









вначале их удерживают, не желая ускорять сбор дешевых рук другим игрокам, а в конце их может кто-нибудь расчетливо ждать. Возможен также вариант, когда вторая пара чунов находится у кого-то в руке, но очевидно, что данный расклад будет выпадать реже, чем благоприятный.

Второй тонкий момент данной ситуации – фуритен. При правильной игре он не страшен. Допустим, мы получаем  со стены, сбрасывать ее не можем из-за фуритена, вместо этого избавимся от одного из двух  и окажемся в приятном ишантене на таяно. Второй, более вероятный вариант:  сбрасывает другой игрок. Тут многое зависит от позиции. Если это был симотя, мы объявляем пон и снова сбрасываем  , если камитя – можем ничего не предпринимать, упущенного дискарда всё равно не будет. Наконец, когда  сносит тоймен – решение принимаем на основе интуиции. Если она подвела, и следом был сброшен  , просто объявляем пон и сбрасываем из оставшейся пары, снова оказываясь в ишантене с законченным якухаем, при этом мы фуритен на последнюю оставшуюся  всего в течение одного круга.

Итак, играя атодзукэ, нам удастся удерживать число шантен близким к нулю, постоянно сохраняя альтернативный вариант розыгрыша руки. Кроме этого, мы имеем эффективный ранний темпай и два потенциально безопасных тайла для фолда против возможных объявлений риичи. Гибкость в данном случае не в скорости, которая компенсирует низкую стоимость, а в возможности, сбросив ценные тайлы, объявить риичи с танпином в расчете на цумо или ура-дору, что будет очень неплохим выигрышем.

К сожалению, часто можно видеть, что подобные мультивариативные руки разыгрываются тривиально. Если на столе нет угроз, и скорое завершение раздачи не является главной задачей, торопиться с быстрой игрой не следует. Наиболее частая ошибка начинающих в розыгрыше рук данного типа – слишком раннее принятие решения в пользу якухая. Нужно понимать, что пон ценных тайлов приятно видеть в чанте, тойтое или хоницу, а здесь пара драконов играет роль тесудзи – потенциальной возможности повернуть ход игры неожиданным для остальных образом. В случае, когда подобная рука заходит с раздачи, на первом сносе  объявлять пон не следует, потому что, проявив терпение, к середине раздачи вполне можно получить руку вида:



В такой темпай скинут в рон, даже если пей – дора, главное, чтобы он уже не был шонпаем, впрочем, и это не строго обязательное условие для победы – встроить подобную дору в руку трудно. Однако важно понимать, что не следует открываться до получения закрытого пона и что гораздо чаще пару ценных тайлов к середине раздачи приходится сносить ради обычного даматен танпина.

ГЛОССАРИЙ

Атогзуке – правило стола, определяющее, можно ли выиграть с рукой, наличие яку в которой зависит от ожидания.

Даматен – темпай с яку без объявления риичи при полностью закрытой руке.

Ишантен – один тайл до темпая.

Камитя – игрок по левую руку.

Ряншантен – два тайла до темпая.

Симотя – игрок по правую руку.

Танпин – сокращение, обозначающее одновременное наличие двух яку: таняо и пинфу.

Тоймен – игрок напротив.

Тесудзи – неординарное решение, которое трудно найти и использовать.

Фанпай – пон ценных тайлов – ветров.

Ценные тайлы – ветра раунда, места и драконы.

Число шантен – число замен, которые надо произвести для выхода в темпай.

Шонпай – тайл, еще не появлявшийся ни в одном дискарде.

Якухай – пон ценных тайлов – драконов.