

## Заметки о риичи # 3.1

### Ошибки при игре в риичи-маджонг. Причины возникновения.

Данный текст представляет собой скорее не обучающий материал, а своего рода эссе, основанное на личном опыте и ощущениях автора. Автор надеется, что кому-то он может помочь слегка по-иному взглянуть на свою и чужую игру. Приятного чтения.

**Необходимый уровень для восприятия:** условный 1-2 дан тенхо.нет (знание правил, желание научиться хорошо играть в маджонг).

Для начала попробуем побыть немного буквоедами и сформулировать, что же в принципе такое «ошибка» применительно к риичи-маджонгу. Примем, что это – любое игровое действие, совершение которого приводит к ухудшению результатов игрока в среднем, по сравнению с альтернативно возможными игровыми действиями в той же ситуации (в частности, условным «лучшим ходом», т.н. «тэсудзи»), при этом данная цепь событий может быть логически обоснована. Ухудшение результата может происходить как напрямую (неоптимальный сбор рук, из-за которого игрок зарабатывает меньше очков, чем мог бы), так и через эксплуатацию его ошибок оппонентами (набросы, неоптимальный сброс тайлов в чужие открытые сеты и т.д.). Таким образом, наброс в какой-нибудь совершенно нечитаемый якуман теоретически может не быть ошибкой, а действия, которые в конкретном случае привели к разгромной победе в ханчане – являться таковыми. Риичи-маджонг в данном случае не исключение, таковы реалии всех вероятностных игр с неполной информацией.

#### Лики или неосознанные ошибки.

К этой категории относятся действия, которые игрок повторяет в схожих ситуациях из раза в раз, при этом не осознавая их ошибочность. Причины ликов кроются в непонимании каких-либо аспектов игры, например, эффективности сбора (скажем, форма 233457 в неготовой руке: новички часто рано скидывают из нее 7, воспринимая этот тайл просто как оторванный, при этом не видя, что заход 6 сразу же дает им два сета), или же стратегии ведения ханчана (к примеру, объявление риичи в 100% случаев при получении закрытого темпая).

Что делать? Как ни странно, это, пожалуй, самая "понятная" категория ошибок в риичи. Знакомство с базовой теорией и вдумчивая игра почти неизбежно приведут к тому, что новичковые лики покинут ваш маджонг. Дальнейший поиск более тонких и неочевидных ошибок в своей игре может потребовать от вас огромного количества времени и сыгранных партий, но, в конце концов, этим маджонг и интересен. Если вы нормально относитесь к мысли о том, что то, что вы привыкли делать, может на проверку оказаться неправильным и требующим корректировки, то у вас все получится.

#### Ошибки, отказ от которых ведет к снижению удовольствия от игры.

Сюда относятся ошибки, которые игрок совершает из раза в раз и не воспринимает как что-то неправильное, просто потому, что такая игра ему приятна и интересна. Существуют гротескные примеры подобных ошибок («всегда собираю свою руку, защищаться это скучно», «всегда открываю каны, люблю каны»), но даже гораздо более нацеленные на итоговый успех в ханчане игроки могут терять объективность в оценке ситуации, стоит только игре поманить их морковкой в виде якумана или даже просто редкого яку в роде рянпейко.

В рамках этой категории ошибок существуют и менее очевидные моменты, которые, тем не менее, полезно за собой замечать. Например, при чужом риичи за столом игроку может быть психологически проще отказаться от сбора «некрасивого» мангана (таняо 3 доры), чем «красивого» (закрытая чанта-саншоку). В итоге вторую руку он «перепушит» и часто неоправданно

набросит, хотя по логике следовало бы поступить ровно наоборот: если стоимость нашей руки высока только из-за яку, то у атакующего нас соперника в среднем чаще тоже будет дорогая рука, так как там могут находиться доры, иными словами, безопаснее всего «пушить» именно руки с дорами, у соперника чаще будет дешевле.

Что делать? В реалиях российского риичи – наверное, ничего. Играйте так, как вам нравится. Если в какой-то момент вашим главным приоритетом в риичи станет игра с максимально хорошим средним местом, данные ошибки сами собой перейдут для вас в категорию ликов и вы сможете относительно легко от них избавиться.

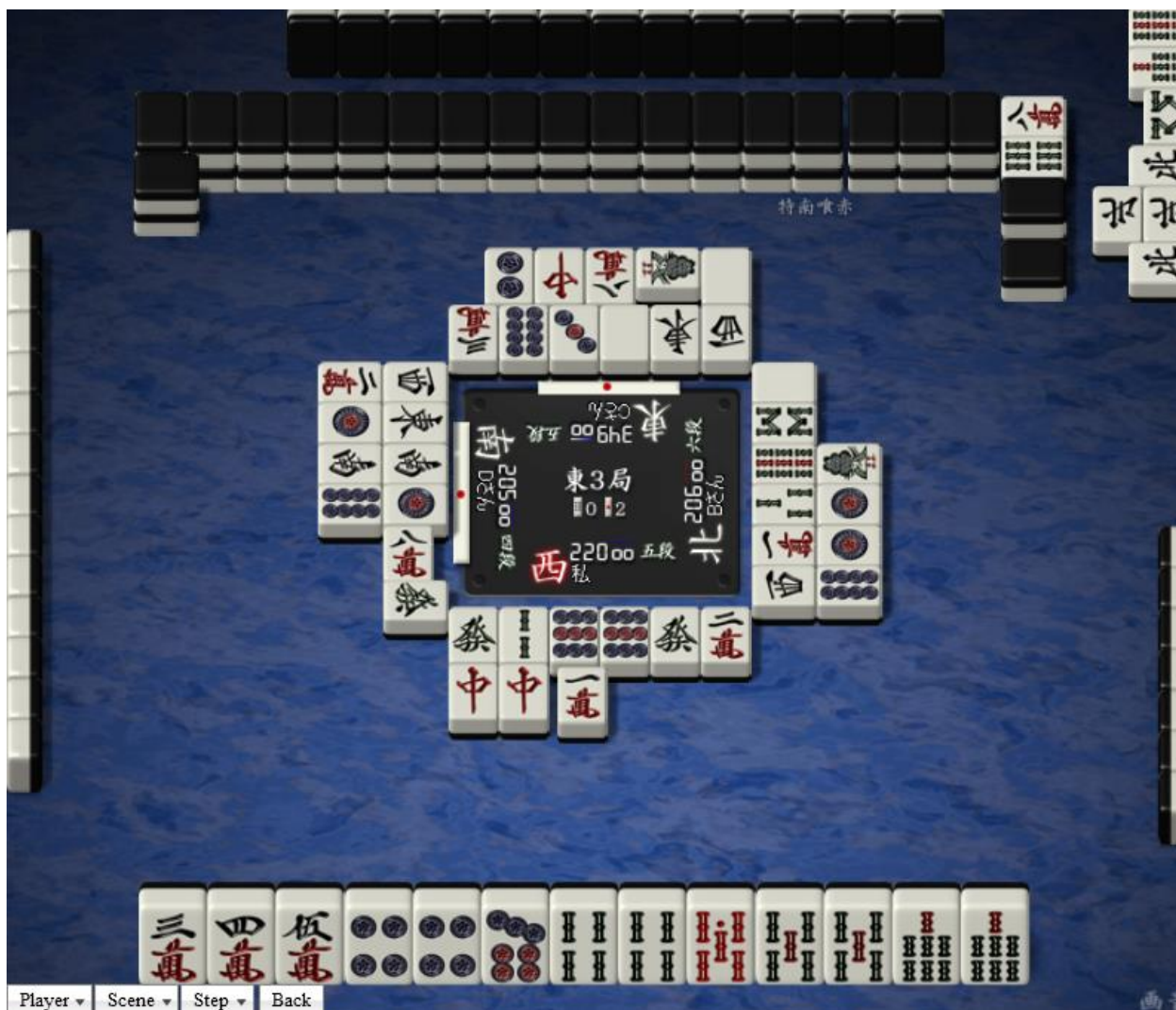
### **Ошибки, вызванные усталостью либо утратой интереса к партии.**

Сюда относятся ситуации, в которых игрок в своём оптимальном состоянии мог бы легко найти правильное игровое действие, но в конкретном случае просто совершает первое пришедшее в голову.

Рассмотрим пример, рисунок 1.

*Примечание. Здесь и далее все примеры взяты из игр на условиях системы данов тенхо.нет, при которых третье место в ханчане по сути не теряет ничего, а вот четвертое лишается большого количества поинтов.*

Не найдя за отведенное время чем защититься против двух риичи соперников, игрок скидывает 1 ман – по сути, случайный краевой тайл. Но если бы чуть ранее он не отвлекся на переключение треков в плеере, то мог бы заметить, что 2 и 8 ман проходят против обоих оппонентов, что делает 5 ман более безопасным броском (у вас вполне может быть другое мнение о том, справедливо ли это утверждение и вообще работают ли октавы, но суть не в этом. Игрок верит, что 5 ман здесь безопаснее, чем 1 ман, а значит, он совершил ошибочный по своим представлениям снос только из-за недостаточной концентрации на игре).



**Рисунок 1**

Интересный подвид этой ошибки -- появление у игрока тяги к принятию более простых решений, например, более широкому, чем в оптимальном состоянии, спектру объявления риичи, в качестве своего рода побряки себе, ведь после этого действия думать до конца раздачи уже не нужно.

Что делать? Отсутствие мотивации -- едва ли не главная болезнь российского риичи. Частично здесь помогает игровой опыт: если какую-либо игровую ситуацию вы в своё время хорошо обдумали и затем много раз встречали в своих партиях, шанс того, что вы в ней ошибётесь, уменьшается, в каком бы состоянии и с каким настроением бы вы не играли. В остальном -- любите маджонг и ответственно подходите к каждой сдаче.

**Ошибки, совершаемые под влиянием негативных эмоций. Тильт.**

Вот мы и добрались до главного, до едва ли не основной сути (по моим представлениям) всех вероятностных игр. Именно здесь и пролегает граница, отделяющая посредственных игроков от хороших и отличных.

Все дело в том, что мы зачастую любим не сам маджонг как таковой, а скорее положительные эмоции, которые он может нам дать. Соответственно, когда этого не происходит и нам не везет, мы обижаемся, и эта обида оказывает разрушительное воздействие на качество нашей игры.

Закономерность, характерная чуть ли не любых вероятностных игр: человек, впадая в тильт, начинает играть, как правило, хуже и при этом агрессивнее, чем обычно. Получив порцию

отрицательных эмоций, он тянется к наиболее прямому источнику положительных (а в риичи это в первую очередь стремление непременно, вот прямо сейчас, собрать дорогую руку и таким образом отыграться). Частично это стремление совпадает с правильной игрой: раз мы потеряли очки, нужно как-то их отыгрывать. Но может и не совпадать, и тогда игрок в тильте совершает тяжёлые ошибки: "перепушивает" свои руки, кидая много опасных, или стремится непременно собрать дорого, тогда как более разумным было бы защищать текущую позицию. Возможные вторые места становятся третьими, третьи – четвертыми, четвертые (актуально при игре на очки, а не на место) – разгромными четвертыми.

Пример. Рисунок 2. Игра на условиях тенхо.нет. Жесткая борьба за третьёе. Дилер атакует, игрок слева тоже, кажется, не собирается сдаваться, в чужое ипаццу заходит опасный тайл...

Игрока в данном примере фигурально "возили лицом по столу" не только в этом ханчане, но и в нескольких предыдущих. И, попав в эту ситуацию, он уже думает только о победе в раздаче и объявляет встречное риичи, дорой (на 3-6 соу).

Не важно, что произошло дальше, даже не столь важно, насколько это решение адекватно, интересен в данном случае сам ход мыслей игрока, который, по своим психологическим причинам вообще не рассматривал уход в бетаори со сносом белых драконов. А ведь исходя из своего понимания игры он обязан был хотя бы обдумать такую возможность, но нет. Его игра упростилась, спектр возможных решений сузился.

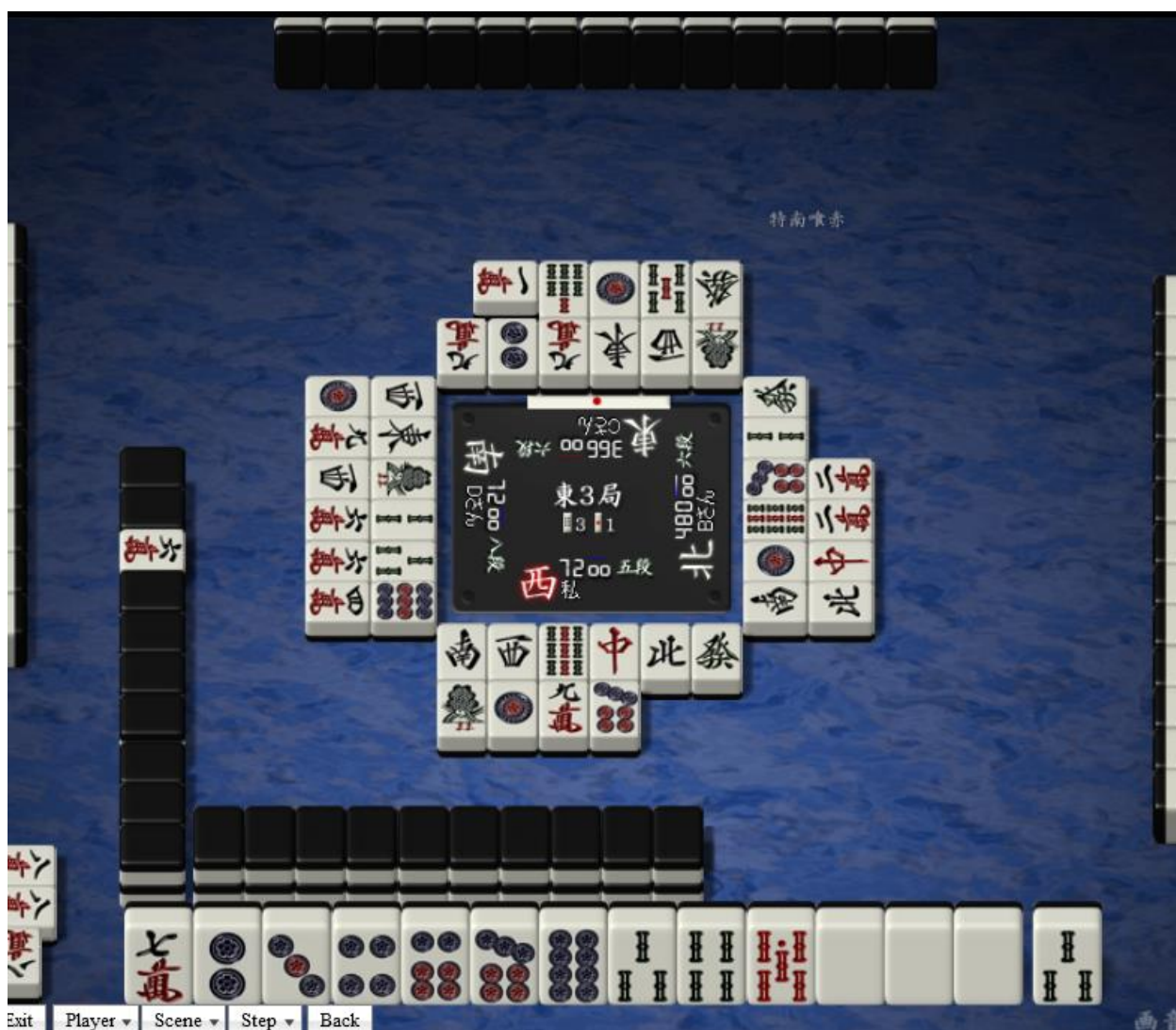


Рисунок 2

В риичи-маджонге, с его спецификой, возможен и обратный вариант, при котором игрок в тильте начинает играть неадекватно пассивно. Набрасывать психологически неприятно, и игрок бессознательно хочет убежать от этого ощущения, часто в ущерб качеству игры.

Посмотрим на рисунок 3. По распределению очков, а также исходя из сказанного ранее вы можете уже догадаться, почему игрок, от лица которого мы смотрим, вообще открылся на столь дешёвую комбинацию, а теперь ещё и совершает столь жалкий снос. К слову, через пару ходов ему зашла 3 пин, а ещё через ход соперник взял цумо 5200, оба других игрока защищались, 2 ман проходила.

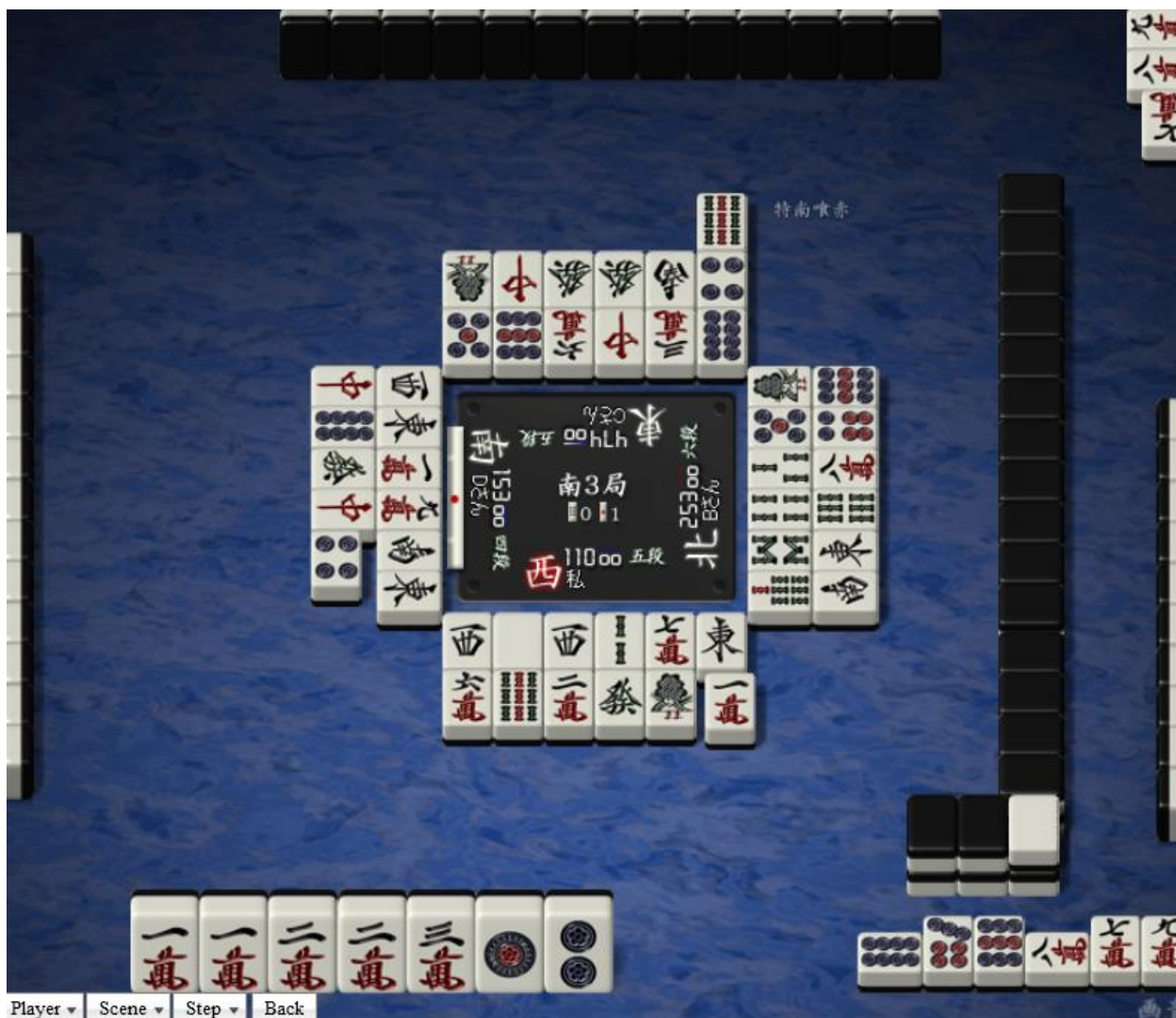


Рисунок 3

Резюмируя: впадая в тилт вы мгновенно деградируете по качеству игры, часто даже сами не замечая этого. Если у вас было преимущество в понимании игры над соперниками, вы его теряете, если и не было -- то уже точно становитесь самым слабым игроком за столом, со всеми вытекающими отсюда последствиями. Одно поражение тянет за собой другие.

Что делать? Эх, если бы я это знал... Играть – это намного сложнее, чем понять, как играть. Могу лишь пожелать, чтобы у вас это как можно чаще получалось.

До новых встреч.

P.S. текст из самых глубин моего измученного сердца после 6 четвертых почти подряд.