

Маджонг в открытую для победителей [Кавамура Акихиро]

Глава 3. Блеф

- опасно выглядящие объявления с медленной рукой
- объявления не с целью собрать руку

Заставляем противников реагировать на нашу активность!

Тема 18. Ранний пон дор



Первый восток. На юге. До 3 круга.

В руке две доры **1 пин**, но остальная её часть ужасна. Выходит третья дора. Что делать?

Ответ: пон 1 пин, сброс запада

С такой рукой обязательно нужно брать пон. Вообще, если видны хотя бы какие-то шансы на яку, то с парой дор открываться следует как можно раньше – на **8 со** здесь тоже чи. В данном случае, надежда на яку – это **юг, хаку и чун**. Так называемый атоатодзукэ якухай, зато вариантов сразу три.

Со стороны других игроков пон дор всегда выглядит опасно. Будучи дилером, подобную руку можно открыть и до такого состояния:



Шомпайных **хаку** и **чуна** намеренно не сбрасываем до темпая, чтобы другие игроки были вынуждены тоже их держать из-за боязни набросить в рон. Ну а в случае чужого риичи придётся понадеяться на относительную безопасность тайлов достоинств.

Задачи для самостоятельного решения



Начало раздачи. Выходит дора **1 пин**. Что делать?



Начало раздачи. Выходит дора **1 пин**. Что делать?

Ответы на задачи для самостоятельного решения



Начало раздачи. Выходит дора **1 пин**. Что делать?

Ответ: пон 1 пин, сброс 2 пин

Если **хаку**, **хацу** и **чун** шомпайные, такую руку с самого начала нужно держать готовой к объявлениям. Некоторые игроки склонны собирать в подобных ситуациях хоницу, но правильно играть эффективно, чтобы быстро реализовать заход якухайной пары. Если сбрасывать **со** и **маны**, то и с якухайной парой рука окажется слишком медленной.



Начало раздачи. Выходит дора **1 пин**. Что делать?

Ответ: пропуск

Из ишантена на читойцу с двумя дорами обычно лучше не открываться.



Впрочем, если пары в руке удобны для тойтоя, то можно и открыть пон дор.

Заметки на полях. Усложняем чтение яку

Дискарды при сборе таняо и атодзуке якухая часто похожи. Однако когда игрок сбрасывает из руки терминал после сбросов тайлов достоинств или, тем более, центральных тайлов, становится понятно, что вероятность таняо достаточно низка. Если хотите выиграть сдачу, то нельзя выдавать противникам информацию о своём атодзуке, поэтому следует избегать сбросов терминалов – из 6789 сбрасывать 6 и т.п. Можно использовать этот приём и в обратную сторону: поздний сброс из руки терминала при сборе таняо заставит противников подозревать наличие якухая или саншоку.

Заметки на полях. Случайно показанные тайлы

В реальной игре нередко случайно переворачивают тайлы из руки или стены. Эту информацию можно использовать себе на пользу. Например, если мы узнали что у противника есть **1 пин**, то данный тайл становится несколько безопаснее против этого игрока: возможны ожидания в танки и сямпон, а также в формы **1234**, **12233**, **1123 пин** – вероятность ниже, чем когда информации нет совсем. Если получив **1 пин** игрок сразу объявляет риичи, то уровень опасности этого тайла ещё ниже.

А если случайно перевёрнутый тайл из стены заходит нам, то можно попытаться организовать иппацу цумо!