

Игра в защиту

Введение

В риичи-маджонге основой игры в защиту является умение не давать на руки противникам. Умело защищаясь, вы теряете меньше очков. Поговорка: «Сэкономил — значит, заработал» очень подходит для риичи. Цените свои очки, не отдавайте их без борьбы!

Риичи — азартная игра, рано или поздно вам зайдет хорошая рука: ждите и будьте терпеливы. Нет ничего удивительного в том, что прежде чем это случится, другие игроки будут выходить в темпай и выигрывать раньше, тут не из-за чего переживать. Главное — в их руки не должны бросать *вы*, иначе можно потерять столько очков, сколько не удастся компенсировать за всю оставшуюся игру, кроме того, соперники получают над вами преимущество. Вероятно, основная стратегия игры в риичи на сегодняшний день сводится к умению «меньше проигрывать», а не «больше выигрывать», т. е. важнее сохранять накопленные очки, а не рисковать ими в попытках выиграть еще больше. Краеугольным камнем игры в оборону является определение безопасных тайлов — тех, на которые противник ждет с наименьшей вероятностью.

Существует несколько стратегий определения безопасных тайлов и ранжирования их по группам риска. Основные из них: бетаори, судзи и кабе. Также в игре против сильных оппонентов могут пригодиться саки-гири и даматен.

Прежде чем начать, небольшое предостережение. Определить ожидание противника и тайлы в его руке возможно, но это не будет стопроцентно верным знанием. Поэтому чтение дискарда некоторыми может восприниматься как черная магия. Многие подсознательно боятся подобных вещей, поэтому не рассчитывайте, что ваши рассуждения о чтении дискарда будут поддержаны абсолютно всеми.

Бетаори

Бетаори — защитная стратегия номер один. Большинство начинает использовать ее сразу после объявления риичи противником, потому что именно он с высокой вероятностью и выигрывает раздачу. Не стоит волноваться, что другие выигрывают — это нормально. Переживать нужно лишь о том, чтобы не дать им на руку и тем самым не оказаться единственным потерявшим очки. Чтобы избежать этого, придется жертвовать нужными тайлами и разрушать сеты.

Что?! Отказаться от собственной руки? Услышав это, некоторые сразу захотят бросить чтение. Однако я настаиваю на том, что данная стратегия крайне важна и стоит того, чтобы ее опробовать. Внимательно посмотрите, что происходит, когда кто-то объявляет риичи. Скорее всего, окружающие начинают сбрасывать тайлы по бетаори. То есть, если в риичи кто-нибудь и сбросит, вероятно, это будете вы. Подумайте вот еще о чем: ваш оппонент темпай и может выиграть в любой момент, а вы где-то в районе ряншантена,

так почему вы всё еще атакуете? Чтобы догнать игрока с риичи, потребуется много времени, и, скорее всего, придется сбросить еще немало опасных тайлов.

Штраф за нотен, к слову говоря, не оправдание для отказа от бетаори. В конце раздачи вы заплатите 1000, 1500 или 3000 очков, что всё равно лучше, чем дать на руку (руки с риичи обычно стоят существенно дороже... ну, обычно). Потерю очков за нотен можно легко компенсировать позже, по ходу игры.

Итак, мы определились: разрушаем руку и стараемся не скинуть в рон. Что именно мы для этого делаем? Придерживаемся следующей стратегии:

1. Сбрасываем тайлы, на которые противник фуритен.
2. Сбрасываем в невозможные ожидания.
3. Сбрасываем в маловероятные ожидания.
4. Сбрасываем, пытаясь удешевить руку противника.
5. Разрушаем пары, поны и... надеемся на лучшее.

1. Тайлы, на которые противник фуритен

В любую минуту игры есть один стопроцентно безопасный тайл — тот, который только что сбросил ваш камитя (игрок слева). В этот момент все три оппонента находятся в фуритене на этот тайл¹. Поэтому, если в вашей руке есть такой тайл, — сбрасывайте его, на нем никто не сможет зарониться. Точно так же, когда в дискарде у всех оппонентов лежит один и тот же тайл, все они фуритен на него. Поэтому, если у вас есть четвертый, — он точно безопасен. Разница в том, что во втором случае тайл остается безопасным всю раздачу, а в первом, он безопасен только в течение одного круга, поэтому сбрасывайте такой тайл первым: на следующем круге два игрока выйдут из временного фуритена.

Поскольку вы будете использовать бетаори в основном против игрока, объявившего риичи, сосредоточьтесь на его фуритен-тайлах. Взгляните на его дискард: он фуритен на все, что успел сбросить за раздачу². Кроме того, вы можете использовать тайлы, сброшенные другими после объявления риичи³.

Главное, не торопитесь! Фуритен-тайлы — самые безопасные из всех, что вы можете сбросить. Поэтому, когда противник объявляет риичи, прежде всего кидайте именно эти тайлы. Так вы выиграете время, обезопасив себя на один круг, в течение которого оппонент может зарониться с кого-то другого, а вы — сохранить свои очки. Кроме того, на каждом круге выходят новые тайлы, облегчая данный вид защиты.

1 Сбросивший попадет в фуритен, потому что у него этот тайл в дискарде, а остальные двое — из-за правила о временном фуритене. Временный фуритен продолжит действовать до момента, пока игроки не сделают очередного дискарда после взятия нового тайла со стены в свой ход (здесь и далее, примечания редактора русской версии статьи).

2 Считая и те тайлы, на которых другие игроки объявляли открытые сеты.

3 Из-за правила об упущенном дискарде при объявлении риичи.

2. Невозможные ожидания

Невозможные ожидания встречаются не очень часто, но их несложно найти, внимательно посмотрев на дискарды. Первые кандидаты — тайлы достоинств. Поскольку они не используются в чи, ждать на них можно только в сянпон или в танки (кокушимусо — исключение, но его обычно видно по дискарду).

Предположим, у вас в руке чун, а три остальных уже вышли. Следовательно, на чун никто не ждет ни в сянпон, ни в танки, и он полностью безопасен. Та же логика работает, если в руке два чуна и два находятся в дискардах, или если их три, а последний — индикатор доры, словом, в любой ситуации, где все чуны видны.

Увидеть невозможные ожидания в мастях сложнее, потому как необходимо дополнительно учитывать все потенциальные чи. Допустим, местонахождение

всех

四
萬

 и

七
萬

 известно. То есть ни один из оппонентов не может иметь чи с

伍
萬

 или

六
萬

, следовательно, единственно возможные ожидания на

伍
萬

 и

六
萬

 — сянпон и танки. Поэтому последняя

伍
萬

 или

六
萬

 стопроцентно безопасна.

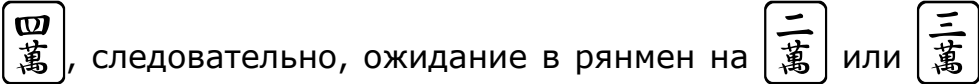




3. Маловероятные ожидания







Фуритен и невозможные ожидания позволяют использовать безопасные тайлы для защиты, но как быть, если они закончились? Придется защищаться «практически безопасными» тайлами, ожидание на которые *возможно*, но *маловероятно*.

Предположим, что оппоненты сильные игроки, наверняка, у них есть стратегия атаки. Какое ожидание, по-вашему, они выберут? Рянмен? Скорее всего! Рянмен считается лучшим ожиданием, очень часто противники будут использовать именно его. Чем хуже ожидание, тем ниже вероятность, что с ним объявят риичи. Поэтому, когда вы пытаетесь избежать сброса в руку, выбирайте тайлы, подходящие только для плохих ожиданий, вроде танки, и сбрасывайте их. Ваша цель — уклониться от сброса тайлов, на которые могут ждать в рянмен.

Стратегия для танки и сянпона похожа на стратегию для невозможных ожиданий. Вернемся к примеру с чуном. Допустим, он еще ни разу не выходил и один есть в вашей руке. В этом случае чун — живой тайл (шонпай) и сбрасывать его очень опасно. Однако если один чун вышел до объявления риичи, ситуация меняется. Хотя оппонент и мог оставить подобное ожидание ради дополнительного яку, вероятность сянпона на чун теперь ниже. Что если их вышло два? Сянпон больше невозможен и ожидание на чун может быть только в танки. Поэтому бросать его намного безопаснее, и опасаться стоит, только если чун — дора.

Когда потенциальных ожиданий в танки и сянпон не осталось, необходимо подумать о сбросах в пенчан или канчан, по-прежнему избегая сброса в







рянмен. Для этого придется вычислять заблокированные рянмен-ожидания. Например, видны все , следовательно, ожидание в рянмен на  или  невозможно⁴. На  и  остаются только танки и сянпон или канчан и пенчан, соответственно. Если в руке есть один из этих тайлов и два лежат в дискардах, то сянпон исключается. Наконец, если в дискардах все три тайла, а у вас последний, танки также становится невозможным, и остаются только канчан с пенчаном.


Теперь остается понять, какие из ожиданий в рянмен менее опасны. Для этого применяют судзи. Классический пример: у противника в дискарде , то есть он фуритен на , следовательно, ожидания на  и  маловероятны. Кроме того,  менее опасна по сравнению с  из-за меньшего количества ожиданий в которых может участвовать: сянпон и танки против сянпона, танки и канчана с пенчаном.

Конечно, основную угрозу представляет рянмен, но канчан или пенчан тоже бывают достаточно опасны. Противник может специально оставить канчан с ожиданием на дору, а пенчан часто используют для скорости. Понять этот паттерн легко, если поставить себя на место соперника: вы первым вышли в темпай, но с плохим ожиданием. Наверно, вы подождете с объявлением риичи, потому что получить улучшение более вероятно, чем цумо. Исключением является пенчан. Данное ожидание улучшить очень сложно. То есть, решив ждать, вы даёте противникам время догнать вас, выстроив свои руки. По этой причине, пользуясь слабостью оппонентов, лучше первым объявить давящее риичи, вынудив остальных защищаться. В соответствии с данным паттерном ожидание в пенчан будет чаще встречаться в начале раздачи.

4. Удешевление яку

Наконец, настал момент, когда любой тайл в вашей руке может оказаться выигрышным для соперника. Сбрасывайте то, что мешает ему получить лишний хан к стоимости руки. Да, с вас могут зарониться, но, по крайней мере, вы потеряете меньше очков.

Например, если подозреваете в руке у противника таяю, сбрасывайте терминалы. Конечно, у него может оказаться ожидание на , но снос  обойдется вам дешевле , так как лишит его дополнительного яку. Против чанты, первой снесите 5ку, а 4ки и 6ки следом. Если у оппонента окажется рянмен , за сброс  вы всё равно заплатите меньше, чем за . Защищаясь от возможного хоницу, кидайте тайлы других мастей. Иногда это

⁴ Однако всё еще возможно ожидание на .

может оказаться и не хоницу, а просто рука с преобладанием тайлов одной масти. В такой ситуации смотрите на ранние дискарды, чтобы понять, какие масти безопаснее. А если оппонент построил ожидание около доры? Не сбрасывайте тайлы, близкие к ней, и не сбрасывайте красную пятерку, пока не будете уверены, что обычная проходит.

5. Разрушение пар и понов

Пары и поны — последнее убежище. Если у вас есть два, три или, может быть, даже четыре одинаковых тайла, сбросьте один. Ход очень рискованный, но ЕСЛИ этот тайл пройдет, станет ясно, что остальные также безопасны, и вы можете сбрасывать их один за другим, пока они не закончатся. Чем больше одинаковых тайлов, тем дольше вы сможете продержаться, а тем временем появятся и другие безопасные.

Также можно сбрасывать те тайлы, большая часть которых уже вышла, поскольку ваш противник мог решить не объявлять риичи с плохим ожиданием.

Судзи

Судзи или октавы более сложная теория. Типов и вариантов судзи много, но все они служат одной цели: помочь определить, какие рянмен-ожидания опасны, а какие безопасны.

Обычные октавы представляют собой тайлы, завершающие ожидания в рянмен. К примеру:

一萬	四萬
----	----

 — судзи для:

二萬	三萬
----	----

四萬	七萬
----	----

 — судзи для:

伍萬	六萬
----	----

Всего различных судзи шесть: 14, 25, 36, 47, 58 и 69, умножив на число мастей, получим 18 — столько всего существует рянменов. Выше мы показали предпочтение рянмена большинством игроков при объявлении риичи. Разве не здорово будет вычислить опасные и безопасные тайлы, зная, что возможных ожиданий всего восемнадцать? Для этого и применяется теория судзи.

Обычно судзи объединяют в три группы:

一萬	四萬	七萬
----	----	----

,

二萬	伍萬	八萬
----	----	----

 и

三萬	六萬	九萬
----	----	----

. Любой чи содержит по одному элементу каждой группы, а любой рянмен завершается двумя тайлами из одной группы. Давайте начнем с самой простой техники чтения по октавам.

Омоте-судзи

Омоте-судзи — самая простая техника чтения дискарда. Ее можно использовать почти интуитивно, и наверняка часть игроков применяла омоте, еще ни разу не слышав о судзи. Однако не стоит недооценивать возможностей данной техники. Она поможет вам вычислить безопасные тайлы во время бетаори.

Допустим, игрок с риичи дискардит

四萬

. С большой уверенностью можно предположить, что он не ждет

一萬

 и

七萬

 в рянмен из-за фуритена на ожидания:

一萬	四萬
----	----

 и

四萬	七萬
----	----

. Тайлы

一萬

 и

七萬

 называются тайлами омоте-судзи и... являются безопасными!

То же верно и для 1-4-7, 2-5-8 или 3-6-9: при сброшенной 5ке омоте-судзи будут 2ка и 8ка, а при бке — 3ка и 9ка.

Помните, что омоте-судзи работают и для дискардов других игроков. Когда один противник объявляет риичи, а другой бросает 5ку, вы можете считать 2ку и 8ку безопасными. Вообще любой сброс 4ки, 5ки или 6ки наугад (например, в

случае, когда у вас закончились безопасные тайлы) открывает две новые омоте-судзи, если рискованный тайл проходит.

Давайте на секунду вернемся к примеру с 1-4-7. Оппонент бросает 4ку: 1ца и 7ка теперь безопасны. Но они безопасны *не в равной степени*. Помните, никто не гарантирует, что у противника именно рянмен. Поэтому, учитывая риски, вначале следует сбрасывать 1цу, так как она может быть задействована в меньшем количестве ожиданий.

Если существует несколько вариантов омоте-судзи, то:

- | | |
|----|----|
| 三萬 | 七萬 |
|----|----|

 — достаточно безопасны (ожидание в рянмен невозможно, но противник может ждать в пенчан, канчан, сянпон и танки);
- | | |
|----|----|
| 二萬 | 八萬 |
|----|----|

 — более безопасны (возможные ожидания: канчан, сянпон, танки);
- | | |
|----|----|
| 一萬 | 九萬 |
|----|----|

 — самые безопасные (возможные ожидания: сянпон и танки).

Наверняка, вы уже заметили, что омоте-судзи полезны только при 4, 5 или 6 в дискарде. Предположим, игрок сбросил

七萬

: ожидания на

四萬	七萬
----	----

 у него нет, становится ли

四萬

 теперь безопасной? Нет. Потому что остается ожидание на

一萬	四萬
----	----

. Когда кто-то бросает внешний тайл октавы, в данном случае

七萬

, оставшиеся

一萬	四萬
----	----

 называются тоой-судзи, и большой пользы для защиты они не приносят. Однако, если выбор идет между

四萬

 и

四萬

,

四萬

 чуть безопаснее, так как завершает меньше ожиданий. Теперь представим, что в дискарде находится и

一萬

, и

七萬

 ман. В этом случае

四萬

 безопасна, потому что ожидания:

一萬	四萬
----	----

 или

四萬	七萬
----	----

 теперь невозможны.

Итак, закончим с омоте и перейдем к тем судзи, которые показывают *опасные* ожидания. Это крайне интересно, ведь в некоторых случаях с их помощью можно точно назвать ожидание оппонента, а когда он откроет руку, убедиться, что предсказание было верным!

Сенки-судзи

Сенки-судзи обычно проявляются в ранних дискардах тайлов мастей. Они обозначают опасное ожидание на два тайла выше (или ниже). Покажем, как это работает.

Пусть в начале раздачи единственные тайлы ман в вашей руке:

四萬

 и

七萬

. Оба они входят в одну октаву, поэтому такая комбинация, в принципе, бесполезна. Допустим, на следующем круге пришла

三萬

 или

伍萬

 ман. Рассмотрим варианты:

- | | | |
|----|----|----|
| 四萬 | 伍萬 | 七萬 |
|----|----|----|

 — неплохая форма для начала раздачи, можно рассчитывать на хорошее ожидание впоследствии, поэтому до поры придержим все тайлы ман. 7ку мы сбросим, вероятно, когда будем очень близко к темпаю.
- | | | |
|----|----|----|
| 三萬 | 四萬 | 七萬 |
|----|----|----|

. Здесь появился ряжен, но теперь от 7ки нет пользы, скорее всего, она будет сброшена в течение ближайших кругов.

Что могут понять наши противники? Рано подрезанная 7ка с большой вероятностью является сенки-судзи и сигнализирует об опасном ожидании, сдвинутом на два тайла. В данном случае, $7 - 2 = 5$, поэтому опасной октавой

будет:

二萬	伍萬
----	----

.

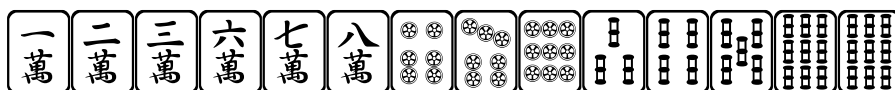
Ниже приведен список возможных сенки-судзи:

一萬	—	三萬	六萬
二萬	—	四萬	七萬
三萬	—	伍萬	八萬
四萬	—	六萬	九萬
六萬	—	一萬	四萬
七萬	—	二萬	伍萬
八萬	—	三萬	六萬
九萬	—	四萬	七萬

Отметим, что для рано сброшенной 5 не существует сенки-судзи. Если 5 вышла в начале раздачи, она скорее будет указывать на ура-судзи или на одноцвет.


Ура-судзи


Ура-судзи можно наблюдать в любой момент игры, но чаще они будут встречаться в середине раздачи. Ура-судзи показывает улучшение канчана до рянмена. Это означает, что сброшенный тайл лежит вне опасного ожидания в одном тайле от него. Для примера рассмотрим темпай:



Что сбросить при объявлении риичи?

Выбор идет между канчаном  и рянменом . Очевидно, что

рянмен эффективнее, поэтому, скорее всего, мы подрежем  и объявим риичи. Но что этот сброс скажет оппонентам? Что 9, вероятно, является ура-судзи и обозначает ожидание на один тайл ниже: $9 - 1 = 8$, следовательно,

 — опасная октава.

Ниже приведен список опасных ожиданий, соответствующих различным ура-судзи:

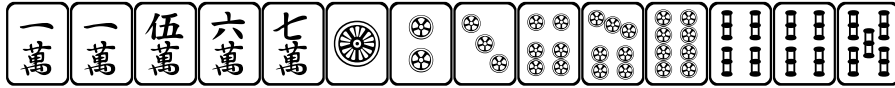
一萬	—	二萬	伍萬	
二萬	—	三萬	六萬	
三萬	—	四萬	七萬	
四萬	—	伍萬	八萬	
伍萬	—	一萬	四萬	六萬
六萬	—	二萬	伍萬	九萬
七萬	—	三萬	六萬	
八萬	—	四萬	七萬	
九萬	—	伍萬	八萬	

Обратите внимание, при сносе 5 опасными будут сразу два рянмена.


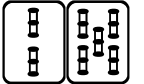
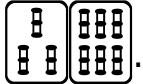
Матаги-судзи

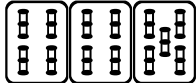
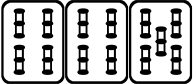
Матаги-судзи почти всегда встречаются на позднем этапе раздачи. Они указывают на снос тайла из пары для сохранения рянмена. Таким образом, сброшенный тайл находится между двумя аутами опасного ожидания⁵.




Пример:





















С этой рукой можно объявить риичи, однако что лучше снести?

Самым эффективным будет сброс . Как в этом случае будут рассуждать соперники? Тайл вышел очень поздно, и он может быть матаги-судзи, находящейся между двумя выходами опасного рянмена. Таких потенциальных рянменов два:  и . Таким образом, становится понятно, что опасна одна из этих октав.

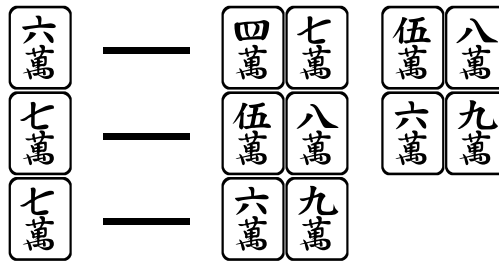
Концепция матаги-судзи основана на гибкости формы: . Игрок, придерживающийся наиболее эффективной стратегии сбора руки, старается в первую очередь собирать сету, а получение пары откладывает до определенного момента. При такой игре форма  очень удобна — в любое время она может превратиться в пару или в рянмен. Поэтому выгодно ее придержать до конца сбора руки, когда образуется другая пара и понадобится рянмен. По этой причине вы вряд ли увидите матаги-судзи в начале раздачи.

Пользуйтесь этим! Если в дискарде лежит ранняя , можете быть практически уверены, что она вышла не из формы , следовательно,  скорее всего безопасна.

Вот список опасных тайлов с их матаги-судзи.

	—				
	—				
	—				
	—				

⁵ Часто возможных ожиданий будет два.



Обратите внимание, 1 и 9 не имеют матаги-судзи, поэтому в случае их сброса ориентируйтесь на ура-судзи.

Теперь зададим вопрос: какие тайлы опасны, если противник бросает ?

С учетом всех вышеописанных теорий, опасными будут: сенки-судзи ,

ура-судзи и матаги-судзи: и .

То есть единственными безопасными будут тайлы омоте-судзи — и . Таким образом, знание октав — только первый шаг. Необходимо научиться понимать, какую именно октаву обозначает каждый вышедший тайл. Давайте сосредоточимся на стратегиях, которые помогают сократить количество вариантов опасных ожиданий.

Айда йон кен

Айда йон кен — паттерн, при котором в дискарде находятся тайлы, разделенные интервалом в четыре тайла. К примеру, сброшенные и

образуют айда йон кен с интервалом: . Что общего между и

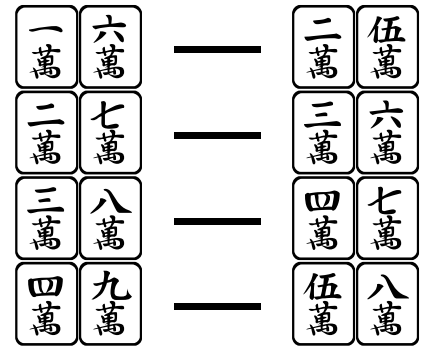
? Они обе являются ура-судзи к одному ожиданию — .

Поэтому при наличии айда йон кен будьте осторожны с ожиданием, находящимся внутри интервала. Айда йон кен обычно показывает, что два внутренних тайла

интервала (в данном примере) находятся в руке, а два внешних тайла

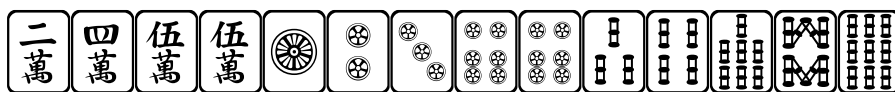
() являются ожиданием.

Приведем список всех айда йон кен и соответствующих им опасных ожиданий:

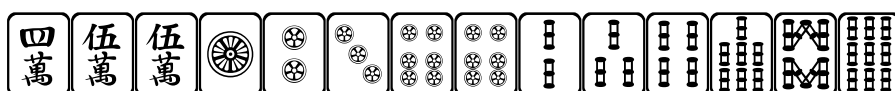


Многочисленные судзи

Для определения наиболее опасных ожиданий, обращайтесь внимание на многочисленные судзи к ним. Чтобы понять, сколь много информации возможно извлечь из дискарда, воспользуемся очередным примером из серии: что сбросить?



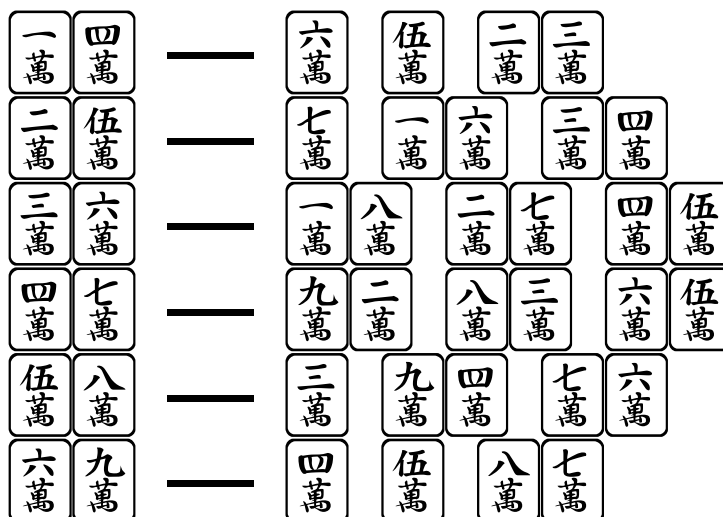
Это ишантен, в котором наиболее эффективным будет сброс **二萬**. Если снести ее, в темпай руку выводят: **三萬 伍萬 六萬** — всего 20 тайлов 6 видов. Пусть нам повезло и со стены пришла :



Какой темпай выбрать?

Разумно снести **伍萬** и ждать в рянен. Однако когда оппоненты изучат дискард и увидят в нем **二萬**, **伍萬**, то без труда определяют тайлы в нашей руке: **二萬** — ура-судзи и **伍萬** — матаги-судзи: оба тайла указывают на одно и то же ожидание. Так как при игре по наиболее эффективной стратегии сначала выходят ура-судзи, а потом — матаги-судзи, противники поймут, что сносы были из формы **二萬 四萬 伍萬 伍萬**, и, соответственно, октава **三萬 六萬** опасна.

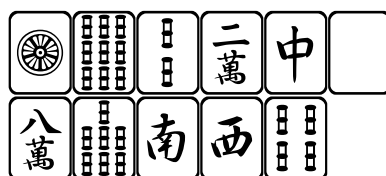
Видя несколько судзи к одному ожиданию, вы приобретете дополнительную уверенность, что опасно именно оно. Обратите внимание на порядок выхода: сперва сенки-судзи, потом ура-судзи и последней — матаги-судзи. Вот шесть рянен-ожиданий и судзи, которые указывают на их опасность:



Примеры

Посмотрите на дискарды из реплеев с tenhou.net и проверьте, насколько хорошо вы можете читать октавы. Какого типа судзи в них представлены? Какие ожидания кажутся вам опасными?

Пример 1:



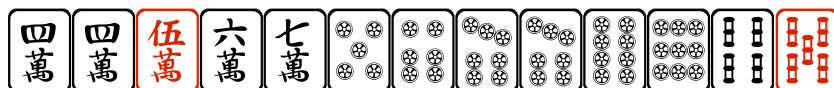
Пример 2:



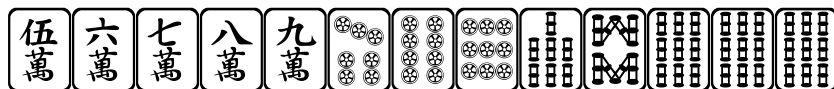
В первом примере паттернами, на которые следует обратить внимание, являются и . , возможно, сенки-судзи, за которой идет матаги-судзи и вместе они указывают на опасное ожидание: . Аналогичный анализ для и дает нам две ура-судзи, образующие айда йон кен вокруг ожидания: . Матаги-судзи , вышедшая позднее, подчеркивает данную опасность.

Паттерны второго примера: и . может быть сенки-судзи, которая в сочетании с матаги-судзи обозначает опасное ожидание . Также может быть сенки-судзи, вместе с ура-судзи и матаги-судзи , указывая на: .

Ответ 1:



Ответ 2:



Как видите, теория судзи не является точной наукой. Обычно октавы указывают не на одно, а сразу на несколько потенциально опасных ожиданий. Кроме того, вы столкнетесь с массой случаев, когда оппоненты не будут использовать ожидание в рямен и постараются обмануть вас, делая неэффективные ходы. Поэтому вам необходимо адаптировать свою стратегию под разные ситуации и стили противников, однако знание теории никогда не повредит.

Кабе

Судзи предоставляют информацию, доступную для всех игроков в равной степени, в то время как тайлы кабе — ваша личная информация, основанная на знании тайлов своей руки. «Кабе» переводится как «стена» — это те тайлы, которые препятствуют сбору чи. Кабе образуется, когда местонахождение четырех одинаковых тайлов становится известно. При этом тайлы могут быть в дискардах, в открытых сетях или в вашей руке. Чем больше одинаковых тайлов в руке, тем большее у вас преимущество, потому что соперники рассчитывают, что данные тайлы еще в живой стене, и пытаются выстроить вокруг них формы и ожидания.

Кабе помогают определить безопасные тайлы во время бетаори. Допустим, все

三	萬
---	---

 вам видны. Следовательно, ни у кого нет ожидания с ней (хотя на нее ждать могут). Также не может быть чи с

三	萬
---	---

, то есть на

一	萬
---	---

 и

二	萬
---	---

 невозможно ждать в рямен, остаются только сямпон и танки.

Если у вас кабе с

四	萬
---	---

, то блокируются сразу 3 чи:

二	萬
---	---

三	萬
---	---

四	萬
---	---

,

三	萬
---	---

四	萬
---	---

五	萬
---	---

 и

四	萬
---	---

五	萬
---	---

六	萬
---	---

. Остаются потенциальные ожидания на

一	萬
---	---

四	萬
---	---

,

四	萬
---	---

七	萬
---	---

 и

五	萬
---	---

八	萬
---	---

, а ждать на

二	萬
---	---

五	萬
---	---

 и

三	萬
---	---

六	萬
---	---

 оппоненты уже не могут и

二	萬
---	---

三	萬
---	---

 становятся безопасными против ожидания рямен.

Наконец, представим кабе с

五	萬
---	---

. Ожидания на

三	萬
---	---

六	萬
---	---

 и

四	萬
---	---

七	萬
---	---

 невозможны, но, так как противник может ждать

一	萬
---	---

四	萬
---	---

 и

六	萬
---	---

九	萬
---	---

, безопасными тайлами будут только

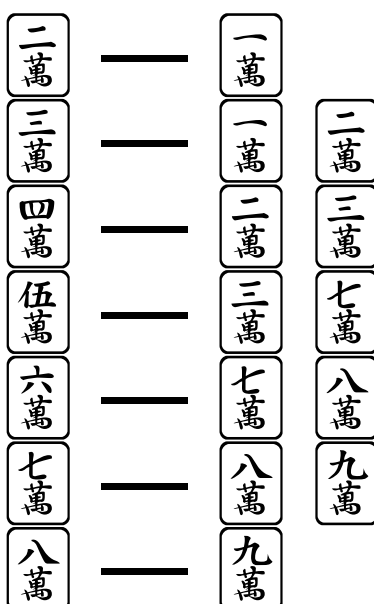
三	萬
---	---

 и

七	萬
---	---

.

По этой схеме можно определить безопасные тайлы в соответствии с кабе:



Как несложно заметить, кабе делают безопасными только внешние тайлы:

一萬	二萬	三萬
----	----	----

 и

七萬	八萬	九萬
----	----	----

. Чтобы безопасными стали

四萬	伍萬	六萬
----	----	----

, потребуется два кабе.

Когда один или два тайла находятся между кабе, они безопасны. К примеру, у вас кабе с

三萬

 и

六萬

, следовательно, невозможны рянмены с

四萬

 и

伍萬

, остаются только сянпон или танки. Если же у вас кабе с

三萬

 и

七萬

, тогда внутренний тайл:

伍萬

, не может быть использован для завершения рянмена, однако

四萬	六萬
----	----

 по-прежнему остаются опасны.

Разумеется, на кабе стоит полагаться, только если вам видны все четыре тайла сразу. Если же местонахождение одного из них неизвестно, информация становится гораздо менее надежной. К примеру, когда видны три

四萬

, бросать

三萬

 небезопасно, так как у вашего оппонента может быть

四萬	伍萬
----	----

 с ожиданием на

三萬	六萬
----	----

, но все же если стоит выбор, скажем, между

三萬

 и

二萬

, лучше сбрасывать первую. Более надежным такое знание будет, если неполных кабе образуется два: если видны три

三萬

 и три

四萬	二萬
----	----

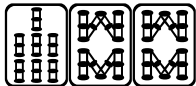


 достаточно безопасна, хотя и не так, как если бы кабе были полными.



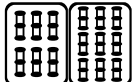
Внимательно следите за дискардами: даже если не удастся использовать кабе для определения безопасных тайлов, ваши собственные сеты не должны оказаться заблокированы вышедшими тайлами.

Саки-гири

Когда мы говорим о защите в риичи, тема чтения дискарда поднимается в первую очередь. Определенную информацию вы узнали в разделах про урасудзи и матаги-судзи. Однако в интернете куча сообщений с общим смыслом: «Хватит считать октавы, это не работает!» В чем же тут дело? Неужели все так боятся, что вы прочитаете их дискард?

Оказывается, против хороших оппонентов техника чтения судзи работает далеко не идеально, потому что для работы судзи необходимо выполнение двух условий. Во-первых, у противника должно быть ожидание в рямен и, во-вторых, оппонент обязан делать самые эффективные дискарды. Как только перестает выполняться хотя бы одно условие, судзи начинают выдавать, мягко говоря, массу бесполезной информации. Естественно, существуют и разнообразные приемы, чтобы сбить с толку любителей считать октавы. Опишем самый простой.

С раздачи вам зашла:  — очень хорошая и гибкая форма, которая по ходу игры может превратиться в чи, пон, пару — в общем, во все, что только может понадобиться для руки. Большинство игроков не станет разрушать подобную форму на ранних этапах раздачи из-за ее высокой эффективности. Но при этом вполне вероятно, что вы сбросите  ближе к концу раздачи, ради рямена. Осторожнее! Противники уже ожидают выхода матаги-судзи и легко прочитают вашу руку. Но что изменится, если снести  рано?

Маловероятно увидеть матаги-судзи в начале игры (не забывайте об этом, играя со слабыми или посредственными противниками), потому что большинство игроков не будут разрушать пару, видя еще менее полезные тайлы. Даже если и так, всё равно к рямену быстро придет необходимый тайл, не правда ли? Поэтому рано сброшенная  обычно означает, что  безопасна. Тут они и попадутся в ловушку — вы будете ждать на .

Еще ситуация. В руке: . Наиболее эффективным первым сносом будет , а потом . Но, к сожалению, по такому дискарду оппоненты легко поймут опасность октавы . Попробуйте применить обратный порядок сбросов и сначала избавиться от , а потом от . Рямен сохраняется, так что в эффективности рука не теряет, но теперь по дискарду может показаться, что  безопасна.

Даматен

Это простая и очень гибкая техника. По сути, даматен означает «тихий темпай», и все, что для него нужно — не объявлять в темпае риичи. На самом деле, существует множество ситуаций, когда не стоит атаковать с риичи при первом же темпае вовсе не из-за мыслей о защите. К примеру, когда существует хороший шанс улучшить ожидание или увеличить число хан, фиксировать руку, объявляя риичи, неразумно. Но в данной статье мы говорим о даматене ради защиты или для возможной контратаки.

Риичи — это объявление всем игрокам о своем темпае. Оно предупреждает оппонентов, что рука готова и остальным пришло время защищаться. Если они действительно решат защищаться, вы будете побеждать намного реже, потому что выходить теперь будут только безопасные тайлы. Если же за столом есть игроки, которые делают рискованные сносы, пока не объявлено риичи, воспользуйтесь даматеном, чтобы не дать им уйти в защиту. Так они продолжат сбрасывать опасные тайлы, и ваши шансы победить будут намного выше.

Другая причина использования даматена: желание сохранить возможность защищаться. Если игрок бросил риичи или собирается это сделать, вы можете предпочесть защиту объявлению собственного риичи. Помните, как только вы объявите риичи, вам придется сбрасывать *все*, что приходит, в том числе и опасные тайлы, даматен может очень пригодиться, чтобы избежать этого.

Также есть смысл в даматене при наличии дорогой руки (в зависимости от разницы в очках между вами и оппонентами дорогой рукой может считаться, например, манган). Вы же не хотите показать противникам, что вышли в темпай, чтобы они сделали все возможное для предотвращения вашей победы?

Теперь немного о контрконтрзащите (это бесконечная цепочка). Если вы решите остаться даматен, но при этом будете сбрасывать все, что приходит со стены, оппоненты смогут разгадать ваше намерение. Постарайтесь, чтобы они не видели цумогири⁶ на каждом круге. Если вы когда-нибудь смотрели записи игр про, вы заметили, как сильно они стараются не делать постоянного цумогири, имея хорошую руку. Такой вот блеф. Выглядите сильными, когда вы слабы и кажитесь слабыми, когда сильны.

Кстати, про «выглядеть сильно». Помните старый прием с нотен риичи? Просто объявите риичи без темпая, и понаблюдайте, как все ломают свои руки, боясь скинуть в вашего монстра. Только осторожнее, нотен риичи карается штрафом (чомбо стоимостью в манган), и если раздача закончится ничьей, то на вскрытии вам придется расстаться с очками. Учтите, что большинство онлайн-клиентов не позволяют осуществлять действия, влекущие за собой чомбо, так что для игры в интернете этот вариант не подходит. Однако онлайн с таким же успехом можно объявить риичи с рукой в тысячу очков, вместо того, чтобы собирать более дорогую.

Разумеется, это работает только против оппонентов, которые будут защищаться, в противном случае: риичи = халявные очки.

⁶ Цумогири — снос тайла, только что взятого со стены. При игре онлайн такие сносы в некоторых маджонг-румах подсвечиваются серым цветом и хорошо всем видны всю раздачу.