

## Заметки о риичи # 2.1

### Исходы. Ч.1 Защита текущего места.

**Необходимый уровень для восприятия:** условный 1-2 дан тенхо.нет (знание правил, владение базовыми навыками сбора руки и ухода в бетаори при опасности).

**Вступление.** Освоив правила и базовые теоретические установки риичи и сыграв свои первые условные несколько десятков ханчанов мы начинаем уже достаточно уверенно «чувствовать» эту игру: собираем свои руки наиболее вероятным способом (не пытаюсь, к примеру, насильственно превратить руку с хорошим потенциалом на пинфу в читойцу), зарабатывая таким образом очки, а при появлении в раздаче явного источника опасности, когда мы чувствуем, что скорее накинём, чем выиграем сами – уходим в защиту.

Однако со временем у игрока неизбежно возникают вопросы, в каких случаях ему следует совершать действия, выходящие за рамки подобной базовой «комфортной» игры: превращать руку с хорошим потенциалом на стоимость в быструю тысячу, или же, наоборот, искать варианты чтобы любой ценой собрать дороже; не скидывать потенциально опасный тайл даже если сложно определить явный источник угрозы за столом или же наоборот – кидать много опасных тайлов при чужом риичи, чтобы любой ценой оставаться в темпае.

Логика принятия опытными игроками подобных «нестандартных» решений зачастую достаточно проста и ее понимание не требует каких-либо специальных знаний или сложных расчетов. Рассмотрим несколько примеров.

*Примечание: рассматриваемые далее примеры актуальны для игры в риичи-маджонг на среднее место (тенхо.нет, внутриклубные игры, турниры без умы либо с большой умой и т.д.*

#### **Защита текущего места. Бетаори или сбор руки? Примеры возможного игрового мышления.**

Орасу. Мы находимся на третьем месте с преимуществом над четвертым в 2400 очков и отставанием от второго в 7600, первое место недостижимо далеко. Наша рука ужасна, нам будет крайне сложно ее собрать. Соперник с 4 места объявляет риичи...

Соперник с 1 места уйдет в бетаори просто потому, что для него это очевидное легкое решение, которым он по сути исключает любые отрицательные для себя исходы (оставаясь в игре он может все же иногда накинуть в какой-нибудь байман и потерять позицию). «Пусть дальше сами разбираются». Игрок на 2 месте понимает, что он станет третьим накинув даже в 5200, а если набросит в манган, то и четвертым, при этом при чужом цумо не будучи дилером нельзя потерять больше одной позиции за раздачу. Исходя из этого его уход в бетаори также крайне вероятен, обратное будет скорее сюрпризом.

Следовательно, если мы, с нашей очень плохой рукой, уйдем в бетаори и не набросим, возможны только два исхода: 1) соперник берет цумо и мы становимся 4 местом (минимальная стоимость его руки: риичи, цумо = 2000 + наша выплата в 500/1000 очков в зависимости от позиции, хватает) 2) игра доходит до ничьей, происходят выплаты темпай-нотен и мы становимся 4-м местом (3000 + наша выплата 1000 - потеря 1000 за ставку риичи, хватает).

Уход в бетаори недопустим. Игра требует от нас собрать хотя бы формальный темпай без яку к концу раздачи.

Слегка изменим условия. Теперь у текущего второго места гораздо больше очков и он находится совсем рядом с первым. Он уже открыл один сет ради предполагаемого открытого таняо, а в ипаццу против риичи 4 места кинул не полностью безопасный тайл...

Нам везет – в этой тяжелой ситуации один из соперников решил сыграть на нашей стороне. Если он соберет свою руку, любым способом, кроме рона с нас, мы сохраним наше третье место. Не менее хорошая новость в том, что благоприятным исходом для нас становится и ничья при сохранении нашим «союзником» темпая: +1500 для игрока на 4,+ наша выплата 1500 - ставка риичи 1000, не хватает для смены позиций.

Наши шансы относительно неплохи, нужно лишь никому не набросить. Со спокойной душой уходим в бетаори.

Еще раз изменим условия. «Союзника» за столом у нас снова нет, но наше преимущество над соперником на 4 месте выше, теперь это 3500. И вновь он объявляет риичи...

Все относительно просто: если соперник берет цумо со стоимостью выше минимальной – мы проиграли, если дойдет до ничьи – выиграли (вы можете убедиться в этом самостоятельно, произведя уже знакомые нам несложные вычисления, не забываем про потерянную соперником риичи-ставку). Насколько же вероятно такое событие как цумо? Информацией о руке оппонента и составе стены, необходимой для точного ответа на этот вопрос, мы в любом случае не располагаем, однако если предположить, что у него с равной вероятностью может быть любое количество живых аутов от 0 до 5, то при риичи на, допустим, 7-м ходу этот шанс будет меньше 50%\*, т. е. более чем половина таких ситуаций закончится нашей победой. Важно отметить, что в данном случае формальный темпай нам ничего не дает, так что при слабых перспективах более-менее безопасного сбора собственной руки бетаори выглядит предпочтительнее.

#### **Выводы и общие рекомендации.**

1) Последние южные раунды – время тактической борьбы, в которой желательно избегать любых действий, которые чаще приведут нас к потере текущего места, чем к приобретению более высокого (в более ранних раундах это далеко не всегда так, например, когда речь идет о шансе собрать по-настоящему дорогую руку, рискуя накинуть в дешевую; иными словами, в начале игры очки важнее, чем теряемые/приобретаемые места, а в конце – наоборот).

2) В этой борьбе за столом у нас могут образоваться «союзники» – игроки, которым выгодно такое же перераспределение очков, что и нам. Следите за этим.

3) Существует только три способа потерять больше одной позиции за одну раздачу: а) наброс (самый прямой путь к такому исходу, особенно разрушительным может быть наброс в дорогую руку не прямому преследователю, а игроку ниже на две или три позиции), б) чужое цумо когда мы дилер (примерную вероятность этого для конкретного распределения очков можно прикинуть, исходя из того, что руки дороже ханемана в риичи все же редкость), в) выплата за нотен при двух или трех чужих темпаях (тут цифры всегда одни и те же, можно посчитать заранее).

На сегодня все. Любите маджонг и ответственно подходите к каждой сдаче.

*\*Формула и пример расчета: дабури при 1 ауте в стене. Число попыток взять цумо = 16 (для игрока на позиции Запада). Число оставшихся тайлов в стене = 81. Итого  $1 - \{(81-1)/81\}^{16} = 18\%$ . Расчет для предлагаемой в статье ситуации при желании вы можете сделать самостоятельно.*