

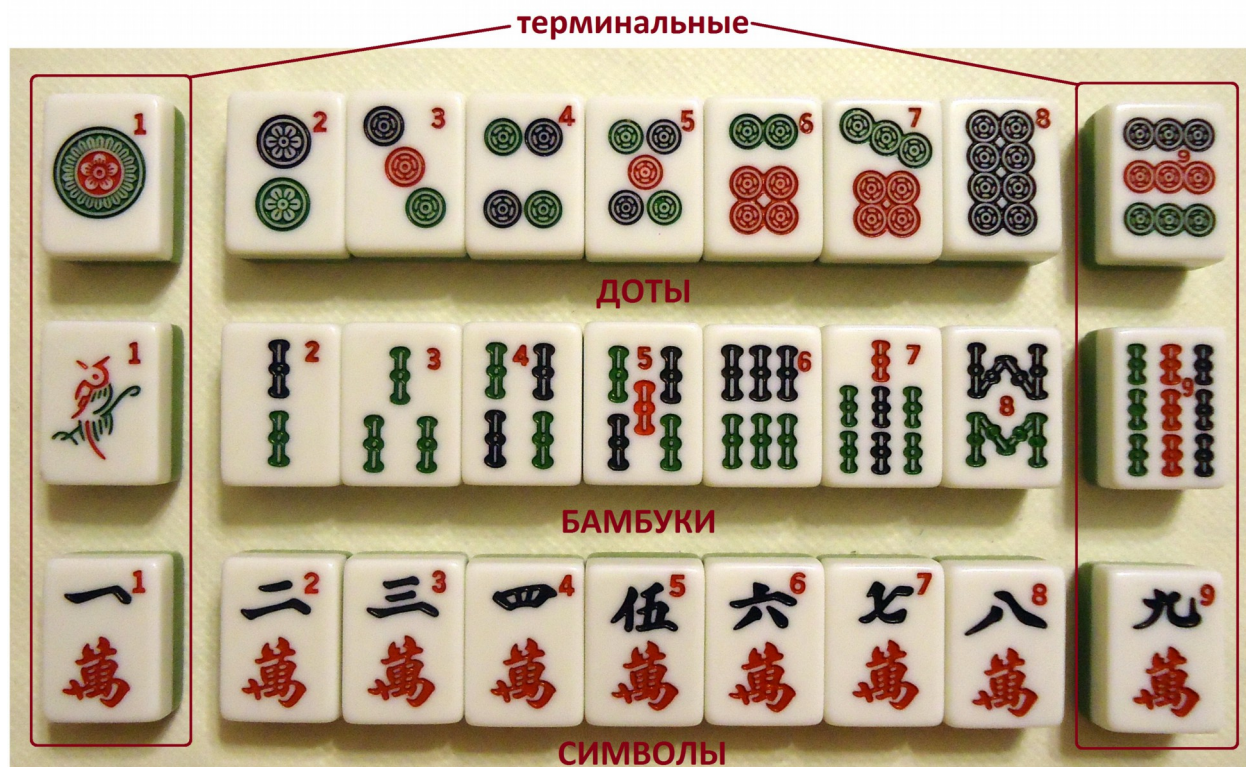
ПРАВИЛА КИТАЙСКОГО КЛАССИЧЕСКОГО МАДЖОНГА

by Njuse4ka



РАЗНООБРАЗИЕ КОСТЕЙ

В китайском классическом маджонге 136 костей. В целом они делятся на 2 типа: масти (цифры) и козыри (драконы и ветра). Мастей 3 штуки: доты, бамбуки и символы. Каждая масть состоит из цифр от 1 до 9. Крайние кости (1 и 9) называются терминальными. Козыри — это драконы (красный, белый и зелёный) и ветра (восток, юг, запад и север). Каждой кости по 4 одинаковых штуки, поэтому костей так много.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Партия длится 4 раунда (Восточный, Южный, Западный, Северный). В каждом раунде 4 раздачи (кона). То есть всего играется 16 раздач. Раздача может переигрываться, если сыграна вничью.

Цель каждого игрока в каждой раздаче собрать маджонг — любые четыре сета и пару одинаковых костей.

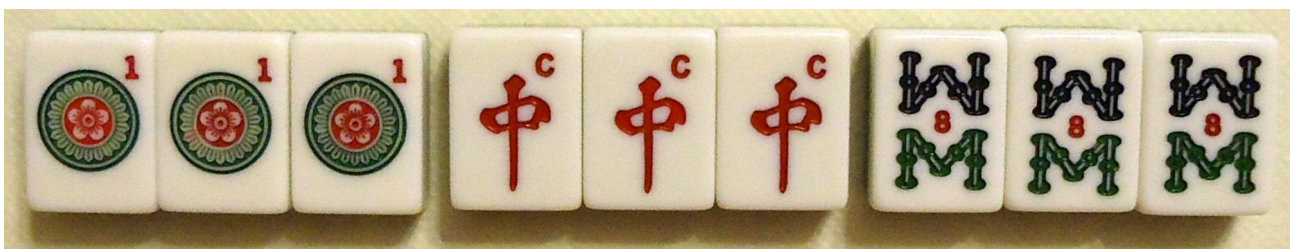


Варианты сетов: чоу, панг и конг.

Чоу — ряд (последовательность) костей одной масти. Чоу может состоять только из трех костей. Чоу может быть только на мастях (цифрах). Чоу не может состоять из разных мастей. Чоу не может быть на драконах или ветрах.



Панг — три идентичных кости. Абсолютно идентичных кости. Панг состоит только из трёх костей. Панг может быть собран как на мастях, так и на козырях.



Конг — четыре идентичных кости. Абсолютно идентичных кости :). Конг состоит только из четырёх костей. Конг может быть собран как на мастях, так и на козырях.

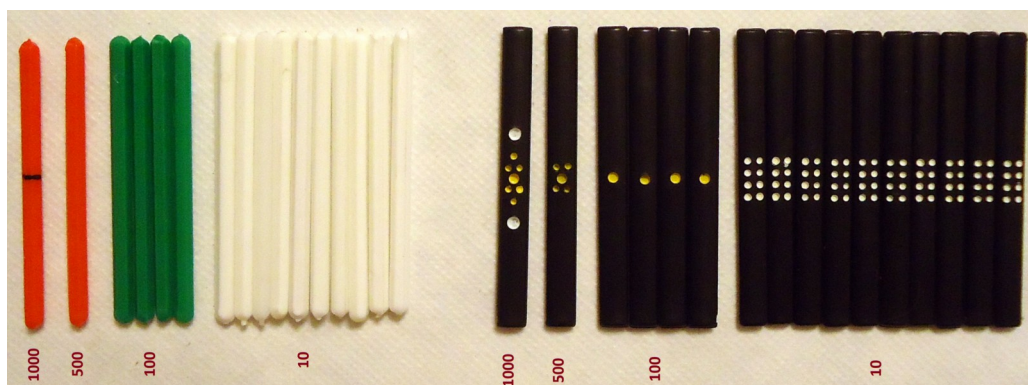


Всё. Больше вариантов сетов нет. Любые четыре сочетания из этих сетов и пара идентичных костей дают маджонг. Маджонг состоит минимум из 14 костей (4 сета по 3 кости и пара). Если в вашем маджонге будут конги (4 одинаковых), то костей в собранном маджонге будет больше.

Напомню: вы играете 16 раздач. В каждой отдельной раздаче ваша цель быстрее других собрать маджонг — четыре сета и пару. Для ускорения игры можете играть 8 раздач по 2 раздачи в каждом раунде.

НАЧАЛО РАЗДАЧИ

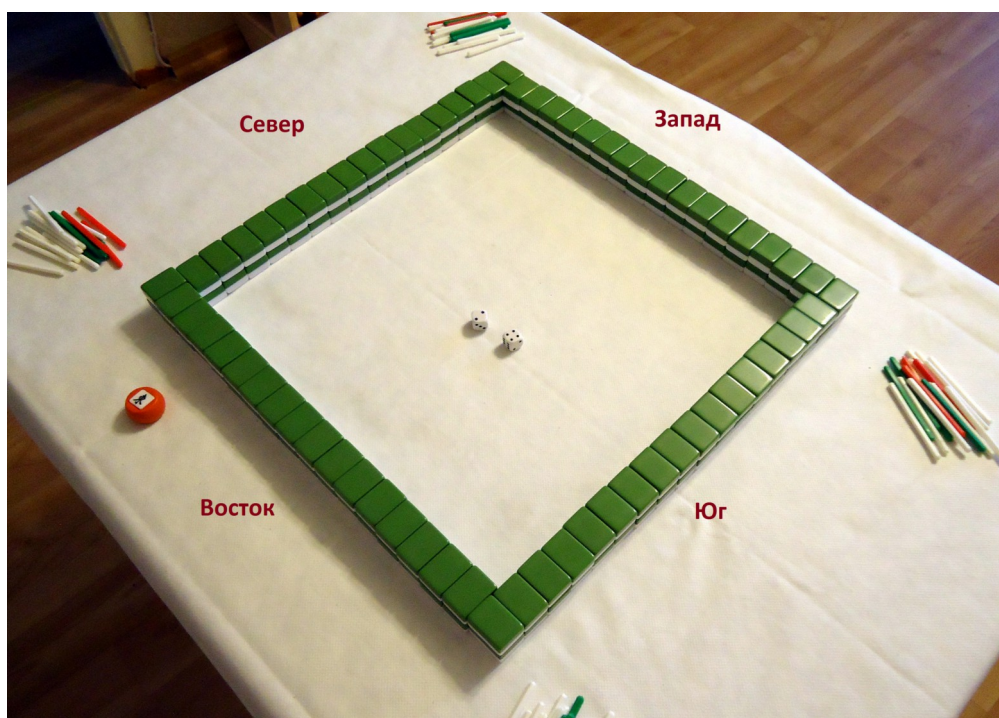
В начале игры раздайте всем игрокам по 2000 очков. Для этого можно использовать специальные игровые палочки, а можно приспособить обычные счётные палочки из канцелярского магазина. Для игры без разницы, но первый вариант более аутентичен :). Назначьте палочкам номинал. Рекомендую: 1 шт — 1000 очков, 1 шт — 500 очков, 4 шт — 100 очков, 10 шт — 10 очков.



Маджонг — это игра строго для четырёх игроков. Существующие варианты игры для трёх игроков страдают дисбалансом.

В начале каждой раздачи переверните кости лицом вниз, тщательно перемешайте и соберите стену. Каждый игрок строит свою часть стены: 17 костей в 2 этажа. Составьте из четырёх участков стены квадрат. Броском двух d6 определите, кто из игроков какой ветер. У кого больше, тот Восток. Справа от Востока сидит Юг, напротив Востока — Запад, слева — Север. Восток — дилер, он начинает ходить.

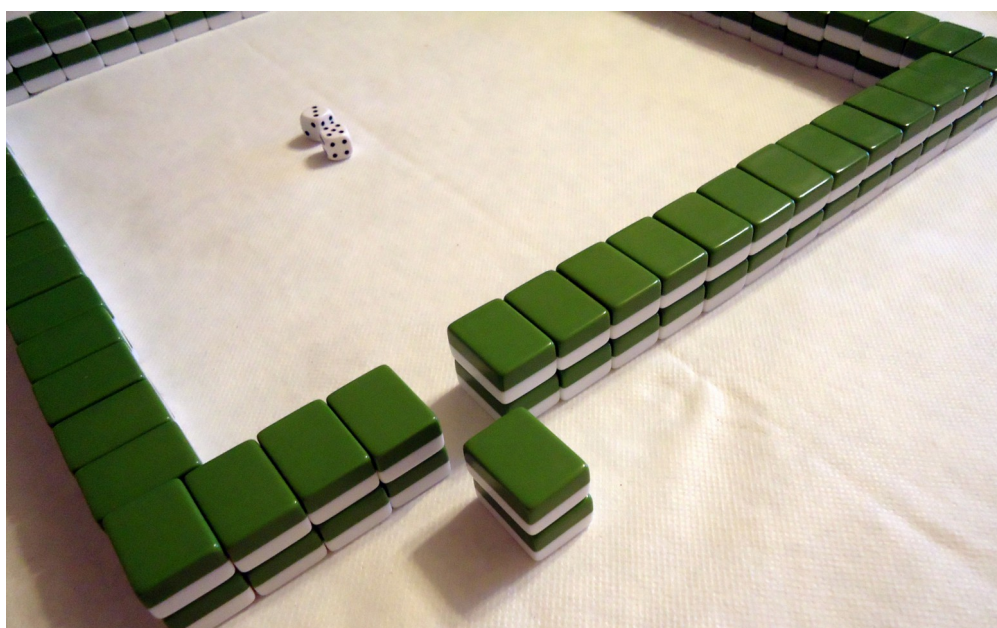


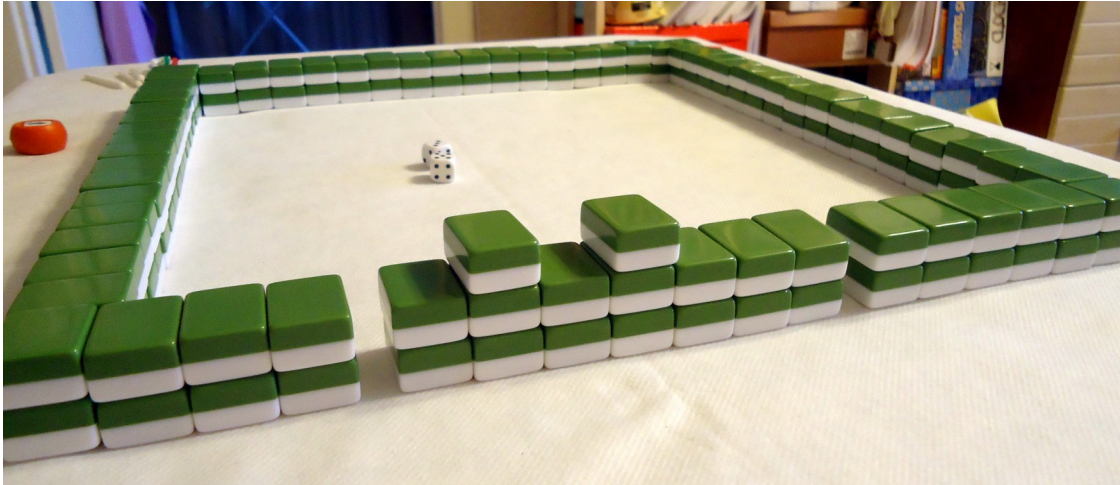


В начале следующей раздачи, если Восток проиграл в этой, ветра перемещаются против часовой стрелки. Юг становится Востоком и т. д.

Все действия в маджонге осуществляются против часовой стрелки.

Восток кидает два d6 и определяет в какой стене будет разрыв. На рисунке (см. выше) мы будем рушить стену игрока — Юга. Юг бросает кости и приплюсовывает свой результат к результату Востока. Юг отсчитывает на своей стене справа — налево столбики согласно сумме двух бросков (Востока и своего). Вынимает следующие две кости после отсчитанных и кладет их справа от разрыва, как показано на рисунке. Это свободные кости. Последние 7 столбиков обозначаются как «мёртвая стена». Эти кости ни при каких условиях не будут взяты в течение партии.





Игроки разбирают стену и формируют стартовые руки. Начиная с Востока, по очереди против часовой стрелки каждый берёт по 4 кости, пока у каждого не станет по 12 костей. Затем все берут ещё по одной кости. В руках у игроков по 13 костей. Кости ставятся вертикально в ряд, другим игрокам они не видны. Внутри руки кости расставляются по мастям, ветрам и драконам. Внутри масти кости ставятся по порядку. Одинаковые кости ставятся рядом друг с другом. Теперь игроки готовы начать первую раздачу Восточного раунда.

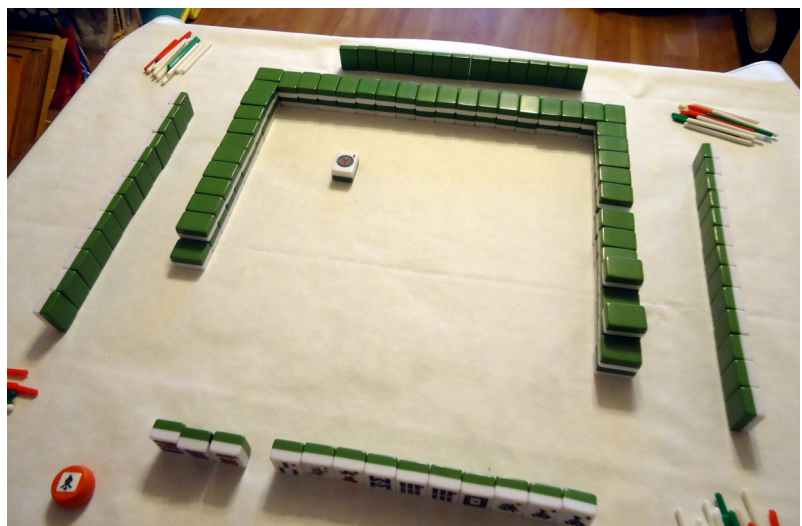
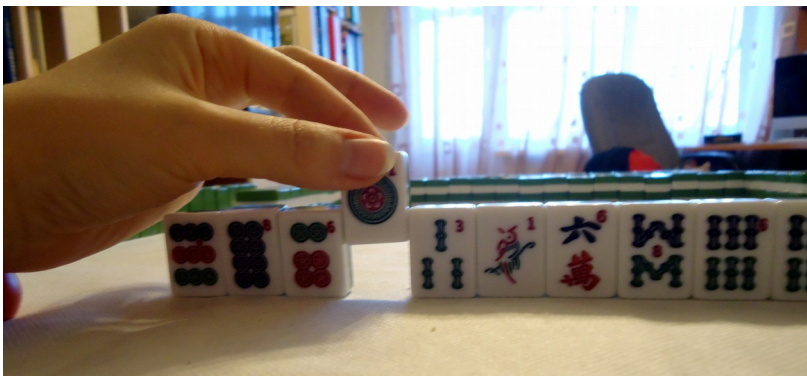
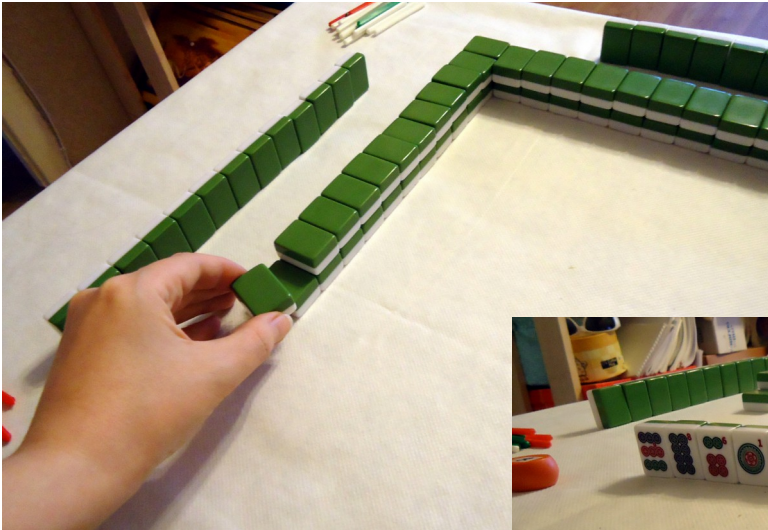


ХОД ИГРЫ

Восток начинает ходить.

В свой ход игрок берёт крайнюю кость с конца стены в руку, а потом сбрасывает одну из своих костей на кон (в дискард).

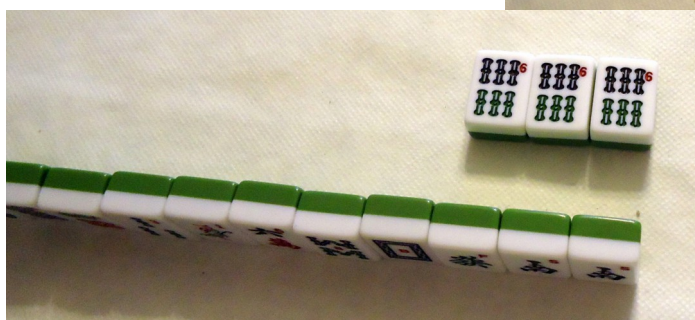
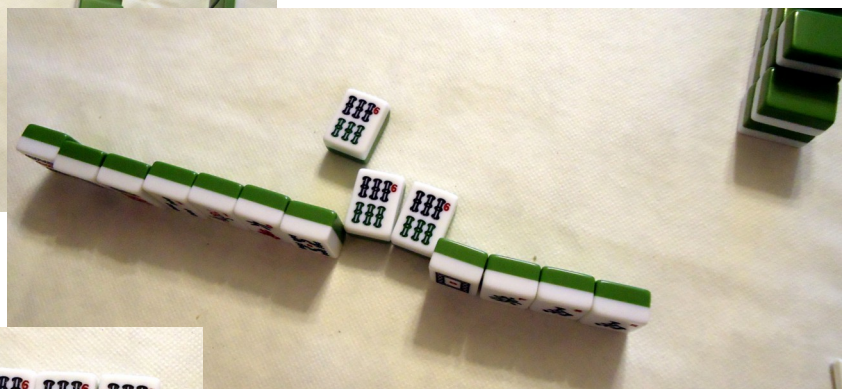
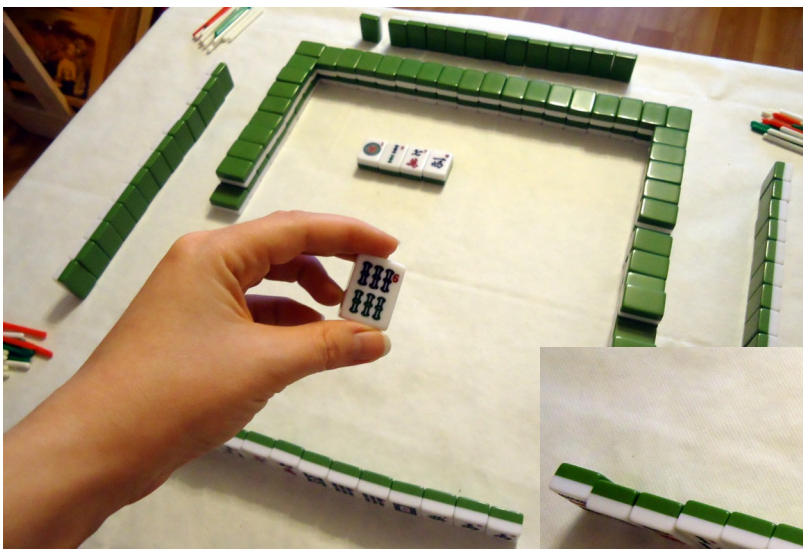
Дискард формируется в центре стола по 6 костей в ряд. Затем начинает ходить следующий против часовой стрелки игрок (после Востока - Юг). Он также берёт крайнюю кость со стены в руку к другим своим костям, а затем сбрасывает на кон любую из имеющихся 14-ти костей.



В тот момент, когда кость сброшена, другой игрок может взять эту кость, строго соблюдая следующие правила:

- Игрок может взять кость только в тот момент, когда она сброшена, когда следующий по ходу игры игрок не начал ходить, то есть ещё не взял кость со стены в свой ход.

- Игрок может взять кость только в том случае, если он с ней и с костями из своей руки может составить один из сетов (чоу, панг или конг). Игрок берёт из дискарда кость, добавляет к ней кости из своей руки и выкладывает комбинацию перед собой в открытую. Это открытая комбинация. Сеты, собранные в руке, являются закрытыми. Закрытые сеты не надо выкладывать перед собой, они стоят в закрытую в руке.



- Игрок может взять кость для составления чоу, только если он сидит следующим по ходу игры от сбросившего (Юг может взять, если сбросил Восток, и т. д.).

- Если два игрока претендуют на то, чтобы взять одну и ту же кость, то действуют следующие правила:

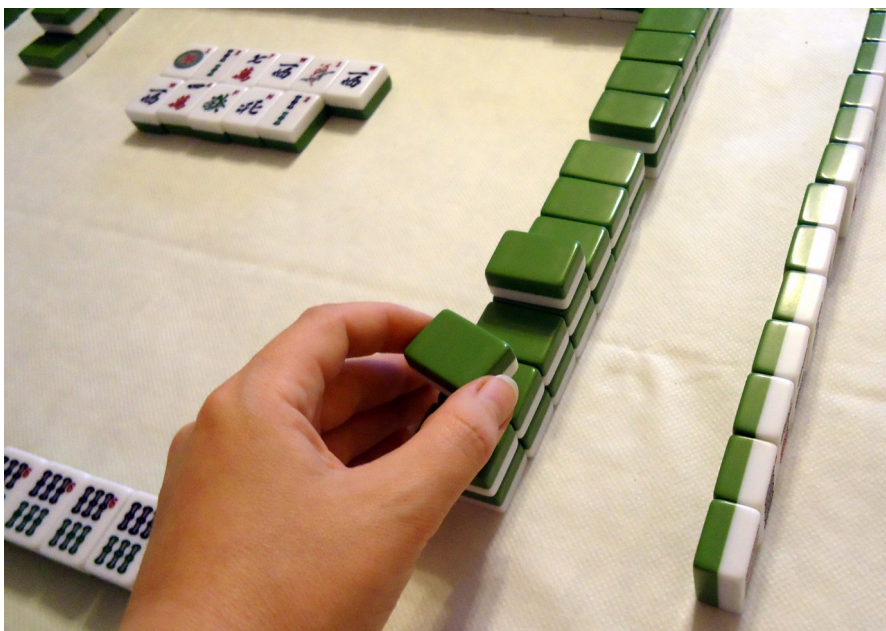
- игрок, берущий кость на панг или конг, имеет преимущество перед игроком, берущим кость на чоу.

- игрок, берущий кость на маджонг (на выигрыш) имеет преимущество перед всеми другими игроками.

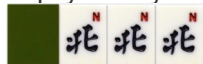
- если двум игрокам сброшенная кость нужна на маджонг, то выигрывает раздачу тот игрок, который против часовой стрелки сидит дальше от сбросившего.

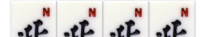
Если игрок собрал открытое чоу или открытый панг, то он сбрасывает одну кость на кон. И начинает ходить тот игрок, который сидит следующим против часовой стрелки за сбросившим. Таким образом, ход раздачи может нарушаться, и кто-то может пропустить ход.

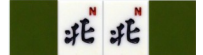
Если игрок собрал конг (четыре одинаковых кости), то он берет в руку одну из свободных костей (лежат сверху на мертвой стене), а затем сбрасывает одну из костей на кон. Когда обе свободные кости будут использованы, они восстанавливаются с конца стены, укорачивая её.



Есть 3 способа собрать конг (рядом — как обозначается конг в каждом из вариантов):

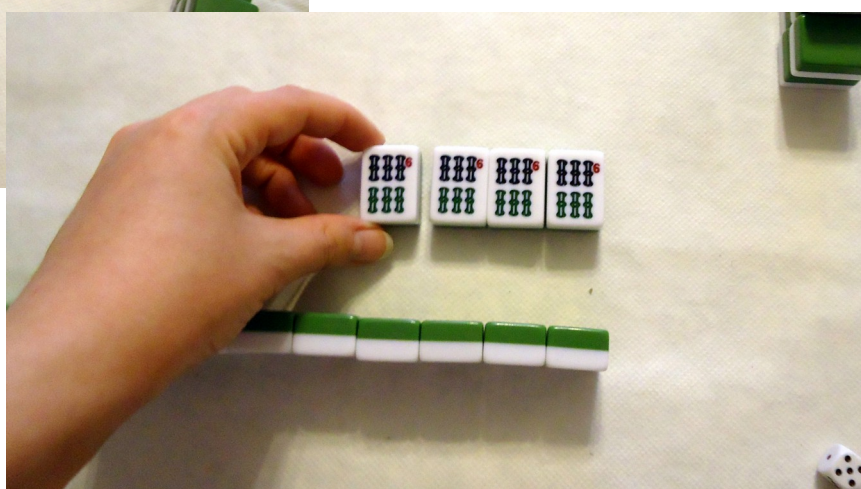
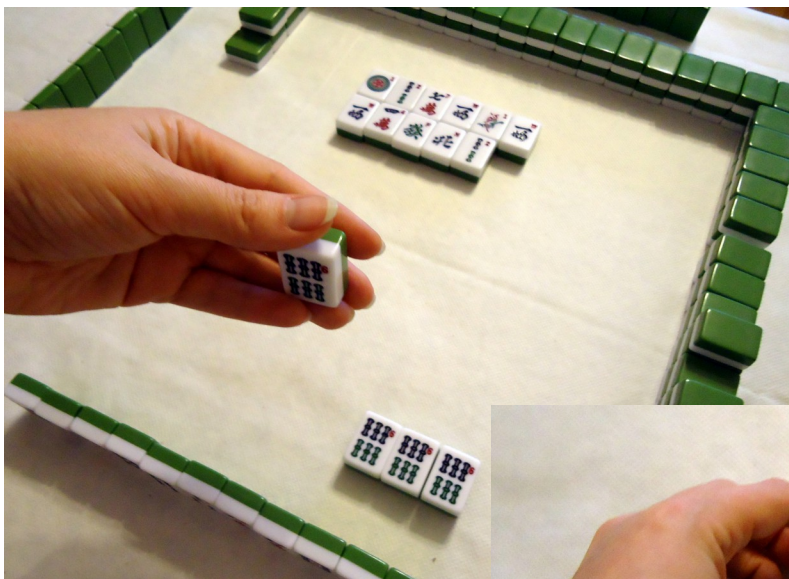
1) В руке у игрока уже есть закрытый панг. Другой игрок в свой ход сбрасывает четвертую такую же кость. Первый игрок берёт эту кость и выкладывает открытый конг перед собой. 

2) Игрок в предыдущие ходы собрал открытый панг. В свой ход этот игрок берёт со стены четвертую такую же кость. Он прикладывает эту кость к своему открытому пангу (апгрейдит панг до конга). Этот вариант сбора открытого конга показан на рисунках ниже. 

3) В руке игрока собран закрытый конг. Чтобы этот конг был засчитан в конце раздачи как конг, игрок должен объявить его. В свой ход игрок выкладывает его перед собой. Если игрок не объявит закрытый конг, то в конце раздачи он будет засчитан как закрытый панг. 

Обратите внимание: вы не обязаны собирать, объявлять комбинации или апгрейдить панги до конгов, если по какой-то причине вы этого не хотите.

Помните: после сбора или объявления конга вам надо взять свободную кость себе в руку, а затем сбросить одну кость из руки на кон.



Конг, который проапгрейдили, (2 вариант) может быть ограблен для завершения маджонга (для выигрыша). О выигрыше и ограблении ниже.

ВЫИГРЫШ

Игрок, которому не хватает одной кости для завершения маджонга, должен объявить просящую руку. Игрок, не объявивший просящую руку, не имеет права собрать маджонг (объявить выигрыш).

Игроку для завершения маджонга может подходить несколько разных костей. Это называется «ожидание». Т. е. у игрока может быть одно, два или более ожиданий на выигрыш. Любая из подходящих костей позволит завершить маджонг и выиграть раздачу. На рисунке ниже показана просящая рука, в которой есть 2 ожидания: 9 и 6 символов.



Игрок может выиграть, взяв подходящую кость, сброшенную другим игроком на кон (в дискард), а может сам в свой ход взять выигрышный тайл со стены. В этот момент игрок говорит «маджонг» и выигрывает раздачу.

Игрок может ограбить прокачанный из панга конг, если этот тайл является для него выигрышным. Тогда в свой ход, игрок вместо того, чтобы взять кость со стены, берёт её из конга другого игрока и объявляет выигрыш. Можно ограбить только конг, собранный с помощью апгрейда открытого панга, и только с целью выиграть раздачу.

Если стена закончилась, и осталась только мертвая стена, а никто не успел собрать маджонг, то раздача считается несыгранной. Это ничья. Вы можете переиграть раздачу или не переигрывать её.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Каждый из 4-х игроков подсчитывает по таблице стоимость своей руки. У каждого варианта сета есть своя стоимость.

Запомните: закрытые сеты стоят в два раза дороже, чем открытые. Панги и конги на драконах, ветрах и терминальных костях (1 и 9) стоят в два раза дороже, чем панги и конги на остальных мастях (от 2 до 8). Чоу ничего не стоят, они стоят «0». Пара драконов, своего ветра или ветра раунда будет стоить 2 очка.

По таблице определите стоимость каждого сета, который входит в вашу руку. Даже если вы не выиграли, сложите стоимость всех сетов, которые успели собрать к концу раздачи.

Если вы выиграли, то добавьте себе 20 очков за выигрыш. Остальные нюансы смотрите в таблице.

Удвойте полученное количество очков, если ваша рука соответствует каким-то условиям, при которых очки можно удвоить. Обратите внимание: есть также удвоения для тех, кто не собрал маджонг. Если удвоений несколько, то они перемножаются. Если три удвоения, то стоимость своей руки вы умножаете на $2 \times 2 \times 2 = 8$.

Если у вас в руке лимитированная комбинация, то стоимость отдельных сетов не подсчитывается. Лимит сложно собрать, он стоит заранее установленное максимальное количество очков. Например, 500. Обычная рука ни при каких условиях не может стоить больше лимита, даже если это очень дорогая рука с кучей удвоений.

После того, как каждый подсчитал стоимость своей руки, округлите полученное значение до десятков вверх.

Каждый из проигравших отдельно платит победителю полную стоимость его руки. Затем проигравшие рассчитываются между собой. Каждый рассчитывается с двумя другими по отдельности. Тот у кого меньше очков платит тому, у кого больше очков, разницу.

Обратите внимание: при всех взаиморасчётах игрок-Восток получает или платит в два раза больше положенного. Если Восток выиграл, то с каждого проигравшего игрока он получит в два раза больше, чем стоимость его руки. Если Восток проиграл, то он платит победителю стоимость его руки, помноженную на 2.

Если Восток выиграл, то он остаётся Востоком. В противном случае ветра перемещаются, Востоком становится Юг, Югом становится Запад и т. д.

Чоу – 0
Пара своих ветров – 2
Пара ветров раунда – 2
Пара драконов – 2
Цветок/сезон - 4
Панг на мастях (кроме 1, 9) – открытый - 2, закрытый – 4
Панг терминальных (1, 9) – открытый – 4, закрытый - 8
Панг ветров – открытый – 4, закрытый – 8
Панг драконов – открытый – 4, закрытый – 8
Конг на мастях (кроме 1, 9) – открытый – 8, закрытый – 16
Конг терминальных (1, 9) – открытый – 16, закрытый – 32
Конг ветров – открытый – 16, закрытый – 32
Конг драконов – открытый – 16, закрытый – 32
За выигрыш – 20
Кость на выигрыш взята со стены – 2
Последняя кость единственно возможная - 2
(пара к одиночной кости, или завершение последовательности в середине, или завершение последовательности, открытой только с одного конца)
УДВОЕНИЯ (для всех)
Панг или конг драконов – x2
Панг или конг своих ветров – x2
Панг или конг ветров раунда – x2
Чистая масть (с драконами и ветрами) – x2
Чистая масть (без драконов и ветров) – x8
Цветок/сезон свой или раунда (Восток-1, Юг-2...) – x2

Обратите внимание! В наборах всегда присутствуют цветы и сезоны — это дополнительные кости, их 8 штук. Вы можете также использовать их в игре. В этом случае при строительстве каждая часть стены увеличится на один столбик (будет не 17, а 18 столбиков). Если в течение игры вы берете цветок или сезон со стены, то сразу выкладываете его рядом с собранными комбинациями и берите свободную кость. Затем сбрасывайте любую из костей с руки. Цветы и сезоны не участвуют в сборе маджонга (это бонусы), но в конце раздачи каждый принесут по 4 очка, а также могут дать удвоение очков.

Обратите внимание! Если один и тот же ветер является вашим ветром и ветром раунда одновременно, то вы получите за пару таких ветров 2 раза по 2 очка (всего 4), а также удвоите свои очки 2 раза (всего x4), если в вашей руке в конце раздачи будет панг/конг из этих ветров.

УДВОЕНИЯ (для выигравшего)

Только панги – х2

Нет очков (мизер) – х2

Маджонг собран на свободной кости – х2

Маджонг собран на последней кости перед мертвой стеной – х2

Совершено ограбление конга – х2

Три группы и пара ветров – х4

Две группы и пара драконов – х2

Терминальные и благородные в каждой комбинации, включая пару – х2

Полностью закрытая рука – х2

Два или три конга – х2

Маджонг на кости, очевидно последней из 4-х в своем роде – х2

Прозящая рука на первой раздаче – х2

При наличии нескольких удвоений они умножаются.

Лимитированная комбинация - 500

Найденное сокровище: нет чоу, все кости одной масти, все комбинации закрытые

Свита императора: маджонг на ветрах и драконах

Головы и хвосты: маджонг на терминальных (1-цах и 9-ках)

Императорский нефрит: все панги (конги) и пара зеленые (бамбуки 2, 3, 4, 6, 8 и зеленые драконы)

Небесные близнецы: семь пар драконов и ветров или семь пар одной масти

Трое великих ученых: панги (конги) всех драконов и панг (конг) и пара одной масти

Четыре наслаждения вошли в твою дверь: панги (конги) всех ветров и пара

Четыре по четыре: четыре конга и пара

Тринадцать чудес Света: 13 разных костей: 1-цы, 9-ки всех мастей, по одному драконов и ветров, последняя - пара к любой из них

Достать луну со дна моря: маджонг на последней кости перед мертвой стеной и это 1-ца дотов

Вырастить виноград на плоской крыше: маджонг на свободной кости и это 5-ка дотов