



1. Комплект для игры и общие правила

- 1) 108 костей: все 3 масти по 36 костей, нет Драконов, Ветров, Цветов, Сезонов;
- 2) Стена формируется 14 – дилер (Восток), 13 (Юг), 14 (Запад), 13 (Север) костей в ряд, 2 слоя;
- 3) Два кубика бросаются один раз; сумма определяет игрока, чью стену будут разбивать; минимальное значение из двух определяют место разлома стены.

Пример: выпали значения 4 и 2, сумма = 6 – Юг, минимальное = 2 – место разлома южной стены.

2. Объявления

- 1) Нельзя объявлять чоу;
- 2) Можно объявлять панг, конг и маджонг (Ху).

Комментарий: чоу объявлять нельзя, однако, рука вполне может содержать чоу.

3. Выигрыш

- 1) Есть два типа структуры выигрышной руки: обычная рука (4 сета чоу, пангов, конгов и пара) и семь пар;
- 2) В выигрышной руке не должно быть одной масти;
- 3) Разрешено множественное объявление маджонга на одном сносе;
- 4) 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 другую стоимость).

4. Конец раздачи

- 1) После выигрыша одного из игроков остальные продолжают играть;
- 2) Раздача заканчивается, когда три игрока объявили маджонг, или стена закончилась.

5. Выбор отсутствующей масти

- 1) Отсутствующая масть должна быть выбрана немедленно после разбора стены;
- 2) Для индикации отсутствующей масти в завершённой руке игроки перед началом сдачи отделяют одну кость из своей руки (14 костей у дилера, 13 у остальных), откладывая её «лицом вниз», определяя свой первый снос.
Комментарий: в случае стартовой руки из двух (или одной) мастей игрок вызывает судью, который даёт карточку с указанием масти, которая также откладывается «лицом вниз».
- 3) Для первого сноса игрок обязан использовать выбранную кость, которую переворачивает «лицом вверх», объявляя отсутствующую масть; в случае карточки карточка переворачивается, любая кость может быть снесена;
- 4) Игрок не может сбрасывать кости другой масти, пока у него в руке есть кости «отсутствующей» масти (штраф 8 очков, если нарушение будет зафиксировано).

6. Смена дилера

- 1) Первый выигравший становится дилером в следующей сдаче;
- 2) Если первых выигравших несколько, набросивший будет дилером;
- 3) Если выигравших нет, дилер не меняется.

7. Подсчёт очков

- 1) Подсчёт очков происходит: когда объявляется конг, когда объявляется маджонг, когда закончилась стена;
- 2) Выигравший не участвует в дальнейших подсчётах очков после своего выигрыша.

Комментарий: После объявления маджонга первым из игроков его рука фиксируется (технически – путём переворачивания "стоящих" костей руки "лицом вниз" с указанием снесённой кости "лицом вверх" в случае маджонга со сноса или с победной костью "лицом вниз" в случае выигрыша

со стены). Данный игрок не участвует в дальнейшей игре и подсчёте очков по объявлениям, произошедшим после объявления им маджонга.

8. Подсчёт при конге

- 1) Открытый конг: объявивший получает 2 очка со сбросившего кость;
- 2) Дополненный конг: объявивший получает по 1 очку с каждого игрока, кто не выиграл (но только в случае немедленного объявления конга при получении четвёртой кости со стены);
- 3) Закрытый конг: объявивший получает по 2 очка с каждого игрока, кто не выиграл;
- 4) Если объявивший конг игрок набрасывает в маджонг сразу после конга, стоимость очков за конг возвращается;
- 5) Если при окончании стены игрок не в ожидании (не темпай), стоимость всех его конгов возвращается.

Комментарий: при любом виде конга игрок берёт кость на замену с того же конца стены, с которого берутся и обычные кости (не так, как в других правилах маджонга). Закрытый конг показывается.

9. Подсчёт при выигрыше (маджонге)

- 1) Базовая стоимость руки при выигрыше равна 1 очку;
- 2) Базовая стоимость руки удваивается по количеству фанов = $2^{\text{количество фанов}}$;
- 3) Стоимость за фаны лимитирована: рука в 3 или 4 фана стоит 8 очков, 5 и более фанов – 16 очков;
- 4) Выигрыш со сноса: выигравший получает стоимость руки со снёсшего;
- 5) Выигрыш со стены: выигравший получает (стоимость руки + 1 очко) с каждого, кто ещё не выиграл.

10. Таблица фанов (удвоений)

№	Название	Стоимость	Комментарий
1	Четвёрка	1 фан за каждую	4 одинаковые кости, не важно в виде конга или врозь.
2	Все панги	1 фан	Выигрыш с 4-мя пангами или конгами.
3	Золотое ожидание	1 фан	Выигрыш на ожидание единственной кости с 4-мя объявленными пангами или конгами (включая закрытые конги). Совместимо со всеми пангами (1 фан).
4	Полное изобилие	2 фана	Выигрышная рука состоит полностью из костей одной масти.
5	Семь пар	2 фана	Выигрыш взакрытую с семью парами. 4 одинаковые кости можно считать как 2 пары (плюс 1 фан за Четвёрку).
6	Выигрыш после конга	1 фан	Выигрыш на замещающей кости после конга (считается как выигрыш со стены).
7	Наброс после конга	1 фан	Выигрыш на кости, которую оппонент сбрасывает сразу после объявления конга (стоимость конга должна быть возвращена).
8	Ограбление конга	1 фан	Выигрыш на кости, которую оппонент добавляет к объявленному пангу до конга (конг не считается).
9	Морское дно	1 фан	Выигрыш на последнюю кость со стены или на последний сброс.

11. Подсчёт очков при окончании стены

- 1) При окончании стены у игрока, который не выиграл, может быть три состояния: ожидание (темпай), нет ожидания и Поросёнок [flower pig] (запрещённая масть в руке);
- 2) Поросёнок получает штраф - 16 очков. Оппоненты за это очков не получают;
- 3) Игрок без ожидания платит каждому игроку в ожидании теоретический максимум выигрыша;
- 4) Если все игроки, кто не выиграл, в одинаковом состоянии, очки не начисляются (кроме состояния Поросёнок, в этом случае штраф).