

1. Инвентарь.

1.1 Для игры используются 136 игровых фишек/костей, далее тайлов. Три масти с 1 до 9, 3 вида драконов и 4 вида ветров.

| значение\масть | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|----------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Соу (бамбук) | | | | | | | | | |
| Ман (знаки) | 一萬 | 二萬 | 三萬 | 四萬 | 伍萬 | 六萬 | 七萬 | 八萬 | 九萬 |
| Пин (точки) | | | | | | | | | |

| Драконы | Красный Дракон (чун) | Белый Дракон (хаку) | Зеленый Дракон (хацу) | |
|---------|----------------------|---------------------|-----------------------|----------------|
| | 中 | | 發 | |
| Ветра | Восточный (тон) | Южный (нан) | Западный (ся) | Северный (пей) |
| | 東 | 南 | 西 | 北 |

Ветра и драконы называются благородными, 1 и 9 терминальными, 2-8 простыми тайлами.

1.2 Для подсчета очков используются счетные палочки.

| | |
|--|-------------|
| | 10000 очков |
| | 5000 очков |
| | 1000 очков |
| | 100 очков |

1.3 Для определения рассадки и места разлома стены используются два шестигранных кубика с цифрами от 1 до 6 на гранях.

1.4 Для указания на текущего дилера и на ветер раунда (преимущественный ветер) используется специальный указатель.

2. Общий ход игры.

2.1 Игровая партия состоит из 2 раундов, называемых по сторонам света. Раунды состоят из четырех сдач(1) и ренчанов(2).

2.2 Игровая партия длится два раунда - восточный и южный, или пока у какого-либо игрока количество очков не станет отрицательным. При нулевом количестве очков партия продолжается.

2.3 Во всех случаях кубики кидаются по одному разу.

2.4 В начале партии у всех игроков по 30 000 (тридцать тысяч) очков.

2.5 Место за столом и первый дилер выбирается путем взятия вслепую одного из четырех тайлов разных ветров. Игроки рассаживаются в соответствии с вытянутыми ветрами. Первым дилером становится игрок, вытянувший восток.

2.6 Стена строится следующим образом. Тайлы тщательно перемешиваются. Каждый игрок выстраивает напротив себя стену из повернутых лицевой стороной вниз тайлов по семнадцать штук в длину и по два в высоту. Четыре стены сдвигаются вместе, чтобы образовался квадрат.

2.7 Определение места разлома стены(4). Для определения игрока, чья стена будет разламываться, дилер кидает кубики. Дилер, начиная с себя, отсчитывает против часовой стрелки выпавшее на костях число. Игрок, стена которого будет разбираться, отсчитывает выпавшее на кубиках число пар тайлов, определяя место разбора стены. Разбор тайлов начинается с пары тайлов, следующей по часовой стрелке за указанной парой тайлов.

2.8 Семь пар тайлов справа от разлома составляют мертвую стену(5). Мертвая стена продолжается на следующей стене после угла, если достигнут конец стены. Тайлы из мертвой стены не используются в игре, за исключением предоставления замещающих после объявления кана тайлов. Верхний третий слева верхний тайл в мертвой стене переворачивается. Этот тайл является индикатором доры(6).

2.9 Каждый игрок берёт тайлы сам для себя. Игроки, начиная с дилера, по очереди разбирают тайлы в следующем порядке: каждый берёт по 4 тайла, снова по 4, ещё раз по 4 и затем по одному, затем дилер берёт ещё один и разбор на этом заканчивается.

2.10 Рука(7) игрока должна состоять из 13 тайлов плюс по одному за каждый объявленный кан.

2.11 Игроки ходят по очереди, против часовой стрелки, начиная с дилера. Дилер сбрасывает первый тайл не забирая тайл со стены (т.к. после раздачи у дилера изначально 14 тайлов).

Порядок хода состоит в следующем:

- игрок берет тайл со стены (стена разбирается сверху вниз против часовой стрелки) и добавляет его к руке.
- если игрок не может объявить победу(8), то он обязан сбросить один тайл в дискард(9).
- если на сброшенный тайл не объявляется чи(11), пон(12) или кан(13), ход переходит к следующему игроку.

2.12 Сдача начинается с первого хода дилера и продолжается ходами других игроков до объявления победы. Если этого не происходит и на последнем тайле стены(14), то наступает ничья(15).

2.13 Под чи понимается объявление открытого сета(9) из трех последовательных тайлов одной масти, так же называется сам сет.

Порядок выполнения:

- В момент сброса игрока слева произнести "чи".
- Открыть два тайла руки, образующие незавершенный сет.
- Взять из дискарда сброшенный тайл и завершить им сет, положить его слева, повернув боком.
- Сделать сброс в дискард.

Игрок, объявивший чи, на текущем ходу не может объявить победу или кан и не может сбросить такой же тайл, как захваченный, или завершивший ранее этот сет тайл.

2.14 Под поном понимается объявление открытого сета из трех одинаковых тайлов, так же называется сам сет.

Порядок выполнения:

- В момент чужого сброса произнести "пон".
- Открыть два тайла руки, образующие незавершенный сет.
- Взять из дискарда сброшенный тайл и завершить им сет, положив его слева или справа, если он был взят от игрока слева или справа соответственно, и посередине, если он был взят от игрока напротив.
- Сделать сброс в дискард.

Игрок, объявивший пон, на текущем ходу не может объявить победу или кан и не может сбросить такой же тайл, как захваченный.

2.15 Кан - это действие, при котором игрок выполняет одно из следующих условий:

- открывает четыре одинаковых тайла со своей руки (закрытый кан),
- добавляет тайл, сброшенный другим игроком, к своему закрытому пону (открытый кан)
- тайл, пришедший со стены, добавляет к открытому пону (доложенный кан). Доложенный кан считается открытым.

Также каном называется объявленный сет из 4 одинаковых тайлов. При объявлении доложенного кана остальные игроки могут объявить рон(16) на этот тайл – это называется кражей кана.

В момент объявления кана игрок берёт к себе в руку верхний тайл с конца мертвой стены (она разбирается сверху вниз против часовой стрелки). После взятия тайла с мертвой стены игрок имеет право объявить победу или еще один кан. Игрок вправе решать, объявлять ему закрытый кан или нет.

Порядок выполнения закрытого кана:

- После взятия со стены произнести "кан"
- Открыть четыре тайла, составляющие кан и перевернуть крайние рубашкой вверх.
- Открыть очередной индикатор кан доры(6).
- Выполнить ход со взятием тайла из мертвой стены.

Порядок выполнения открытого кана:

- В момент чужого сброса произнести "кан".
- Открыть образующие незавершенный кан три тайла из руки.
- Взять из дискарда сброшенный тайл и завершить им кан, положив его слева или справа, если он был взят от игрока слева или справа соответственно, и посередине, если он был взят от игрока напротив.

- Выполнить ход со взятием тайла из мертвой стены.
- Открыть индикатор кан доры.

После этого остальные игроки могут объявлять рон, чи, пон или кан на сброшенный тайл.

Порядок выполнения должного кана:

- После взятия со стены произнести “кан”.
- Положить тайл, завершающий кан, параллельно ранее взятому.
- Дать возможность остальным игрокам объявить кражу кана.
- Выполнить ход со взятием тайла с мертвой стены.
- Открыть индикатор кан доры.

После этого остальные игроки могут объявлять рон, чи, пон или кан на сброшенный тайл.

2.16 Если чи и пон или кан объявлены одновременно, то приоритет имеют пон или кан. Однако если пон или кан произнесён явно позже, чем чи, то приоритет отдаётся первому сказавшему.

2.17 Объявление рона имеет приоритет над чи, поном, каном и ошибочным роном. Однако если рон объявлен явно позже других объявлений, то он не признаётся.

2.18 Если игрок объявляет победу на тайле, взятом с мертвой стены, после объявления открытого кана, то за победу расплачивается игрок, позволивший собрать кан. Это действует, даже если закончивший игрок сделал несколько канов подряд, и даже если он был в фуритене. Риншан-кайхо считается за победу по цумо(18).

3. Риичи

3.1 Игрок с закрытой рукой может объявить риичи. Для этого он должен внести на кон залог в размере 1000 очков и положить тайл боком в дискард. После объявления риичи игрок не имеет права изменять руку.

3.2 Риичи может быть объявлен только после взятия тайла со стены или с мертвой стены и не может быть отменен.

3.3 Риичи не может быть объявлен если у игрока не осталось возможности взять тайл со стены.

3.4 После объявления риичи игрок может объявлять закрытый кан, но только в том случае, если это не изменит ожидания у него на руке.

3.5 Риичи можно объявлять в фуритене.

3.6 За игроком в риичи остается право решать, объявлять ему победу (когда есть такая возможность) или нет.

3.7 При ничьей, игрок, объявивший риичи, обязан показать руку. Если оказывается, что у него нотен(19), он выплачивает чомбо(20)

3.8 Залог за риичи достается игроку, объявившему победу в сдаче. Если наступила ничья, то залог остается на кону до тех пор, пока кто-либо из игроков не объявит победу.

3.9 Залог за риичи остается на кону также в случае, если ничья наступила в середине сдачи (смотри пункт правил 5).

3.10 Если после объявления риичи в сдаче кто-то подвергается чомбо, залог за риичи возвращается внесшему его игроку.

3.11 Если в последней сдаче наступила ничья, залог за риичи остается на кону.

4. Фуритен

4.1 Игрок имеющий такой темпай, для которого выигрышный тайл(21) находится в его дискарде, находится в состоянии “фуритен”. Не имеет значения, дает этот тайл победную комбинацию(23) или нет.

4.2 В фуритене нельзя объявлять рон, победить можно только по цумо.

4.3 Если игрок не объявил риичи, но и не объявил рон, когда мог, то он считается в фуритене до своего следующего взятия со стены.

4.4 Если игрок объявил риичи, но не объявил рон, когда мог, то он считается в фуритене до конца сдачи.

5. Пересдача, ничья и ренчан.

5.1 Если на сбросе игрока, взявшего последний тайл со стены, не объявляется рон, то наступает ничья.

5.2 Если дилер объявил победу или во время ничьей был в темпае (см. п. 6), то наступает ренчан. Если победил какой-либо другой игрок или дилер был нотен во время ничьей, то роль дилера переходит к игроку справа от текущего. Если последняя сдача закончилась ничьей, а дилер был нотен, игра заканчивается.

5.3 При каждом ренчане и при каждой ничьей на кон добавляется одна хонба. Каждая хонба увеличивает стоимость руки при победе на 300 очков. Хонбу кладет дилер, она возвращается ему при его смене.

5.4 В середине сдачи может быть объявлена пересдача. Ее объявление приводит к пересдаче с ренчаном.

5.5 Пересдача объявляется в следующих случаях:

- Если в первом круге сдачи все игроки сбросили фишки одного ветра.
- Игрок может объявить пересдачу при своём первом взятии со стены, если у него на руке есть минимум девять разных терминальных или благородных тайлов. При этом до его хода никто не должен был объявлять чи, пон или кан.
- После объявления четвертого кана. Пересдача происходит, если каны принадлежат разным игрокам, а в момент объявления четвертого кана никто не объявил победу. Однако, если один человек объявил четыре кана, то игра продолжается, но остальные игроки не могут объявить пятый кан.
- Победа троих. Ситуация, когда три игрока объявляют победу на одной фишке, сброшенной четвёртым игроком.
- Четыре риичи. Происходит при объявлении четвертого риичи, если никто не объявил рон на сброшенный тайл.

6. Темпай

6.1 Состояние руки, когда до завершения руки нужен один(четырнадцатый) тайл называется темпай.

6.2 Не являющееся темпай состояние руки игрока называется нотен.

6.3 Все игроки являющиеся нотен во время ничьей выплачивают штраф игрокам, являющимся темпай.

6.4 Общая сумма выплат составляет 3000 очков.

6.5 Игроки темпай при ничьей обязаны показать руку для проверки ее остальными игроками. Темпай без победной комбинации также засчитывается за темпай. Однако не засчитывается такой темпай, все выигрышные тайлы которого лежат у игрока в руке.

6.6 Первым руку открывает дилер и далее по кругу.

7. Нарушения правил

7.1 Если сдавать тайлы начали с неправильного места, то сдача пересдается. Но если дилер успел сделать первый ход, то игра продолжается без изменений.

7.2 Чомбо - штраф стоимостью в манган, выплачиваемый игроком за грубое нарушение правил, не позволяющее продолжить сдачу. При чомбо дилер остается на месте, риичи депозиты возвращаются, хонба не добавляется, т.е. ситуация должна вернуться на состояние в начале сдачи. Если нарушение происходит одновременно с объявлением победы, то чомбо не применяется. Из конечного счета игрока, заплатившего чомбо, вычитаются 20 рейтинговых баллов.

7.3 Мертвая рука - состояние игрока, при котором он не имеет права делать никаких объявлений, при ничьей он считается нотен. Если игрок с мертвой рукой объявляет пон, чи, кан или победу, то он наказывается чомбо.

7.4 Следующие действия наказываются чомбо:

- Нотен риичи (чомбо назначается в случае ничьей).

- Ошибочное объявление победы (применяется в случае объявления победы и полного открытия не имеющей выигрыша руки).
- Объявление кана, меняющего ожидание при риичи (чомбо назначается в случае ничьей или победы игрока объявившего такой кан).
- Открытие более пяти тайлов из стены, собственной руки или рук оппонентов.
- Если по вине игрока текущую сдачу невозможно продолжать.

7.5 Следующие ситуации караются мертвой рукой:

- Взятие тайла из стены вне очереди, пропуск хода или неправильное взятие.
- Ошибочное объявление чи, пона, кана (в этом случае взятый тайл возвращается обратно в дискард), либо объявление чи не в свой ход.
- Отказ от объявления чи, пона, кана, победы после произнесения соответственно “чи”, “пон”, “кан” или “рон”.
- Неправильное количество тайлов в руке (более или менее 13 тайлов + 1 за каждый объявленный кан)
- Подсматривание тайлов из мертвой стены или рук других игроков.

7.6 Если игрок берет фишку со стены вне очереди, он обязан положить ее на место, и наказывается мертвой рукой. Однако если это обнаруживается после его сброса, он наказывается чомбо. Если личность не вовремя сшедшего игрока не удастся установить, игра продолжается без изменений.

7.7 Если игрок неправильно кладет взятые пон, чи или кан тайлы и это приводит к помехам в игре, игрок может быть наказан мертвой рукой. Решение по поводу дальнейших помех игре, вызванными ошибкой игрока, остается на усмотрение арбитра.

7.8 Решение остальных проблем во время игры остается на усмотрение арбитра.

8. Правило пао (ответственность за якуман)

8.1 Если игрок имеет два или три открытых пона или кана, а другой игрок дает ему открыть еще один, что позволяет первому игроку закончить игру с якуманом, то ко второму игроку применяется правило пао. В случае победы по цумо, за якуман расплачивается игрок с пао, а случае рона - очки делят пополам игрок сбросивший победный тайл и игрок с пао. Однако за хонбу расплачивается только игрок сбросивший выигрышный тайл.

8.2 Пао применяется к следующим якуманам:

- Дайсанген (большие драконы) если игрок дал третьего дракона на пон или кан.
- Дайсууси (большие ветры) если игрок дал четвертый ветер на пон или кан.
- Сууканцу (четыре кана) если игрок, сбросив тайл, дал объявить четвертый кан.

9. Дора

9.1 Верхний, третий с левого конца тайл в мёртвой стене считается индикатором доры, а сама дора - это следующий за ним по порядку тайл. Для мастей порядок от 1 до 9, причём 9 указывает на 1. Для драконов это зелёный - красный - белый - зелёный, а для ветров: восток - юг - запад - север - восток.

9.2. Каждая дора в руке прибавляет ей стоимость в один хан, но не дает победной комбинации.

9.3. Если был открыт неправильный индикатор доры и это обнаруживается до первого хода дилера, то открывается правильный. Если после хода дилера, то он меняется местом с правильным и игра продолжается.

9.4. Игрок, выигравший с объявлением риичи, открывает индикаторы урадоры и уракандор, они находятся под индикаторами дор и кандор; они прибавляют стоимость только к руке с риичи.

9.5. Акадора - специальным образом отмеченный тайл, обычно пятерки красного цвета. Эти тайлы являются дорами всегда, независимо от открытого индикатора. В игре есть три акадоры - пятерка ман, пятерка пин и пятерка со.

10. Победа, Победная рука.

10.1 Победная рука - это рука, состоящая из четырех сетов и пары.

- 10.2 Объявить победу можно в случае, если победный тайл взят со стены - победа по цумо. Если победный тайл сбросил другой игрок - победа по рон.
- 10.3 Для объявления победы в руке должна быть как минимум одна победная комбинация(23).
- 10.4 В каждой сдаче победу может объявить лишь один игрок. Если двое объявляют победу на одном тайле, то приоритет имеет игрок, чей ход наступил бы раньше после сбросившего.
- 10.5 Когда игрок объявляет победу, он обязан показать другим игрокам тайл, с которого победил, и свою руку в читаемом порядке.
- 10.6 Если игрок не демонстрирует победный тайл другим игрокам, ему не засчитывается пинфу и фу за ожидание.
- 10.7 Если после объявления победы игрок скрыл свою руку и замешал фишки, он наказывается чомбо.
- 10.8 Кроме формы победной руки из пары и четырех сетов, принимается 13 разных терминалов и достоинств + пара к любому из них и семь разных пар.

11. Подсчет очков.

- 11.1 За победу по цумо платят остальные три игрока. За победу по рон платит тот, кто сбросил победный тайл.
- 11.2 Расчет очков за победу и передача палочек осуществляется сразу. После того, как расчет окончен, а фишки перемешаны, никакие пересчеты не допускаются.
- 11.3 Количество очков за победу объявляет сам закончивший игрок. При победе по цумо, очки надо называть в порядке не дилер - дилер.
- 11.4 После окончания ханчана позиции игроков определяются по набранным очкам.

12. Очки за победу.

- 12.1 Очки подсчитываются по таблице (приложение Б). Для определения количества очков необходимо подсчитать стоимость комбинаций в руке (измеряется в ханах) и мини очки (очки за сет в руке, тип ожидания и способ победы - измеряются в фу).
- 12.2 Комбинации в руке могут складываться, кроме якуманов(25).
- 12.3 Очки за комбинации подсчитываются согласно списку комбинаций (приложение В).
- 12.4 Мини очки подсчитываются по следующим правилам:
- Базовые очки за победу 20 фу.
 - Победа по цумо 2 фу. Не учитываются при пинфу и риншан кайхо.
 - Победа по рон при закрытой руке 10 фу.
 - Закрытое или краевое ожидание в чи 2 фу.
 - Ожидание в пару 2 фу.
 - Пара состоящая из якухайных(26) тайлов 2 фу. Если пара состоит из ветра раунда являющегося ветром игрока 4 фу.
 - Пон простых тайлов - открытый 2 фу, закрытый 4 фу.
 - Пон терминальных или благородных тайлов - открытый 4 фу, закрытый 8 фу.
 - Кан простых тайлов - открытый 8 фу, закрытый 16 фу.
 - Кан терминальных или благородных тайлов - открытый 16 фу, закрытый 32 фу.
- 12.5 После подсчета фу округляются вверх до десятков.

13. Очки за распределение мест (Рейтинговые баллы).

- 13.1 Рейтинговые очки вычисляются на основе очков игрока по завершению игры.
- 13.2 Рейтинговые баллы вычисляются с точностью до одной десятой балла.
- 13.3 Для получения рейтинговых баллов из очков игрока вычитается 30 000 и полученный результат делится на 1000.
- 13.4 По результатам игры, в соответствии с занятым местом игроку добавляются баллы. Первое место плюс 9 баллов, второе плюс 3, третье минус 3, четвертое минус 9.

13.5 Рейтинговые баллы добавляются к рейтингу игрока.

Это правила для рейтинговых игр клуба риичи маджонга "Фуритен". Свободные игры членов клуба могут проводиться по другим правилам. Список возможных изменений для учета в упрощенном рейтинге находится в приложении к данным правилам (Приложение Г). При проведении турниров правила могут быть изменены. Отличия будут отдельно оговорены в регламенте турнира.

Список примечаний.

1. Сдача – один раунд в партии.
2. Ренчан - ситуация в партии, когда текущий дилер не меняется. (см. п. 5).
3. Стена – участвующие в игре тайлы.
4. Место разлома стены – место в стене, откуда начинают разбираться тайлы.
5. Мертвая стена – не участвующие в сдаче 14 тайлов стены.
6. Индикатор доры, индикатор кан доры – указывающий на дору тайл (см. п. 9).
7. Рука – 13 тайлов на руках у игрока.
8. Победа – ситуация в игре, когда один из игроков собрал выигрышную руку (см. п. 10).
9. Дискард – сброшенные игроком тайлы.
10. Сет – три или четыре определенных тайла в руке у игрока.
11. Чи – сет, состоящий из трех последовательных тайлов одной масти.
12. Пон – сет, состоящий из трех одинаковых тайлов.
13. Кан – сет, состоящий из четырех одинаковых тайлов.
14. Последний тайл стены – тайл, находящийся непосредственно перед мертвой стеной.
15. Ничья – ситуация в игре, когда в течение сдачи никто не объявил победу. (см. п. 5)
16. Рон – победа на тайле, взятом из дискарда игрока. (подробнее в п. 10)
17. Риншан кайхо – победа на тайле, взятом с мертвой стены.
18. Цумо – победа на тайле, взятом со стены (подробнее в п. 10)
19. Чомбо – наказание за нарушение правил. (см. п. 8)
20. Выигрышный тайл – тайл, на котором игрок может объявить победу вне зависимости от наличия победной комбинации
21. Победный тайл – тайл, на котором игрок объявил победу.
22. Победные комбинации – комбинации в руке, за которые даются очки. (см. п. 12)
23. Хан – мера стоимости комбинаций в руке игрока.
24. Якуман - комбинация стоимостью 13 хан.
25. Якухайные тайлы - тайлы, из которых можно собрать комбинацию якухай.

Таблицы для подсчета очков

Если стоимость руки составляет меньше 5 хан, то количество очков определяется по таблицам 1 и 2, для не дилера и дилера соответственно. При стоимости руки от 5 хан и выше, количество очков определяется по таблице 3. В скобках указано количество выплачиваемых очков при победе по цумо (не дилер/дилер).

Таблица 1

| Фу \ хан | 1 | 2 | 3 | 4 |
|----------|--------------------|---------------------|---------------------|---------------------|
| 20 | 800 | 1300 (400/700) | 2600 (700/1300) | 5200 (1300/2600) |
| 25 | | 1600 | 3200 (800/1600) | 6400 (1600/3200) |
| 30 | 1000 (300/500) | 2000 (500/1000) | 3900 (1000/2000) | 7700 (2000/3900) |
| 40 | 1300 (400/700) | 2600 (700/1300) | 5200 (1300/2600) | 8000 (2000/4000) |
| 50 | 1600 (400/800) | 3200 (800/1600) | 6400 (1600/3200) | 8000 (2000/4000) |
| 60 | 2000 (500/1000) | 3900 (1000/2000) | 7700 (2000/3900) | 8000 (2000/4000) |
| 70 | 2300 (600/1200) | 4500 (1200/2300) | 8000 (2000/4000) | 8000 (2000/4000) |
| 80 | 2600 (700/1300) | 5200 (1300/2600) | 8000 (2000/4000) | 8000 (2000/4000) |
| 90 | 2900 (800/1500) | 5800 (1500/2900) | 8000 (2000/4000) | 8000 (2000/4000) |
| 100 | 3200 (800/1600) | 6400 (1600/3200) | 8000 (2000/4000) | 8000 (2000/4000) |
| 110 | 3600 (900/1800) | 7100 (1800/3600) | 8000 (2000/4000) | 8000 (2000/4000) |

Таблица 2

| Фу \ хан | 1 | 2 | 3 | 4 |
|----------|----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| 20 | 1200 | 2000 (700) | 3900 (1300) | 7700 (2600) |
| 25 | | 2400 | 4800 (1600) | 9600 (3200) |
| 30 | 1500 (500) | 2900 (1000) | 5800 (2000) | 11600 (3900) |
| 40 | 2000 (700) | 3900 (1300) | 7700 (2600) | 12000 (4000) |
| 50 | 2400 (800) | 4800 (1600) | 9600 (3200) | 12000 (4000) |
| 60 | 2900 (1000) | 5800 (2000) | 11600 (3900) | 12000 (4000) |
| 70 | 3400 (1200) | 6800 (2300) | 12000 (4000) | 12000 (4000) |
| 80 | 3900 (1300) | 7700 (2600) | 12000 (4000) | 12000 (4000) |
| 90 | 4400 (1500) | 8700 (2900) | 12000 (4000) | 12000 (4000) |
| 100 | 4800 (1600) | 9600 (3200) | 12000 (4000) | 12000 (4000) |
| 110 | 5300 (1800) | 10600 (3600) | 12000 (4000) | 12000 (4000) |

Таблица 3

| Хан | 5 | 6 – 7 | 8 – 10 | 11 – 12 | 13 и более |
|----------|---------------------|----------------------|----------------------|-----------------------|-----------------------|
| | манган | ханеман | байман | сайбайман | якуман |
| Не дилер | 8000 (2000/4000) | 12000 (3000/6000) | 16000 (4000/8000) | 24000 (6000/12000) | 32000 (8000/16000) |
| Дилер | 12000 (4000) | 18000 (6000) | 24000 (8000) | 36000 (12000) | 48000 (16000) |

Список комбинаций

Комбинации стоимостью 1 хан

Риичи - победа при объявленном риичи (см. п. 3)

Иппацу - победа на первом не прерванном круге после объявления риичи

Цумо - победа со стены при полностью закрытой руке

Пинфу - победа при руке, стоящей 0 фу. Не учитываются фу за победу со стены. Рука должна быть закрытой.

Тан яо - победа при руке, состоящей полностью из простых тайлов (из тайлов мастей от 2 до 8). Рука должна быть закрытой.

Иипейко - в руке есть два идентичных чи. Учитывается только при закрытой руке.

Якухай - в руке есть пон драконов, ветров раунда или ветров игрока. Учитывается каждый пон драконов или ветров. Если ветер раунда совпадает с ветром игрока, такой якухай стоит 2 хана.

Хайтей - победа на последнем тайле стены.

Хотей - победа на последнем сброшенном тайле.

Риншан кайхо - победа на тайле, взятом с мертвой стены.

Чан кан - победа при краже кана (см. п. 2.15)

Комбинации стоимостью 2 хана

Дабл риичи - победа при риичи, объявленном на первом круге. До объявления риичи не должно быть никаких других объявлений, иначе дабл риичи не засчитывается.

Той той - победа при руке, состоящей только из понов или канов.

Сананко - в руке есть три закрытых пона или кана.

Санканцу - в руке есть три кана.

Саншоку доко - в руке есть три пона или кана разных мастей одного достоинства.

Саншоку - в руке есть три чи разных мастей, состоящие из тайлов одного достоинства. При открытой руке стоит 1 хан.

Хонрото - победа при руке, состоящей из терминалов и благородных.

Шосанген - в руке есть два пона драконов и пара драконов.

Чанта - в руке все элементы содержат терминальные и благородные тайлы. Обязательно наличие простых тайлов в руке. Обязательно наличие пары терминальных либо благородных тайлов. При открытой руке стоит 1 хан.

Иццу - в руке есть три чи, полностью составляющие одну из мастей от 1 до 9. При открытой руке стоит 1 хан.

Читойцу - победа при руке, состоящей из семи пар различных тайлов. Стоит 25 фу.

Комбинации стоимостью 3 хана

Ряпейко - в руке есть две пары идентичных чи. Не суммируется с иипейко. Засчитывается только при закрытой руке.

Хон ицу - победа при руке, состоящей из тайлов одной масти и благородных. При открытой руке стоит 2 хан.

Джунчан - в руке все элементы содержат терминальные тайлы. Обязательно наличие простых тайлов в руке. Обязательно наличие пары терминальных тайлов. При открытой руке стоит 2 хан.

Комбинации на 6 ханов

Чин ицу - победа при руке, состоящей из тайлов одной масти. При открытой руке стоит 5 хан.

Особые комбинации

Ренхо - победа на первом дискарде любого из игроков. До объявления победы не должно быть никаких других объявлений. Не суммируется с другими победными комбинациями. Стоит 5 хан.

Якуманы

Тенхо - победа дилера с раздачи.

Чиихо - победа не дилера на первом взятии со стены. До объявления победы не должно быть никаких других объявлений.

Дайсанген - в руке есть три пона или кана драконов.

Сууанко - в руке есть четыре закрытых пона или кана и пара.

Чинрото / все терминальные - победа при руке, состоящей только из терминалов.

Дайсуши - в руке есть четыре пона или кана ветров.

Шосуши - в руке есть три пона ветров и пара ветров.

Цууисо / все благородные - победа при руке, состоящей только из благородных.

Рюисо / все зеленые - победа при руке, состоящей из 2, 3, 4, 6, 8 бамбуков и зеленых драконов. Обязательно наличие зеленых драконов.

Кокушимусо / 13 сирот - победа при руке, состоящей из тринадцати разных терминалов и благородных и пары к любому из их. Разрешается делать кражу кана при объявлении закрытого кана.

Чууренпото / 9 врат - победа при руке, состоящей из 1112345678999 какой либо из мастей и одного простого тайла этой масти.

Сууканцу - в руке есть четыре кана.

Допустимые отклонения от правил.

1. Минимальная стоимость комбинаций в руке от 1 до 3 хан - по умолчанию 1.
2. Количество акадор - нет / 3 / 4 - по умолчанию 3.
3. Куитан (открытость тан яо) - да / нет - по умолчанию нет (т.е. тан яо только закрытое).
4. Куикаэ (правило, запрещающее сбросить взятый тайл или тайл, закрывающий взятый сет) - допускается любой сброс / нельзя сбросить только что взятый тайл / нельзя сбросить тайл, закрывающий сет - по умолчанию нельзя сбросить тайл, закрывающий сет.
5. Переход на минимальную стоимость руки в 2 хана, когда количество хонбы становится равным 5 и более - есть / нет - по умолчанию нет
6. Наличие комбинации опен риичи - есть / нет - по умолчанию нет - если есть, то на комбинацию опен риичи накладываются следующие правила:
 - опен риичи имеет право объявить только игрок, первым объявивший риичи.
 - опен риичи нельзя объявлять в фуритене, наказывается мертвой рукой.
 - если опен риичи объявлен неправильно, то чомбо налагается только в случае ничьей.
7. Количество начальных очков 25 000 до 50 000 - по умолчанию 30 000.
8. Ума (бонусы за занятое место) может быть любой.
9. Ока (бонус первому месту) должна быть такой, чтобы очки игрока в начале партии были не меньше 25 000 и начальное количество очков не превышало 50 000.
10. Если на четвертом юге после завершения сдачи дилер является лидером, то игра может быть закончена.