RIICHI

EUROPEAN MAHJONG ASSOCIATION

Правила японского маджонга

Предисловие

Риичи (современный японский маджонг) появился независимо в нескольких странах Европы, и, как следствие, в правилах игры по всему континенту существуют небольшие различия. В связи с проведением первого Европейского Чемпионата по Риичи в 2008 году возникла необходимость стандартизации правил риичи в контексте Европейской Ассоциации Маджонга.

Настоящий буклет описывает стандартные правила риичи Европейской Ассоциации Маджонга. Авторы выражают благодарность Сьефу Штрику, Дженн Барр и Бенджамину Боасу за огромную поддержку и бесценные советы, которые помогли пролить свет на различия в правилах и инструкциях к игре.

Некоторые из правил, укоренившиеся в Европе, отличаются от японских, в особенности, касательно следующих трех случаев:

1. «Все простые» могут быть объявлены только при закрытой руке;
2. Когда на столе находятся 5 счетчиков (рентянов), на выигрыш накладывается минимальное требование в два яку;
3. Разрешается забрать кость в чоу (чи) и сбросить идентичную кость из руки.

Тина Кристенсен
Европейская Ассоциация Маджонга
14 мая 2008 г.
http://mahjong-europe.org/

Настоящие правила были переработаны во избежание неточностей, для большей ясности были добавлены примеры подсчета очков. Ума-бонус был увеличен, опущены двойные якуманы, за исключением «Больших Четырех Ветров», также были добавлены правила, касающиеся этикета и игры на турнирах.

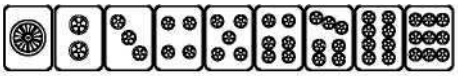
Тина Кристенсен
Европейская Ассоциация Маджонга
8 января 2012 г.
http://mahjong-europe.org/

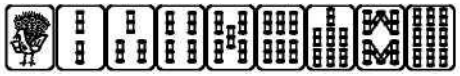
1. Кости

Здесь представлены 34 основные кости. Полный набор костей маджонга содержит по четыре одинаковые основные кости.

1.1. Три масти

Существуют три масти, в каждой из которых есть кости пронумерованные от 1 до 9:

Точки 

Бамбуки 

Символы

Единица бамбуков часто украшается изображением птицы, дизайн которой может варьироваться от набора к набору. Единицы и девятки называют *терминальными костями.*

Также используются 3 красные пятерки, по одной в каждой масти. Эти пятерки заменяют обычные, так что в каждой масти есть одна красная и три обычных пятерки.

1.2. Благородные

В дополнение к костям трех мастей существуют семь разных благородных костей: четыре ветра и три дракона. Ветра показаны в следующем порядке: восток-юг-запад-север. Драконы показаны в следующем порядке: красный – белый – зеленый. Дизайн белого дракона разнится от набора к набору: обычно он изображается в виде пустой кости или же на кость наносится синяя кайма.

Ветры Драконы

1.3. Дополнительные кости

По четыре экземпляра каждой из представленных выше костей образуют набор маджонга в 136 костей. Иногда наборы содержат дополнительные кости - цветов, сезонов и джокеров - которые не используются в риичи-маджонге.

1.4. Дополнительное оборудование

Наборы для игры в маджонг часто имеют ориентировочные знаки для обозначения превалирующео ветра (ветра раунда) и палочи для ведения счета, которые также используются в качестве счетчиков (рентянов) и для объявления риичи. В набор также должны входить по меньшей мере два игральных кубика.

2. Расстановка

2.1. Ветер места

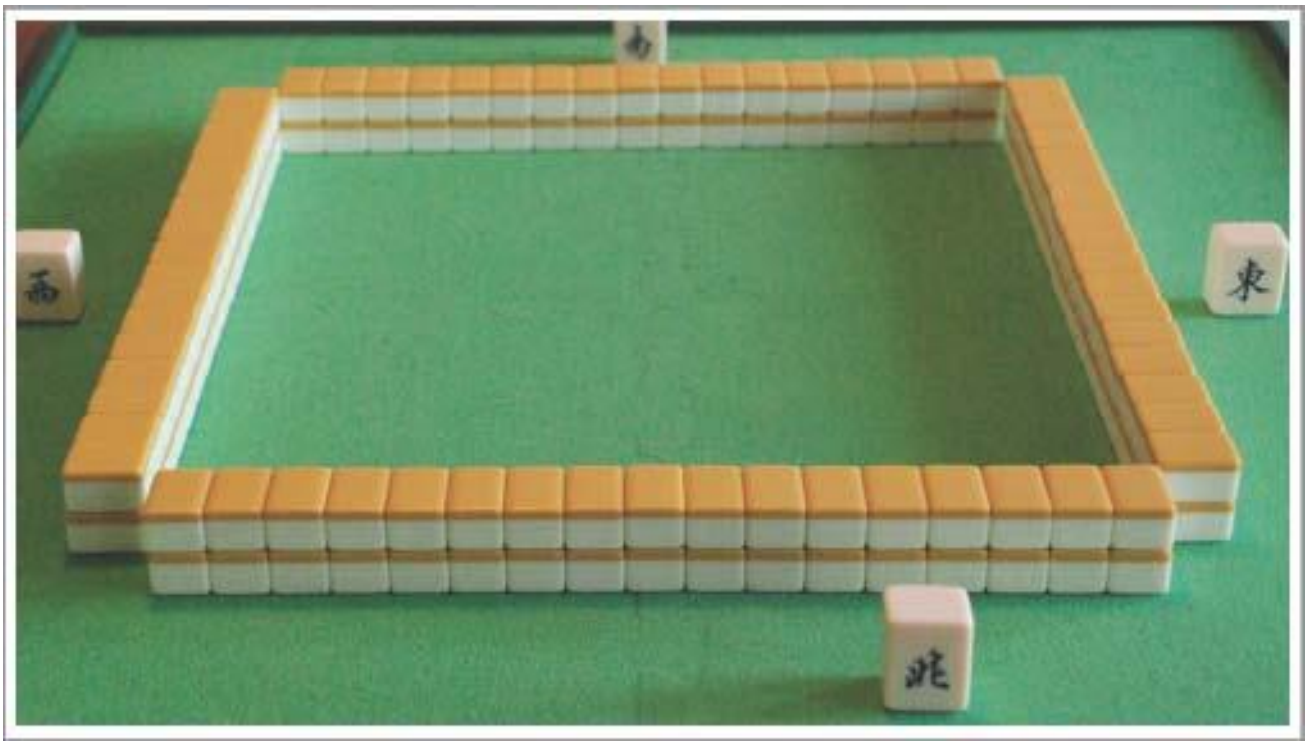
В маджонг играют четыре игрока, каждый из которых связан с каким-либо ветром, называемым ветром места игрока. Восток – игрок, начинающий раздачу, Юг сидит справа от Востока, Запад – напротив Востока, а Север – слева от Востока. Обратите внимание, что порядок восток-юг-запад-север против часовой стрелки отличается от того, что можно было ожидать по расположению сторон света на компасе. Между раздачами ветра места будут меняться (См. п.3.4.12). За время полной игры каждый из игроков будет Востоком по крайней мере дважды.

2.2. Превалирующий ветер (ветер раунда)

Когда начинается игра, восток является превалирующим ветром. Когда игрок, начавший игру в качестве Востока, снова становится Востоком после того, как все другие игроки сыграли хотя бы по одной раздаче в качестве Востока, начинается южный раунд, а Южный ветер становится превалирующим. Маркер ветра должен быть установлен у игрока, начинающего игру как Восток, а когда этот игрок снова становится Востоком после первого (восточного) раунда игры, маркер переворачивается для обозначения следующего превалирующего ветра – южного.

2.3. Рассадка за столом

Расположение игроков за столом определяется жребием, если таковое не было заранее определено расписанием турнира. Для жеребьевки используются по одной кости каждого ветра. Эти четыре кости перемешиваются лицевой стороной вниз, затем каждый игрок вытягивает по одной кости; игрок, перемешивавший кости, тянет жребий последним. Игрок, вытянувший восточный ветер, начнет игру как Восток. Игрок, вытянувший южный ветер, начнет игру как Юг. Игрок, вытянувший западный ветер, начнет игру как Запад. Игрок, вытянувший северный ветер, начнет игру как Север.

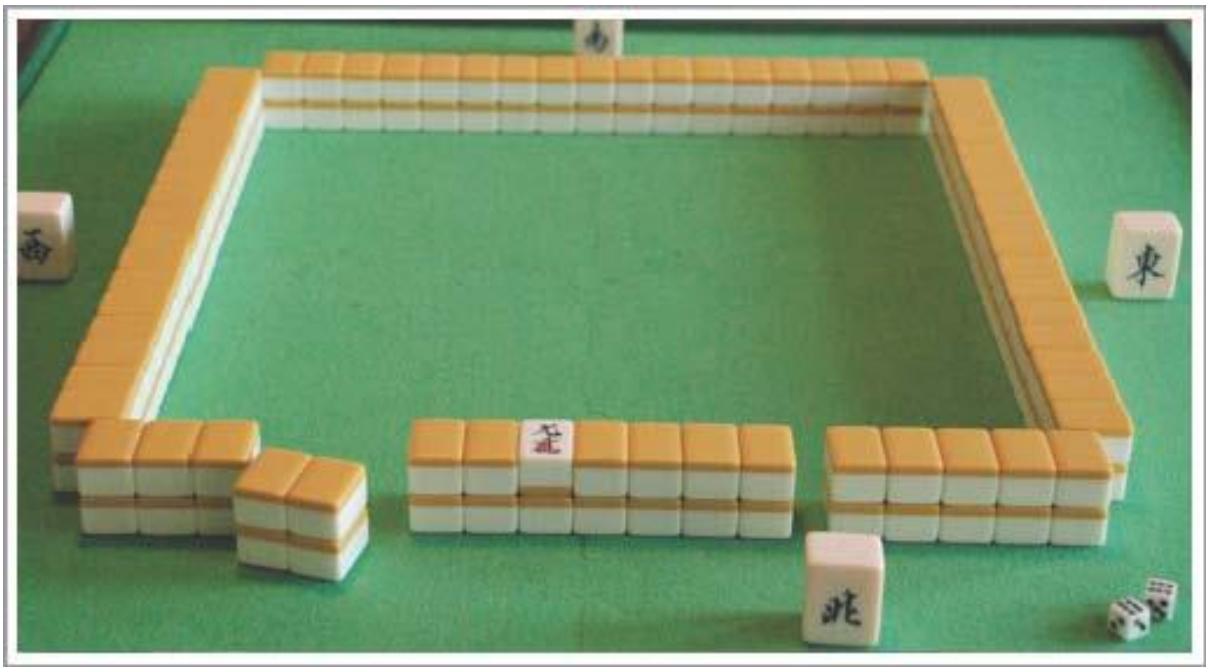


2.4. Выстраивание стены.

Кости тщательно перемешиваются. Каждый игрок выстраивает перед собой стену из костей лицевой стороной вниз: 17 костей в длину и два ряда в высоту. Эти четыре стены сдвигаются, чтобы образовать квадрат.

2.5. Разлом стены.

Восток бросает два игральных кубика и отсчитывает полученное число на игроках против часовой стрелки, начиная с себя. Определенный таким образом игрок разламывает стоящую перед ним стену, отсчитав справа то же количество стопок, которое указали кубики. После последней отсчитанной стопки стена разламывается небольшим разъединением двух секций стены. Если Восток выбросил на кубиках 12, Север разламывает стену как показано ниже:



2.6. Мертвая стена

Семь стопок справа от разлома образуют мертвую стену. Мертвая стена продолжается за угол на соседнюю стену, если достигнут конец стены. После седьмой стопки костей секции стены немного отодвигаются в стороны, чтобы отделить мертвую стену от конца стены. Кости в мертвой стене не используются в игре, за исключением случаев замены костей для конгов.

Игроку, перед которым стоит мертвая стена, разрешается приставить первую замещающую кость к мертвой стене слева, так что у стены будут две одиночные кости и шесть стопок костей. Это делается для уменьшения риска опрокинуть и показать первую замещающую кость.

2.7. Индикатор доры.

Отсчитайте три стопки в мертвой стене от первоначального разлома стены и переверните верхнюю кость для определения индикатора доры. Эта кость обозначает, какая кость является дорой. Если индикатор доры – одна из костей мастей, дорой является следующая по порядку кость той же масти. Например, дора – 7 бамбуков, если 6 бамбуков – индикатор доры. Если индикатор – девятка, дорой является единица той же масти. Если индикатор доры – дракон, дорой так же является дракон и применяется следующий порядок: красный указывает на белого, былый указывает на зеленого, зеленый – на красного. Таким же образом для ветров применяется следующий порядок: восток- юг – запад – север – восток.

- дора, когда индикатор

- дора, когда индикатор

- дора, когда индикатор

- дора, когда индикатор

2.8. Раздача

Игрок, являющийся Востоком, берет первые четыре кости от первоначального разлома стены. Кости разбираются по часовой стрелке, тогда как очередь игроков движется против часовой: Юг берет следующие четыре кости, затем Запад берет следующие четыре кости, затем Север, и так далее, пока у каждого из игроков не будет по 12 костей. После этого Восток берет две кости – верхние кости из первой и третьей стопки в стене, а Юг, Запад и Север берут по одной кости по порядку (как если бы Восток взял одну кость, подождал, пока другие игроки возьмут по одной кости, и взял бы свою четырнадцатую кость). Теперь у Востока 14 костей в стартовой руке, тогда как у остальных игроков по 13.

Каждый игрок расставляет кости стоймя перед собой, так что только он один видит их лицевые стороны. Игральные кубики кладут справа от Востока, таким образом, каждому из игроков всегда понятно, кто является Востоком.

3. Процесс игры

Задача игры – собрать полную руку. Конечная цель игры – набрать наибольшее количество очков от выигрышных рук. Не имеет значения, сколько раздач выиграл каждый игрок, победителя определяют набранные очки.

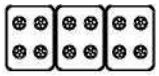
3.1. Фазы игры

Ход игрока начинается, когда он получает кость, и заканчивается, когда кость сбрасывают. Во время обычной серии (круга) ходов все игроки получают ход один раз. Обычная серия (круг) ходов нарушается, если кость объявляют в конг, панг или чоу, или когда объявляется закрытый конг. Раздача продолжается, пока какой-либо игрок не завершил свою руку и не выиграл, или пока не наступила ничья. В течение раунда все игроки становятся Востоком по очереди. Полная игра состоит из двух таких раундов: восточного раунда и южного.

3.2. Маджонговая рука

Полная маджонговая рука состоит из четырех сетов и пары. Сетом может быть чоу, панг или конг. К тому же, в полной руке должен быть по крайней мере одно яку (удвоение). Игрок, находящийся в положении фуритэн, не может выиграть со сноса.

Чоу – три последовательные кости одной масти. Чоу нельзя составить из драконов или ветров. 8-9-1 одной масти не является чоу. Панг состоит из трех идентичных костей. Конг составляется из четырех идентичных костей. Пара – две идентичные кости.

Чоу Панг  Конг

В риичи есть две особые руки, которые не собираются из четырех сетов и пары: «Семь пар» и «Тринадцать сирот».

3.3. Ход игрока

Игроки делают ходы по очереди. Начинает Восток, затем ход переходит следующему игроку против часовой стрелки.

Игрок начинает свой ход вытягиванием кости. Однако, так как Восток начинает раздачу с 14 костями, он не тянет кость в свой первый ход. Если игрок не может объявить выигрыш или конг, он завершает свой ход сносом одной из своих закрытых костей.

Снесенные кости располагают упорядоченным образом, шесть в ряд, перед каждым игроком и в пределах стены. Таким образом становится ясно, кто из игроков снес какие кости и в каком порядке.

3.3.1. Самый недавний снос

Самый недавний снос может быть затребован любым другим игроком, если они могут завершить маджонговую руку, конг или панг. Требование кости в конг или панг может привести к тому, что игроки пропустят свой ход, так как игра продолжается с игрока, затребовавшего кость, а не со снесшего кость игрока. Если игрок требует кость для выигрыша, любое другое конкурирующее объявление конга, панга или чоу, происходящее в тот же момент игры, игнорируется. Игрок, который дожен начать свой ход, может потребовать самый недавний снос в чоу. Если игрок не хочет затребовать снос, он начинает свой ход вытягиванием кости со стены.

Требование кости для выигрыша имеет преимущество перед любым другим требованием. Требование кости для панга или конга имеет преимущество перед объявлением чоу, но должно быть сделано в течение трех секунд. Игрок, который затребовал кость для выигрша, не может изменить свое требование.

Если самый недавний снос затребовали после того, как следующий игрок взял кость со стены, но в течение трех секунд после сноса, вытянутая кость возвращается в стену.

3.3.2. Открытый конг

Требование последней снесенной кости для открытого конга производится четким объявлением «Конг» или «Кан», расположением этой кости лицевой стороной вверх вместе с тремя другими соответствующими костями из руки. После открытия новой кан-доры, игрок забирает замещающую кость из мертвой стены и продолжает свой ход, как если бы он вытянул кость со стены.

В мертвой стене всегда находится 14 костей, поэтому после конга мертвая стена восполняется последней костью стены.

3.3.3. Открытый панг

Требование последней снесенной кости для панга производится четким объявлением «Панг» или «Пон», расположением этой кости лицевой стороной вверх вместе с двумя другими соответствующими костями из руки.

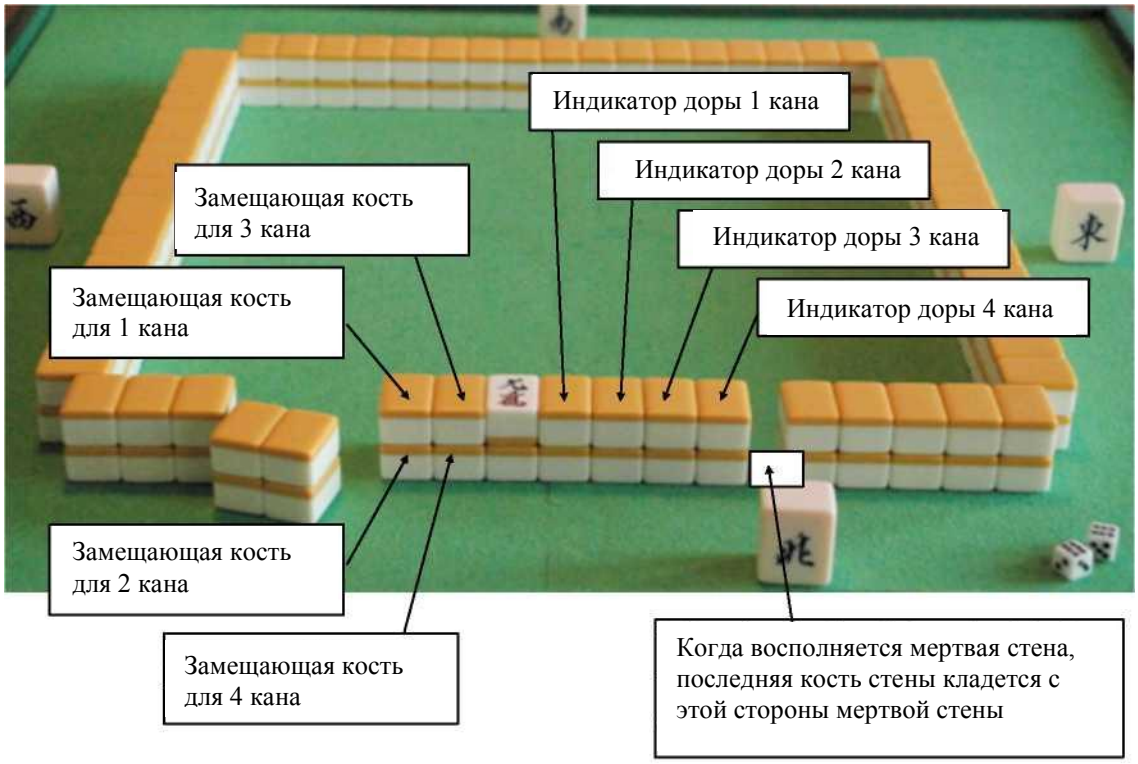
3.3.4. Открытое чоу

Кость может быть затребована в чоу только от игрока слева. Требование последней снесенной кости для чоу производится четким объявлением «Чоу» или «Чи», расположением этой кости лицевой стороной вверх вместе с двумя другими костями из руки, составляющими этот сет.

3.3.5. Демонстрация сетов

Кости в открытых сетах не могут быть переставлены для образования других сетов или снесены. После требования кости соответствующие кости незамедлительно открываются. Разрешается сделать снос до того как взять затребованную кость. Если затребованная кость не взята в течение следующих

двух ходов оппонентов, т.е. до того, как будут сделаны еще два сноса, игрок объявляется мертвой рукой.



Открытые сеты располагаются справа от костей игрока так, чтобы их было видно всем остальным игрокам. Затребованные кости поворачивают, чтобы показать какой игрок сделал снос. Если эта кость была снесена игроком слева, затребованная кость кладется с левой стороны сета. Если эта кость была снесена игроком напротив, затребованная кость кладется в середину сета. Если эта кость была снесена игроком справа, затребованная кость кладется с правой стороны сета. Объявленный конг имеет одну повернутую кость. Конг, составленный расширением открытого панга, имеет две повернутые кости: расширяющая кость кладется к повернутой до этого.

3.3.6. Третий открытый панг драконов и четвертый открытый панг ветров

Игрок, который обеспечивает третий панг/конг драконов оппоненту с двумя открытыми пангами/конгами драконов или четвертый панг/конг ветров оппоненту с тремя открытыми пангами/конгами ветров, должен будет заплатить полную стоимость руки в случае, если Большие Три Дракона или Большие Четыре Ветра будут взяты со стены (два оставшихся игрока ничего не платят). В случае, если другой оппонент сдаст на Большие Три Дракона или Большие Четыре Ветра, он делит выплату поровну с игроком, обеспечившим третий панг/конг драконов или четвертый панг/конг ветров.

3.3.7. Расширение открытого панга до конга

Открытый панг может быть расширен до открытого конга в ход игрока после того, как игрок взял кость со стены или замещающую кость, т.е. не в ход, когда была затребована кость в панг или чоу. Игрок должен четко объявить «Конг» или «Кан», положить четвертую кость к повернутой кости

панга, дать три секунды на объявления маджонга и затем открыть кан-дору и взять замещающую кость. Мертвая стена восполняется последней костью стены.

3.3.8. Закрытый конг

Закрытый конг может быть объявлен в ход игрока после того, как игрок вытянул кость со стены или замещающую кость, т.е. не в ход, когда была затребована кость в панг или чоу. Игрок должен четко объявить «Конг» или «Кан», показать четыре кости конга, затем повернуть две средние кости лицом вниз, открыть кан-дору и взять замещающую кость. Мертвая стена восполняется последней костью стены.

Если у игрока нет открытых сетов, после объявления закрытого конга его рука все еще считается закрытой.

Закрытый конг нельзя ограбить, исключение составляет «Тринадцать сирот».

Заметьте, что четыре одинаковые кости составляют конг, только когда закрытый конг объявлен.

3.3.9. Четвертый конг

Если никто не выигрывает со сноса после того, как был объявлен четвертый конг, раздача заканчивается абортивной ничьей, кроме случая, когда все четыре конга находятся в руке одного и того же игрока. В этом случае игра продолжается, но больше конг объявить нельзя. Объявление пятого конга невозможно ни при каких условиях.

3.3.10. Маджонг со сноса (Рон)

Игрок, который может сформировать правильную маджонговую руку минимум с одним яку с помощью последнего сноса, может выиграть, четко объявив «рон» или «маджонг», если он не фуритэн.

3.3.11. Маджонг со стены (Цумо)

Игрок, который может сформировать правильную маджонговую руку минимум с одним яку с помощью кости, только что вытянутой со стены или из мертвой стены, может выиграть, четко объявив «цумо» или «маджонг». Игрок должен держать выигрышную кость отдельно от остальной руки, чтобы всем игрокам было понятно, какая кость была выигрышной. Игрок, находящийся в фуритэн, так же может выиграть со стены.

3.3.12. Риичи

Игрок с закрытой рукой на ожидании может объвить Риичи, четко произнеся «Риичи», повернув снесенную кость на бок и выставив на стол 1000 очков помещением палочки у сноса. Если оппонент требует снесенную кость для выигрыша, объявление риичи считается неправомерным, и 1000 очков возвращаются объявившему риичи. Если оппонент затребовал снесенную кость для открытого сета, поверните следующую сносимую кость.

Если в стене осталось меньше четырех костей, риичи объявлять нельзя.

1000 очков возвращаются объявившему риичи, если он выиграл. Если в текущей раздаче выиграл другой игрок, он забирает 1000 очков себе, а в случае ничьей, ставка на риичи остается на столе, и будет получена следующим выигравшим раздачу игроком.

Игрок, объявивший риичи, больше не может менять свою руку. Однако, он может объявить закрытый конг, при получении кости, подходящей к закрытому пангу, если это не изменит ожидания и если три кости руки, объявляемые в конг, могут быть расценены только как панг в изначальной риичи-руке (В случае трех последовательных пангов одной масти, конг объявить нельзя, так как кости могут быть расценены как три одинаковых чоу).

Игроку, находящемуся в фуритэн, разрешается объявлять риичи. Игрок, который после объявления риичи, решает не выигрывать со сноса, который завершает его руку, становится фуритэн. Игрок в фуритэн по-прежнему может выиграть со стены.

Риичи является яку. Игрок, котоый выигрывает в первой серии ходов после своего объявления риичи (включая следующее вытягивание кости самим игроком) может объявить дополнительное яку за Иппацу. Возможность Иппацу пропадает, если серия ходов нарушается требованиями конгов, пангов или чоу, включая закрытые конги.

Игрок, который выигрывает после своего объявления риичи, открывает кости под индикатором доры и индикаторами кан-дор. Открытые кости указывают на ура-доры, которые могут быть объявлены только игроками, объявившими риичи.

3.4. Конец раздачи

У раздачи может быть один из трех исходов: исчерпывающая ничья (никто не объявляет победу после сноса последней кости), абортивная ничья или объявление выигрыша одним и более игроками. Чомбо приводит к пересдаче и не считается за раздачу.

3.4.1. Последняя кость

Последнюю кость в стене можно объявить только для выигрыша, но не для конга, панга или чоу. В случае, если на предпоследней кости объявляется конг, замещающая кость становится последней костью. Объявлять закрытый конг на последней кости не разрешается.

3.4.2. Исчерпывающая ничья

Исчерпывающая ничья возникает, если никто не объявляет выигрыш после сноса последней кости. 14 костей мертвой стены не используются. После исчерпывающей ничьей нотэн-игроки (игроки которые не могут или не будут показывать руку на ожидании) платят штраф тэмпай-игрокам (игрокам, которые показывают ожидающую (тэмпай) руку). Общий штраф за нотэн составляет 3000 очков. Например, если три игрока тэмпай, нотэн-игрок поатит каждому из них 1000 очков, тогда как если только один игрок тэмпай, он получает по 1000 очков от каждого нотэн-игрока. Игрок не считается тэмпай, если он ждет только ту кость, которых у него уже 4. Игрок все же считается тэмпай, если все кости, которые он ждет, видны среди сносов и открытых сетов. Игроки, объявившие риичи, обязаны показать свои руки в случае исчерпывающей ничьей. После исчерпывающей ничьей справа от Востока на стол кладется счетчик.

3.4.3. Абортивная ничья

После абортивной ничьей штрафы по нотэн не выплачиваются, а игроки, объявившие риичи, не обязаны показывать свои тэмпай-руки, за исключением случая объявления четырех риичи. После абортивной ничьей справа от Востока на стол кладется счетчик. Абортивная ничья возникает в четырех случаях:

- Игрок, который после своего первого вытягивания кости в непрерванной серии ходов имеет по меньшей мере 9 разных терминальных и благородных костей, может объявить абортивную ничью.
- Никто не выигрывает после сноса после четвертого конга, и эти 4 конга не принадлежат одному и тому же игроку.
- Все игроки сносят один и тот же ветер в непрерванной серии ходов.
- Все четыре игрока объявили риичи, и никто не объявляет победу по снесенной кости, которой четвертый игрок объявил риичи. Все игроки обязаны показать свои руки тэмпай.

3.4.4. Ставки по риичи после раздач вничью

В случае ничьей (ичерпывающей или абортивной) любые ставки по риичи остаются на столе для следующего игрока, объявляющего выигрыш.

3.4.5. Фуритэн

Если игрок на ожидании может сформировать маджонговую руку, используя кость из своего сноса, он находится в положении фуритэн и не может объявить выигрыш со сноса.

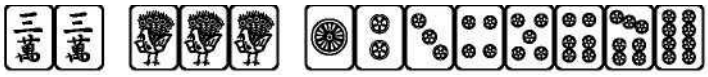
Игрок в фуритэн может решить изменить свою руку, чтобы избежать положения фуритэн (кроме случая, когда он объявил риичи).

Игрок в фуритэн все же может выиграть со стены.

Игрок, который не смог объявить выигрыш со сноса, завершающего его маджонговую руку, попадает в положение временного фуритэн, даже если пропущенная им кость не дает ему яку, и он не может объявить выигрыш со сноса в текущей серии ходов. Если серия ходов прерывается объявлениями конга, панга или чоу, игрок больше не во временном фуритэн. Состояние временного фуритэн всегда заканчивается, когда игрок вытягивает кость, другими словами, ни один игрок никогда не считается фуритэн на кости, вытянутой самостоятельно.

Фуритэн – пример 1. Если игрок на ожидании может сформировать маджонговую руку, используя кость из своего сноса, он находится в положении фуритэн и не может объявить выигрыш со сноса, даже если такая рука, дополненная предыдущим сносом, не имеет яку.

Взгляните на следующую руку:

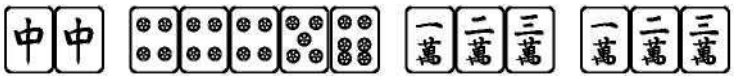


У игрока трехстороннее ожидание на 3-6-9. Игрок является фуритэн, если любая из этих трех костей есть в его сносе.

Фуритен – пример 2. Взгляните на следующую руку:

Игрок ожидает 1-4 точек. Снесенные 7 точек не делают игрока фуритэн. Только когда одна из ожидаемых котсей есть в сносе, игрок попадает в фуритэн.

Фуритен – пример 3. Взгляните на следующую руку:



Игрок ждет на три кости: 4 и 7 точек и красного дракона. Если игрок снес одну из этих костей, он – фуритэн.

3.4.6. Чомбо

Тяжелые нарушения наказываются чомбо, после которой пересдается текущая раздача. Если выигрыш объявляется в то же время, что и возникает чомбо, чомбо аннулируется.

Штраф чомбо равен выплате за манган: 4000 Востоку и 2000 другим игрокам. Если нарушивший правила игрок – Восток, всем остальным игрокам выплачивается по 4000 очков.

Следующие нарушения подвергаются штрафу чомбо:

- Неверно объявленный выигрыш;
- Объявление риичи на руке, в которой нет ожидания (определяется только в случае ничьей);
- Открытие более пяти костей стены, мертвой стены, руки игрока или оппонентов;
- Требование кости после того, как рука была объявлена мертвой;

3.4.7. Мертвая рука

Некоторые нарушения, не наказываемые чомбо, вместо этого оборачиваются мертвой рукой. Игрок с мертвой рукой не может объявить выигрыш, конг, панг или чоу, и не считается тэмпай.

К мертвой руке приводят следующие нарушения:

- Слишком много или слишком мало костей в руке;
- Открытие костей руки оппонента или из мертвой стены;
- Составление неверного конга, панга или чоу.

3.4.8. Незначительные нарушения

Незначительные нарушения в основном не штрафуются. Пожалуйста, обратитесь к Разделу 5 об Этикете и правилах турниров.

3.4.9. При объявлении выигрыша

Когда раздача заканчивается объявлением выигрыша одним и более игроками, совершается подсчет очков в руке (руках). Выплаты получают только выигравшие. Когда есть более одной возможности того, как выигрышная кость завершает руку, всегда выбирается более дорогая возможность.

Игрок, выигравший со стены, получает выплаты от трех оппонентов. Игрок, чей снос приводит к одному и более объявлению выигрыша, платит полную стоимость каждой руки победителю.

Восток получает больше очков за выигрыш, но также и платит больше в случае выигрыша со стены оппонента.

Когда Восток выигрывает раздачу (не имеет значения, выиграл ли еще кто-либо), справа от Востока на стол выкладывается счетчик.

3.4.10. Счетчики

После раздачи выигранной Востоком, абортивной или исчерпывающей ничьей справа от Востока на стол выкладывается счетчик.

Каждый счетчик на столе увеличивает стоимость выигрышной руки на 300 очков. В случае выигрыша со стены выплата делится, таким образом каждый игрок платит 100 очков выигравшему за каждый счетчик в дополнение к обычной выплате за раздачу.

Все счетчики удаляются после раздачи, в которой выигрыш объявил другой игрок, кроме Востока, а Восток не выиграл.

3.4.11. Пять счетчиков

В том случае, когда на столе находится пять и более счетчиков, накладывается минимальное ограничение в два фана для объявления выигрыша. Выигрыша можно достигнуть, скомбинировав два и более элемента подсчета (яку), каждый из которых стоит (по меньшей мере) один фан, или собрав руку с яку, стоящим по меньшей мере два фана. Два фана должны происходить от стоимости яку, а не от дор ии красных пятерок.

3.4.12. Смена дилера

По окончании раздачи определяется, остается ли Восток на своем месте, или же это право переходит следующему игроку.

Восток остается на своем месте, если он объявил маджонг или находился в тэмпай при исчерпывающей ничьей. Когда выигравших несколько, Восток остается на своем месте, если он – один из выигравших. В противном случае, место дилера сдвигается: Юг становится Востоком, Запад становится Югом, Север – Западом, а Восток – Севером. В случае чомбо или абортивной ничьей смена дилера не происходит, Восток остается Востоком.

3.5. Продолжение игры

Когда вопрос о смене дилера решен, кости перемешиваются лицевой стороной вниз, и начинается новая раздача.

Когда игрок, начавший игру как Восток, снова становится Востоком после того, как все его оппоненты побывали Востоками хотя бы одну раздачу, начинается Южный раунд.

Когда игрок, начавший игру как Восток, снова становится Востоком после того, как все его оппоненты побывали Востоками хотя бы одну раздачу в Южном раунде, игра завершается.

3.6. Завершение игры

Когда заканчивается южный раунд и игра завершена, победителем объявляется игрок с наибольшим количеством очков. Не имеет значения, сколько раздач было выиграно: победителя определяет итоговое количество очков. Могут иметь место ничьи. Все ставки по риичи, оставшиеся на столе, получает победитель.

3.6.1. Бонус победителя

В конце игры к счету прибавляется дополнительный бонус/штраф (ума). Два лучших игрока по счету получают бонус от двух игроков, занявших нижние места в игре, по следующей схеме: победитель получает 30000 очков, игрок на втором месте получает 10000 очков, игрок на третьем месте штрафуется -10000 очками, а игрок на последнем месте штрафуется -30000 очками.

В случае ничьей оки за соответствующие места разделяются между равными игроками. Например, если два игрока заняли первое место, каждый получает бонус в 20000 очков.

4. Подсчет очков

4.1. Подсчет очков выигрышной руки

Ответственность за правильный подсчет каждой выигрышной руки по максимальной стоимости лежит на всех игроках за столом.

Сначала определите количество фанов (удвоений): сложите количество фанов от яку (по меньшей мере 1) с количеством красных пятерок, дора-костей, костей кан-дора и (в случае с риичи) с количеством костей ура-дора в руке. Полученная сумма является стоимостью руки в фанах.

Затем подсчитывается базовая стоимость руки – минипойнты. Округлите число до следующей десятки (например, 32 минипойнта окгругляются до 40). В случае руки «Семь пар», такая рука стоит 25 минипойнтов и округления не происходит. Для рук с 5 и более фанами число минипойнтов не имеет значения.

Стоимость руки теперь можно найти в таблицах на стр. 27. Таблицы подробнее описаны в пункте 4.1.3. За каждый счетчик к стоимости руки добавляется 100 в случае выигрыша со стены, и 300 в случае выигрыша со сноса. К тому же, выигравший игрок забирает любые ставки по риичи от игроков, не выигравших раздачу.

В том случае, когда раздачу выигрывает больше одного игрока, снесший на руку игрок сводит счеты с каждым победителем отдельно. Каждый победитель получает стоимость руки, включая стоимость счетчиков.

В том случае, когда одновременно выигрывает больше одного игрока, ставки по риичи от игроков, объявивших риичи без выигрыша, отходят к ближайшему победителю справа от снесшего на руку игрока. Те игроки, которые объявили риичи и выиграли, всегда получают свои ставки по риичи назад.

4.1.1. Минипойнты

Вы всегда получаете минипойны за следующие три способа выигрыша:

Минипойнты за выигрыш:

Закрытой рукой со сноса	30
Семью парами (больше минипойнтов не добавляется)	25
Другим способом (со стены или открытой рукой)	20

Добавьте минипойнты за панги и конги в руке. У чоу нет стоимости в минипойнтах. Если выигрышная кость завершает панг, он считается закрытым в случае выигрыша со стены и открытым в случае выигрыша со сноса.

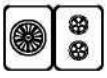
Минипойнты	**Открытый**	**Закрытый**
Панг, 2-8	**2**	4
Панг, терминальные/благородные	**4**	8
Конг, 2-8	**8**	16
Конг, терминальные/благородные	**16**	32

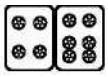
К тому же по 2 минипойнта присуждается за следующее:

2 минипойнта за:

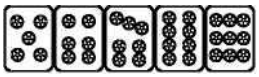
- Пару драконов
- Пару ветров места
- Пару ветров раунда
- Выигрыш с крайним, закрытым или единственным ожиданием
- Выигрыш со стены (кроме пинфу)
- Открытое пинфу

2 минипойнта за крайнее, закрытое ожидание или ожидание единственной могут быть получены, даже если рука ждет и других костей. Крайнее ожидание – ожидание 3 в чоу при 1-2 или 7 в чоу при 8-9. Закрытое ожидание – ожидание в середину чоу. Ожидание единственной – ожидание кости в пару.

Крайнее ожидание:  с ожиданием

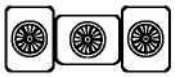
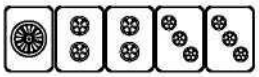
Закрытое ожидание:  с ожиданием

Возможность наибольшей стоимости руки определяет, какой сет завершается выигышной костью. Рассмотрим следующее ожидание:

 с ожиданием или

При выигрыше на 7, кость может как завершить крайнее ожидание (с присвоением 2 минипойнтов) или завершить двустороннее 5-6-7 чоу без минипойнтов, но с объявлением яку за пинфу в закрытой руке. Всгда должна выбираться самая дорогая возможность выигрыша.

В особых случаях, как например

  , хотя и возможно выиграть только с , минипойнты не присуждаются, т.к. кость не завершает ни крайнего ожидания, ни закрытого, ни ожидания единственной (в пару).

2 минипойнта присуждаются за выигрыш со стены. В случае объявления яку за пинфу в закрытой руке, минипойнты за выигрыш со стены не присуждаются.

Открытое пинфу – открытая рука, не стоящая минипойнтов (за исключением 20 минипойнтов за выигрыш). Открытое пинфу получает 2 минипойнта. Пример:

4.1.2. Точный подсчет стоимости руки

Вместо подсчета стоимости руки вручную рекомендуются таблицы посчета на стр. 23. Тем не менее, для полноты описания здесь приводится процедура подсчета. Для рук стоящих 5 и более фан, используется таблица лимитированных рук. Для рук дешевле 5 фан стоимость рассчитывается следующим образом:

Базовая ценность руки (округленные минипойнты) удваивается несколько раз по числу фанов плюс 2. Полученное число – базовая стоимость, которую выплатят оппоненты в случае выигрыша со стены. Однако, для Востока число удваивается еще раз. Восток получает двойную выплату, но также платит в два раза большую сумму при выигрыше оппонента со стены. Выплаты округляются до следующих 100, но не превышают стоимости мангана.

В случае выигрыша со сноса, снесший на руку игрок должен заплатить за всех оппонентов, включая Восток, т.е. базовую стоимость в четырехкратном размере, если победитель не Восток, и трехкратную двойную базовую стоимость, если победитель Восток. Выплаты округляются до следующих 100, но не превышают стоимости мангана.

К этому добавляется стоимость счетчиков и ставки по риичи на столе.

4.1.3. Таблицы подсчета очков

Таблицы подсчета очков на стр. 27 категоризованны по тому, выиграл ли Восток, а так же по типу выигрыша – со сноса (рон) или со стены (цумо).

В соответсвующей таблице используйте столбец с ценностью руки в фанах и ряд с ценностью руки в минипойнтах.

Таблица «Восток со стены (Цумо)» показывает сумму, которую должен заплатить каждый оппонент Востоку. «Другие со стены (Цумо)» дает два числа; наибольшее число – выплата с Востока, другое число – выплаты с двух других игроков. Таблицы для выигрыша со сноса (Рон) представляют сумму, котоорую снесший на руку игрок должен заплатить выигравшему. Таблица для лимитированных рук представляет суммы, которые каждый оппонент должен заплатить в случае выигрыша со стены. В случае выигрыша со сноса, снесший игрок платит за всех. Например, для ханэмана выплата 18000 для Востока и 12000 для другого игрока.

К значениям в таблице прибавляются стоимости всех счетчиков на столе и ставки по риичи.

4.2. Обзор яку

Некоторые яку требуют, чтобы рука была закрытой. Закрытая рука может быть выиграна со сноса. Если снесенная кость завершает панг, такой панг считается открытым при подсчете минипойнтов, но сама рука тем не менее закрыта.

Все яку кумулятивны, таким образом, в одной руке могут быть скомбинированы несколько яку. Например, закрытая рука с «Все простые» и «Тройное смешанное чоу» стоит 4 фана со стены. Если эта рука открыта, она стоит только 1 фан. Таким образом в руке может быть собрано не больше 13 фанов.

Якуманы не кумулятивны.

4.2.1. Яку в 1 фан

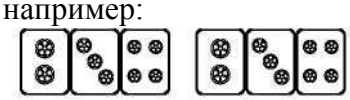
Риичи RIICHI Закрытая рука на ожидании со ставкой в 1000 очков. См. п. 3.3.12 для детальных правил объявления риичи. Дополнительное яку – иппацу (IPPATSU) – присуждается за выигрыш во время первой непрерванной серии ходов после объявления риичи, включая следующее вытягивание кости объявившим риичи игроком. Если серия ходов прерывается объявлениями конга, панга или чоу, включая закрытый конг, возможность иппацу пропадает.

Полностью закрытая рука MENZEN TSUMO Выигрыш со стены с закрытой рукой.

Все простые TANYAO CHUU Закрытая рука без терминальных и благородных костей.

Пинфу PINFU Закрытая рука чоу с парой, не имеющей ценности, т.е. закрытая рука с четыремя чоу и парой, не содержащей драконов, ветров места или раунда. Выигрышная кость должна завершать чоу с двусторонним ожиданием. Рука по определению не содержит минипойнтов, за исключением базовых 30 за выигрыш со сноса или 20 за выигрыш со стены.

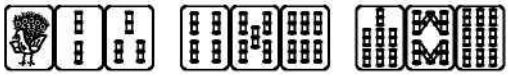
Чистые двойные чоу IPPEIKOU Закрытая рука с двумя абсолютно одинаковыми чоу, т.е. с теми же достоинствами и той же масти, например:



Смешанные тройные чоу SAN SHOKU DOUJUN Рука с тремя чоу одной и той же номерной последовательности каждой масти, например:

Дает дополнительный фан, если рука закрыта.

Чистый ряд ITSU Рука с тремя последовательными чоу одной масти, например:



Дает дополнительный фан, если рука закрыта.

Панг драконов FANPAI/YAKUHAI Панг/конг драконов.

Ветер места FANPAI/YAKUHAI Панг/конг ветров места.

Ветер раунда FANPAI/YAKUHAI Панг/конг ветров раунда.

Внешняя рука CHANTA Все сеты содержат терминальные или благородные кости, пара так же составлена из терминальных или благородных костей. Рука содержит хотя бы одно чоу. Дает дополнительный фан, если рука закрыта.

После конга RINSHAN KAIHOU Выигрыш на замещающей кости после объявлеия конга. Считается за выигрыш со стены

Ограбление конга CHAN KAN Выигрыш на кости, которую оппонент добавляет к открытому пангу, чтобы составить конг, см. п. 3.3.7. Так как конг не объявляется должным образом, кан-дора не открывается. Считается как рон (выигрыш со сноса). Ограбление конга так же применяется при выигрыше с Тринадцатью Сиротами на кости, использованной оппонентом для составления закрытого конга. Закрытый конг может быть ограблен только в случае Тринадцати Сирот.

На дне моря HAITEI Выигрыш со стены на последней кости в стене.

На дне моря HOUTEI Выигрыш со сноса после последней кости в стене (Снос может быть затребован только для выигрыша, а не для конга, панга или чоу).

4.2.2. Яку в два фана

Семь пар CHI TOITSU Закрытая рука с 7 разными парами. Две одинаковые пары не разрешены. Семь пар всегда стоят 25 минипойнтов; дополнительные очки, например, за пару драконов, не присуждаются.

Тройной панг SAN SHOKU DOKOU Рука с тремя пангами/конгами каждой масти одного достоинства, например:

Три закрытых панга SAN ANKOU Рука с тремя закрытыми пангами/конгами. Заметьте, что вся рука может быть и не быть закрытой.

Три конга SAN KAN TSU Рука с тремя конгами.

Все панги TOI-TOI HOU Рука с четыремя пангами/конгами и парой.

Пол-изобилия HONITSU Рука, составленная из костей только одной из трех мастей в сочетании с благородными костями. Дает дополнительный фан, если рука закрыта.

Малые три дракона SHOU SANGEN Рука с двумя пангами/конгами драконов и парой драконов. Добавляются два яку за каждый панг драконов.

Все терминальные и благородные HONROUTOU Рука, содержащая только терминальные и благородные кости. Добавляется два яку за Все панги (TOI-TOI HOU) или Семь пар (CHI TOITSU).

Терминальные во всех сетах JUNCHAN Все сеты содержат терминальные кости, пара из терминальных костей. Рука содержит хотя бы одно чоу. Дает дополнительный фан, если рука закрыта.

4.2.3. Яку в три фана

Дважды чистое двойное чоу RYAN PEIKOU Закрытая рука с четыремя чоу, каждые два чоу составляют Чистые двойные чоу, например:

Дополнительные яку за Чистые двойные чоу (IPPEIKOU) не присуждаются.

4.2.4. Яку в пять фанов

Полное изобилие CHINITSU Рука, составленная полностью из костей одной масти. Благородные не допускаются. Дает дополнительный фан, если рука закрыта.

Снос только терминальных и благородных NAGASHI MANGAN Эта особая рука не может быть скомбинирована с другими. После исчерпывающей ничьей игрок может объявить эту руку, если у него закрытая рука, он сносил только терминальные и благородные кости и ни одна кость из его сноса не была затребована . Игроку не обязательно быть в тэмпай. Игрок получает выплату равную мангану со стены, плюс счетчики и ставки по риичи.

4.2.5. Якуманы

Тринадцать Сирот KOKUSHI MUSOU Закрытая рука, содержащая по одной из каждых 13 разных терминальных и благородных костей, плюс одна дополнительная терминальная или благородная кость, например:

Девять Врат CHUUREN POOTO Закрытая рука, состоящая из костей 1112345678999 в одной масти, плюс одна дополнитльная кость той же масти, например:

Благословение Небес TENHO Выигрыш Востока на его первом ходу. Объявление закрытого конга не допускается.

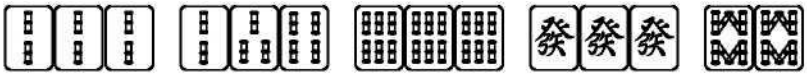
Благословение Земли CHIHO Выигрыш со стены в первой непрерванной серии ходов. Закрытый конг не допускается.

Благословение Человека RENHO Выигрыш со сноса в первой непрерванной серии ходов, до того как игрок сделал свой ход. Закрытый конг также прерывает серию ходов.

Четыре Закрытых Панга SUU ANKOU Закрытая рука с четыремя закрытыми пангами/конгами. Выигрыш со сноса разрешен только в случае ожидания единственной в пару.

Четыре Конга SUU KAN TSU Рука с четыремя конгами.

Все зеленые RYUU IISU Рука, полностью составленная из зеленых костей. Зелеными костями являются: зеленые драконы, 2,3,4,6,8 бамбуков. Пример:



Все Терминальные CHINROUTO Рука, полностью составленная из терминальных костей.

Все Благородные TSUU IISOU Рука, полностью составленная из благородных костей.

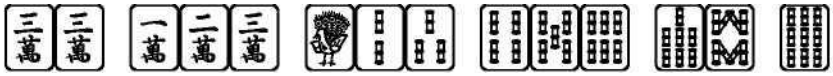
Большие Три Дракона DAI SANGEN Рука с тремя пангами/конгами драконов. В том случае, когда три панга/конга драконов открыты, игрок, снесший кость в третий панг драконов, должен выплатить всю сумму в случае выигрыша со стены и разделить выплату со снесшим на маджонг игроком в случае выигрыша со сноса. См. п. 3.3.6.

Малые Четыре Ветра SHOU SUUSHII Рука с тремя пангами/конгами ветров и парой ветров.

Большие Четыре Ветра DAI SUUSHII Рука с четыремя пангами/конгами ветров. За руку присуждается выплата двойного якумана. В том случае, когда четыре панга/конга ветров открыты, игрок, снесший кость в четвертый панг ветров, должен выплатить всю сумму в случае выигрыша со стены и разделить выплату со снесшим на маджонг игроком в случае выигрыша со сноса. См. п. 3.3.6.

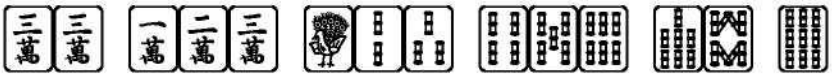
4.3. Примеры подсчета очков

Пример подсчета 1



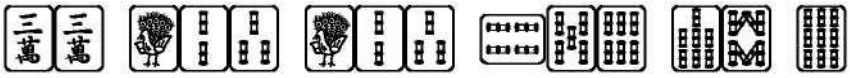
Выигрышная кость – 9 бамбуков со стены. Рука закрыта. Игрок объявил Риичи. Рука получает 1 яку за Риичи, 1 яку за Полностью Закрытую Руку, 1 яку за Пинфу, 2 яку за Чистый Ряд (т.к. рука закрыта). Всего: 5 яку. Если в руке нет красных пятерок, дор, кан-дор и ура-дор, то стоимость руки – 5 фанов. Рука в 5 фанов – лимитированная рука, называемая Манганом и стоит 4000 очков от каждого игрока, если выигравший – Восток; всего 12000 очков. Если выигравший не Восток, он получает 4000 с Востока и по 2000 с других оппонентов; всего 8000 очков.

Пример подсчета 2



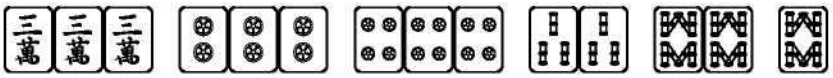
Выигрышная кость – 9 бамбуков со сноса. Рука закрыта. Игрок объявил Риичи. Рука получает 1 яку за Риичи, 1 яку за Пинфу, 2 яку за Чистый Ряд (т.к. рука закрыта. Заметьте, что хотя выигрышная кость, затребованная со сноса и завершает чистый ряд, рука все же получает дополнительное яку, так как рука закрыта). Всего: 4 яку. Минипойнты: 30 за выигрыш со сноса на закрытой руке. Так как это рука Пинфу, больше минипойнтов она не получает. Если в руке нет красных пятерок, дор, кан-дор и ура-дор, то стоимость руки – 4 фана, 30 минипойнтов, выигравший получает 11600 очков от снесшего в маджонг, если выигравший – Восток. Если выигравший не Восток, он получает 7700.

Пример подсчета 3



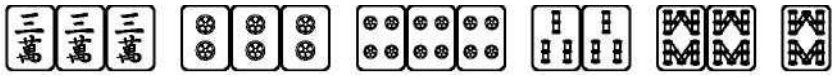
Выигрышная кость – 9 бамбуков со сноса. Рука содержит открытый сет. 7 бамбуков – дора. Рука получает 1 яку за Чистый Ряд. Всего: 1 яку. Рука получает дополнительный фан за дору. Минипойнты: 20 за выигрыш с открытой рукой и еще 2 за открытое Пинфу. 22 минипойнта округляются до 30. Стоимость руки – 2 фана, 30 минипойнтов, выигравший Восток получает 2900 от снесшего на руку игрока. Если выигравший не Восток, он получает 2000.

Пример подсчета 4



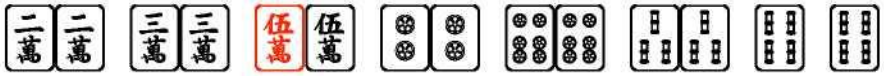
Выигрышная кость – 8 бамбуков со стены. Рука закрыта. Рука получает якуман за Четыре Закрытых Панга. Остальные яку и доры не имеют значения, т.к. якуман является пределом. Если выигравший – Восток, он получает 16000 от каждого; всего 48000. Если выигравший не Восток, он получает 16000 с Востока и по 8000 с других оппонентов; всего 32000.

Пример подсчета 5



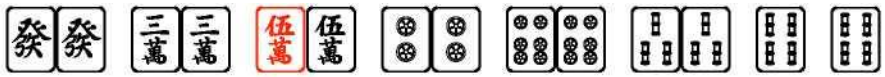
Выигрышная кость – 8 бамбуков со сноса. Рука закрыта. 4 точек – дора. Хотя рука и счиается закрытой, последний панг (завершенный затребованной костью) не считается закрытым. Рука получает 2 яку за Три Закрытых Панга, 2 яку за Все Панги и 1 яку за Все Простые. Всего: 5 яку. Рука получает дополнительные фаны за кости-доры, в сумме дает 8 фан. 8 фан – лимитированная рука, называемая Байман, стоит 24000 очков со снесшего игрока, если выигравший – Восток. Если выигравший не Восток, он получает 16000 очков от снесшего игрока.

Пример подсчета 6



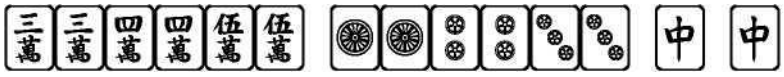
Выигрышная кость – 4 бамбуков со стены в серии ходов сразу после того, как игрок объявил Риичи. Рука получает 1 яку за Риичи, 1 яку за Иппацу, 1 яку за Полностью Открытую Руку, 1 яку за Все простые и 2 яку за Семь Пар. Всего: 6 яку. Одна из пятерок красная, таким образом, рука стоит 7 фанов. Это лимитированная рука, называемая Ханэман, стоит по 6000 очков от каждого игрока, если выигравший – Восток; всего 18000 очков. Если выигравший не Восток, он получает 6000 с Востока и по 3000 от остальных оппонентов; всего 12000 очков.

Пример подсчета 7



Выигрышная кость – 4 бамбуков со сноса. Игрок не объявлял Риичи. Рука получает 2 яку за Семь Пар. Одна из пятерок красная, а значит рука стоит 3 фана. Минипойнты: 25 за выигрыш с Семью Парами. Рука не получает других минипойнтов, хотя в руке присутствует пара драконов и есть ожидание в пару. Стоимость руки – 3 фана, 25 минипойнтов. Если выигравший игрок – Восток, он получает 4800 от снесшего игрока, в противном случае – 3200 очков.

Пример подсчета 8

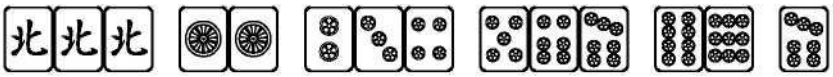


Выигрышная кость – красный дракон со стены. Рука закрыта и не содержит дор. Рука получает 3 яку за Дважды Чистые Двойные Чоу и 1 яку за Полностью Закрытую Руку. Рука не считается за Семь Пар, т.к. рука составляется либо в семь пар, либо в четыре сета и пару. Так как рука имеет большую ценность, когда представлена в виде 4 сетов и пары, чем когда представлена в виде семи пар, рука получает очки за Дважды Чистые Двойные Чоу, а не за Семь Пар. Минипойнты: 20 за выигрыш со стены, 2 за ожидание в пару, 2 за выигрыш со стены, 2 за пару драконов. 26 минипойнтов округляются до 30. Стоимость руки – 4 фана, 30 минипойнтов. Если выигравший игрок – Восток, он получает 3900 очков с каждого игрока (всего 11700), в противном случае – 3900 с Востока и 2000 с других оппонентов (всего 7900).

Пример подсчета 9

Выигрышная кость – запад со сноса. 7 бамбуков – дора. Игрок - Восток в Восточном раунде. Рука получает два яку за Пол-изобилия (так как рука закрыта), 1 яку за Ветер Места, 1 яку за Ветер Раунда и 1 яку за Внешнюю Руку. Всего: 5 яку. Рука получает дополнительный фан за дору, и общая стоимость руки – 6 фанов. Выигравший получает 18000 очков со снесшего в маджонг.

Пример подсчета 10



Выигрышная кость – 7 точек со стены. Рука закрыта. Игрок – Юг. Рука получает 3 яку за Пол-изобилия (т.к. рука закрыта) и 1 яку за Полностью Закрытую Руку. Минипойнты: 20 за маджонг, 8 минипойнтов за закрытый панг благородных костей, 2 за выигрыш со стены, 2 минипойнта за крайнее ожидание. Заметьте, что хотя в руке и трехстороннее ожидание, выигравший выбирает, какой сет завершает выигрышная кость так, чтобы получить как можно больше очков. 32 минипойнта округляютсядо 40, и общая стоимость руки равняется 4 фанам, 40 минипойнтам, что эквивалентно выплате по Мангану: 4000 с Востока и 2000 от других игроков, всего – 8000 очков.

5. Этикет и правила турниров

5.1. Ошибки в требовании костей

При требовании кости в конг, панг или чоу игрок сначала четко объявляет «конг», «панг» или «чоу». Объявления «кан», «пон» или «чи» так же правомерны. Затем игрок открывает подходящие кости руки, после чего сносит кость из руки и забирает затребованную кость. Для третьего шага порядок указанных двух действий не важен: игрок может сначала взять затребованную кость, а потом снести свою или сделать наоборот.

Если игрок допускает ошибки в указанном выше порядке, ему указывают на это, но штрафа не следует.

5.1.1. Игрок не смог взять затребованную кость

Хотя игрок, затребовавший кость, может сделать снос до того, как приставит затребованную кость к своим открытым костям, он должен взять эту кость до того, как следующие два игрока снесут кости. Если игрок не смог взять затребованую кость вовремя он объявляется Мертвой Рукой, т.к. у игрока неверный сет.

5.1.2. Пустое объявление

Пустые объявления конга, панга или чоу (игрок объявил конг, панг или чоу и передумал сразу же, не показав кости) не наказываются.

Пустые объявления рона или цумо (игрок объявил рон, цумо или маджонг, но не показал кости, поняв ошибку) приводят к Мертвой Руке.

Игрок должен использовать правильный термин для объявления выигрыша. Игрок, объявивший «Иппацу» и показавший свои кости, подвергается штрафу чомбо. Если игрок незамедлительно поправился, использовав неправильный термин (например, «Ху – то есть цумо!» или «Иппацу... то есть Рон!»), то его рука считается верной. Руки игрков, путающие термины «рон» и «цумо» считаются верными, но таким игрокам должно быть указано, что нужно использовать правильное слово, а повторяющиеся нарушения приводят к штрафам по усмотрению судьи.

5.1.3. Изменение объявления

Объявления не следует менять. Первое объявление должно быть верным. Тем не менее, если объявление не касается выигрша, дозволяется быстрая поправка.

Если игрок объявляет «панг, нет, рон», его объявление рона считается верным объявлением выигрыша.

Если игрок объявляет «Рон, нет, панг», он делает объявление выигрыша. Игрок может взять кость для рона, но не для панга. В случае, если у игрока нет выигрышной руки и он не показал свои кости или показал две кости для объявления панга, его рука объявляется Мертвой. Если игрок показал все свои кости, он получает штраф чомбо.

5.1.4. Объявление неверного сета

Если игрок объявляет неверный сет, например:

сет может быть исправлен, если ошибка открылась до того, как игрок снесет кость. После сноса ошибку нельзя исправить, и рука становится Мертвой.

5.2. Случайное открытие костей

Если слишком много костей было открыто, игру нельзя продолжать. Если из стены, из мертвой стены, руки игрока или его оппонента было открыто больше пяти костей, игрок, нарушивший правила, получает штраф чомбо. Если ошибка произошла не по вине какого-либо игрока, раздача пересдается (как в случае чомбо, но без штрафа).

5.2.1. Открытие костей из стены

Открытые кости возвращаются в стену на место, откуда были взяты.

5.2.2. Открытие костей из мертвой стены

Открытые кости возвращаются в стену на место, откуда были взяты. Нарушивший правила игрок объявляется Мертвой Рукой. Объявление должно быть сделано четко, сразу же после ошибки, чтобы всем игрокам стало о нем известно, т.к. в противном случае оно может быть не очевидным.

5.2.3. Открытие костей из руки самого игрока

Открытые кости возвращаются обратно в руку.

5.2.4. Открытие костей из руки оппонента

Открытые кости возвращаются обратно в руку. Нарушивший правила игрок объявляется мертвой рукой.

5.2.5. Вытягивание кости из неверной части стены

Ошибку следует исправить, если таковая была распознана (или на нее указали) до сноса. После сноса ошибку исправить уже нельзя. В обоих случаях наказания не следует, кроме случая, когда была открыта кость из мертвой стены: тогда игрок получает мертвую руку. Объявление должно быть сделано четко, сразу же после ошибки, чтобы всем игрокам стало о нем известно, т.к. в противном случае оно может быть не очевидным.

5.3. Ошибки, связанные с объявлением Риичи

Верное объявление риичи проводится в три шага: сначала игрок четко объявляет «Риичи», затем сносит кость и поворачивает ее на бок в ряду снесенных костей, например:

и далее выкладывает палочку в 1000 очков на стол рядом со своим сносом и центром стола, где она видна всем соперникам. У игрок, завершившившего два первых шага, но забывшего выложить ставку по риичи, объявление Риичи все же считается верным, а ошибку следует исправить, как только о ней стало известно. Игрок, который неверно объявляет «риичи» или не поворачивает снесенную кость на бок, не делает верного объявления риичи и его рука объявляется мертвой.

Попытка объявления риичи с открытой рукой приводит к наказанию мертвой рукой.

5.4. Передача информации

Передача иноформации или подсказок о стратегии оппонентов, например, о положении тэмпай, о том, какие кости сносить опасно или на какое яку, возможно, нацелился игрок, - порицаемое поведение, и в серьезных или повторяющихся случаях, нарушитель наказывается мертвой рукой или снятием очков по решению судьи. Обычно оппонентам следует сделать игроку отчетливое предупреждение, а в случае серьезности нарушения или его повторения, позвать судью, который сможет принять решение о наказании игрока.

Разрешается поправлять игрока, который сейчас совершит незначительное нарушение или ошибку в этикете, например, возьмет кость из неверной части стены, объявит неверный сет или забудет взять замещающую кость.

Разрешается указывать, что у игрока мертвая рука, например, если у него слишком много или мало костей в руке.

5.5. Мошенничество и создание помех в игре

Мошенничество и создание помех в игре являются грубыми нарушениями хода турнира, и такие намеренные нарушения должны сурово караться.

Игрок, которого поймали за мошейничеством, должен быть немедленно дисквалифицирован; однако, свидетельства мошейничества должны быть явными, т.к. это очень серьезное обвинение.

Намеренное поведение, нарушающее порядок проведения турнира, наказывается по решению судьи штрафами в 8000 или 12000 очков (уровень чомбо), а в серьезных случаях или при повторении ситуации – штрафами в 12000-48000 очков. Данный штраф взимается с игрока-нарушителя немедленно, что может изменить турнирные места игроков за столом. Отнятые очки не прибавляются другим игрокам. Дальнейшее деструктивное поведение приводит к немедленной дисквалификации.

5.6. Опоздание на турнир

При опоздании на 10 минут и меньше, игрок получает штраф в 1000 очков за каждую минуту опоздания. Таким образом, игрок, опоздавший на 1 минуту штрафуется на 1000 очков, игрок, опоздавший на 10 минут – на 10000 очков. Данный штраф взимается с игрока немедленно, что может изменить турнирные места игроков за столом. Отнятые очки не прибавляются другим игрокам.

Если игрок опоздал больше, чем на 10 минут, вместо него играет заменяющий игрок.

5.7. Заменяющие игроки

Если организаторам становится понятно, что игрок не сможет играть, например, из-за болезни, его место за столом занимает заменяющий игрок.

В турнирной таблице результаты сессии заменяющих игроков всегда 0 очков и -30000 ума.

Однако, за столом очки заменяющего игрока считаются для определения ума-бонусов и штрафов оппонентов, если заменяющий игрок играл с начала сессии (а также если замена произошла из-за опоздания игрока больше, чем на 10 минут). Например, если заменяющий игрок побеждает за столом, другие игроки получают ума в 10000, -10000 и в -30000 очков. Таким образом, при занесении реультатов, у двоих игроков будут ума-штрафы по -30000 очков, а ума-бонус победителя в 30000 очков никто не получит.

Заменяющие игроки, пришедшие на замену после того, как игра за столом началась (например, если игрок почувствовал недомогание во время сессии или был дисквалифицирован), всегда получат штраф ума в -30000 очков, что означает, что три других игрока получат ума в 30000, 10000 и -10000, даже если заменяющий игрок получит больше всех очков за столом. Это правило применяется, только если игра за столом уже началась. В последующих сессиях заменяющий игрок будет играть с начала сессии, а значит, результаты заменяющего игрока будут учитываться при определении ума-бонусов оппонентов.

Дисквалифицированный игрок получает последнее место в таблице результатов, а его результат пойдет в зачет рейтинга EMA.

Замененный игрок получит 0 очков и ума-штраф -30000 очков за каждую пропущенную сессию. В случае болезни игрока, главный судья и организаторы турнира могут решить исключить имя игрока из таблиц результатов, чтобы результат не повлиял на его рейтинг EMA.

5.8. Сессии турнира

Для проведения турниров удобно ограничивать сессии по времени. Чаще всего сессии расчитываются по 90 минут. Если играются сессии, ограниченные по времени, должен звучать четкий звуковой сигнал, обозначающий, когда остается 15 минут до конца сессии. После звукового сигнала, текущая раздача заканчивается, а затем играется еще одна раздача (если полная игра не была

завершена). По истечении 90 минут звуковой сигнал не звучит; игроки должны завершить последние 1 или 2 раздачи в оставшееся время, но если этого не случилось, они продолжат играть, пока раздачи не будут окончены.

Началом раздачи считается бросок игральных кубиков после того, как были построены стены. Если кубики не были брошены до того, как прозвучал сигнал, игроки сыграют только текущую раздачу. Если кубики были только что брошены, когда прозвучал сигнал, игроки могут сыграть две раздачи. В случае чомбо происходит пересдача, т.е. не считается, что раздача была сыграна. Раздача, завершившаяся абортивной ничьей, считается за сыгранную раздачу.

В начале сессии, в ожидании сигнала к началу игрокам разрешается построить стены, но кубики не должны быть брошены и раздача костей не должна начаться до сигнала.

ВОСТОК ЦУМО	1 фан	2 фана	3 фана	4 фана
20		700	1300	2600
25			1600	3200
30	500	1000	2000	3900
40	700	1300	2600	4000
50	800	1600	3200	4000
60	1000	2000	3900	4000
70	1200	2300	4000	4000
80	1300	2600	4000	4000
90	1500	2900	4000	4000
100	1600	3200	4000	4000

ВОСТОК РОН	1 фан	2 фана	3 фана	4 фана
25		2400	4800	9600
30	1500	2900	5800	11600
40	2000	3900	7700	12000
50	2400	4800	9600	12000
60	2900	5800	11600	12000
70	3400	6800	12000	12000
80	3900	7700	12000	12000
90	4400	8700	12000	12000
100	4800	9600	12000	12000

ДРУГИЕ ЦУМО	1 фан	2 фана	3 фана	4 фана
20		400 700	700 1300	1300 2600
25			800 1600	1600 3200
30	300 500	500 1000	1000 2000	2000 3900
40	400 700	700 1300	1300 2600	2000 4000
50	400 800	800 1600	1600 3200	2000 4000
60	500 1000	1000 2000	2000 3900	2000 4000
70	600 1200	1200 2300	2000 4000	2000 4000
80	700 1300	1300 2600	2000 4000	2000 4000
90	800 1500	1500 2900	2000 4000	2000 4000
100	800 1600	1600 3200	2000 4000	2000 4000

ДРУГИЕ РОН	1 фан	2 фана	3 фана	4 фана
25		1600	3200	6400
30	1000	2000	3900	7700
40	1300	2600	5200	8000
50	1600	3200	6400	8000
60	2000	3900	7700	8000
70	2300	4500	8000	8000
80	2600	5200	8000	8000
90	2900	5800	8000	8000
100	3200	6400	8000	8000

ЛИМИТ. РУКА	ФАНЫ	ВОСТОК	ДРУГИЕ
Манган	5	4000	2000 4000
Ханэман	6-7	6000	3000 6000
Байман	8-10	8000	4000 8000
Санбайман	11-12	12000	6000 12000
Якуман	13+	16000	8000 16000