

Правила сычуаньского маджонга

От редактора:	Данная версия правил сычуаньского маджонга является переводом «турнирного стандарта» правил, утверждённых Международной Лигой Маджонга (Mahjong International League, MIL). Основные положения Правил изложены подробно и ориентированы на игроков, впервые познакомившихся с маджонгом на примере сычуаньской разновидности.
Название правил (версии):	Сычуаньский маджонг, Sichuan Bloody Rules, SBR, Sichuan Bloody Mahjong, 血戰到底 (血战到底), 四川麻将, 四麻
Составители:	Виталий Новиков, Денис Луганников, Пётр Маняхин
Версия:	01.12.2018

Определения терминов

- Маджонг – спортивно-логическая игра азиатского происхождения для четырёх человек. Слово «Маджонг» как альтернатива слову «Ху» также является словом для объявления выигрыша (маджонга).
- «Ху» – слово для объявления выигрыша (маджонга).
- Чоу – сет, состоящий из трёх костей в одной масти с идущими подряд номерами.
- Панг – сет, состоящий из трёх костей одного вида. «Панг» также является словом для объявления панга.
- Конг – особый сет, состоящий из *четырёх* костей одного вида. «Конг» также является словом для объявления конга.
- Пара – структурный элемент, состоящий из двух костей одного вида.
- Объявление – заявка игрока с намерением объявить сет или маджонг.
- Ожидание – состояние руки игрока, когда до завершённой руки не хватает ровно одной кости *в независимости* от того, имеется ли кость данного вида ещё в игре или нет.
- Ценная комбинация – особенность в завершённой руке, связанная с наличием определённых костей, структурой или способом получения победной кости.

1. Комплект для игры и общие правила

- 1) Комплект для игры состоит из трёх мастей, Бамбуки, Точки, Символы, по 4 копии костей с 1 по 9, итого 108 костей (нет Драконов, Ветров, Цветов, Сезонов).
- 2) Первый дилер либо назначается жеребьёвкой, либо определяется по максимальной сумме значений броска двух кубиков.
- 3) Стена формируется в 2 слоя: 14 стопок костей у Востока (дилер), 13 у Юга, 14 у Запада, 13 у Севера.
- 4) Дилер бросает 2 кубика один раз; сумма значений, отсчитываемая начиная с дилера *против* часовой стрелки, определяет игрока, чью стену будут разбивать; минимальное значение из двух определяет отступ для разлома стены (значение показывает количество стопок костей, отсчитываемое *по* часовой стрелке от правого конца стены игрока, *после* которых производится разлом).
Пример: выпали значения 4 и 2, сумма значений = 6 – Юг, минимальное значение = 2 – отступ для разлома стены Юга (слева от второй стопки).
- 5) Все кости текущей сдачи (кости исходных рук игроков, кости, взятые со стены в начале хода игроков, и кости, взятые на замену после объявления конга) будут браться со стены *по* часовой стрелке от места разлома стены, при этом в каждой стопке сначала берётся верхняя кость.

- 6) После разлома стены происходит распределение костей из стены для формирования исходных рук игроков в следующем порядке: Восток (дилер), затем Юг, Запад и Север в течение трёх кругов поочерёдно берут по 4 кости (2 стопки), затем дилер берёт 13-ю и 14-ю кости из верхней части первой и третьей стопки от края стены, Юг, Запад и Север берут по одной кости в направлении разбора стены. Исходная рука Востока состоит из 14 костей, исходные руки Юга, Запада и Севера состоят из 13 костей.
- 7) **Цель игры (в сдаче)** – путём применения игроком игровых действий (взятие костей со стены, выбор и снос костей из руки, объявления) построить руку со значимыми элементами с начислением очков, при этом, по возможности избегая ситуаций, при которых очки могут быть потеряны. Цель игры в сессии или турнире – максимизировать общую сумму очков в отдельных сдачах.

2. Объявление маджонга («Ху»)

- 1) Разрешены два типа структуры завершённой руки: (i) рука, состоящая из 4 сетов (чоу, пангов или конгов) и пары, и (ii) рука, состоящая из семи пар.
- 2) Завершённая рука строго не должна содержать одну из трёх мастей (т.н. «запрещённую» масть).
- 3) Разрешено множественное объявление маджонга на сносе одного игрока.
- 4) Игрок, объявивший маджонг, перестаёт играть до конца сдачи и переворачивает свои «стоящие» кости лицевой стороной вниз. При этом, победная кость при объявлении маджонга со сноса разворачивается лицевой стороной вверх и помещается слева, справа от руки либо посередине для указания снесшего игрока; при объявлении маджонга со стены она переворачивается лицевой стороной вниз.
- 5) После объявления маджонга при наличии в игре двух или трёх игроков без «Ху» игра продолжается («битва до конца»).
- 6) Все объявленные игроками маджонги априорно считаются соответствующими стандарту с неукоснительным соблюдением игровых процедур в дальнейшем розыгрыше сдачи. Если в конце сдачи при проверке выяснится, что игрок объявил ложный маджонг (в руке нет разрешённой Правилами структуры или есть запрещённая масть), то в этом случае этот игрок лишается всех очков за объявленные конги и должен помимо этого выплатить штраф-компенсацию (см. п.11.1).
- 7) Если игрок мог объявить маджонг на сносе, но не сделал этого, он не может объявлять маджонг до следующего своего взятия со стены (исключая выигрыш на **большую** стоимость руки).

3. Объявления

- 1) Разрешены объявления панга, конга и маджонга («Ху»).
- 2) Чоу объявлять нельзя (однако, рука может содержать чоу).
- 3) Кость на замену после объявления конга берётся с **основного** конца стены.
- 4) Нельзя объявлять конг: если в стене не осталось кости на замену; если в этот же ход игрок объявил панг.
- 5) После объявления конга игрок может объявить ещё один конг и т.д.
- 6) При наличии двух и более объявлений на снесённую кость заявки «Панг» и «Конг» при их наличии игнорируются, кость передаётся для объявления маджонга («Ху»), сколько бы их ни было (множественные объявления маджонга разрешены, снесённая кость в этом случае помещается лицевой стороной вверх между выигравшими игроками, «стоящие» кости рук игроков переворачиваются лицевой стороной вниз).

- 7) На последнем сносе (при разобранной стене) разрешены объявления панга и маджонга («Ху»).

Комментарий: В этом случае при объявлении панга последним сносом становится кость, снесённая игроком, объявившим панг (и т.д. при повторном объявлении «панга»).

4. Запрещённая масть

- 1) После распределения костей со стены и перед первым ходом каждый игрок должен назначить т.н. «запрещённую» масть. Для этого каждый игрок отделяет из своей руки (14 костей у дилера, 13 у остальных) кость запрещённой масти и помещает её в центр перед собой лицевой стороной вниз; эта же кость является первым обязательным сносом игрока как только таковая возможность наступит.
- 2) Если у игрока нет в руке кости запрещённой масти, то игрок помещает карточку с указанием соответствующей масти; эта карточка переворачивается вместе с первым сносом игрока и позже может быть заменена на снесённую кость запрещённой масти.

Комментарий к п.1) и п.2): В редчайшем случае объявления игроком маджонга до первого своего сноса карточка переворачивается, а снос кости не осуществляется.

- 3) Не только рука с объявленным маджонгом, но и рука после разбора всех костей стены не должна содержать костей запрещённой масти игрока, за нахождение таковых полагается штраф в 48 очков, а сама рука считается находящейся не в ожидании. При этом, игрок может сбрасывать кости другой масти, даже если у него в руке есть кости запрещённой масти, принимая риск получения штрафа. Штраф не начисляется только лишь при условии, что *все* сносы игрока состояли лишь из костей запрещённой масти.

Комментарий: 48 очков – просто несопоставимый с величиной потенциального выигрыша даже в нескольких сдачах штраф, его следует всеми способами избегать, снося кости соответствующей масти на ранней стадии розыгрыша сдачи.

5. Процессы окончания сдачи и начала новой

- 1) Розыгрыш сдачи заканчивается, когда либо (i) три игрока объявили маджонг, либо (ii) кости в стене закончились.
- 2) Розыгрыш сдачи заканчивается, когда истекло время, отведённое на игровую сессию в турнире.

Комментарий: При подобном «форсированном» окончании сдачи игрокам начисляются очки только за объявленные маджонги и конги.

- 3) Если не было объявлено ни одного маджонга, то в новой сдаче дилер остаётся прежним.
- 4) Если первый маджонг в сдаче был объявлен одним игроком, то в новой сдаче этот игрок становится новым дилером.
- 5) Если первые маджонги в сдаче были объявлены со сноса несколькими игроками одновременно, то в новой сдаче дилером становится игрок, снесший победную кость.
- 6) Новая сдача не начинается, если в игровой сессии в турнире было уже сыграно предельное количество сдач, оговоренное регламентом турнира.

6. Начисление и выплата очков

- 1) В каждой сдаче каждый игрок получает по каждому применимому для него единичному случаю начисление или выплату очков за объявленные маджонги, за объявленные конги, при разобранной стене за руки без «Ху» но в ожидании, штрафы при несоблюдении определённых условий.

- 2) После объявления маджонга игрок временно до окончания розыгрыша сдачи выбывает из игры и является недоступным для любого рода начислений при объявлении маджонга или конгов игроками, продолжающими игру.
- 3) Существует два основных финала розыгрыша сдачи: (i) объявлены три маджонга и (ii) разобрана стена.
- 4) В финале объявления трёх маджонгов руки игроков, объявивших маджонг, показываются, происходит проверка и начисление очков за маджонги и за конги. Рука четвёртого игрока *не* проверяется, однако, очки за конги начисляются без проверки.
- 5) В случае финала «разобрана стена» все руки игроков показываются, происходит проверка и начисление очков за маджонги и за конги. При наличии двух и более игроков без «Ху» каждый игрок без «Ху» без ожидания выплачивает стоимость руки каждому игроку без «Ху» но в ожидании. Игроки без «Ху» без ожидания не получают выплат за конги.
- 6) Наличие запрещённой масти в руке с объявленным маджонгом помимо штрафа в 48 очков приводит к начислению штрафа за ложный маджонг (см. ниже п.11.1 «Штрафы»). В случае финала «разобрана стена» рука с запрещённой мастью считается как рука без «Ху» без ожидания, производятся соответствующие выплаты очков помимо штрафа в 48 очков.

7. Таблица ценных комбинаций и фанов (удвоений)

В таблице ниже перечислены все ценные комбинации, которые применяются при подсчёте стоимости завершённой руки или руки без «Ху» в ожидании.

№	Ценная комбинация	Фанов	Комментарий
1	Конг	1 за каждый	4 одинаковые кости в конге.
2	Четвёрка	1 за каждую	4 одинаковые кости в разных сетах.
3	Все панги	1	Маджонг на руке с 4-мя пангами или конгами.
4	Золотое ожидание	1	Маджонг при ожидании единственной кости с 4-мя объявленными пангами или конгами (включая закрытые конги). Плюс 1 фан за «Все панги».
5	Полное изобилие	2	Маджонг на руке из костей одной масти.
6	Семь пар	2	Маджонг на руке с семью парами. 4 одинаковые кости засчитываются как 2 пары (плюс 1 фан за «Четвёрку»).
7	Выигрыш на замене	1	Объявление маджонга на замещающей кости после объявления конга (считается как выигрыш со стены).
8	Наброс после конга	1	Объявление маджонга на кости, которую другой игрок сносит сразу же после объявления конга (стоимость конга должна быть возвращена).
9	Ограбление конга	1	Объявление маджонга на кости, которую другой игрок добавляет к объявленному пангу до конга (конг не засчитывается).
10	Морское дно	1	Объявление маджонга на последнюю кость со стены или на последний снос.

Таблица стоимости руки в зависимости от суммы фанов.

Фанов итого	0	1	2	3 и более
Стоимость руки (очки)	1	2	4	8

- 1) Для подсчёта стоимости руки при объявленном маджонге суммируют фаны по всем применимым к данной руке ценным комбинациям.
- 2) Для стоимости руки без «Ху» в ожидании подсчитывается **максимальная** стоимость возможной руки, при различных вариантах победной кости.

Комментарий: Как показал анализ всех ценных комбинаций, только три из них могут принести дополнительные фаны при оптимальном выборе победной кости: «Четвёрка», «Все панги», «Семь пар».

Примеры: Для простоты рассмотрим одномастные руки или фрагменты рук. Так, например, 2223477 ожидает на кости 2, 5 и 7, из них 2 позволяет учесть «Четвёрку». Рука 1112223336777 ожидает на 5, 6 и 8, из них 6 приводит к руке на пангах, позволяя учесть «Все панги». Рука 1122334467788 ожидает на 6 и 9, из них 6 позволяет учесть «Семь пар».

- 3) Стоимость руки находится по таблице.

Комментарий: Обратите внимание на ограничение стоимости руки 8-ю очками. Если бы этого ограничения не было, то одна рука с большим числом фанов могла бы решить исход игры в сдаче или даже турнире.

8. Начисление и выплата очков при объявлении маджонга

- 1) Объявление маджонга со сноса: выигравший игрок (или каждый выигравший игрок при множественном объявлении маджонга) получает стоимость руки со снесшего победную кость игрока.
- 2) Объявление маджонга со стены: выигравший получает (стоимость руки + 1 очко) с каждого игрока, кто ещё не объявил маджонг.

9. Начисление и выплата очков при разобранной стене

- 1) После разбора всех костей стены у каждого игрока без «Ху» может быть три состояния: в ожидании, без ожидания и запрещённая масть в руке (засчитывается как без ожидания).
- 2) Рука с запрещённой мастью получает штраф в 48 очков. Другие игроки за это очков не получают.
- 3) Каждый игрок без «Ху» без ожидания выплачивает каждому игроку без «Ху» в ожидании теоретический максимум стоимости руки (см. п.7.2).

В таблице ниже систематизирована информация из п.8 и п.9 по начислениям и выплатам очков при объявлении маджонга и при разобранной стене.

Когда выплата по «Ху»	Очков	Кто платит	Кто получает выплаты
Объявление «Ху» на снесённой кости	Стоимость руки	Снесший игрок	Каждый объявивший «Ху» на снесённой кости игрок
Объявление «Ху» на кости со стены	Стоимость руки + 1	Каждый игрок без «Ху»	Игрок, объявивший «Ху» на кости со стены
2 и более игрока без «Ху» при разобранной стене	Максимальная стоимость руки для костей ожидания	Каждый игрок без «Ху» без ожидания	Каждый игрок без «Ху» в ожидании

10. Начисление и выплата очков при объявлении конгов

- 1) Закрытый конг: объявивший получает по 2 очка с каждого игрока, кто ещё не объявил маджонг.
- 2) Открытый конг: объявивший получает 2 очка со снесшего кость в конг игрока.
- 3) Дополненный конг: объявивший получает по 1 очку с каждого игрока, кто ещё не объявил маджонг (но только в случае немедленного объявления конга при получении четвёртой кости со стены).
- 4) Если дополненный конг был ограблен, то очки за его объявление не начисляются.
- 5) Если объявивший конг игрок набрасывает в маджонг сразу же после объявления конга, стоимость очков за конг (за последний, если конгов было объявлено за ход несколько) возвращается.
- 6) Если при окончании костей стены игрок без «Ху» без ожидания, стоимость всех его конгов возвращается.

В таблице ниже систематизирована информация по начислениям и выплатам очков при объявлении конгов.

Когда выплата за конги	Очков	Кто платит	Кто получает выплаты
Объявлен закрытый конг	2	Каждый игрок без «Ху»	Игрок, объявивший конг
Объявлен открытый конг на снесённой кости	2	Снесший игрок	Игрок, объявивший конг
Объявлен дополненный конг на взятой со стены кости	1	Каждый игрок без «Ху»	Игрок, объявивший конг
Объявлен дополненный конг на кости, взятой из руки	0	Нет	Нет

11. Штрафы

- 1) Игрок, объявивший ложный маджонг, т.е., маджонг не имеющий разрешённой Правилами структуры, обязан выплатить по 8 очков *каждому* игроку, который находился в игре без объявленного маджонга после объявления ложного маджонга нарушившим игроком. Кроме того, должны быть возвращены все выплаты за конги, объявленные нарушившим игроком.

Примеры: Если ложный маджонг был объявлен первым в сдаче, то после его объявления в игре остались три игрока, поэтому суммарный штраф 24 очка, по 8 очков трём игрокам. Если ложный маджонг был объявлен на сносе двумя игроками и после того, как в сдаче уже был объявлен первый маджонг, то после объявления ложного маджонга в игре остался только один игрок, штраф 8 очков.

Комментарий: Столь строгий штраф в 8 очков каждому игроку является компенсацией другим игрокам за невозможность получить очки за объявленные конги и маджонг с вышедшего из игры игрока.

- 2) При объявленном сете из костей запрещённой масти игрок всегда получает штраф в 48 очков (даже в случаях когда три других игрока объявили маджонг или сдача завершилась досрочно).