

## **I. Основы.**

1. Основы. Вот очки, у каждого по 30к. Цель игры - набрать наибольшее количество очков. Очки можно выиграть только у другого игрока. Очки даются за победы в раздачах.
2. Тайлы. Любого тайла - РОВНО 4 штуки. Это важно. Есть 3 масти тайлов от 1 до 9 + благородные - ветра и драконы. Для того, чтобы победить в раздаче, нужно собрать выигрышную руку. В выигрышной руке 14 тайлов - 4 сета и пара. Сеты бывают двух видов - чи (1-2-3, 5-6-7), пон (5-5-5, w-w-w).
3. Стена. В начале каждой раздачи тайлы переворачиваются рубашкой кверху и перемешиваются. Каждый игрок строит стену из 17 тайлов в длину и 2 в высоту. Стена сдвигается, чтобы образовать замкнутый квадрат.
4. Начальный разбор стены - поначалу следует выполнить без объяснений.
5. Как совершать ход. У вас есть 13 тайлов на руке. Берется тайл со стены. Разбор стены происходит по порядку верхний-нижний, по часовой стрелке. Тайл кладется в руку ( в руке становится 14 тайлов), после чего из руки сбрасывается самый ненужный тайл. Необходимость тайлов определяется возможностями по сбору сетов.
6. Левый игрок сбросил тайл - ты берешь! Направление хода - слева направо относительно каждого игрока.
7. Как только кто-либо собирает руку - он объявляет победу и ему платят ВСЕ. На этом раздача заканчивается. Если до окончания стены никто не собрал руку - объявляется ничья.

В целом этих знаний достаточно, чтобы собрать руку. Первую раздачу провести, используя только эти знания, в открытую.

## **II. Использование чужих тайлов.**

1. Если в вашей руке образовался сет сам собой - об этом совсем не обязательно знать соперникам. Он есть - и хорошо. Но часто требуется ускорить сбор руки, даже ценой выдачи информации соперникам.
2. Если тайл, который сбрасывается в данный момент одним из соперников, может завершить сет в вашей руке, то его можно украсть, дополнив сет в открытую.
3. Если есть два тайла и кто-либо сбрасывает третий, можно крикнуть "пон" и забрать тайл, выложив все три тайла в открытую справа от себя. После этого нужно сбросить любой ненужный тайл из руки (поскольку вы формально совершили взятие тайла, хоть и не со стены) Последовательность хода проматывается, следующим ходит игрок справа от вас.
4. Если есть два последовательных тайла и игрок \_слева\_ сбрасывает третий, можно крикнуть "чи" и забрать тайл. Выложить аналогично. Сбросить тайл из руки.
5. Если вам не хватает до победы одного тайла (неважно, в пон или в чи, или в пару) и кто-либо из игроков сбрасывает этот тайл, в этот момент можно крикнуть "рон" и объявить победу. В этом случае вам платит только тот игрок, который сдал в рон.

Провести вторую раздачу с учетом новых правил.

## **III. Комбинации.**

1. Вы же не думали, что все так просто и незамысловато? Есть еще одно необходимое условие победы: наличие в руке хотя бы одного победного очка. Победные очки (измеряются в ханах) даются за комбинации тайлов в руке либо за особые игровые условия (яку).
2. Сначала разберемся с комбинациями - их конечное и довольно небольшое число. Они, в некотором смысле, характеризуют "красоту" руки. Существуют комбинации на основе единственной масти, на основе благородных тайлов, на основе существующих в руке сетов.
3. Самая простая комбинация - это якухай. Якухай это пон любого дракона либо ветра места или раунда. С ветрами чуть позже, пока для простоты ограничимся драконами.
4. Также простая комбинация - тойтой. Это когда рука состоит из всех понов. Собирается в открытую, потому что шанс получить ее в закрытую крайне мал.
5. Просты для запоминания комбинации на мастях - чистая масть - когда рука целиком состоит из тайлов масти и только их, и грязная масть - когда рука состоит из тайлов единственной масти, а также благородных тайлов.

6. Очень проста для сбора комбинация тан-яо ("все простые"). Простыми тайлами называются тайлы мастей от 2 до 8 включительно. Соответственно, 1 и 9 называются терминальными, а драконы и ветра - благородными. Если в руке нет 1, 9, ветров и драконов - в ней есть тан-яо.

Попробовать провести раздачу с учетом известных комбинаций. Мастер подскажет другие комбинации, которые могут быть собраны в вашей руке.

#### **IV. Риичи и фуритен.**

1. Может случиться так, что вы вышли к ожиданию на победу, но в руке нет ни одной комбинации.
2. В этом случае, если рука все еще закрыта, вы имеете право купить себе комбинацию "риичи" за 1000 очков. Она дает 1 победное очко, но достается оно за деньги и ценой потери возможности изменения руки.
3. Риичи - это публичное заявление о том, что вы готовы победить и вам не хватает единственного тайла до победы. И все начинают бояться и играть в защиту.
4. Защита достигается за счет так называемого правила фуритен: если игрок встал в ожидание на тайл, который сбрасывал ранее, то он может объявить победу только если нужный тайл придет ему со стены. Он не может победить с других игроков. Более строгое определение правила фуритен: игрок не может победить с других, если у него в дискарде лежит любой тайл, завершающий его руку.
5. Отсюда получается стратегия защиты: при игре в защиту сбрасывать следует те тайлы, которые есть у игрока в дискарде. Он не сможет победить с них из-за правила фуритена.

Провести раздачу с риичи и защитой.

#### **V. Нюансы.**

1. Различают игру в закрытую и в открытую. Игра в закрытую как правило дороже. Игра в открытую как правило приводит к более быстрому, но более дешевому результату. К тому же при игре в открытую есть шанс остаться без победного очка на руке.
2. Дора. В игре всегда присутствует 4 тайла-"kozyря", так называемых доры. В мертвой стене перевернут индикатор доры - сама дора это тайл, следующий за индикатором. Каждая дора дает +1 бонусное победное очко при победе. При этом нельзя победить, не имея на руке ничего, кроме доры.
3. При победе по риичи также смотрится нижний тайл под открытой дорой - указатель урадоры, таким образом добавляется еще 4 доры и есть шанс того, что рука внезапно прибавит в стоимости на пару хан.
4. Если игрок собрал все 4 одинаковых тайла, он может объявить кан. Кан считается за один сет, при этом без объявления кан не существует и рассматривается как просто 4 тайла в руке.
5. При объявлении кана с мертвой стены берется замещающий тайл, делается сброс, после чего открывается следующий указатель доры - в игре становится на 4 доры больше. Можно открыть максимум 4 кана за раздачу.
6. Подсчет очков выполняется согласно таблицам подсчета очков.
7. Есть еще масса нюансов, про которые мастер расскажет по мере их возникновения. Не стесняйтесь спрашивать.

Провести раздачу с указанными нюансами и правильными выплатами. В процессе рассказывать то, что еще не было упомянуто.

#### **VI. Вопросы?**

Провести раздачу в закрытую.