

Риичи



Правила японского маджонга



Введение

Риичи (современный японский маджонг) появился в нескольких европейских странах независимо друг от друга, и по этой причине существуют небольшие различия в правилах игры в разных частях континента. В ходе подготовки к первому Чемпионату Европы по Риичи в 2008 году возникла необходимость стандартизировать правила игры в риичи в рамках Европейской Ассоциации Маджонга.

Эта брошюра описывает стандартные правила игры в риичи Европейской Ассоциации Маджонга. Вы выражаем благодарность Сджефу Стрику, Дженн Барр и Бенжамину Боасу за их бесценные советы и большую помощь в разъяснении различий в правилах и практике игры.

Некоторые из правил, получивших распространение в Европе, отличаются от применяемых в Японии, в особенности в следующих трех аспектах: 1. Все Простые могут быть объявлены только для закрытой руки. 2. Когда на столе находятся пять счетчиков, возникает требование о минимуме в размере двух яку. 3. Разрешается сыграть кость для объявления чи и снести идентичную кость из руки.

Тина Кристенсен

Европейская Ассоциация Маджонга

14 мая 2008

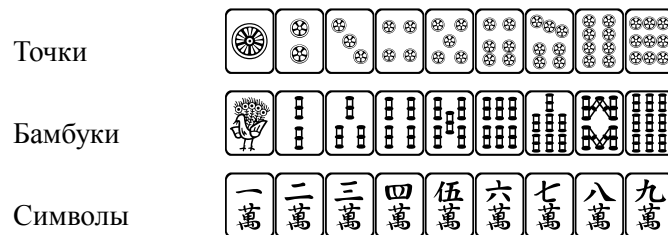
<http://mahjong-europe.org/>

1 Кости

Ниже представлены 34 основные кости маджонга. Полный набор костей маджонга включает по четыре идентичные кости каждой из изображенных здесь костей.

1.1 Три масти

Есть три **масти** костей, в каждой масти кости пронумерованы от единицы до девяти:



На кости единицы бамбука часто изображается птица, внешний вид которой варьируется в зависимости от набора. Кости единиц и девяток называются **терминальными костями**.

Используются три **красные пятерки**, по одной в каждой масти:



1.2 Благородные

Кроме трех мастей, есть семь различных **благородных костей**: четыре ветра и три дракона. **Ветра** показаны в следующем порядке: восток-юг-запад-север. **Драконы** показаны в следующем порядке: красный-белый-зеленый. Внешний вид кости белого дракона может варьироваться в зависимости от набора, но, как правило, это либо кость без рисунка, либо кость с изображением голубой рамки.



1.3 Дополнительные кости

Набор для игры в маджонг состоит из 136 костей (по четыре кости каждой из вышеуказанных костей). Иногда набор для маджонга содержит также дополнительные кости - цветы, сезоны или джокеры, которые не используются для игры в риичи-маджонг.

1.4 Дополнительные предметы

Набор для игры в маджонг часто содержит указатели для обозначения **преимущественного ветра** и палочки для ведения счета, которые также используются для объявления риичи. В наборе также должны присутствовать как минимум две игральные кости.

2 Подготовка к игре

2.1 Ветер места

В маджонг играют четыре игрока, каждому из которых соответствует определенный ветер, называемый **ветром места**. Восточный ветер (Восток) — игрок, начинающий игру, Южный ветер (Юг) сидит справа от Востока, Западный ветер (Запад) сидит напротив Востока, и Северный ветер (Север) сидит слева от Востока. Обратите внимание, что расположение ветров против часовой стрелки восток-юг-запад-север не совпадает с направлениями, которые следуют из указания компаса.

В ходе полного круга игры каждый из игроков побывает в роли Востока как минимум два раза.

2.2 Преимущественный ветер

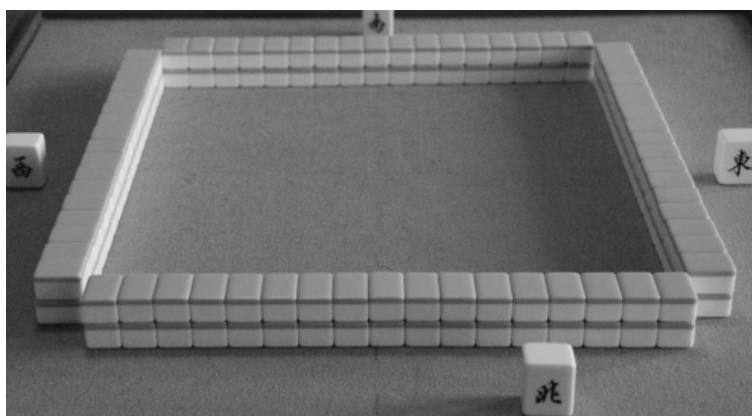
В начале игры восток является **преимущественным ветром**. Когда игрок, который начинал игру как Восток, становится Востоком снова (после того как все другие игроки сыграли хотя бы одну руку на Востоке, начинается южный раунд, и юг становится **преимущественным ветром**). На все время игры рядом с игроком, который начинает игру как Восток, должен быть помещен указатель ветра, и когда этот игрок вновь становится Востоком после завершения первого (восточного) раунда, указатель должен быть повернут так, чтобы указывать на новый преимущественный ветер — юг.

2.3 Рассадка за стол

Места игроков за столом определяется жребием, если она не predetermined турнирным расписанием.

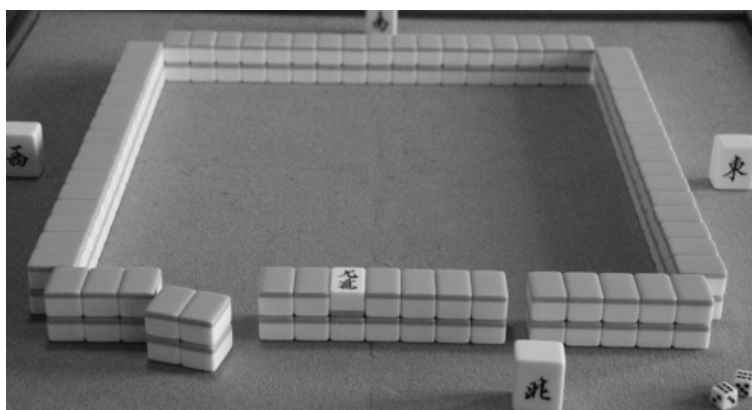
2.4 Построение стены

Кости тщательно перемешиваются. Каждый игрок выстраивает напротив себя стену из повернутых лицевой стороной вниз костей, семнадцать костей в длину, две — в высоту. Четыре стены сдвигаются вместе, чтобы образовался квадрат.



2.5 Разрыв стены

Восток бросает две игральные кости и отсчитывает это число по игрокам против часовой стрелки, начиная с себя. Определенный таким образом игрок делает разрыв в стене перед собой, **отсчитав справа то же количество костей**, которое было указано игральными костями. **После последней отсчитанной кости в стене делается разрыв**, для чего две секции стены отодвигаются немного в сторону. Если Восток выбросил игральными костями 12, Север разрывает стену как показано ниже:







































2.6 Мертвая стена

Семь стопок костей справа от разрыва составляют **мертвую стену**. Мертвая стена продолжается после угла, на следующей стене, если **достигнут конец стены**. После седьмой стопки костей две секции стены отодвигаются немного в сторону, чтобы установить мертвую стену отдельно от конца стены. Кости из мертвой стены не используются в игре, за исключением предоставления замещающих костей после кана.

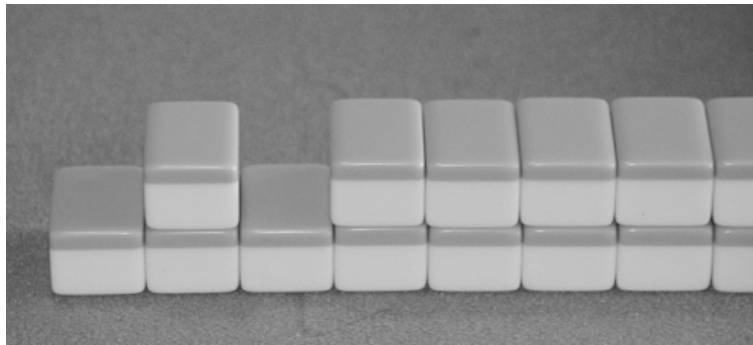
2.7 Указатель доры

Отсчитайте три кости по мертвой стене от первоначального разрыва в стене и **переверните верхнюю кость**, чтобы установить **указатель доры**. Эта кость указывает на то, какая кость является **дорой**. Если указатель доры это кость масти, дорой является следующая кость в той же масти, например, семерка бамбуков является дорой, если шестерка бамбуков — указатель доры. Если указатель доры — девятка, дорой является единица той же масти. Если указатель доры — дракон, дорой также является дракон с применением следующего порядка: красный указывает на белого, белый указывает на зеленого, зеленый указывает на красного. Для ветров, соответственно, применяется следующий порядок: восток-юг-запад-север-восток.

	является дорой, когда индикатор доры -								
	является дорой, когда индикатор доры -								
	является дорой, когда индикатор доры -								
	является дорой, когда индикатор доры -								

2.8 Раздача

Ирок, являющийся Востоком, берет первые четыре кости после первоначального разрыв в стене. Кости берутся по часовой стрелке, в то время как ход к игрокам переходит против часовой стрелки: Юг берет следующие четыре кости, Запад — следующие четыре, Север — следующие четыре и так далее пока все игроки не будут иметь по двенадцать костей. Восток продолжает, беря два кости: верхние кости из первой и третьей стопки в стене.¹ Юг, Запад и Север берут по одной кости по порядку. Восток теперь имеет стартовую руку с четырнадцатью костями, в то время как у других игроков тринадцать костей.



Каждый игрок расставляет свои кости прямо перед собой, так чтобы только он мог видеть их лицевую сторону. Игральные кости помещаются справа от Востока; таким образом всем игрокам всегда понятно какой игрок является Востоком.

¹ Это соответствует тому, как если бы Восток взял одну кость, подождал пока остальные игроки возьмут по одной кости каждый, и затем взял свою четырнадцатую кость.

3 Игра

Цель игры — собрать завершённую руку. Конечная цель игры — набрать как можно больше очков за счет выигранных рук. Не имеет значения, как много рук выиграл каждый игрок, победителя определяет сумма очков.

3.1 Стадии игры

Ход игрока начинается с взятия кости и заканчивается сносом кости. За один **круг** все игроки делают по одному ходу. Круг прерывается, если кость истребована на кан, пон или чи, либо если объявлен закрытый кан. Рука длится до тех пор, пока какой-либо игрок не завершит руку и выиграет, либо не случится ничья. В одном раунде все игроки по очереди оказываются Востоком. Полная игра состоит из двух раундов: восточный раунд и южный раунд.

3.2 Маджонг

Завершённая рука (маджонг) состоит из четырех комбинаций и пары. Комбинацией может быть чи, пон или кан. Дополнительно, завершённая рука должна иметь как минимум один **яку** (удвоение). Игроку, который является **фуриiten**, не разрешается выиграть со сноса.

Чи — это три последовательные кости одной масти. Чи не могут быть составлены из драконов или ветров. 8-9-1 в одной масти не являются чи. **Пон** состоит из трех одинаковых костей. **Кан** состоит из четырех одинаковых костей. **Пара** состоит из двух одинаковых костей.

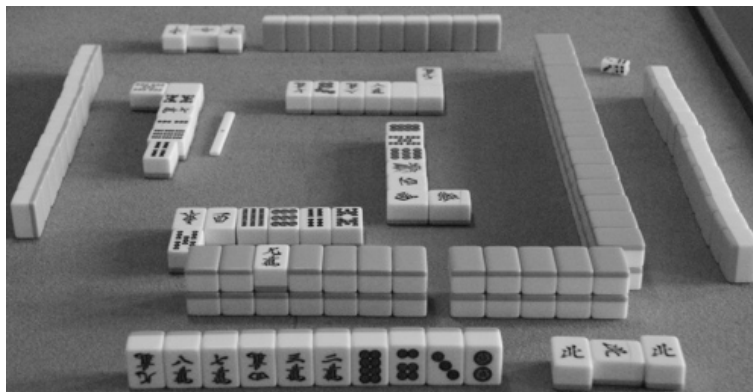


В риичи есть две особые руки, которые не состоят из четырех комбинаций и пары: **Семь пар** и **Тринадцать сирот**.

3.3 Ход игрока

Игроки ходят по очереди. Начинает Восток, и затем ход переходит **против часовой стрелки**. Игрок начинает свой ход взятием кости из стены. Однако, поскольку Восток начинает с четырнадцатью костями, он не берет кость из стены на своем первом ходу. Если игрок не может или не желает объявить победу или кан, игрок завершает свой ход сносом одной из его закрытых костей.

Снесенные кости выкладываются по-порядку, по шесть в одном ряду, напротив каждого игрока и внутри стены, так, чтобы было понятно кто какую кость снес и в каком порядке.



3.3.1 Последняя из снесенных костей

Последняя из снесенных костей может быть истребована любым из других игроков при условии, что они смогут завершить руку с маджонгом, объявить кан или пон. Объявление кана или пона может привести к тому, что игроки пропустят свой ход, поскольку игра продолжится от объявившего игрока, а не от игрока, сделавшего снос. Если игрок истребует кость для победы, любое одновременное требование **пона** не учитывается. Несколько игроков могут выиграть с одного и того же сноса. Игрок, который собирается начать свой ход, может истребовать последнюю из снесенных костей на чи. Если игрок не желает истребовать снесенную кость, он начинает свой ход, взятием кости со стены.

Требование кости для победы имеет преимущество перед любым иным требованием. Требование кости для кана или пона имеет преимущество перед требованием для чи, но должно быть сделано в течение трех секунд. Игрок, который потребовал кость для победы, кана, пона или чи, не может изменить свое требование.

Если последняя из снесенных костей истребована после того, как следующий игрок **взял кость**, но в течение трех секунд после сноса, взятая кость возвращается в стену.

3.3.2 Открытый кан

Требование последней из снесенных костей для **открытого кана** осуществляется путем четкого объявления «**конг**» или «**кан**» и приставления этой кости лицевой стороной вверх к трем подходящими костям из руки. После открытия новой **кан-доры** игрок берет замещающую кость из мертвой стены и продолжает свой ход, как если бы он взял кость со стены.

Мертвая стена всегда состоит из 14 костей, поэтому после конга мертвая стена дополняется последней костью в стене.

3.3.3 Открытый пон

Требование последней из снесенных костей для пона осуществляется путем четкого объявления «**панг**» и приставления этой кости лицевой стороной вверх к двум подходящими костям из руки.

3.3.4 Открытое чи

Кость может быть истребована для чи только от игрока, сидящего слева. Требование последней из снесенных костей для чи осуществляется путем четкого объявления «**чоу**» или «**чи**» и приставления этой кости лицевой стороной вверх к двум костям из руки, которые завершают эту комбинацию.

3.3.5 Показ комбинаций

Кости в открытых комбинациях не могут перестраиваться для создания иных комбинаций, они не могут быть снесены. После **истребования кости**, соответствующие кости из руки немедленно открываются. Разрешается сделать снос до того как истребованная кость будет взята. Если истребованная кость не взята в течение следующих двух ходов соперников, т.е. до того как два других сноса были сделаны, игроку присуждается **мертвая рука**.

Открытые комбинации выкладываются справа от костей игрока в хорошей видимости других игроков. Истребованные кости поворачиваются, чтобы указать на того игрока, который сделал этот снос. Истребованный кан имеет одну повернутую кость. Кан, созданный путем дополнения открытого пона, имеет две повернутые кости: дополняющая кость кладется под раннее повернутую кость.



3.3.6 Третий открытый пон драконов и четвертый открытый пон ветров

Игрок, который сносит сопернику кость на третий пон/кан драконов или четвертый пон/кан ветров должен выплатить полную стоимость руки в случае, если взятием со стены будут объявлены **Большие Три Дракона** или **Большие Четыре Ветра** (два других соперника не платят ничего). В

случае, если другой соперник сносит кость на **Большие Три Дракона** или **Большие Четыре Ветра**, он **делит** выплату с игроком, который снес кость на третий пон/кан драконов или четвертый пон/кан ветров.

3.3.7 Дополнение открытого пона до кана

Открытый пон может быть дополнен до открытого кана на ходу игрока, после того игрок взял кость со стены или замещающую кость, т.е. не на том ходу, когда кость была истребована для чи или пона. Игрок должен четко объявить «**конг**» или «**кан**», выложить четвертую кость под повернутую кость в поне, дать 3 секунды для объявлений маджонга, затем открыть **кан-дору** и взять замещающую кость. Мертвая стена восполняется последней костью в стене.

3.3.8 Закрытый кан

Закрытый кан может быть объявлен на ходу игрока, после того, как игрок взял кость со стены или замещающую кость, т.е. не на том ходу, когда кость была истребована для чи или пона. Игрок должен четко объявить «**конг**», открыть четыре кости кана, затем перевернуть лицевой стороной вниз два средние кости, затем открыть **кан-дору** и взять замещающую кость. Мертвая стена восполняется последней костью в стене.

Игрок, объявивший закрытый кан, по-прежнему имеет закрытую руку, если у игрока нет открытых комбинаций.

Закрытый кан не может быть ограблен, за исключением победы с **Тринадцатью Сиротами**.

Обратите внимание, что четыре одинаковые кости составляют кан, если закрытый кан был объявлен.

3.3.9 Четвертый кан

Если никто не выигрывает со сноса после **четвертого кана**, игра заканчивается **досрочной ничьей**, за исключением случая, когда все четыре кана — у одного игрока, и в этом случае игра продолжается, но новые каны не могут быть объявлены.

3.3.10 Маджонг со сноса (рон)

Игрок, который может с помощью последней из снесенных костей составить действительную руку с маджонгом и как минимум одним **яку**, может выиграть четко объявив «**рон**» или «**маджонг**», если он не **фуритен**.

3.3.11 Маджонг взятием со стены (цумо)

Игрок, который может с помощью кости, только что взятой со стены или из мертвой стены, составить действительную руку с маджонгом и как минимум одним **яку**, может выиграть четко объявив «**цумо**» или «**маджонг**». Игрок должен держать победную кость отдельно от остальной руки таким образом, чтобы всем игрокам было понятно, какая кость была победной. Игрок, который является **фуритен**, может выиграть взятием со стены.

3.3.12 Риичи

Игрок с закрытой **ожидающей** рукой может объявить **риичи**, четко сказав «**риичи**», повернув снесенную кость набок и заплатив 1000 очков счетной палочкой, положенной на стол над снесенными костями. Если соперник истребует повернутую снесенную кость для победы, объявление риичи считается недействительным. Если соперник истребует повернутую снесенную кость для открытой комбинации, поверните **вашу следующую** снесенную кость.

Игроку не позволяется объявлять риичи если в стене осталось менее четырех костей.

1000 очков возвращаются игроку, объявившему риичи, если он выигрывает. Если победитель текущей руки — другой игрок, он забирает 1000 очков, а в случае ничьи ставки риичи остаются на столе,

чтобы достаться следующему игроку, выигравшему руку.

Игрок, объявивший риичи, больше не может изменять свою руку. Однако, он может объявить закрытый кан, если взятая со стены кость подходит к закрытому пону, это не изменит ожидание и если три кости, которые войдут в кан, могут рассматриваться в первоначальной руке с риичи только как пон. (В случае с тремя последовательными понам в одной масти, кан не может быть объявлен, поскольку эти кости могут рассматриваться и как три одинаковых чи).

Разрешается объявление риичи игроком, который является **фуритен**. Игрок, который после объявления риичи, решает не выигрывать со снесенной кости, завершающей его руку, становится фуритен.

Игрок, являющийся фуритен, может выиграть взятием со стены.

Риичи дает одно яку. Игрок, который выигрывает на первом круге **после объявления риичи** (включая следующий ход этого игрока) может засчитать дополнительный яку за **иппацу**. Возможность иппацу считается упущенной, если круг прерван требованием кана, пона или чи, включая закрытый кан.

Игрок, который побеждает после объявления риичи, открывает кости, лежащие под указателем доры и указателями кан-дор. Эти кости указывают на **ура дору**, которая может быть засчитана только игроком, объявившим риичи.

3.4 Завершение руки

Рука может завершиться тремя способами: полной ничьей (никто не объявляет победу после сноса последней кости), досрочной ничьей или объявлением победы одним или более игроками.

3.4.1 Последняя кость

Последнюю кость в стене можно истребовать только для победы, но для кана, пона или чи. В случае если с предпоследней кости был объявлен кан, замещающая кость становится **последней костью**.

3.4.2 Исчерпывающая ничья

Исчерпывающая ничья происходит в том случае, если никто не объявляет победу после сноса **последней кости**.

Четырнадцать костей мертвой стены не используются. При полной ничьей игроки **нотен** (игрок, который не может показать или не покажет руку тенпай) выплачивают штраф игрокам **тенпай** (ожидающим) (игроки, которые показывают руку тенпай (ожидающую)). Общий штраф за нотен составляет 3000 очков. Например, если три игрока — тенпай, игрок нотен платит по 1000 каждому, если же один игрок — тенпай, он получает по 1000 очков с каждого игрока нотен. Игрок не считается тенпай, если он ожидает одну кость, четыре из которых у него уже есть. Игрок по-прежнему считается тенпай, если все ожидаемые им кости можно увидеть в сносе и объявленных комбинациях. В случае полной ничьи, игроки, объявившие риичи, обязаны продемонстрировать свои руки тенпай. После полной ничьи на стол справа от Востока выкладывается **счетчик**.

3.4.3 Досрочная ничья

После досрочной ничьи штраф за нотен не выплачивается, и игроки, объявившие риичи, не обязаны демонстрировать свои руки тенпай, за исключением случаев, когда объявлено четыре риичи. После досрочной ничьи на стол справа от Востока выкладывается **счетчик**. Досрочная ничья может произойти в четырех случаях:

- Игрок, имеющий девять различных терминальных и благородных костей после своего первого взятия со стены на первом не прерванном круге, может объявить досрочную ничью.
- Никто не побеждает после сноса после **четвертого кана**, и эти четыре кана не принадлежат одному и тому же игроку.
- Все игроки сносят один и тот же ветер в первом не прерванном круге.

- составление недействительного закрытого кана после объявления риичи (определяется только в случае, если нарушитель победил или в случае ничьей)
- опрокидывание пяти или более костей со стены, из руки игрока или рук соперников
- истребование кости после того как рука была объявлена **мертвой рукой**

После чомбо ставки риичи возвращаются тем игрокам, кто объявил риичи, и происходит пересдача. Счетчик не выкладывается, и разыгрывающий не меняется.

3.4.7 Мертвая рука

Некоторые ошибки, которые не наказываются чомбо, приводят к **мертвой руке**. Игроку, у которого мертвая рука, не разрешается объявлять победу, кан, пон или чи, и он не может рассматриваться как тенпай.

Следующие ошибки приводят к мертвой руке:

- слишком мало или слишком много костей в руке;
- опрокидывание костей из руки соперника или из мертвой стены;
- составление недействительного кана, пона или чи.

3.4.8 Незначительные ошибки

Кости, опрокинутые со стены, помещаются обратно на стену. Однако, если опрокинуто одновременно более пяти костей, применяется штраф чомбо.

3.4.9 Объявление победы

Когда рука заканчивается объявлением победы одним или более игроками, проводится подсчет рук(и). Выплаты получают только победители. Если существует более одной возможности, победитель свободен в выборе — каким образом победная кость завершает руку.

Игрок, выигрывающий взятием кости со стены, получает плату с трех соперников. Игрок, чей снос приводит к одному или более объявлениям победы, выплачивает полную стоимость каждой руки победителю.

Восток получает больше очков за победу, но также больше платит в случае, если соперник выигрывает взятием со стены. Когда восток выигрывает руку (независимо, побеждают ли еще игроки или нет), на стол справа от Востока выкладывается **счетчик**.

3.4.10 Счетчики

После руки, в которой выиграл Восток, а также после **полной ничьи** или **досрочной ничьи**, на стол справа от Востока выкладывается один **счетчик**.

Каждый счетчик на столе увеличивает стоимость выигравшей руки на 300 очков. В случае выигрыша взятием со стены, выплата делится между соперниками — каждый платит победителю по 100 очков за каждый счетчик в дополнение к обычной выплате за руку.

Все счетчики убираются после того, как игрок, отличный от Востока, объявляет победу, а Восток — не объявляет.

3.4.11 Пять счетчиков

В случае, если на столе пять или более счетчиков, для объявления победы становится необходимым иметь минимум два **яку**.

3.4.12 Смена разыгрывающего

После завершения руки определяется, остается ли Восток Востоком, или же эта позиция переходит к следующему игроку.

Восток остается на Востоке, если он объявляет маджонг или является **тенпай**. В остальных случаях розыгрыш переходит, и игрок, который был Югом, теперь становится Востоком, в то время как Запад становится Югом, Сервер становится Западом и Восток становится Севером.

3.5 Продолжение игры

Когда произошла смена разыгрывающего кости перемешиваются лицевой стороной вниз, и начинается новая рука.

Когда игрок, начинавший игру в качестве Востока, вновь становится востоком после того как все соперники хотя бы однажды были Востоком, начинается южный раунд.

Когда игрок, начинавший игру в качестве Востока, вновь становится востоком после того как все соперники хотя бы однажды были Востоком в южном раунде, игра завершается.

3.6 Завершение игры

Когда заканчивается южный раунд, игра завершается, и победителем становится игрок, имеющей наибольшее количество очков. Не имеет значения как много отдельных рук было выиграно - общая сумма очков определяет победителя. Возможно равенство в счете. Любые ставки риичи, остающиеся на столе, забираются победителем.

3.6.1 Премия победителя

По завершении игры счет подлежит дополнительному премированию/штрафу (**ума**). Два лучших игрока получают премию от двух худших игроков в игре по следующей схеме: победитель получает 9000 очков, игрок, занявший второе место, получает 3000 очков, игрок, занявший третье место штрафует на 3000 очков и последний игрок штрафует на 9000 очков.

В случае равенства счета, очки за соответствующие места делятся между игроками, набравшими равное количество очков. Например, если два игрока делят первое место, каждый получает премию в размере 6000 очков.

4 Подсчет очков

4.1 Подсчет очков в выигравшей руке

Сначала определите количество **фанов** (удвоенный): сложите количество яку (как минимум один), количество красных пятерок, количество дор, кан-дор и, в случае риичи, количество ура-дор в руке. Эта сумма является стоимостью фанов в руке.

Затем подсчитываются базовая стоимость руки — мини-очки. Округляйте числа до следующего десятка (например, 32 мини-очка округляются до 40). Для рук с пятью и большим количеством фанов мини-очки не имеют значения.

Стоимость руки теперь может быть найдена в таблице на странице **23**. Описание таблиц приводится в п.4.1.3. К стоимости, указанной в таблице, прибавляется 100 за каждый счетчик на столе в случае выигрыша взятием со стены, и 300 в случае победы со снесенной кости. Дополнительно, все ставки риичи, сделанные игроками, которые не выиграли, забираются победителем.

В случае, если более одного игрока выигрывают одновременно, снесший кость игрок расплачивается с каждым из победителей в отдельности. Каждый победитель получает стоимость своей руки, включая стоимость находящихся в игре счетчиков.

В случае, если более одного игрока выигрывают одновременно, ставки риичи игроков, объявивших

риичи, но не выигравших, переходят победителю, находящемуся ближе к правой стороне снесшего кость игрока. Выигравшие игроки, объявлявшие риичи, всегда получают свои ставки риичи обратно.

4.1.1 Мини-очки

Вы всегда получаете мини-очки за один из следующих трех способов выигрыша:

Мини-очки за победу:

Закрытая со сноса	30
Семь пар (другие мини-очки не прибавляются)	25
Другая (взятием со стены или с открытой рукой)	20

Добавьте мини-очки за поны и каны в руке. Чи стоят ноль мини-очков. Если выигрышная кость завершает пон, он считается закрытым поном в случае взятия со стены, и — открытым поном в случае выигрыша со сноса.

Мини-очки	Открытый	Закрытый
Пон	2	4
Пон терминальных/благородных	4	8
Кан	8	16
Кан терминальных/благородных	16	32

Дополнительные 2 мини-очка прибавляются за каждое из следующего:

2 мини-очка за:

Пара драконов

Пара ветров места

Пара ветров раунда

Выигрыш с крайним, закрытым или **единственным** ожиданием

Выигрыш взятием со стены (кроме случая с пинфу)

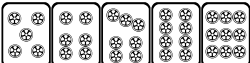


Открытое пинфу

2 мини-очка за крайнее, закрытое ожидание или ожидание единственной может быть засчитано даже если рука ждет также другие кости. Крайнее ожидание это 1-2, ожидающие 3, или 8-9, ожидающие 7. Закрытое ожидание это ожидание центральной кости в чи. Ожидание единственной это ожидание завершения пары.

Крайнее ожиданий:  выигрыш на 

Закрытое ожидание:  выигрыш на 

Победитель решает какая комбинация завершается выигрышной костью. Рассмотрим следующее ожидание:

 ожидание  или 

Выигрывая на 7, игрок может выбрать засчитывать ли 2 мини-очка за крайнее ожидание или засчитать 0 мини-очков за завершение двустороннего чи 5-6-7. Последний вариант позволяет игроку засчитать один яку за пинфу в закрытой руке.

2 мини-очка присуждаются за выигрыш взятием кости со стены. Однако, это будет невозможным, если засчитывается один яку за **пинфу**.

За открытую руку, не имеющую мини-очков, присуждается 2 мини-очка за **открытое пинфу**. Например:



4.1.2 Точный подсчет стоимости руки

Вместо ручного подсчета стоимости руки рекомендуется использовать таблицы, приведенные на странице 23. Однако, для полноты ниже излагается порядок подсчета.

Для рук стоимостью пять и более фанов используется таблица лимитированных рук. Для рук стоимостью менее пяти фанов, стоимость подсчитывается следующим образом:

Базовая стоимость руки (округленные мини-очки) удваиваются кратно количеству фанов увеличенному на 2. Эта цифра является базовой стоимостью, подлежащей выплате всеми тремя соперниками в случае взятия со стены. Для Востока же эта стоимость удваивается еще один раз. Восток получает двойную выплату, но также выплачивает двукратный размер базовой стоимости в случае выигрыша соперника взятием со стены. Выплаты округляются до следующей сотни, но никогда не превышают стоимости **мангана**.

В случае выигрыша со сноса, снесший игрок должен заплатить за всех соперников, включая Восток, т.е. четырехкратный размер базовой стоимости если победитель не является Востоком, и трехкратный размер удвоенной базовой стоимости если победитель — Восток. Выплата округляется до следующей сотни, но никогда не превышает стоимости **мангана**.

К этому добавляется стоимость счетчиков и ставок риичи, находящихся на столе.

4.1.3 Счетные таблицы

Счетные таблицы на странице 23 подразделяются в зависимости от того, является ли победитель Востоком или нет, и был ли выигрыш со сноса (**рон**) или взятием со стены (**цумо**).

В соответствующей таблице воспользуйтесь столбцом, который указывает на фановую стоимость руки и строкой, которая указывает стоимость руки в мини-очках.

Таблица «Восток, со стены (Tsumo)» дает нам количество очков, которое каждый соперник должен выплатить Востоку. Таблица «Другие, со стены (Tsumo)» дает две цифры: большая цифра — это выплата от Востока, другая цифра — это выплата от каждого из двух других соперников. Таблицы выигрыша со сноса (Ron) дают количество очков, которое снесший игрок должен выплатить победителю. Таблицы для лимитированных рук дают количество очков, которое каждый соперник должен выплатить за выигрыш взятием со стены. В случае выигрыша со сноса, снесший игрок платит за всех, например, за ханеман выплата составляет 18 000 в пользу Востока или 12 000 в иных случаях.

Стоимость всех счетчиков и ставок риичи прибавляется к стоимости, найденной в таблицах.