

# РИЙЧИ ДЛҀ ЧҀЙНИКОВ



Как стать Pro за 24 часа

# С чего начать?

- \* Знакомство с тайлами: 3 масти + благородные.
- \* Тайлы мастей от 2 до 8 - простые. 1 и 9 - терминальные.
- \* Выучи иероглифы, обозначающие цифры!
- \* Выучи иероглифы, обозначающие стороны света!
- \* Каждого тайла в игре ровно 4 штуки.

# Очки

\* В начале игры у каждого игрока по 30000 очков.

\* Очки представлены счетными палочками:

\*  100 ОЧКОВ

\*  1000 ОЧКОВ

\*  5000 ОЧКОВ

\*  10000 ОЧКОВ

# Начальные сведения

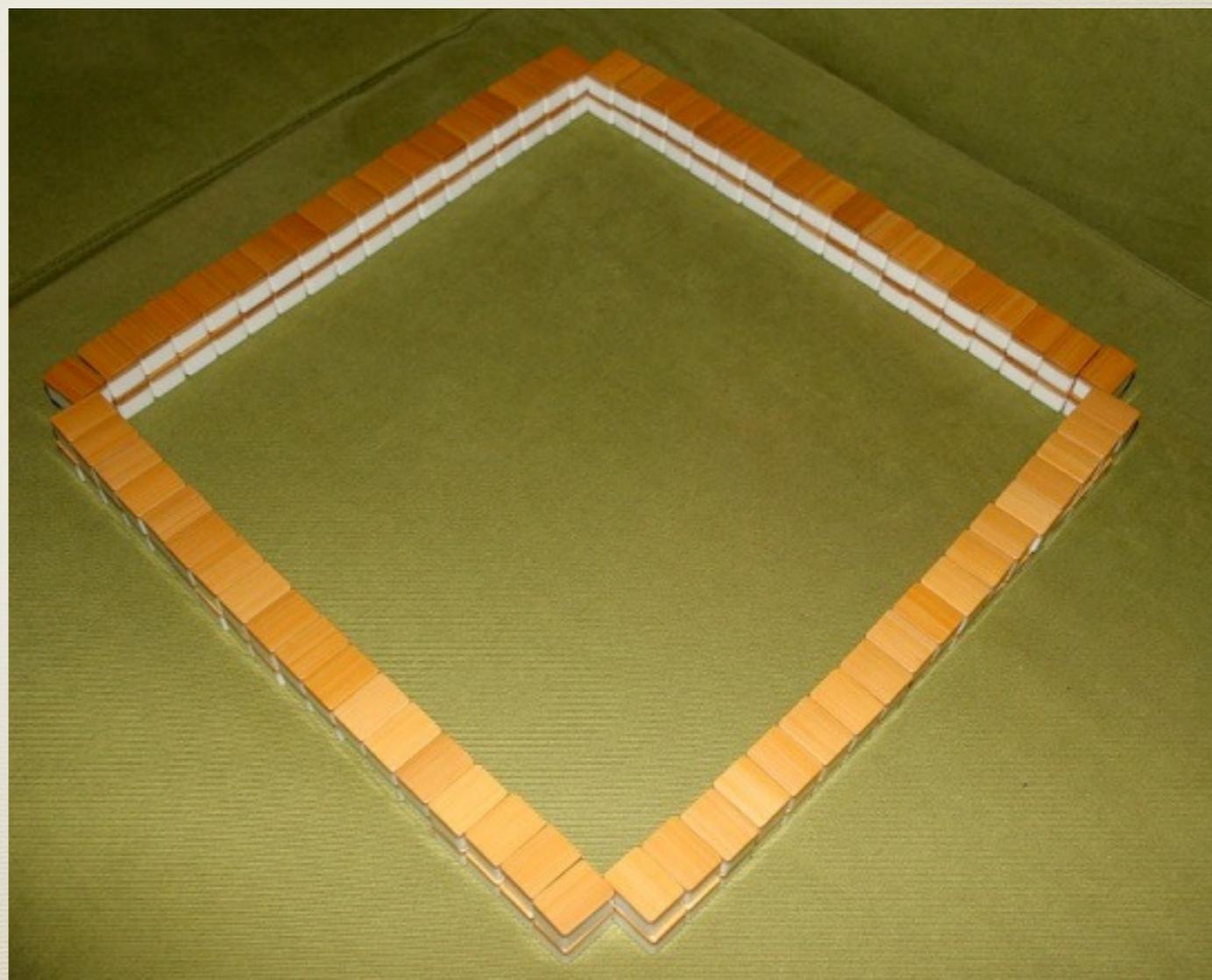
- \* Риичи-маджонг - это не пасьянс. Это азартная игра.
- \* Игра рассчитана ровно на 4 человек
  - \* (но существуют правила на троих и на двоих)
- \* Цель игры - заработать как можно больше очков.
- \* Очков в игре фиксированное количество - заработать можно только отняв очки у другого

# Базовые термины

- \* Тайл - кубик с надписью
- \* Пара - пара одинаковых тайлов
- \* Чи - три последовательных тайла любой масти
- \* Пон - три одинаковых тайла
- \* Кан - четыре одинаковых тайла
- \* Сет - пон, кан или чи

# Базовая механика игры

- \* Перед началом каждой раздачи игроки строят из тайлов квадратную стену.
- \* Каждая сторона стены имеет 17 тайлов в длину и 2 тайла в высоту



# Определение дилера

- \* Перед первой раздачей игроки должны выбрать **дилера** - первого раздающего игрока.
- \* Дилер обычно определяется путем бросания кубиков - у кого больше, тот и дилер.
- \* Рядом с дилером кладется специальный индикатор дилера, на котором нарисован символ ветра раунда.
- \* Дилер начинает раздачу.
- \* В случае победы, дилер получает в 1,5 раза больше очков.

# Определение места разлома стены

- \* Перед началом раздачи дилер кидает кубики и выпавшее число отсчитывает против часовой стрелки начиная с себя
  - \* т.е. сам дилер - 1, игрок справа - 2, и т.д.
- \* Игрок, на которого укажет дилер, отсчитывает с правой стороны стены то же самое число пар тайлов.
- \* Точка слева от последней из них является местом разлома стены.

# Мертвая стена

- \* 7 пар тайлов справа от разлома стены отделяются от основной стены и в игре не участвуют.
- \* Эти тайлы называются мертвой стеной.
- \* Третий слева верхний тайл в мертвой стене переворачивается. Он называется индикатором **доры** - тайла, который дает бонусные очки.

# Разбор стены

- \* Начиная с дилера, игроки начинают брать по 4 (2x2) тайла из стены, начиная с места разлома.
- \* Разбор стены - по часовой стрелке, но ход игроков - против часовой стрелки!
- \* Игроки трижды берут по 4 тайла, после чего 1 раз по 1 тайлу и после всего этого дилер берет еще один тайл.
- \* После этого раздача считается начатой. У дилера в начале раздачи 14 тайлов, у остальных игроков - по 13 тайлов.

# Цель раздачи

- \* Из тайлов игрока называются его **рукой**
- \* Цель раздачи - собрать выигрышную руку.
- \* Выигрышной является рука, содержащая **4 сета и 1 пару**

# Выигрышная и ожидающая рука

- \* 4 сета и 1 пара =  $4 \times 3 + 2 = 14$  тайлов
- \* Т.е. выигрышная рука - 14 тайлов.
- \* Рука из 13 тайлов называется **ожидающей**, если до выигрышной ей не хватает одного тайла.
- \* Состояние игрока, у которого рука ожидающая, называется **темпай**.

# Как играть?

- \* Игра состоит из серии последовательных замен тайлов.
- \* Каждый игрок на своем ходу берет из стены 1 тайл, после чего (если этот тайл не приносит ему победы) обязан сбросить любой 1 тайл из своей руки в дискард.
- \* Дискард у каждого игрока свой собственный.

# Как выиграть?

- \* Чтобы выиграть, необходимо **быть темпай**, т.е. иметь ожидающую руку.
- \* Выиграть можно двумя способами:
  - \* Со стены - когда выигрышный тайл приходит при очередном взятии со стены
  - \* С другого игрока - когда выигрышный тайл сбрасывает в свой дискард один из игроков

# Победа со стены

- \* Если вы вытащили победный тайл со стены, то вы можете:
  - \* вслух объявить «Цумо!»
  - \* положить выигрышный тайл перед рукой
  - \* вскрыть всю руку, чтобы подтвердить победу.

# Победа с дискарда

- \* Если другой игрок сбрасывает ваш выигрышный тайл, вы вправе:
  - \* вслух объявить «Рон!»
  - \* взять выигрышный тайл из дискарда и положить перед рукой
  - \* вскрыть руку, чтобы подтвердить победу

# Яку и хан

- \* Темпай - только одно из необходимых условий победы.
- \* Второе необходимое условие - наличие в руке не менее одного **яку**.
- \* Яку - особая комбинация тайлов в руке. Также яку являются некоторые особые игровые условия.
- \* **Хан** - единица измерения стоимости яку.

# Якухай

- \* **Якухай:** в руке должен быть пон или кан драконов или якухайных ветров.
- \* Это яку стоит 1 хан.
- \* Якухайный ветер: **ветер раунда** (указан на индикаторе дилера), либо **ветер места**.

# Ветра места

- \* Дилер - всегда восточный ветер (независимо от того, что нарисовано на индикаторе дилера)
- \* Справа от дилера сидит юг, напротив - запад, слева - север.



# Другие популярные яку

- \* Тойтой (2 хан): рука состоит из 4 понов и пары
- \* Хоницу (3 хан): рука состоит из тайлов одной из мастей и благородных тайлов (ветров и драконов)
- \* Тан-яо (1 хан): рука состоит только из простых тайлов (от 2 до 8 любой масти)

# Риичи

- \* Риичи - яку стоимостью в 1 хан
- \* Если игрок достиг темпая, он вправе объявить риичи.
- \* Для этого игрок делает ставку в 1000 очков, объявляет вслух «Риичи!» и кладет тайл в дискард повернутым на 90 градусов.
- \* После объявления риичи игрок не вправе изменять свою руку. Или победа, или сброс.

# Открытая рука

- \* Для ускорения сбора руки можно объявлять сеты
- \* В случае, если у игрока есть два тайла для сета и кто-то из игроков сбрасывает недостающий тайл, можно объявить открытый сет.
- \* Сет можно объявлять **только в момент сброса**. Если следующий игрок уже сбросил тайл, время упущено.

# Открытая рука

- \* Открытой считается любая рука, в которой открыт хотя бы один сет.
- \* Некоторые яку на открытой руке не работают вообще, некоторые стоят меньше, чем на закрытой.
- \* Например, хоницу на открытой руке стоит 2 хан (вместо 3 хан на закрытой).

# Открытое чи

- \* Чи можно брать **только с игрока слева.**
- \* Когда игрок слева сбрасывает тайл, дополняющий имеющиеся у вас два тайла до последовательности из трех тайлов, вы вправе:
  - \* вслух объявить «Чи!»
  - \* вскрыть два тайла, дополняемые до чи
  - \* взять недостающий тайл из дискарда и дополнить им открытое чи, повернув взятый тайл на 90 градусов.

# Открытый пон

- \* Пон можно брать с кого угодно
- \* Если одновременно два игрока объявляют пон и чи, приоритет имеет игрок, объявляющий пон.
- \* Объявление победы (рон) имеет приоритет над любым объявлением открытого сета.

# Открытый пон и фуритен

- \* В случае взятия пона, взятый тайл нужно положить
  - \* слева от двух других, если тайл взят с игрока слева
  - \* справа - если справа
  - \* посередине - если с игрока напротив
- \* Это требование очень важно, и вот почему...

# Фуритен

- \* Существует правило **фуритен**, также называемое «упущенным дискардом»
- \* Суть его в том, что игрок не может выиграть по рон с любого тайла, лежащего у него в дискарде.
- \* Более того, игрок в принципе лишается права выиграть по рон, если хотя бы один из его выигрышных тайлов лежит в его дискарде.
- \* Поэтому при взятии пона нужно указывать, с какого игрока взят тайл.

# Дора

- \* В игре участвует как минимум 4 бонусных тайла, называемых **дора**.
- \* Доры дают бонусную стоимость к руке (+1 хан за каждую дору)
- \* Доры **не являются яку** и поэтому **не дают права на победу**, если других яку в руке нет.

# Дора

- \* В начале раздачи открывается индикатор доры. Следующий за ним по порядку тайл становится дорой.
- \* Масти: **1-2-3-4-5-6-7-8-9-1**
- \* Ветра: **В-Ю-З-С-В**
- \* Драконы: **К-Б-З-К**

# Кан

- \* Кан - 4 одинаковых тайла. Если объявлен, то считается за 1 сет.
- \* Существует 3 способа объявления кана:
  - \* **Закрытый кан:** в руке есть 4 одинаковых тайла и они закрыты.
  - \* **Открытый кан:** в руке есть 3 закрытых одинаковых тайла и кто-то сбрасывает 4й
  - \* **Дополненный кан:** открыт пон и со стены приходит четвертый тайл.

# Кан и кан-дора

- \* При объявлении кана игрок объявляет вслух «Кан!» и выкладывает на стол свои 4 тайла
- \* В мертвой стене открывается дополнительный индикатор доры - теперь дор в игре 8.
- \* Чтобы компенсировать количество тайлов в руке, игрок берет 1 тайл с мертвой стены, после чего делает снос тайла в дискард

# Ура-дора

- \* В случае победы по риичи, смотрится также индикатор ура-доры, находящийся непосредственно под открытыми индикаторами доры.
- \* Изначально индикаторы ура-доры неизвестны.
- \* Чем больше открыто индикаторов дор, тем больше будет индикаторов ура-дор, тем выше вероятность попадания.

# Подсчет очков при победе

- \* Определить количество хан (яку + доры)
- \* Если хан менее 5, определить количество фу
- \* Свериться с таблицей, чтобы узнать сумму выплаты.

# Подсчет фу

- \* Базовое: 20 фу
- \* За победу по рон на закрытой руке: +10 фу
- \* За победу по цумо: +2 фу (кроме пин-фу)
- \* За пару якухайных тайлов: +2 фу (за пару двойных якухайных тайлов соответственно +4 фу)
- \* За ожидание в пару, внутреннее или краевое ожидание: +2 фу

# Подсчет фу

\* За поны и каны в руке:

	Кан терминалов / благородных	Кан простых	Пон терминалов / благородных	Пон простых
Открытый	+16 фу	+8 фу	+4 фу	+2 фу
Закрытый	+32 фу	+16 фу	+8 фу	+4 фу

# Пин-фу

- \* Популярное яку, смысл которого в том, что в руке нет фу.
- \* Собирается только на закрытой руке, стоит 1 хан
- \* Краткие условия: в руке только чи, двустороннее ожидание, нет якухайных пар.

# Напоследок

- \* Учите список яку!
- \* Тренируйтесь! Есть замечательная флешка с ботами (см. <http://gamedesign.jp>)
- \* Играйте в сети -
  - \* <http://tenhou.net/>
  - \* <http://www.toupai-ou.com/>