

Alan Kwan's
Zung Jung
Mahjong Scoring System
(перевод с английского – Олег Логвинов)

Введение

Последние годы предпринимались попытки проведения международных соревнований по маджонгу. Основная сложность организации подобных мероприятий связана с разнообразием правил игры, а именно с различными способами подсчета очков во многих областях и странах. Поэтому разработка стандартизированной системы подсчета является первостепенной для проведения международных турниров.

Приходится признать, что общепризнанного стандарта до сих пор нет. Наиболее известная «международная» система опубликована Китайским правительством (*имеется в виду Министерство спорта, – О. Л.*) в 1998 году. Однако, несмотря на ее «официальное» происхождение, содержание предложенных правил, к сожалению, не удовлетворяет требованиям, предъявляемым к международному стандарту: не только из-за излишней усложненности для распространения, но и некоторых очевидных проблем (например, явной переоценки значимости выхода со стены, так называемой «self-draw inflation»). Лишь ограниченное число людей приняло эти правила, тогда как основная масса игроков в Китае, Японии и Гонконге их полностью игнорирует.

Система Zung Jung разрабатывалась больше десяти лет и была задумана до появления Официальных Китайских правил (спортивных). Она содержит достаточное число паттернов (*адекватного перевода я не придумал, но в данном контексте «паттерн» тождественно равно «фан» в спортивном понимании – О. Л.*), чтобы бросить интеллектуальный вызов и доставить наслаждение профессионалам, с одной стороны, и при этом не оказаться перенасыщенной и слишком сложной для изучения с другой. Эти правила просты и понятны. Строгое разделение паттернов на категории облегчает их изучение. Система Zung Jung подходит не только для международных соревнований, но и обычного развлечения – в этом ключ к ее повсеместному принятию и распространению. Ведь наша задача сделать маджонг игрой для всех, поэтому только достаточно простые для освоения и использования правила могут быть интересны широкому кругу людей. Только такая система будет принята как настоящий мировой стандарт. Потому что, какой смысл в распространении «спорта», которым мало кто начнет заниматься? И как могут зрители сохранить интерес к соревнованию, сути которого не понимают?

Система Zung Jung может стать стандартом, подходящим для игроков разных стран. Она создана не из кусочков «отсюда и оттуда», а на основе традиционных форм маджонга. Сомнений в том, что классический подсчет (на

пангах и конгах) устарел, а удовольствие от современной игры заключается в разнообразной системе паттернов, нет. Это общий путь развития маджонга везде. Но в некоторых странах появляются не только новые паттерны, но и «локальные» особенности, введение которых в мировой стандарт, приведет к непониманию их иностранными игроками. Поэтому, только изучая традиционные формы маджонга, можно придти к равновесию между желаемым развитием и локальной спецификой, исключив которую мы сформируем ясный набор правил.

Система Zung Jung применяется на турнирах World Series of Mahjong.

Основные Правила

Zung Jung разрабатывалась как система подсчета очков в маджонге, ключевыми элементами которой являются «паттерны». В нее старались включить достаточное количество «паттернов» для интересной стратегической борьбы, сохранив при этом простоту освоения.

1. Победитель (и только он) получает очки от трех других игроков сообразно стоимости своей руки по «**Схеме Выплат**».

2. Все 44 «паттерна» системы Zung Jung (плюс 4 дополнительных с цветами) приведены в «**Списке Паттернов**». Каждый паттерн имеет строгое определение и стоимость. «Базовые очки» отсутствуют. Рука победителя однозначно оценивается определенным числом очков; учитываются только те паттерны, которые непосредственно содержатся в руке.

3. Паттерны разделены на **категории** и **серии**: Первый номер в названии означает категорию, второй – серию внутри нее (третий, если есть, – номер внутри серии). Например, «3.3» означает серию «Ветры» в категории «Благородные кости».

4. **Правило Суммирования**: Стоимость руки победителя равна сумме стоимостей всех входящих в нее паттернов, относящихся к разным сериям (даже если один из них «включает» другой, *это принципиальное отличие от спортивных правил – О. Л.*). Паттерны одной серии не сочетаются, каждый паттерн учитывается только один раз (исключение: за каждый «Ценный благородный панг» можно добавлять 10 очков). Пример, паттерн «Четыре закрытых панга» подразумевает паттерны «Закрытая рука» и «Все панги», поэтому стоит $125+5+30=160$ очков.

5. **Необходимый Минимум**: В стандартной системе к выигрышной руке не предъявляется никаких требований: любая «регулярная» или «нерегулярная» (из 10-ой категории) рука признается победной (*еще одно серьезное отличие – О. Л.*). Рука, не содержащая ни одного паттерна («цыплячья»), приносит 1 очко. В официальном варианте (WSOM) установлен 5-очковый минимум, цыплячи руки квалифицируются как ложный маджонг.

6. **Максимальная Стоимость**: Установлен лимит в 320 очков. Если рука включает паттерны, суммарная стоимость которых превышает эту цифру, она оценивается ровно в 320 очков («Составной лимит»). Если при этом в ней присутствует паттерн дороже 320 очков («Установленный лимит»), ее стоимость определяется этим самым дорогим паттерном (остальные не засчитываются).

Схема Выплат

1. **Фиксированность Выплаты:** Суммарная стоимость руки победителя (его «выигрыш») определяется только стоимостью паттернов в руке и не зависит от того, взята ли победная кость со стены или со сноса. Схема определяет, как выплаты распределяются между тремя остальными игроками.
2. **Схема Zung Jung:** Суммарный выигрыш **всегда** составляет утроенную стоимость руки.
3. **В случае выигрыша со стены платят все:** Если победитель взял со стены – «виноватых» нет. Выплаты распределяются поровну между тремя игроками: каждый выплачивает одинарную стоимость выигравшей руки победителю.
4. **За дорогие руки платит тот, кто снес на маджонг:** Если победитель выигрывает со сноса, обычно отвечает сносивший (исключение ниже). Стандартная стоимость руки – 25 очков. Для рук меньшей стоимости выплаты распределяются равномерно (вне зависимости от того, кто снес), и все выплачивают одинарную стоимость руки (*как в случае выигрыша со стены – О. Л.*). Для дорогих рук от 25 очков сначала каждый платит по 25 очков, затем давший на маджонг доплачивает остальное (победитель вновь получает утроенную стоимость руки). Например, если рука на 70 очков взята со сноса, два «невиноватых» игрока платят по 25 очков, а сносивший – 160. Победитель получает $210=70*3$ очков.
5. **Иммунитет в течение одного круга:** Если победитель выигрывает со сноса, но в течение текущего круга другой игрок сбрасывал ту же кость, то повторивший снос «не виноват». Круг – четыре сноса, начиная с последнего сброса победителя перед выигрышем. Если победную кость круг назад сбрасывал сам выигравший (*что-то типа фуритена – О. Л.*), то никто не отвечает и выигрыш распределяется равномерно. В противном случае отвечает тот, кто впервые сбросил эту кость в течение круга.

Разное

Перечислены некоторые основные аспекты системы Zung Jung. Это рекомендуемый стандарт, которому необязательно следовать дословно, можно играть в свой «домашний» вариант. Но от первых трех правил лучше не отступать.

Выигрышная рука

Регулярная рука состоит из 4 комбинаций (под комбинациями понимаем панги, чоу и конги) и пары. Для победы нужно собрать регулярную или нерегулярную (из 10ой категории) руку. Только лишь наличие в руке паттернов из категорий 1—9 не делает руку выигрышной: рука, содержащая какие-либо паттерны, но не являющаяся регулярной (или нерегулярной из 10ой категории) не приносит победы. Скажем, рука с паттерном «Все благородные» выигрывает только, если она законченная регулярная или «Семь пар».

Свобода подсчета

Если кости в закрытой части выигравшей руки могут быть скомбинированы по-разному, победитель может выбрать лучший по его мнению вариант группировки и посчитать свою руку соответствующим, но единственным образом. Паттерны при разных перекомбинациях костей в закрытой части не сочетаются. Например, нельзя засчитать в одной руке «Три идентичных чоу» и «Три последовательных панга» или «Два идентичных чоу дважды» и «Семь пар».

Закрытый панг или конг

Панг или конг считаются закрытыми, если все 3 или 4 образующие их кости взяты со стены (включая победную в случае выигрыша со стены) и считаются открытыми, если хотя бы одна из костей взята со сноса (возможно на маджонг), а остальные со стены.

Любая законченная рука может выиграть

Правило «Иммунитет в течение одного круга» заменяет все правила, подобные фуридену и другим ограничениям. Выиграть можно любой законченной рукой.

Смена дилера

Дилер (Восток) меняется каждую сдачу, что позволяет контролировать длительность игровой сессии.

«Мертвая» стена

«Мертвая» стена состоит из 14 костей, которые остаются неиспользованными всю сдачу. 15-ая кость в стене (с конца) – последняя в игре («seabed» tile). После ее взятия и сноса (если никто не выигрывает) сдача заканчивается в ничью.

«Перехват» маджонга

Если несколько игроков одновременно объявляют маджонг, применяется классическое правило. *(Я понял, что выигрывает не ближайший по ходу от сносившего на маджонг как в спортивных правилах, а самый дальний как в классических – О. Л.)*

Закрытый конг открывается сразу

При объявлении закрытого конга все четыре кости должны быть открыты для проверки *(опять-таки как в классике – О. Л.)*.

Нет специальных возможностей для «Тринадцати сирот»

При ожидании на «Тринадцать сирот» нельзя ограбить закрытый конг. Любой другой маджонг может перебить это ожидание.

Ограбление конга считается выигрышем со сноса

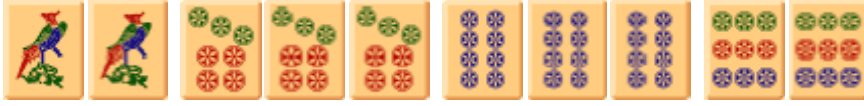
«Выигрыш на конге» (после взятия замещающей) считается выигрышем со стены. Ограбление конга – выигрыш со сноса (для дорогих рук это влияет на распределение выплат).

Правило свободы подсчета


Пример, демонстрирующий это правило:



– открыты.



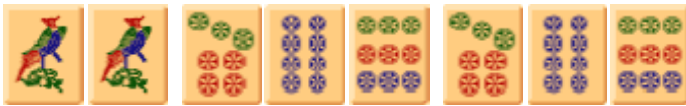
– в руке.

Выигрыш  со сноса.

Посчитать такую руку можно двумя способами:



– открыты.

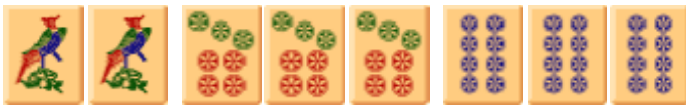


– в руке.

Стоимость: Три идентичных чоу (120 очков), Смешанные малые терминальные кости (40 очков), Ценный благородный панг (10 очков). **170 очков.**



– открыты.



– в руке.

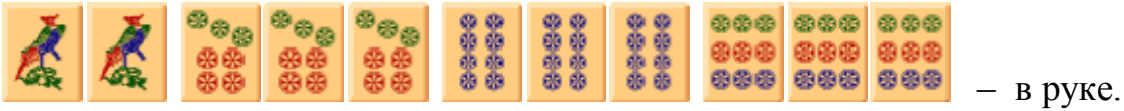
Стоимость: Три последовательных панга (100 очков), Все панги (30 очков), Ценный благородный панг (10 очков), Два закрытых панга (5 очков). **145 очков.**

Первый способ подсчета может быть применен как более выгодный. Заметим, что в приведенных подсчетах отличаются не только самые дорогие паттерны (три идентичных чоу и три последовательных панга): три идентичных чоу сочетаются со смешанными малыми терминальными костями, но не сочетаются со всеми пангами. Пример ясно демонстрирует правило.

Интересно, что в случае выигрыша со стены вторая рука сравнивается по стоимости с первой:



– открыты.



Стоимость: Три последовательных панга (100 очков), Все панги (30 очков), Ценный благородный панг (10 очков), Три закрытых панга (30 очков). **170 очков.**

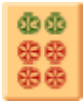
Добавим, что рассмотренная рука ожидает на три кости:



дает существенно больше очков.



приносит все панги и ценный благородный панг.



дает два идентичных чоу и ценный благородный панг.

На практике три закрытые комбинации встречаются не часто, а в сочетании с малыми терминальными костями еще реже. Три последовательных панга приносят больше очков, если к ним добавляется еще один панг (засчитываются все панги), но три идентичных чоу дороже сами по себе. Случай с «Двумя идентичными чоу дважды» проще: они всегда дороже «Семи пар».

Универсальная схема выплат

Приведенная выше «Схема выплат» хорошо подходит для соревнований: снос в дорогие руки наказывается, а в дешевые (чтобы не позволить соперникам собрать более дорогой маджонг) – поощряется. Игроки получают максимальную возможность практиковаться и наращивать мастерство.

Но в обычном «семейном» маджонге необязательно быть столь искусным; важно, чтобы игра была живой и интересной. Универсальная схема выплат направлена на поощрение дорогих рук, что увеличивает удовольствие от игры. Ее преимущество – простота, поэтому она хорошо подходит для новичков.

Платят все: Вне зависимости от того, как выиграна рука, проигравшие всегда выплачивают ее одинарную стоимость. Таким образом, победитель всегда получает утроенную стоимость своей руки.

Игра с цветами и сезонами

Использование цветов и сезонов добавляет в игру элемент случайности и немного усложняет правила. Фактор мастерства снижается, поэтому в соревнованиях цветы и сезоны не используются, но в обычной домашней игре это возможно.

Применяется стандартный набор из 8 бонусных костей, разделенных на две группы по 4 кости: цветы и сезоны. В группах каждая из костей соответствует одной из сторон света. Таким образом, среди восьми бонусных костей есть цветок места, сезон места и 6 «неподходящих» костей. Правила объявления и замены цветов стандартные. Паттерны на бонусных костях перечислены в 11ой категории. Все они сочетаются друг с другом без исключений (независимо от серии), так что набор из четырех цветов («букет») будет стоить: Четыре цветка (10 очков), Цветок места (4 очка), Неподходящий цветок ($2+2+2=6$ очков). Всего 20 очков. Рука со всеми бонусными костями будет стоить 40 очков. Рука с любой бонусной костью не считается цыплячьей. В зависимости от пожелания игроков, стоимости паттернов 11ой категории могут быть уменьшены.

Критерии выбора паттернов для системы Zung Jung

Система паттернов Zung Jung во многом основана на современных японских правилах. Но главным критерием включения в систему были не личные предпочтения автора, а следующие объективные причины:

1. **Традиционность:** Традиционно и широко применяемые большинством различных систем паттерны, такие как «Чистая масть», «Все чоу», «Все панги», включались обязательно.

2. **Связность, последовательность и логичность руки:** Паттерны должны приводить к связным и логичным рукам («Чистая масть», «Все панги», «Два идентичных чоу», «Три одинаковых чоу» и т. д.) Поэтому паттерны, «перемешивающие» руки, исключаются: «Плетеные кости», «Все типы», «Открытая рука» и т. д. Также исключаются самые дешевые паттерны наподобие ожиданий и т. п.

3. **Симметрия:** Паттерны должны обеспечивать симметрию среди 34 видов костей: симметрию между тремя мастями, тремя драконами, единицами и девятками и т. д. Исключаются паттерны, основанные на изображении костей, такие как «Симметричные кости», «Все зеленые». Не допускается упор на номера костей (кроме терминальных), поэтому исключены «Все пятерки», «Все четные», «Нижние/верхние кости». Наконец, поскольку «Ветер раунда» приводит к удвоению стоимости одного из ветров места и дает преимущество кому-то из игроков, он также исключается (многие не знают, но «Ветер раунда» изначально не применялся, а был включен в правила существенно позже).

4. **10 Категорий:** Паттерны сгруппированы в 10 категорий. Никакие другие паттерны в игре не применяются: «Смешанный ряд», «Смещенные чоу» и т. п. исключены, так как также демонстрируют меньшую связность руки.

5. **Логическая стройность списка паттернов:** Категории разделены на серии. Если в серию включен «меньший» паттерн, то для соблюдения стройности учитывается и его «старший» собрат («Три/Четыре идентичных чоу»). Это работает и в обратную сторону: «Большие/Малые три Ветра», «Большие/Малые три одинаковых панга». Простые паттерны из двух комбинаций, приводящие к появлению различных «исключений» при подсчете, не рассматриваются (два одинаковых чоу, два одинаковых панга, короткий ряд и т. п.). Остаются только «Два идентичных чоу», демонстрирующие наибольшую стройность.

6. **Дополнительные Бонусы:** Включение в игру бонусов (9ая категория) не приводит к серьезному нивелированию мастерства, зато приносит дополнительное разнообразие и азарт. Стоимость бонусных паттернов существенно ниже, чем у паттернов примерно с такой же частотой появления.

Таким образом, фактор удачи снижается. Достаточно частый выход со стены исключается без сомнений.

Более глубокий смысл названия Zung Jung

Zung Jung означает «Срединный Путь» (*перевод дословный и явно неадекватный, надеюсь специалисты помогут – О. Л.*) в конфуцианстве. Поверхностно это умеренность: старание быть рациональным и не переходить определенные границы. Применительно к маджонгу, Zung Jung – система подсчета, в которой достаточно паттернов для интересной стратегической игры, где главенствует мастерство. При этом она остается в меру простой для освоения и обычного семейного развлечения.

Более глубоко, конфуцианская доктрина Zung Jung предлагает некоторую неизменную модель жизни. Идеальный человек («настоящий») должен жить добродетельно и правильно, не сбиваясь с пути. Причем поступать так всегда, в публичной и частной жизни, независимо от обстановки, не поддаваясь искушениям.

В этом заключается более глубокий смысл названия Zung Jung как системы подсчета в маджонге. При изучении истории развития игры возникает вопрос: что если бы маджонг всегда развивался единообразно, вместо того чтобы двигаться в тысячах различных направлений? Если бы его развитие всегда определялось мудростью математики, философии и истории, так что логическая связность, математический баланс и концептуальная целостность никогда не нарушалась бы локальными «особенностями»? Что если бы в каждом конкретном случае находилось идеальное решение, так что развитие приводило бы только к улучшениям без использования кустарных методов, приводящих к серьезным проблемам, которые все равно придется решать в дальнейшем? Zung Jung – попытка ответить на эти вопросы. Возможно, именно так выглядел бы современный маджонг, если бы его развитие всегда шло наилучшим образом.

Например, если бы при переходе от удвоения для Востока к удвоению для сносившего сразу осознали, что в огромном увеличении выигрыша при выходе со стены нет смысла, то взявший со стены получал бы $4/3$ стоимости руки и проблема «self-draw inflation» не возникла бы. Возможно, если бы подобные вещи четко оформлялись в виде правил и записывались, ситуация могла бы быстро быть исправлена «мудрыми» математиками. В любом случае такая схема не получила бы широкого распространения. Подражающая Классическим Правилам «Пао» с большим числом средних и дорогих паттернов, **Схема Выплат Zung Jung** может стать неплохой альтернативой. Она насколько возможно сохраняет простоту, не допускает некорректного разброса при начислении очков и позволяет избегать защитных стратегий (когда «прячутся в

панцире черепахи», отвергая руки, которые не выигрывают за несколько ходов) для «сносивший платит все» схем.

Другой пример: быстро стало ясно, что простого правила лимитов в раздутой системе фанов недостаточно, так что проблема не в них, а в самой системе фанов. И решение не в запутанной «комплексной системе лимитов», а в аддитивной системе.

Самое важное для понимания преимуществ игры, базирующейся на паттернах, заключается в привлечении достаточного их количества и поощрения только самого объявления маджонга вместо установки нелогичного минимума для выигрышной руки. Чтобы сохранить концептуальную целостность игры (а заодно и легкость ее изучения), выбор паттернов должен диктоваться строгими критериями. Принимать все, что взбредет в голову, как в Новом Стиле или Спортивных правилах недопустимо.

Достаточно очевидно, что трехпанговые паттерны имеют малое «комбинаторное отношение» по отношению к Трем Большим Драконам и встречаются также редко, поэтому должны стоять примерно столько же.

И так далее. Если бы маджонг развивался по пути Zung Jung (Конфуцианской доктрины), не «впитывая» локальных особенностей, если бы это развитие направлялось мудростью, а не неведением, некомпетентностью и заблуждениями маджонг наших дней был бы близок к Zung Jung. Я верю, что эти правила оставляют далеко позади все подобные «международные» системы: Zung Jung строится на идее причинности, а не феномена и пытается представить «международную» систему, реализующую унифицированное, идеальное, историческое развитие маджонга, вместо того чтобы выхватывать куски откуда только можно, произвольно соединяя их вместе. Zung Jung – это «потерянное настоящее» маджонга, и как скромно надеется автор, его будущее.

Список Паттернов

(примеры рук мои – О. Л.)

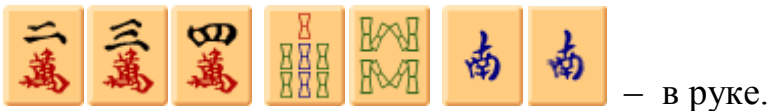
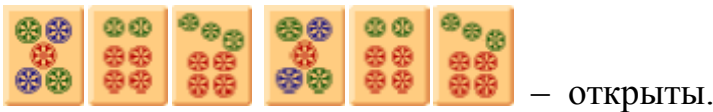
1.0. Простейшие паттерны

1.1. Все чоу

Рука состоит из четырех чоу без пангов и конгов. Других ограничений нет (пара может быть любой; это отличие от спортивных правил – О. Л.).

Стоимость 5 очков.

Пример:



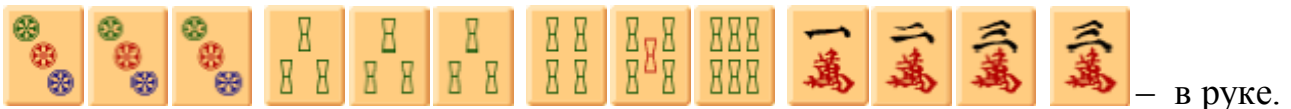
Выигрыш со сноса.

Стоимость: Все чоу (5 очков), Два идентичных чоу (10 очков). 15 очков.

1.2. Закрытая рука

Регулярная рука без открытых комбинаций. Допускается выигрыш со сноса и закрытые конги. **Стоимость 5 очков.**

Пример:



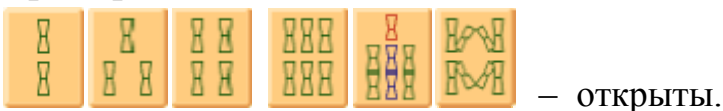
Выигрыш со сноса.

Стоимость: Закрытая рука (5 очков), Малые три одинаковых панга (35 очков), Два закрытых панга (5 очков). 45 очков.

1.3. Все простые

Рука состоит только из простых костей (от 2 до 8) без терминальных и благородных. **Стоимость 5 очков.**

Пример:





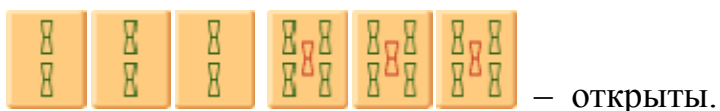
Выигрыш  со сноса.

Стоимость: Все простые (5 очков). 5очков.

2.0. Одномастные паттерны

2.1.1. Смешанная масть

Рука полностью состоит из костей одной масти и благородных. **Стоимость 40 очков.**



Выигрыш  со стены.

Стоимость: Смешанная масть (40 очков), Все панги (30 очков), Два закрытых панга (5 очков), Ценный благородный панг (10 очков). **85 очков.**

2.1.2. Чистая масть

Рука полностью состоит из костей только одной масти. **Стоимость 80 очков.**



Выигрыш  со сноса.

Стоимость: Чистая масть (80 очков), Два идентичных чоу дважды (60 очков), Все чоу (5 очков). **145 очков.**

2.2. Девять врат

Рука с девятисторонним ожиданием: 1112345678999 в одной масти. Выигрыш любой костью той же масти. **Стоимость 480 очков.**



Выигрыш  со сноса.

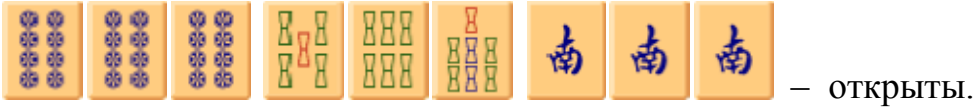
Стоимость: Девять врат (480 очков), Чистая масть (80 очков), Закрытая рука (5 очков). **480 очков (Установленный лимит).**

3.0. Благородные кости

3.1. Ценный благородный панг

Панг или конг ветра места или драконов. Ветер раунда не засчитывается.

Стоимость 10 очков (за каждый панг).

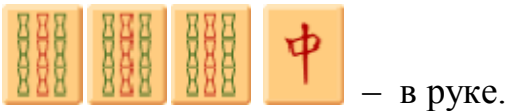


Выигрыш со сноса.

Стоимость: Ценный благородный панг (юг – ветер места, 10 очков). 10 очков.

3.2.1. Малые три дракона

Два панга или конга драконов плюс пара драконов. Стоимость 40 очков (поскольку всегда включает два панга драконов, стоит 60 очков).

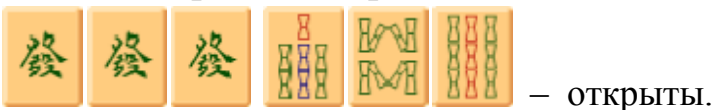


Выигрыш со сноса.

Стоимость: Малые три дракона (40 очков), Ценный благородный панг (10+10=20 очков), Все панги (30 очков). 90 очков.

3.2.2. Большие три дракона

Три панга или конга драконов. Стоимость 130 очков (поскольку всегда включает три панга драконов, стоит 160 очков).



Выигрыш со сноса.

Стоимость: Большие три дракона (130 очков), Ценный благородный панг (10+10+10=30 очков), Смешанные малые терминальные кости (40 очков). 200 очков.

3.3.1. Малые три ветра

Два панга или конга ветров плюс пара ветров. **Стоимость 30 очков.**



Выигрыш со сноса.

Стоимость: Малые три ветра (30 очков). 30 очков.

3.3.2. Большие три ветра

Три панга или конга ветров. **Стоимость 120 очков.**



Выигрыш со сноса.

Стоимость: Большие три ветра (120 очков), Смешанная масть (40 очков), Ценный благородный панг (север – ветер места, 10 очков). 170 очков.

3.3.3. Малые четыре ветра

Три панга или конга ветров плюс пара ветров. **Стоимость 320 очков.**



Выигрыш со сноса.

Стоимость: Малые четыре ветра (320 очков), Все панги (30 очков), Смешанная масть (40 очков), Ценный благородный панг (восток – ветер места, 10 очков). **320 очков** («Составной лимит»).

3.3.4. Большие четыре ветра

Четыре панга или конга ветров. **Стоимость 400 очков.**

 – открыты.

 – в руке.



Выигрыш со сноса.

Стоимость: Большие четыре ветра (400 очков), Смешанная масть (40 очков), Все панги (30 очков), Ценный благородный панг (север – ветер места, 10 очков). **400 очков** («Установленный лимит»).

3.4. Все благородные

Рука только из благородных костей. **Стоимость 320 очков.**

 – в руке.



Выигрыш со сноса.

Стоимость: Все благородные (320 очков), Семь пар (30 очков). **320 очков** («Составной лимит»).

4.0. Панги и конги

4.1. Все панги

Рука состоит из четырех пангов или конгов без чоу. **Стоимость 30 очков.**

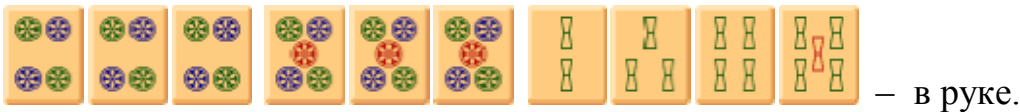
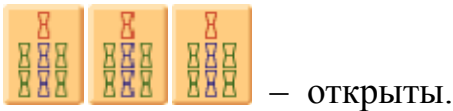


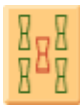
Выигрыш  со сноса.

Стоимость: Все панги (30 очков). 30 очков.

4.2.1. Два закрытых панга

Рука содержит два закрытых панга или конга. **Стоимость 5 очков.**



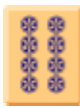
Выигрыш  со сноса.

Стоимость: Два закрытых панга (5 очков), Все простые (5 очков). 10 очков.

4.2.2. Три закрытых панга

Рука содержит три закрытых панга или конга. **Стоимость 30 очков.**



Выигрыш  со стены.

Стоимость: Три закрытых панга (30 очков), Ценный благородный панг (10 очков). 40 очков.

4.2.3. Четыре закрытых панга

Рука содержит четыре закрытых панга или конга. **Стоимость 125 очков.**



– в руке.



Выигрыш со стены.

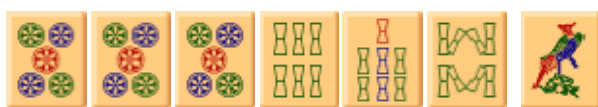
Стоимость: Четыре закрытых панга (125 очков), Три последовательных панга (100 очков), Закрытая рука (5 очков), Все панги (30 очков). **260 очков.**

4.3.1. Один конг

Рука содержит один конг (неважно открытый или закрытый; аналогично для остальных паттернов серии). **Стоимость 5 очков.**



– открыты.



– в руке.

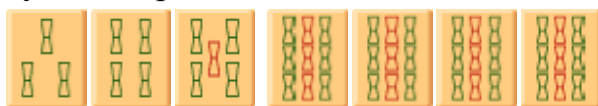


Выигрыш со сноса.

Стоимость: Один конг (5 очков). **5 очков.**

4.3.2. Два конга

Рука содержит два конга. **Стоимость 20 очков.**



– открыты.



– в руке.



Выигрыш со стены.

Стоимость: Два конга (20 очков), Два закрытых панга (5 очков). **25 очков.**

4.3.3. Три конга

Рука содержит три конга. **Стоимость 120 очков.**



– открыты.



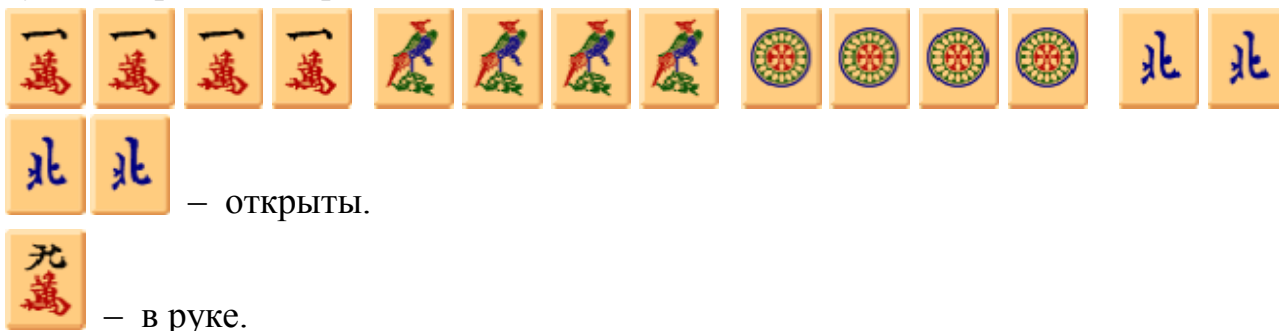
– в руке.

Выигрыш  со сноса.

Стоимость: Три конга (120 очков), Смешанная масть (40 очков), Ценный благородный панг (10+10=20 очков). 180 очков.

4.3.4. Четыре конга

Рука содержит четыре конга. **Стоимость 480 очков.**



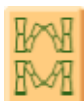
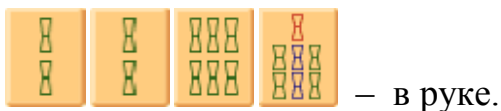
Выигрыш  со сноса.

Стоимость: Четыре конга (480 очков), Все панги (30 очков), Три одинаковых панга (120 очков), Смешанные большие терминальные кости (100 очков). 480 очков (Установленный лимит).

5.0. Идентичные чоу

5.1.1. Два идентичных чоу

Два идентичных чоу одной масти. Стоимость 10 очков.



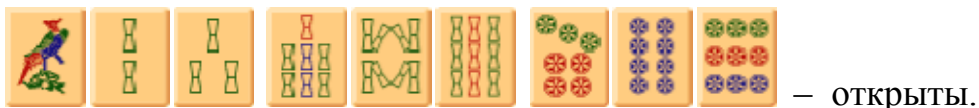
Выигрыш со сноса.

Стоимость: Два идентичных чоу (10 очков). 10 очков.

5.1.2. Два идентичных чоу дважды

Рука содержит две группы идентичных чоу (возможно, разных мастей).

Стоимость 60 очков.



Выигрыш со сноса.

Стоимость: Два идентичных чоу дважды (60 очков), Чистые малые терминальные кости (50 очков), Все чоу (5 очков). 115 очков.

5.1.3. Три идентичных чоу

Три идентичных чоу одной масти. Стоимость 120 очков.

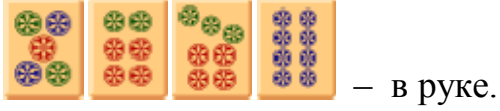
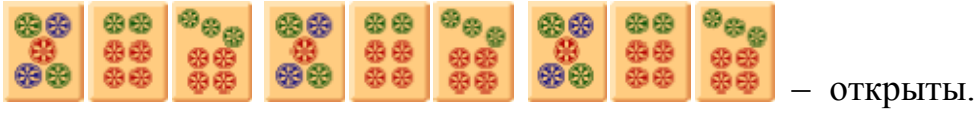


Выигрыш со сноса.

Стоимость: Три идентичных чоу (120 очков), Все чоу (5 очков), Все простые (5 очков). 130 очков.

5.1.4. Четыре идентичных чоу

Четыре идентичных чоу одной масти. Стоимость 400 очков.



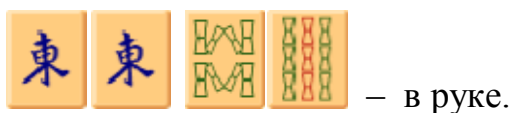
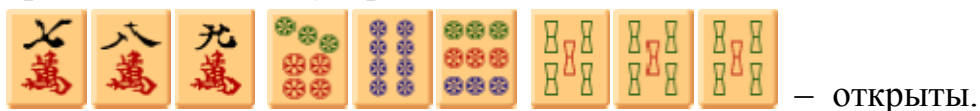
Выигрыш  со сноса.

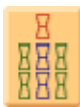
Стоимость: Четыре идентичных чоу (400 очков), Чистая масть (80 очков),
Все чоу (5 очков), Все простые (5 очков). **400 очков** (Установленный лимит).

6.0. Одинаковые комбинации

6.1. Три одинаковых чоу

Три одинаковых чоу в разных мастях. **Стоимость 35 очков.**

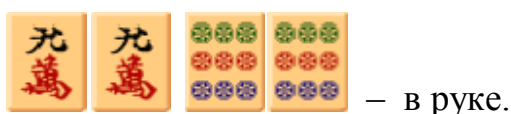
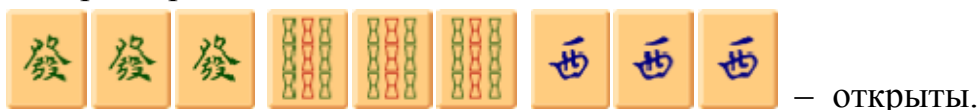



Выигрыш  со стены.

Стоимость: Три одинаковых чоу (35 очков). 35 очков.

6.2.1. Малые три одинаковых панга

Два панга или конга одного номера в двух мастях и пара костей того же номера в третьей масти. **Стоимость 30 очков.**

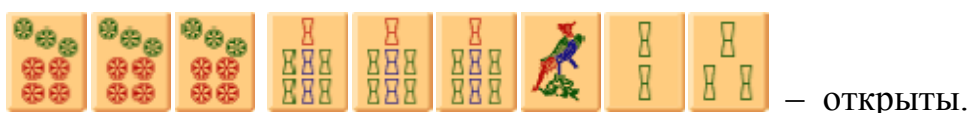


Выигрыш  со сноса.

Стоимость: Малые три одинаковых панга (30 очков), Смешанные большие терминальные кости (100 очков), Все панги (30 очков), Ценный благородный панг (10 очков). 170 очков.

6.2.2. Три одинаковых панга

Три панга или конга одного номера в разных мастях. **Стоимость 120 очков.**



Выигрыш  со сноса.

Стоимость: Три одинаковых панга (120 очков). 120 очков.

7.0. Последовательные комбинации

7.1. Чистый ряд

Три чоу 1-2-3, 4-5-6, 7-8-9 в одной масти. Стоимость 40 очков.



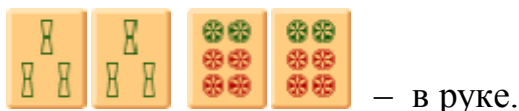
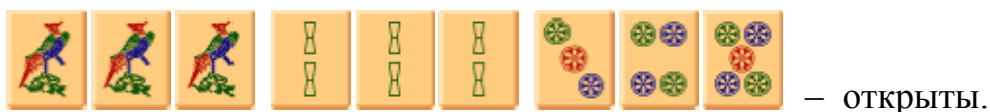
Выигрыш со сноса.

Стоимость: Чистый ряд (40 очков), Смешанная масть (40 очков), Ценный благородный панг (10 очков). 90 очков.

7.2.1. Три последовательных панга

Три панга или конга последовательных номеров в одной масти.

Стоимость 100 очков.



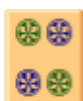
Выигрыш со сноса.

Стоимость: Три последовательных панга (100 очков). 100 очков.

7.2.2. Четыре последовательных панга

Четыре панга или конга последовательных номеров в одной масти.

Стоимость 200 очков.



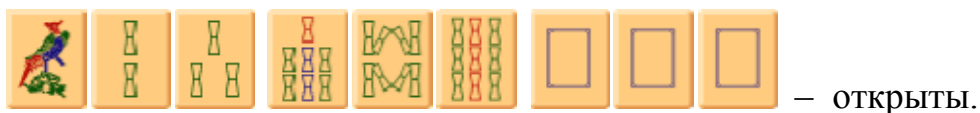
Выигрыш со сноса.

Стоимость: Четыре последовательных панга (200 очков), Чистая масть (80 очков), Все панги (30 очков), Один конг (5 очков). 315 очков.

8.0. Терминальные паттерны

8.1.1. Смешанные малые терминальные кости

Каждая комбинация в руке, включая пару, содержит терминальную или благородную кость (*внешняя рука в спортивных правилах – О. Л.*). **Стоимость 40 очков.**



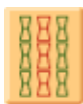
Выигрыш  со стены.

Стоимость: Смешанные малые терминальные кости (40 очков), Ценный благородный панг (10 очков). **50 очков.**

8.1.2. Чистые малые терминальные кости

Каждый комбинация в руке, включая пару, содержит терминальную кость.

Стоимость 50 очков.



Выигрыш  со сноса.

Стоимость: Чистые малые терминальные кости (50 очков), Два идентичных чоу (10 очков), Все чоу (5 очков), Закрытая рука (5 очков). **70 очков.**

8.1.3. Смешанные большие терминальные кости

Рука «Все панги» или «Семь пар» состоит только из терминальных и благородных костей (не сочетается с «Тринадцать сирот»). **Стоимость 100 очков.**



Выигрыш  со сноса.

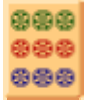
Стоимость: Смешанные большие терминальные кости (100 очков), Все панги (30 очков), Ценный благородный панг (10 очков). **140 очков.**

8.1.4. Чистые большие терминальные кости

Рука «Все панги» или «Семь пар» состоит только из терминальных костей.

Стоимость 400 очков.



Выигрыш  со сноса.

Стоимость: Чистые большие терминальные кости (400 очков), Семь пар (30 очков). **400 очков** (Установленный лимит).

9.0. Бонусы

(примеров не привожу, паттерны известные: первые четыре есть в спортивных правилах, два последних – в классике. О. Л.)

9.1.1. Последняя кость со стены

Выигрыш последней костью в стене (не считая «мертвой» стены)
Стоимость 10 очков.

9.1.2. Последний снос

Выигрыш на последнем сносе. **Стоимость 10 очков.**

9.2. Выигрыш на конге

Выигрыш замещающей костью после объявления конга. **Стоимость 10 очков.**

9.3. Ограбление конга

Выигрыш костью, которую кто-либо добавляет к открытому пангу для составления конга. **Стоимость 10 очков.**

9.4. Небесное благословение

Восток выигрывает начальной рукой из 14 костей (не засчитывается после объявления востоком закрытого конга). **Стоимость 155 очков.**

9.5. Земное благословение

Выигрыш не-востоком на первом сносе востока (не засчитывается, если восток объявил закрытый конг). **Стоимость 155 очков.**

10.0. Нерегулярные руки

10.1. Тринадцать сирот

Рука включает все 13 одиночных терминальных и благородных костей и пару к любой из них. Нерегулярные руки не сочетаются с «Закрытой рукой».

Стоимость 160 очков.



Выигрыш со сноса.

Стоимость: Тринадцать сирот (160 очков). 160 очков.

10.2. Семь пар

Рука состоит из семи пар (одинаковые пары допускаются, если не объявлен конг). **Стоимость 30 очков.**



Выигрыш со стены.

Стоимость: Семь пар (30 очков). 30 очков.

11.0. Цветы и Сезоны (4 шт.)

11.1.1. Неподходящий цветок/сезон

Цветок или сезон не соответствующий месту игрока. **Стоимость 2 очка** (за каждый).

11.1.2. Цветок/сезон места

Цветок или сезон соответствующий месту игрока. **Стоимость 4 очка** (за каждый).

11.2.1. Четыре Цветка

Полный набор из четырех цветов. **Стоимость 10 очков.**

11.2.2. Четыре Сезона

Полный набор из четырех сезонов. **Стоимость 10 очков.**