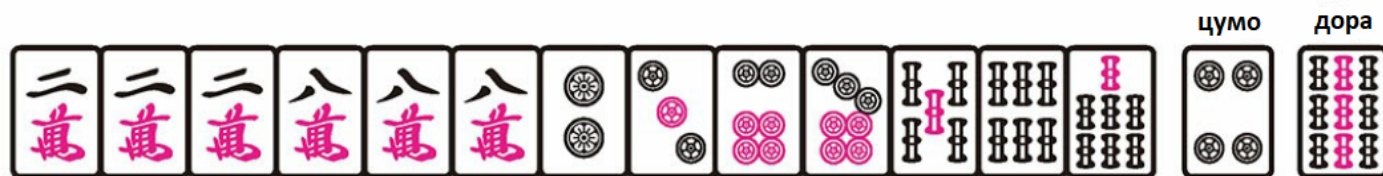
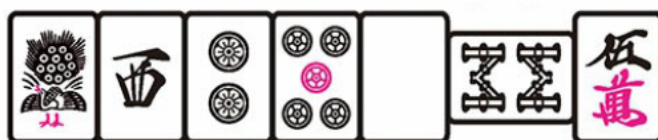
9 со?

Мимо! В ситуации с двумя риичи важно то, что у игрока с преследующим риичи явно есть план на победу: хорошее ожидание или высока стоимость. Поэтому опасаться нужно в первую очередь игрока на западе и сбрасывать его гембуцу – **5 ман**.

Если вы посмотрите мои реплеи на тенхо, то наверняка найдёте множество примеров – я часто меньше боюсь риичи дилера, чем преследующего от не дилера.

Запомните: настоящая угроза – в руке с преследующим риичи!

Момент 49. Следите за смещением распределения тайлов в дискардах



Нужно сбросить **2 ман** или **8 ман** чтобы объявить преследующее риичи.

Но какой из этих тайлов безопаснее против чужого риичи (см. дискард)?

Для меня ответ очевиден – это **2 ман.**

Дискард – это зеркальное отражение руки: если распределение тайлов мастей в нём смещено вниз, то в руке оно будет смещено вверх. И наоборот.

Ключевой тайл в этом дискарде – **5 пин**. Ранний сброс пятёрки указывает на наличие в руке одного из рянменов **23 пин** или **78 пин**, а ещё раньше сброшена **2 пин** – остаётся только **78 пин**. Потом следует объявление риичи на сбросе **8 со**, которая до сих пор по какой-то причине оставалась в руке – в верхних **со** тоже есть некая форма. Если ещё и в верхних **манах** что-то есть, то явно вырисовывается саншоку.



Красиво сочиняешь...

Не без этого. Шанс что предшествующие рассуждения на 100% правильно описывают руку противника с риичи на самом деле не особенно и велик. Однако, самое важное, предположение о смещении распределения тайлов мастей в этой руке наверх имеет смысл. Там может не быть саншоку, но вероятность ожидания в верхних тайлах выше, чем в нижних – я неоднократно убеждался в этом, изучая реплеи.

Вероятность попасть в рон при сбросе **2 ман** ниже, и потенциальная стоимость руки противника – тоже. Поэтому данная информация весьма полезна при защите.

Читайте руки противников по спектру волн, которые от них распространяются!

Момент 50. Абсолютный пинфу номи даматен



Темпай на пинфу номи на третьем кругу. Станете объявлять риичи?



Конечно.

В принципе, правильно. В любой книге со статистическими выкладками по маджонгу будет написано, что это самый эффективный способ разыграть пинфу номи. Разница между пинфу номи и риичи пинфу на самом деле куда больше, чем 1000 очков.

Однако мой выбор – даматен до увеличения стоимости руки тем или иным способом. Я называю эту технику "абсолютный пинфу номи даматен".

При сбросе выигрышных **69 ман** кем-то из противников я пропускаю рон и сразу же объявляю цумогири риичи. В наши дни мало кто способен предположить такой ход – вероятность иппацу повышена.



А если зайдёт цумо?

Что не так? Это же прекрасная рука для фуритен риичи.

469 ман, 9 пин и **6 со** – всё это эффективные улучшения для данной руки.

Классическое перестроение в саншоку, ловушка с цумогири риичи, фуритен риичи с увеличением стоимости... У этой руки множество вариантов прекрасного будущего!

- не позже 4 круга
- кроме пинфу нет стоимости или её не хватает по ситуации
- вариантов улучшения руки много

Когда сойдутся эти условия, небеса разверзнутся и абсолютный пинфу номи даматен поразит ваших противников!

Послесловие

Я люблю маджонг.

К моменту выхода этой книги (сентябрь 2017) моим лучшим достижением на тенхо является отметка в 380pt от тенходана.

Наверное, я никогда не забуду тот вечер. "Пон" – нажал я кнопку, открывая якухайный пон на втором кругу, хотя с моей рукой делать это не следовало. Сказалось излишнее напряжение, дрогнула рука... в общем, тот ханчан я проиграл из-за этой ошибки.

Я очень расстроился и решил немного развеяться – сел в машину и поехал в любимый ресторан. Но вскоре пришлось остановиться, поскольку я просто не мог сдержать слёз. Впервые в жизни я заплакал из-за маджонга: настолько обидно было проиграть после хода, который я сам считал очевидно ошибочным.

Много ли на свете увлечений, которые могут вызвать настолько сильные чувства?

В школьные годы у многих было что-то подобное, но люди взрослеют – и часто кроме работы и повседневных забот в их жизни не остаётся практически ничего.

Когда ты садишься играть в маджонг, не важно бомж ты или премьер-министр, какое у тебя телосложение и цвет кожи. Перед маджонгом все равны.

Я не знаю ни одной соревновательной игры, которая была бы столь же азартной и в то же время интеллектуальной, как маджонг.

И я люблю маджонг.

Правда, до изложенной выше истории – около 10 лет назад – был ещё один случай, когда я не мог сдержать слёзы.

"Продолжай писать блог! Тебя интересно читать!" – я прочитал это сообщение будучи в тяжелой жизненной ситуации, когда чувствовал себя опустошенным и одиноким. Можно сказать, именно с этого момента моя жизнь с нуля начала заполняться снова.

С тех пор я опубликовал уже больше 1000 статей в своём блоге и долгое время мечтал издать книгу. Думаю, вам не сложно убедиться, что эта мечта сбылась. Это оказалось не так уж просто: в блог можно прямо писать что думаешь в данный момент, но для книги материал нужно тщательно выбирать, а потом ещё и заботиться о правильном изложении, чтобы читатель понял идею.

Наконец, я должен сказать пару слов о своём драгоценном партнёре. Мю-сенсей – не выдуманный персонаж, он действительно был моим домашним котом и появлялся в блоге. К сожалению, приходится говорить в прошедшем времени, потому что в апреле 2016 года он умер. Мю-сенсей любил наблюдать как я играю на тенхо и долгие годы был для меня настоящей семьёй. Я очень рад, что удалось снова с ним встретиться в такой необычной форме – в этой книге.

Спасибо, что прочитали до конца! Надеюсь, "моментальное мышление" станет частью вашего маджонга.