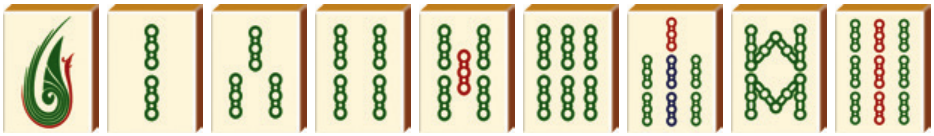
Правила народного маджонга

(Источник:http://joygames.net/mahjongrule/fan.html).
Так называемый “народный” маджонг, или “дачжун” (dazhong, 大众) основан на спортивном маджонге (MCR). В нём также много фанов, а ещё можно играть с джокерами.
Приложение под Андроид можно найти в Google Play Store:
https://play.google.com/store/apps/details?id=net.joygames.chinamj (Popular Mahjong).

Кости для маджонга

1. Народный маджонг использует набор из 144 костей.
2. 144 кости представляют 42 номинала.
3. 42 номинала разделены на 3 группы: группа мастей, группа благородных и группа цветов и сезонов.
4. **Масти**. В игре участвуют три масти: бамбуки, символы и точки. Номеров в каждой масти 9 – от 1 до 9. Таким образом, всего номиналов в мастях 27, каждого номинала по 4 штуки.
    a. Масть бамбуков (*кит*. “тяо”, “tiao”, *яп*. “со”, “sou”):
    
    b. Масть точек (дотов) (*кит*. “тун”, “tong”, *яп*. “пин”, “pin”):
    
    c. Масть символов (*кит*. “вань”, “wan”, *яп*. “ман”, “man”):
    
5. **Благородные кости**. Благородные кости состоят из четырёх ветров: “Восток”, “Юг”, “Запад” и “Север” – и ещё трёх драконов: “Белого”, “Зелёного” и “Красного”. Итого 7 номиналов, каждого номинала по 4 штуки.
    a. Ветры (Восток, Юг, Запад, Север):
    
    b. Драконы (Белый, Зелёный, Красный):
    

6. **Терминальные кости**. Номера “1” и “9” (всего 6) называют “терминальные кости”, а номера от “2” до “8” (всего 21) называют “минорные кости”, или “простые кости”. Вместе терминальные и благородные кости называют “мажорные кости”.
7. **Цветы и сезоны**. Четыре цветка – это цветок сливы, орхидея, хризантема и бамбук. Четыре сезона – это весна, лето, осень и зима. Каждый цветок и сезон представлен единожды, всего 8 костей. Цветы и сезоны соотносятся с ветрами: цветок сливы и весна – с Востоком, орхидея и лето – с Югом, хризантема и осень – с Западом, бамбук и зима – с Севером. Обычно для краткости все эти 8 костей называют “цветы”. Цветы – неигровые кости, их сразу заменяют, но они могут приносить дополнительные удвоения.
    a. Цветы (цветок сливы, орхидея, хризантема, бамбук, иногда нумеруются арабскими цифрами – 1, 2, 3, 4):



    b. Сезоны (весна, лето, осень, зима, также нумеруются иногда арабскими цифрами – 1, 2, 3, 4):



Соответствия ветров, цветов и сезонов:

	Восток	Юг	Запад	Север
Ветры				
Цветы				
Сезоны				

Цель игры

Игра в маджонге обычно состоит из нескольких сдач. В течение сдачи путём взятия и сноса костей игроки соревнуются в составлении победной руки (см. “Взятие и снос” и

“Победная рука” ниже). Победитель в сдаче получает очки от других игроков, но количество очков сильно различается в зависимости от состава победной руки (см. “Система подсчёта очков в народном маджонге”). Таким образом, сбор дорогих победных рук (а также препятствование соперникам в сборе дорогих рук) является ключом к победе. Результаты и рейтинг игрока определяются итоговым числом очков после нескольких сдач.

Ход игры

В начале игры четыре игрока проходят через “распределение мест”, чтобы рассесться за столом и выбрать первого игрока на Востоке. После этого они играют заранее оговоренное количество сдач. Каждая сдача включает в себя следующие шаги:

1. Перемешивание костей, построение стены, разлом стены, раздача костей;
2. Взятие и снос;
3. В случае чьей-то победы – подсчёт очков на победной руке.
4. В случае разбора всей стены до конца без объявления победы сдача считается законченной вничью, и игроки получают по 0 очков (см. “Морское дно”).

Чоу, панг, конг и пара

1. Чоу (ряд) – 3 последовательных кости в одной масти. Три таких кости на закрытой руке называются “закрытым чоу”, а “открытое чоу” формируется через объявление “чи” (или “чоу”).
   Пример:
   

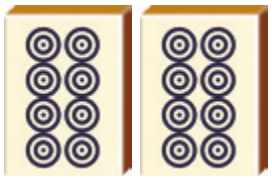
2. Панг (тройка) – три одинаковых кости: либо три кости с одинаковым номером и одной мастью, либо три одинаковых благородных. Три таких кости на закрытой руке называются “закрытым пангом”, а “открытый панг” получается с помощью объявления “панг”.
   Пример:
   

3. Конг (четвёрка) – четыре одинаковых кости можно объявить конгом (см. ниже раздел “Конг”). Четыре одинаковых кости на закрытой руке не являются конгом, они составляют лишь закрытый панг (и дополнительную кость).

Пример:



4. Пара – две одинаковых кости называют парой.
   Пример:



Победная рука

1. Есть два типа победной руки: регулярная рука и нерегулярная рука.
2. **Регулярная рука**. Регулярная рука состоит из 4 сетов (каждый сет – это чоу, панг или конг) и обязательной пары (которая называется “глаза”).
3. **Нерегулярная рука**. Нерегулярные руки – руки без 4 сетов и обязательной пары, они состоят из отдельных костей, собранных по определённым шаблонам. К нерегулярным рукам относят следующие фаны: “Тринадцать сирот”, “Семь смещённых пар”, “Большие благородные и переплетённые кости”, “Семь пар”, “Малые благородные и переплетённые кости”, “Переплетённый ряд”.
4. Рука должна удовлетворять условиям регулярной или нерегулярной руки, чтобы объявить на ней победу.

Очки на игральных кубиках

В процедурах распределения мест и разлома стены, описанных ниже, применяется сумма очков, выпавших при броске двух игральных кубиков. Очки отсчитываются против часовой стрелки, бросавший кубики считается как “1”, и далее пока не дойдёт до количества очков на кубиках. Получившееся место и будет результатом броска кубиков. Иными словами, “5” и “9” укажут на бросавшего кубики; “2”, “6” и “10” укажут на игрока справа; “3”, “7” и “11” укажут на игрока напротив; “4”, “8” и “12” укажут на игрока слева.

Распределение мест

Перед первой сдачей четыре игрока за столом распределяют места случайным образом в следующем виде:

1. Игроки рассаживаются за столом в произвольном порядке.
2. Из набора берётся по одной кости каждого ветра (Восток, Юг, Запад и Север). Кости ветров переворачиваются и перемешиваются.

3. Игроки тянут кости ветров по очереди: начинает игрок, сидящий справа от перемешивавшего кости ветров игрока. После него кость тянет следующий против часовой стрелки игрок, затем третий против часовой стрелки, и последнюю кость ветра забирает игрок, перемешивавший кости.
4. Игрок, который взял Восток, является Востоком, и он садится за стол на место Востока. Игрок с Югом садится справа от Востока, игрок с Западом – напротив Востока, а игрок с Севером – слева от Востока.

Есть альтернативная схема рассадки без применения костей ветров:

1. Игроки бросают игральные кости и запоминают выпавшую сумму.
2. Игрок с максимальной суммой садится на Востоке, игрок со второй по величине суммой садится на Юге, с третьей по величине – на Западе, а на Севере садится игрок с минимальной суммой.
3. Если у нескольких игроков выпало одинаковое количество очков, они перебрасывают игральные кости, пока не получатся разные суммы. В зависимости от величины суммы игроки садятся ближе или дальше к Востоку[1].

Дилер, ветер места и ветер раунда

1. В течение сдачи каждое место (и каждый игрок) принадлежит определённому направлению ветра: Восток, Юг, Запад и Север (против часовой стрелки).
2. **Ветер места**. Ветер, который соответствует месту игрока, является ветром места игрока. Другие ветры для этого игрока называются “простые ветры”. Фан “ветер места” относится к категории 3 (благородные кости), и за него начисляются очки.
3. **Дилер**. Игрок на Востоке иногда называется дилером. Остальные игроки называются “не-дилеры”.
4. **Раунд**. Каждый раунд состоит как минимум из четырёх сдач. Каждому раунду соответствует ветер: первый раунд называется Восточным, и в течение него ветром раунда (или преимущественным ветром) является Восток. По окончании Восточного раунда начинается Южный раунд, после него Западный, после западного – Северный, после Северного раунда цикл завершается, и обычно на этом вся игра заканчивается[2]. Но если игра продолжается, следующий раунд опять будет Восточным.
5. **Ценные благородные кости**. Для каждого игрока ветер его места является ценным: за панг или конг таких ветров он получает 2 очка. В то же время для всех игроков является ценным ветер раунда: за панг или конг таких ветров игрок получает 2 очка. (Если ветер места и ветер раунда для игрока совпадают, он

[1] Пример с одинаковыми суммами: допустим, Андрей выбросил 6 очков, Борис выбросил 9 очков, Вера выбросила 6 очков, и Глафира выбросила 10 очков. Значит, Глафира садится на Востоке, потому что у неё максимум очков, Борис садится на Юге, потому что у него вторая по величине сумма (10 > 9 > 6), а Андрей и Вера бросают кости ещё по одному разу. Допустим теперь, что Андрей выбросил 8 очков, а Вера выбросила 11 очков, значит, Вера садится на Западе (11 > 8), а Андрей садится на Севере.

[2] Обычно игроки заранее договариваются, сколько сдач или раундов они сыграют.

получает 4 очка за панг или конг этого ветра.) Драконы всегда являются ценными костями, то есть за панг или конг драконов игрок получает 2 очка.
6. **Передача дилерства**. После окончания сдачи игрок на Юге в завершившейся сдаче становится Востоком в новой сдаче. Таким образом, каждый игрок один раз за раунд выступает дилером.

Перемешивание

Процедура перемешивания костей зависит от того, происходит ли игра за автоматическим столом.

Если автоматический стол недоступен, кости следует перемешать вручную согласно следующей процедуре:

1. Сначала переверните все кости лицевой стороной вниз.
2. Четыре игрока перемешивают кости на столе в течение как минимум 20 секунд. Игроки должны стремиться полностью перемешать кости. Каждый игрок должен ненадолго отрывать руки от костей и не удерживать определённые кости в руках.
3. Если какие-либо кости перевернулись лицевой стороной вверх, они должны быть перевёрнуты обратно перед тем, как продолжить перемешивание. Само перемешивание должно быть продлено на 7 секунд (не менее) после того, как какие-либо кости открылись, и перемешивание не может закончиться ранее, чем через 7 секунд, при условии, что ни одна кость не открылась.
4. Когда игрок чувствует, что перемешивание закончено, он должен убрать руки от костей. Построение стены может начаться только после того, как все четыре игрока убрали руки от костей и согласились с тем, что кости достаточно перемешаны. Игрок не может самостоятельно начать строить стену до того, как остальные игроки закончили перемешивание. Если игрок так поступает, остальные игроки имеют право разрушить его стену и замешать кости обратно, а судья имеет право проверить его стену на предмет мошенничества. Игрок, который убрал руки от костей, может продолжить перемешивание в любой момент.
5. Каждый игрок строит секцию стены длиной 18 стопок по 2 кости. Если какие-либо кости случайно открылись при построении стены, они должны быть перевёрнуты лицевой стороной вниз и замешаны вместе с некоторым количеством закрытых костей, при этом другие игроки могут взять несколько костей со своих стен и добавить их к замешиваемым костям.
6. Четыре игрока сдвигают стены, формируя квадрат. Внутренняя область, ограниченная стенами, называется “рекой”, там располагаются кости сноса. Чтобы места в “реке” было достаточно, секции стен должны быть сдвинуты так, чтобы получался большой квадрат (одна стена не должна упираться в сторону другой, чтобы не делать “реку” меньше).

Часть состязаний проводится за автоматическими столами. Выполняйте инструкции судей при игре за такими столами.

Разлом стены

1. Восток бросает игральные кубики. Игрок, на которого указал бросок кубиков, является “разламывающим стену” (см. “Очки на игральных кубиках”).
2. Разламывающий стену бросает кубики во второй раз. Общая сумма двух бросков кубиков называется “число разлома”[3].
3. От правого конца секции стены разламывающего стену (то есть по часовой стрелке) отсчитывается количество стопок, соответствующее числу разлома. Эти стопки немного сдвигаются вправо, и правый конец называется “цветочным концом”. Стопки слева от разлома становятся “живой стеной” или “живым концом стены”.
4. Если число разлома больше 18, продолжайте считать стопки в стене игрока слева. Самая правая стопка в стене игрока слева считается как 19-я.
5. Заметьте, что кости берутся из живой стены по часовой стрелке, тогда как ход передаётся против часовой стрелки.
6. Игральные кубики кладутся справа от дилера.

Раздача

После разлома стены игроки получают кости на руки.

1. Восток начинает раздачу, забирая 2 стопки (4 кости) с живой стены. Далее Юг, Запад и Север берут по 2 стопки по очереди.
2. Действия выше повторяются ещё 2 раза, так что каждый игрок получает по 12 костей.
3. Теперь Восток берёт первую и пятую кости с живой стены. Юг, Запад и Север берут по одной кости по очереди.
4. В итоге у Востока оказывается 14 костей, а у остальных игроков – по 13 костей. Раздача завершена, и Восток начинает игру.
5. До конца раздачи костей и подтверждения, что все игроки получили правильное количество костей, никто не должен смотреть кости или прощупывать кости снизу. В противном случае игрок может быть наказан за нарушения в течение раздачи. (Это правило введено для того, чтобы никто не мог заявить пересдачу по причине плохих костей.)
6. Если игроки договорились играть с джокерами, то перед заменой цветов следует открыть указатель на джокер. Последняя кость с цветочного конца переворачивается и кладётся рядом со стеной. Если это кость цветка, она переворачивается лицевой стороной вверх, а указателем будет служить следующая игровая кость (не цветок и не сезон) из цветочного конца. Эта кость больше не участвует в игре.

[3] Пример: игрок на Востоке бросил кубики в первый раз, выпало “8”. Число “8” указывает на Север, поэтому игрок на Севере берёт кубики и бросает их во второй раз. Например, выпало число “5”. Общая сумма двух бросков равна “13”, это и есть число разлома.

7. Замена цветов начинается с Востока. Если у Востока есть на руке цветы, он должен объявить “Хуа!” или “Цветок!”, открыть все имеющиеся у него цветы и взять столько же костей на замену с цветочного конца. Если на замену пришло ещё несколько цветов, игрок продолжает брать замену с цветочного конца, пока на руке не окажутся только игровые кости в нужном количестве. После успешной замены Восток говорит: “Нет цветов”. Если у Востока не оказалось цветов с раздачи, Восток говорит то же самое: “Нет цветов”. Теперь Юг заменяет цветы по той же схеме: открывает имеющиеся, заменяет, говорит: “Нет цветов”. Наступает очередь Запада заменять цветы. После замены цветов Западом наступает очередь Севера. Только после того, как Север отчитался о полной замене цветов, то есть объявил: “Нет цветов”, – сдача начинается.
8. Если игрок объявил, что у него нет цветов, но потом нашёл у себя цветок на руке, он обязан заменить его на ближайшем ходу (но не после объявления панга или чоу).

Процесс игры

1. Восток начинает игру, снося кость.
2. Далее игроки по очереди берут кости с живого конца стены и сносят кости.
3. Последовательность ходов прерывается, когда кто-либо требует кость со сноса.
4. Игра продолжается, пока кто-то из игроков не объявит победу, или же пока не закончится стена.

Правила взятия и сноса

1. Перед тем, как соперник слева сделает снос, игроку нельзя брать кость, также нельзя водить руками над “рекой”, закрывая снос от других игроков. Взятие вне очереди может привести к “перебору костей”.
2. Игрок должен внимательно посмотреть на снос соперника слева перед тем, как брать кость со стены. Как только игрок касается рукой кости в живой стене, он теряет право взять кость со сноса. Однако если другой игрок делает объявление со сноса, текущий игрок всё ещё может объявить победу в соответствии с “иерархией объявлений” (поскольку его взятие со стены оказывается недействительным из-за объявления другого игрока).
3. “Снос перед взятием” строго запрещён. Это расценивается как “забытое взятие”, приводящее к “недобору костей”.
4. После сноса кости и после того, как следующий игрок взял кость со стены и встроил её в руку и снёс кость, либо объявил победу, либо объявил конг, остальные два игрока теряют право на объявление с (предыдущего) сноса.
5. Если после сноса кости и взятия следующим игроком кости со стены другой игрок делает объявление со сноса, взятая со стены кость должна быть возвращена в живую стену. Но следующий игрок, который берёт кость со стены (не тот, который брал кость со стены до объявления) может выбрать (до взятия кости со стены),

брать ли ему кость по очереди или же оставить эту кость игроку, который уже её брал, а самому взять следующую кость со стены (потому что первая кость уже, скорее всего, известна тому игроку).

6. Игрок должен брать кость со стены в разумном темпе (как минимум через 1-2 секунды после того, как игрок слева снёс кость), и не должен брать кость слишком быстро, лишая таким образом других игроков права сделать объявление со сноса. Объявления следует делать быстро, без задержек. Нарушение процесса игры может привести к замечаниям от судьи или даже штрафам.
7. Кость должна быть снесена в центральную часть стола (которая называется “рекой”). Определённого регламента на снос нет, игроки могут сносить кости на любое свободное место в рамках центральной части стола[4].
8. Игроки могут называть сносимые ими кости. Но если игрок неверно называет кость, и это приводит к тому, что его соперник делает неправильное объявление, игрок может быть оштрафован.
9. Игрок не обязан показывать другим игрокам, сносит ли он только что взятую со стены кость или нет, и из какой именно позиции в руке он берёт кость для сноса. Игрок может намеренно скрывать эту информацию от соперников. Соперник может следить, откуда именно сносится кость, и может руководствоваться этой инфомацией в дальнейшем, но исключительно на свой собственный страх и риск. Подобная информация не является легальной.

Объявление со сноса

1. Снесённая кость может быть взята другим игроком на победу или для формирования сета.
2. Объявление можно делать только на последней снесённой кости. Как только следующий игрок взял кость и сделал снос, предыдущий снос становится недействительным и уже не может быть взят.
3. Когда игрок делает объявление для формирования сета, весь сет должен быть открыт. Нельзя забирать кость со сноса в закрытую руку.
4. Есть 4 типа объявлений со сноса: победа, чоу, панг и конг (большой открытый конг). Они подробно разобраны ниже.
5. Игрок должен произносить все объявления вслух. Обратите особое внимание, что если игрок не сделал устного объявления и снёс кость до открытия сета, это может быть расценено как “забытое взятие”, ведущее к “недобору костей”.

Победа в сдаче

1. **Просящая рука**. Рука, в которой не хватает одной кости до победы, называется “просящей рукой”.

[4] Допускается снос костей в одну линейку (выстраивание “реки”), если игроки заранее договариваются о таком формате. Либо – опять же, по предварительной договорённости – каждый игрок сносит кости в собственную зону сноса по аналогии с риичи или спортивным маджонгом.

2. **Победа со стены**. Если игрок завершает свою руку костью, взятой со стены, это называется “победа со стены” (“победа замещающей костью”, естественно, будет победой со стены). Победитель должен объявить “ху”, “маджонг” или “цумо”.
3. **Победа со сноса**. Если соперник снёс кость, которую ждёт игрок, этот игрок может объявить “ху” на сносе, который завершает его руку. Это называется “победой со сноса”, а игрок, который снёс победную кость, называется “набросившим” (“ограбление конга” считается победой со сноса). Допускаются также объявления “маджонг” и “рон”.
4. При победе игрок должен открыть всю руку, так что победная рука может быть проверена и подтверждена. Трое других игроков не должны открывать свои руки или как-либо двигать кости на столе до того момента, как победа подтверждена.
5. Со сноса может победить только один игрок. Если два или три игрока требуют снесённую кость на маджонг, победа достаётся тому, кто ближе по очереди к игроку, снёсшему кость.

Панг

1. Если соперник сносит кость, которая совпадает с парой на руке игрока, игрок может объявить: “Панг!” – и забрать снесённую кость на открытый панг.
2. Три кости, которые составляют открытый панг, должны быть открыты и показаны как сет перед закрытыми костями игрока (в пространстве между рукой и стеной). Одна из костей должна быть повёрнута на 90 градусов, чтобы указывать на игрока, с которого взят снос: если снос взят с игрока слева, поворачивается левая кость; если снос взят с игрока напротив, поворачивается средняя кость; если снос взят с игрока справа, поворачивается правая кость. Три кости в открытом панге теперь зафиксированы как сет, и больше не могут быть взяты в закрытую руку или переставлены (разрешено только расширить панг до “малого открытого конга”).
3. После объявления панга игрок должен снести кость. Далее ход переходит к игроку справа от него.

Чоу

1. Если соперник слева сносит кость, которая может сформировать чоу с двумя костями на руке игрока, игрок может объявить: “Чоу!” – и взять кость со сноса на открытое чоу, открыв и показав остальные две кости. В отличие от панга и конга игрок может объявлять чоу только с соперника слева.
2. Три кости, формирующие открытое чоу, должны быть открыты и выложены как сет перед закрытой рукой игрока (между рукой и стеной). Две кости из руки должны быть положены справа, а взятая со сноса кость должна быть повёрнута на 90 градусов и положена слева, чтобы показать, что именно эта кость взята со сноса игрока слева. Три кости зафиксированы в сете, и их нельзя забрать в закрытую руку или как-либо перестроить.

3. После объявления чоу игрок должен снести кость. Далее ход переходит к игроку справа от него.
4. После объявления чоу разрешается (но не рекомендуется) сделать снос до открытия костей на чоу. Процедура объявления чоу считается законченной после обоих шагов, и до этого момента время работает против объявившего. Остальные игроки должны дождаться, пока игрок не покажет открытые кости и не заберёт заявленную кость (кроме объявления победы).
5. Объявивший должен объявить: “Чоу!” – и затем в течение разумного времени (около 1 секунды) открыть кости на чоу или снести кость. Таким образом, как только игрок открыл кости или сделал снос, другие игроки теряют право объявить панг или конг на том сносе. Если игрок не объявил чоу, или же если он слишком быстро открывает кости или делает снос, другие игроки имеют право перебить объявление в соответствии с “иерархией объявлений”.

Конг

1. Четыре одинаковых кости могут быть объявлены конгом. Есть три вида объявлений конгов: “закрытый конг”, “малый открытый конг” и “большой открытый конг”. Объявляющий должен сказать: “Конг!”
2. **Закрытый конг**. Если у игрока собрались 4 одинаковых кости на закрытой руке, он может сделать объявление и сделать с ними закрытый конг. Разрешается объявлять конг на своём ходу после взятия кости со стены (или же сразу после раздачи для Востока, или же после получения кости на замену), но не непосредственно после объявления чоу или панга. Игрок кладёт четыре кости, составляющие конг, лицевой стороной вниз в зону объявлений. После этого игрок берёт кость на замену. До конца сдачи никто из остальных игроков не знает, какие именно кости находятся в закрытом конге.
3. **Малый открытый конг**. Если на руке у игрока есть кость, которая совпадает с его открытым пангом, он может объявить малый открытый конг на этих костях и сформировать его. Малый открытый конг можно объявить тогда же, когда и закрытый конг: на своём ходу после взятия кости с живого конца стены (или после взятия кости на замену). После объявления: “Конг!” – игрок открывает кость и добавляет её с какой-либо стороны панга (не к повёрнутой горизонтально кости), чтобы сформировать конг. После этого игрок берёт кость на замену конга. Заметьте, что игрок должен сначала сделать объявление, а уже потом открыть кость. В противном случае судья может расценить это как снос кости, так что игроку справа будет можно объявить чоу на этой кости.
4. **Большой открытый конг**. Если соперник сносит кость, которая совпадает с закрытым пангом на руке игрока, игрок может объявить: “Конг!” – и забрать снесённую кость, чтобы образовать конг из закрытого панга. Четыре кости, составляющие открытый конг, должны быть открыты и положены перед закрытыми костями игрока (между рукой и стеной). Одна из костей должна быть повёрнута горизонтально, чтобы указать на игрока, снёсшего кость: если снос взят с игрока слева, поворачивается левая кость; если снос взят с игрока напротив,

поворачивается средняя кость (любая из двух); если снос взят с игрока справа, поворачивается правая кость. После этого игрок берёт кость на замену конга.

5. Если соперник сносит кость, которая совпадает с открытым пангом игрока, игрок не может объявить конг на этом сносе.
6. Как только конг объявлен, все четыре кости в нём неразделимы и составляют один сет, так что они не могут быть взяты в закрытую руку или перестроены.
7. **Кость на замену конга**. После объявления конга игрок должен взять кость на замену конга с цветочного конца стены. (Поскольку в конге задействуются 4 кости, а сет состоит из 3 костей, на руке получается недостача в 1 кость, и эта недостача должна быть восполнена.) После взятия кости на замену конга игрок должен снести одну кость. Далее наступает очередь игрока справа от него. Взятие кости на замену конга до открытия конга запрещено, это может привести к “перебору костей”.
8. Победа на кости на замену конга называется “победа замещающей костью”, этот фан стоит 8 очков. Победа замещающей костью – это победа со стены, и она поглощает фан “выигрыш со стены”.
9. При подсчёте очков за 2 закрытых конга следует учитывать закрытые панги: если кроме закрытых конгов, закрытых пангов нет, добавляются ещё 2 очка за 2 закрытых панга. Если есть третий закрытый панг, к 6 очкам за 2 закрытых конга добавляется 16 очков за 3 закрытых панга.
10. Если в конце сдачи выясняется, что в закрытом конге игрока лежат не 4 одинаковых кости, а разные кости (даже если 3 из них одинаковые и 1 отличающаяся), на игрока налагается штраф в 90 очков (по 30 каждому из остальных игроков): это расценивается как серьёзное мошенничество.

Ограбление конга

1. Когда соперник объявляет малый открытый конг, а игрок ждёт на победу кость, с помощью которой соперник формирует конг, игрок может объявить: “Победа!” – и забрать кость себе на победную руку. Это называется “ограбление конга”. Ограбление конга – это победа со сноса, а игрок, который пытался сделать конг, является набросившим.
2. Ограбление конга стоит 8 очков.
3. Ограбить можно только малый открытый конг. Закрытый конг невозможно ограбить, исключений из этого правила нет. При объявлении большого открытого конга одновременное объявление победы приоритетнее в соответствии с иерархией объявлений, и объявление конга аннулируется.
4. Игрок может объявить победу и ограбить конг, как только соперник добавит кость к открытому пангу; для ограбления конга игроку не следует ждать, когда соперник возьмёт кость на замену конга. Если игрок хочет снести кость без объявления конга, он должен положить эту кость точно в снос, чтобы она никак не соприкасалась с открытыми сетами.

Иерархия объявлений

1. Когда два или больше игроков хотят взять со сноса одну и ту же кость, следует соблюдать приоритеты, описанные ниже. Реализуется объявление с высшим приоритетом, и на него уходит кость со сноса, а остальные объявления получаются недействительными.
2. Иерархия объявлений по приоритетам, от высшего до низшего, следующая:
    - 1a. Победа игрока справа от набросившего.
    - 1b. Победа игрока напротив набросившего.
    - 1c. Победа игрока слева от набросившего.
    - 2. Панг или конг (большой открытый конг).
    - 3. Чоу.

      Если два игрока одновременно объявляют победу, то единственный победитель определяется по обозначенной выше иерархии, это называется “перехват”. Из этого правила нет исключений.
3. Только корректные объявления подчиняются этой иерархии. Некорректные объявления никаких приоритетов не имеют и перекрываются любыми корректными объявлениями. Устный возглас действует как обозначение объявления; игрок, который не произнёс объявление вслух вовремя, никакого приоритета не имеет.
4. Только своевременное объявление панга или конга имеет приоритет. Если игрок уже объявил чоу и открыл сет или же снёс кость, два остальных игрока теряют право объявить панг или конг.

   Правило объявления победы – менее жёсткое (потому что кости, составляющие победную руку, могут иметь более сложную структуру, чем просто панг или конг, а ещё потому, что объявление победы является более важным): объявление победы перебивает объявление чоу до того момента, как после объявления чоу игрок завершил оба шага: открыл сет и снёс кость.

Замена цветов

1. Цветы (то есть цветы и сезоны) – неигровые кости, они подлежат замене или сносу. На победной руке цветы могут быть только в открытом виде. При этом объявленные цветы никак не влияют на закрытость/открытость руки.
2. Если игрок в свой ход взял со стены кость цветка, он может заменить его или снести. Чтобы заменить кость цветка, следует объявить: “Цветок!” – или: “Хуа!” После объявления следует открыть кость цветка, положить его в зоне открытий (перед стоящими в руке костями) и взять замену с цветочного конца стены.
3. Если с замены цветка на руку пришёл ещё один цветок, его также следует заменить.
4. Если с замены цветка на руку пришла победная кость, игрок может объявить победу со стены (фан “победа замещающей костью” относится только к замене конга).

5. Заменять цветы после объявления панга или чоу нельзя. Если у игрока на руке оказался цветок, игрок может заменить его в свой ход после взятия кости со стены.
6. Цветы можно сносить, но в этом случае игрок не получает очки за цветы в собственном сносе.
7. Если на замену конга пришёл цветок, а на замену этого цветка пришла победная кость, фан “победа замещающей костью” аннулируется.

Джокеры

1. Если игроки договорились играть с джокерами, перед началом сдачи следует открыть указатель на джокер (см. “Раздача”, п. 6). Также следует договориться, куда указывает этот указатель: на одну кость вверх или на одну кость вниз.
2. Указатель на 1 кость вверх делает джокером следующую кость. Для костей в мастях это сдвиг на 1 номер вверх (1 указывает на 2, 2 – на 3, …, 9 – на 1), для драконов это прямой порядок (Красный указывает на Зелёного, Зелёный – на Белого, Белый – на Красного), для ветров также прямой порядок (Восток указывает на Юг, Юг – на Запад, Запад – на Север, Север – на Восток).
3. Уаазатель на 1 кость вниз делает джокером предыдущую кость. Для костей в мастях это сдвиг на 1 номер вниз (9 указывает на 8, 8 – на 7, …, 1 – на 9), для драконов это обратный порядок (Белый указывает на Зелёного, Зелёный – на Красного, Красный – на Белого), для ветров также обратный порядок (Север > Запад > Юг > Восток > Север).
4. Если последняя кость в стене – цветок, нужно открыть следующую кость (предпоследнюю) как указатель на джокер. Если и она оказалась цветком, нужно дальше искать игровую кость в конце стены. После нахождения игровой кости все цветы возвращаются в стену.
5. Указатель на джокер кладётся рядом со стеной и в игре не участвует. Он должен быть хорошо виден всем игрокам. Таким образом, в игре оказывается 3 кости указателя и 4 джокера.
6. Один джокер заменяет одну любую игровую кость (не цветок и не сезон), в том числе он может представлять свой собственный номинал.
7. Джокер нельзя сносить.
8. Джокер не может быть в составе объявленного сета, то есть джокер нельзя открывать. Все объявленные игроком сеты, в том числе закрытые конги, должны состоять из обычных игровых костей. Исключение: 4 джокера могут быть объявлены как закрытый конг, это будет стоить 88 очков. Если 4 джокера не объявлены конгом, а лежат в разных сетах, это не приносит очков.
9. Отсутствие джокеров на руке – это отдельный фан “без джокеров”, он стоит 2 очка.
10. На закрытой руке разрешается встраивать в сет (чоу или панг) 1 или 2 джокера и назначать им соответствующие номиналы.
11. Разрешается победа на регулярной структуре с ожиданием в обязательную пару на джокера (в этом случае джокер, очевидно, становится парой к победной кости). Если при ожидании в пару со стены приходит ещё один джокер, игрок имеет право назначить любой номинал этим джокерам.

12. Игрок имеет право назначить номинал джокеру (или нескольким джокерам) так, чтобы в итоге получить максимальное количество очков.
13. Джокер не может выступать как последняя кость какого-либо номинала, если он взят как победная кость со стены, и ему назначается номинал, 3 или 4 кости которого уже лежат на столе.
14. Джокер не может выступать как пятая кость номинала или больше, если на закрытой руке игрока уже есть 4 кости этого номинала. Например, в ситуации “889999Б Джокер” при получении “8Б” нельзя назначить джокер пятой “9Б” и получить таким образом два панга и пару: “888Б 999Б 99Б”. Разрешается только назначить джокер “7Б”, в итоге получится структура “789Б 88Б 999Б”. Тем не менее в ситуации “889Б Джокер” при получении “8Б” разрешается назначить джокер “9Б” и получить “888Б 99Б”, даже если у игрока уже есть открытый панг “999Б”.

Морское дно и речное дно

1. **Морское дно**. Последняя кость в стене называется “морским дном”. Игрок, который берёт эту кость, не может объявить на ней конг и должен снести кость, только если он не объявляет победу. Этот снос называется “речным дном”.
2. **Речное дно**. Последняя кость в сносе, или “речное дно”, не может быть взята на чоу, панг или конг; её можно затребовать только на победу.
3. Победа на кости в морском дне или в речном дне стоит 8 очков. Победа на кости в морском дне поглощает фан “выигрыш со стены”.
4. **Ничья**. Если никто не побеждает на кости в речном дне, сдача признаётся сыгранной вничью, и все игроки получают по 0 очков за эту сдачу. Дилерство (Восток) передаётся после каждой сдачи.

Просящая рука

1. Игрок, собравший просящую руку, то есть руку, на которой есть структура и которая ждёт только победную кость, может сделать объявление: “Просящая рука!”
2. Объявление просящей руки делается непосредственно перед сносом кости. Допускается объявление просящей руки после объявления сета и откладывания этого сета в зону объявлений.
3. С момента объявления просящей руки игрок не может ничего менять в руке. Исключение: если игрок на кости, взятой со стены, может объявить закрытый конг, и это никак не меняет его текущее ожидание (набор костей, дающих победу), допускается объявление такого закрытого конга.
4. В случае победы за объявление просящей руки игрок получает 1 очко. Если рука была закрытая, игрок получает ещё 2 очка за фан “риичи”.
5. Игрок не обязан объявлять просящую руку.
6. Игрок может объявить просящую руку независимо от структуры руки.

Подсчёт очков на победной руке

1. После того, как победитель открыл руку, он должен отсортировать кости на руке, так что руку можно проверить и подсчитать очки на ней.
2. Регулярная рука должна быть разделена на 4 сета и пару. При победе со сноса победная кость должна быть повёрнута на 90 градусов, чтобы обозначить открытый сет (например, открытый панг).
3. “Семь пар” и “семь смещённых пар” должны быть отсортированы по парам. “Тринадцать сирот”,“большие благородные и переплетённые кости”, “малые благородные и переплетённые кости” должны быть отсортированы по мастям, ветрам и драконам. “Переплетённый ряд” должен быть отсортирован по мастям.
4. Подсчёт очков на победной руке производится в соответствии с разделом “Система подсчёта очков в народном маджонге”.
5. **Ответственность за подсчёт**. Игрок несёт личную ответственность за подсчёт очков на собственной руке. Можно попросить соперников о помощи, но они не несут никакой ответственности за ошибки в подсчётах. Если победитель ни о чём не просил, остальные игроки должны молчать и не отвлекать его.
6. Остальные три игрока (кроме победителя) несут ответственность за то, что победитель не начислит себе лишние очки. Если победитель недосчитал очки на руке, остальные три игрока не обязаны ничего ему напоминать; но при этом любой игрок имеет право указать на недостающие очки и вынудить победителя подсчитать очки на руке по максимуму.
7. Очки, полученные или потерянные игроками по итогам сдачи, записываются игроками в протокол либо выплачиваются фишками, если протокола игры не ведётся.
8. **Свобода в подсчёте**. Если есть несколько способов выстроить кости на закрытой руке, победитель выбирает любой, который он считает для себя наилучшим, и считает очки в соответствии с этим разбиением костей. Очки на руке могут быть подсчитаны только на каком-либо одном разбиении костей; фаны, относящиеся к различным разбиениям, нельзя считать вместе. (К примеру, нельзя засчитать “чистое тройное чоу” и “три чистых смещённых панга” одновременно, или “два чистых двойных чоу” и “семь пар”.) При этом можно считать все различные сочетания уже выделенных сетов.
9. **Правило победы со стены на “девяти вратах”**. Когда “девять врат” взяты со стены, победная кость должна быть положена отдельно от остальной руки. Если победная кость встроена в руку перед тем, как рука открыта и проверена, “девять врат” не засчитываются.
   Восток начинает с 14 костями на руке, и ни одна кость не считается взятой со стены. Таким образом, нельзя засчитать “девять врат” вместе с “благословением Небес”, здесь засчитывается только “благословение Небес”, “чистая масть” и, возможно, другие имеющиеся фаны.

Штрафы

1. Игрок, объявивший ложную победу (см. “Неправильные объявления”), платит по 10 очков всем остальным игрокам, если у него есть просящая рука, и по 20 очков всем остальным игрокам, если у него нет просящей руки.
2. Игрок, объявивший ложный закрытый конг (см. “Конг”), то есть 4 неодинаковых кости или одинаковые кости и джокер (несколько джокеров), закрытых и отложенных в зону объявлений как конг, штрафуется после выяснения данного факта: он платит по 30 очков всем остальным игрокам.

Перебор и недобор костей

1. Если обнаруживается, что у игрока на руке неправильное количество костей, этот игрок не может победить в текущей сдаче.
2. У игрока на руке должно быть 14 костей, когда пришла его очередь сносить кость, или 13 костей, когда игрок ничего не сносит. В рамках этого правила конг считается сетом из 3 костей.
3. Если у игрока слишком мало костей, это называют “недобор костей”. У игрока мёртвая рука, победить он не может.
4. Если у игрока слишком много костей, это называют “перебор костей”. У игрока мёртвая рука (нельзя победить), и игрок не может делать никаких объявлений со сноса и не может объявлять конг.
5. Как только у игрока обнаружился недобор или перебор костей, его рука признаётся мёртвой. Если даже каким-либо образом на руке получается правильное количество костей, рука всё равно остаётся мёртвой.
6. Вышеописанные правила применяются к неправильным рукам, получившимся непреднамеренно. Судья имеет право исправить ошибку или наложить дополнительные санкции на сознательные нарушения (такие, как взятие на руку множества костей, отказ от сноса или снос нескольких костей одновременно).

Неправильные объявления

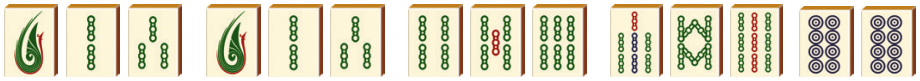
Этот раздел касается разрешения проблем с неправильными объявлениями. Данные правила относятся к случайным неправильным объявлениям.

1. **Вовремя исправленное неправильное открытие**. Если игрок открывает чоу, панг или конг, но сразу же выясняется, что объявление неверно (неправильно открыт сет, или же чоу объявлено с игрока справа или напротив и т.д.), он может сразу же это исправить.
2. **Изменение объявления**. Если игрок после объявления чоу, панга или конга передумывает и хочет поменять объявление на другое (или на объявление победы), это обычно разрешают сделать без санкций.

3. **Отказ от объявления**. Если игрок после объявления чоу, панга или конга, но до открытия костей передумывает или понимает, что у него нет костей на объявленный сет, он может отказаться от объявления.
4. **Отказ от конга**. Если игрок после взятия кости со стены объявляет конг, но ещё не открывает кости, а затем передумывает или понимает, что у него нет костей на конг, обычно он может отказаться от конга без санкций.
5. **Неправильно открытый сет**. Если игрок делает объявление (чоу, панг или конг) и открывает сет, а потом (после того, как его кость взята на сет, или игрок справа взял кость, или он сам взял кость на замену конга) выясняет, что сет некорректный и не соответствует определению сета, это не может быть исправлено, и рука игрока получается мёртвой (ему нельзя победить).
   Если игрок сносит кость перед открытием сета, и эта кость взята другим игроком, или же игрок справа уже взял кость со стены, игрок обязан открыть объявленный сет, отказаться от объявления уже нельзя. По этой причине не рекомендуется сносить кость перед открытием сета.
6. **Ложная победа**. Если игрок объявляет победу (со стены или со сноса) и открывает всю свою руку, но потом обнаруживается, что у него нет правильной победной руки, это называется “ложной победой”. Игрок платит штраф и продолжает играть с мёртвой рукой.
7. **Отказ от победы**. Если игрок объявляет победу, но ещё до открытия своих костей передумывает или понимает, что у него нет победной руки, он может отказаться от победы.
8. На трёх других игроках лежит ответственность за проверку победной руки победителя. Трое соперников перед тем, как проверить правильность победной руки, не должны открывать свои руки или передвигать кости на столе. В случае ложной победы сдача продолжается.

Система подсчёта очков в народном маджонге

1. Очки начисляются только за победную руку.
2. 96 фанов народного маджонга представлены ниже – см. “Таблицу фанов”. Каждый фан описывает определённые условия; за выполнение этих условий победная рука получает указанные за фан очки.
3. **Правило сложения**. Когда победная рука удовлетворяет условиям нескольких фанов, стоимость руки обычно получается суммированием очков, соответствующих имеющимся фанам. Вы можете суммировать очки за все найденные фаны, при этом можно учитывать сеты, которые уже были учтены ранее. Например, в следующем примере:



можно засчитать 2 “чистых ряда” (один – с первым чоу “123Б”, второй – со вторым чоу “123Б”) и “чистое двойное чоу”. Эта рука будет стоить “чистый ряд” (16) + “чистый ряд” (16) + “чистое двойное чоу” (1) + “все чоу” (2) + “пропущенная масть”

(1) = 36 очков.
Рассмотрим ещё пример:



Здесь засчитываются два фана “смешанные смещённые чоу”: первый на сетах “123 – 234 – 345”, второй на сетах ”234 – 345 – 456”. Кроме того, здесь есть и “четыре полусмешанных смещённых чоу”, где участвуют все чоу. Таким образом, эта рука стоит “смешанные смещённые чоу” x2 (6x2) + “четыре полусмешанных смещённых чоу” (4) + “все чоу” (2) + “короткий ряд” (1) = 19 очков.

4. **Нет необходимого минимума**. Для победы не нужно собирать какой-либо необходимый минимум очков; любая рука, которая получается победной рукой, приносит победу. Рука, которая не содержит фанов (кроме фанов за цветы – №№94-96) и могла бы стоить таким образом 0 очков (“цыплячья рука”), вместо этого стоит 8 очков.
5. **Нет верхнего предела**. Все найденные на руке фаны можно суммировать, если они не поглощают друг друга. Так, “небесная просящая рука” поглощает “риичи”, “четыре конга” поглощают “три конга”, “четыре закрытых панга” поглощают “три закрытых панга”, а “три закрытых панга” в свою очередь поглощают “два закрытых панга”. Общее правило: более дорогие фаны поглощают более дешёвые, которые всегда присутствуют в более дорогих.

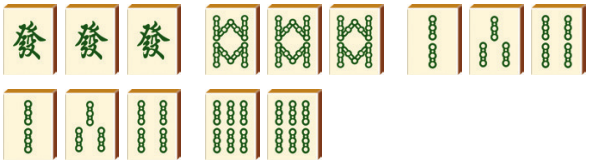
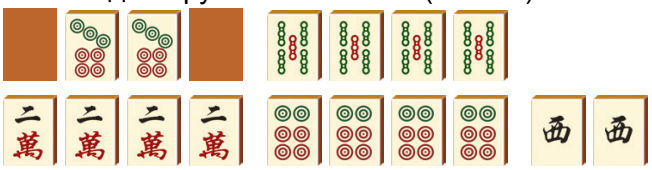
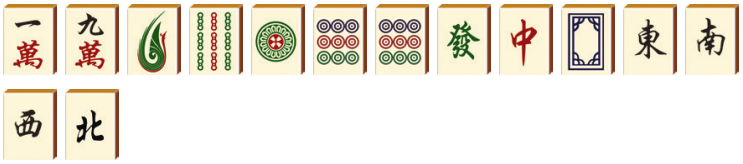
Схема выплат

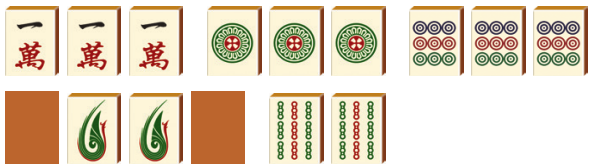
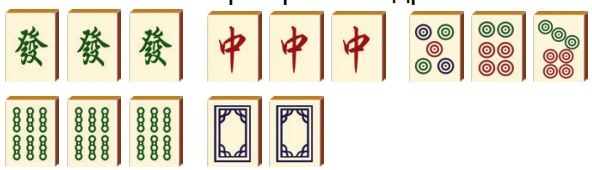
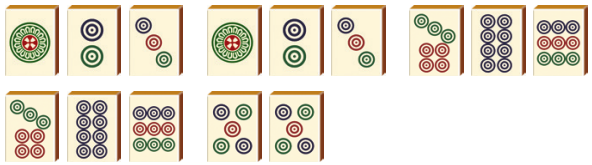
1. При победе со сноса победитель получает стоимость своей руки с набросившего.
2. При победе со стены победитель получает стоимость своей руки с каждого игрока, то есть утроенную стоимость руки.
3. Ответственности за дорогую руку нет. В любом случае выплаты происходят как указано выше.
4. Результаты сдачи либо заносятся в протокол, либо сразу выплачиваются с помощью игральных фишек. В качестве фишек для расчётов можно применять палочки “дяньбан” (яп. “тэмбо”). Они представляют собой набор из 88 или 84 палочек четырёх номиналов:
    a. Палочка с 8 чёрными точками (40 шт.) – 1 очко;
    b. Палочка с 1 красной точкой (36 или 32 шт.) – 10 очков;
    c. Палочка с 5 красными точками (8 шт.) – 100 очков;
    d. Палочка с 9 красными и зелёными точками – 500 очков.
5. Каждый игрок в начале игры получает 10 палочек по 1 очку, 8 или 9 палочек по 10 очков, 2 палочки по 100 очков и 1 палочку по 500 очков. Начальная сумма будет составлять 790 или 800 очков.
6. В конце всей игры (нескольких сдач) игроки пересчитывают свои счётные палочки и таким образом относительно начальной суммы определяют, кто оказался в плюсе и кто – в минусе.

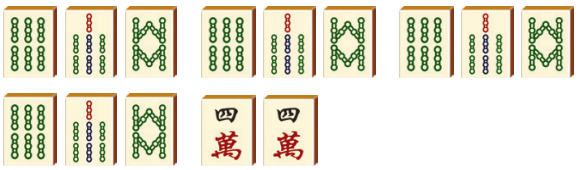
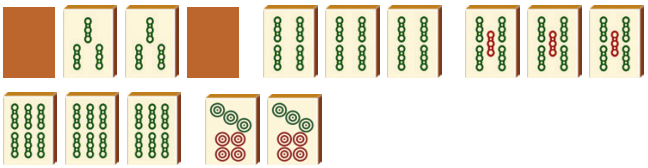
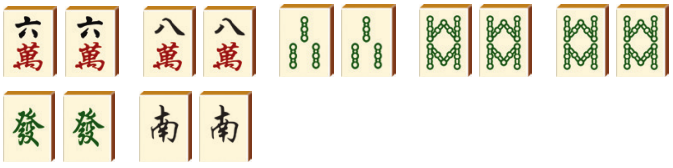
Таблица фанов[5]

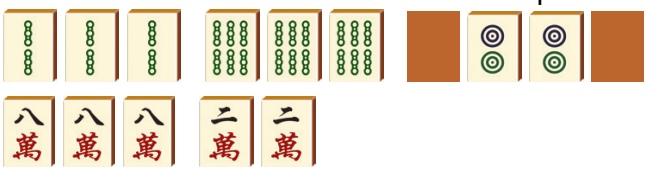
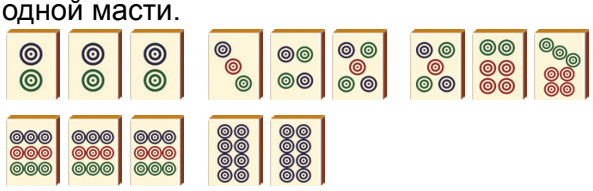
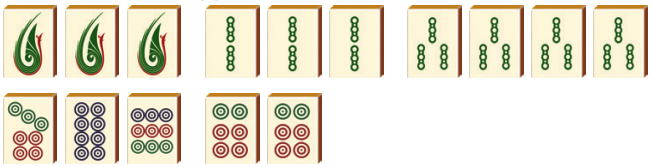
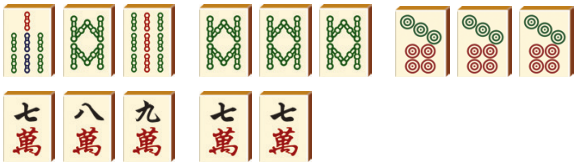
№	Название	Описание	Очки
1	**Счастливые четыре ветра**	Победная рука состоит из 4 пангов/конгов ветров и обязательной пары Зелёных. 	168
2	**Благословение Небес**	Дилер объявляет победу сразу после раздачи. Если у дилера на руке есть цветы, и после их замены получается маджонг, фан “благословение Небес” засчитывается. Но если дилер объявляет закрытый конг (или несколько) сразу после раздачи и побеждает с замены конга, “благословение Небес” уже не засчитывается.	168
3	**Благословение Земли**	Не-дилер берёт победную кость со стены до своего первого сноса. Если на руку пришёл цветок, а с замены цветка пришла победная кость, “благословение Земли” засчитывается. Но если игрок объявляет закрытый конг (или несколько) и побеждает с замены конга, “благословение Земли” уже не засчитывается.	158
4	**Благословение Человека**	Игрок побеждает со сноса до того, как он сам сделал первый снос. Если до этого момента в игре было сделано какое-либо объявление (чоу, панг, конг, в том числе закрытый конг), “благословение Человека” не засчитывается.	108
5	**Большие четыре ветра**	На победной руке есть 4 панга/конга ветров. 	88
6	**Большие три дракона**	На победной руке есть 3 панга/конга драконов. 	88

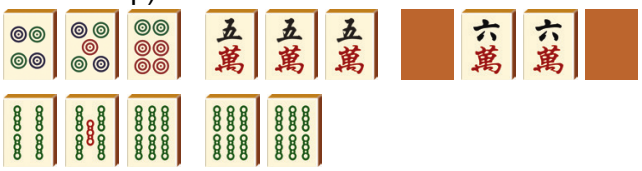
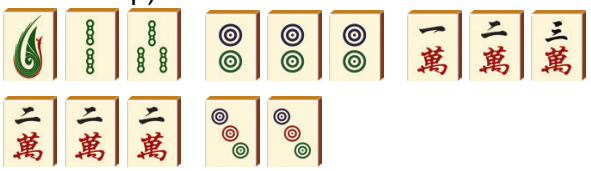
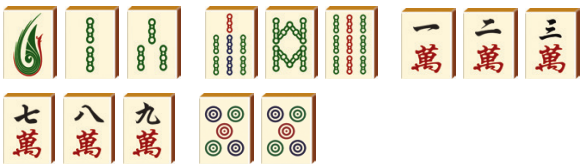
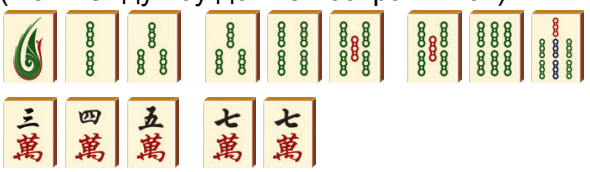
[5] Названия фанов переведены на русский язык с китайского так же, как и в спортивном маджонге. Фаны, которых нет в спортивном маджонге, названы максимально близко к имеющимся. Названия фанов самого спортивного маджонга стандартизированы Федерацией маджонга РФ.

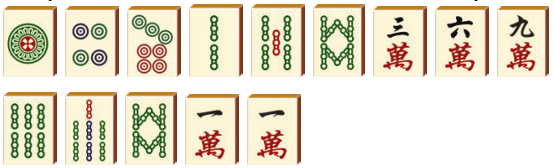
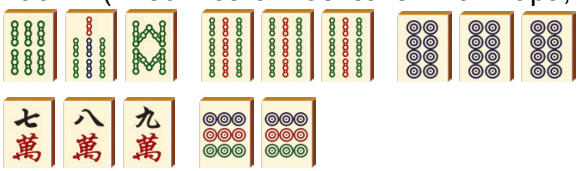
			
7	**Все зелёные**	Победная рука состоит из костей только зелёного цвета: “23468 бамбуков” и Зелёного (либо 4 сета и обязательная пара, либо 7 пар). 	88
8	**Девять врат**	Закрытая рука на костях какой-либо одной масти вида “1112345678999”, ожидающая любую кость в этой масти (в итоге получается регулярная структура).  победа на	88
9	**Четыре конга**	На победной руке есть 4 конга (любых). 	88
10	**Семь смещённых пар**	Победная рука состоит из 7 пар последовательных костей в одной масти. 	88
11	**Тринадцать сирот**	Все терминальные и благородные кости поодиночке и пара к одной из этих костей. 	88
12	**Конг джокеров**	Четыре джокера в виде закрытого конга.	88
13	**Все терминальные**	Победная рука состоит либо из пангов/конгов и обязательной пары терминальных костей (“1” и “9” в мастях), либо из 7 пар терминальных костей.	64

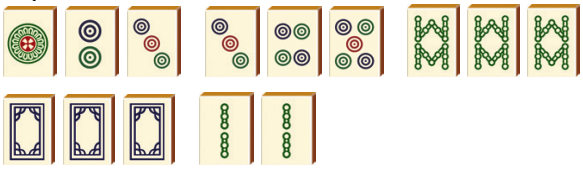
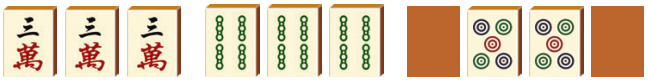
			
14	**Малые четыре ветра**	На победной руке есть 3 панга/конга ветров и обязательная пара четвёртого ветра. 	64
15	**Малые три дракона**	На победной руке есть 2 панга/конга драконов и обязательная пара третьего дракона. 	64
16	**Все благородные**	Победная рука состоит либо из пангов/конгов и обязательной пары благородных костей, либо из 7 пар благородных. 	64
17	**Четыре закрытых панга**	На победной руке есть 4 закрытых панга/конга.  (всё закрыто)	64
18	**Терминальные чоу в одной масти**	Победная рука состоит из четырёх чоу “123”, “123”, “789” и “789” в одной масти и обязательной пары “55” в той же масти. 	64
19	**Четверное чоу**	На победной руке есть 4 одинаковых чоу в одной масти.	48

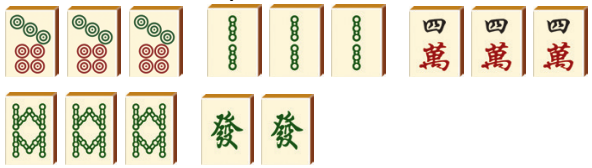
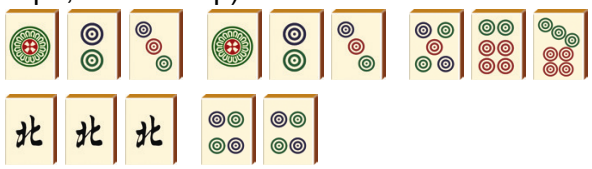
			
20	**Четыре чистых смещённых панга**	На победной руке есть 4 последовательных панга/конга в одной масти. 	48
21	**Четыре чистых смещённых чоу**	На победной руке есть 4 смещённых чоу в одной масти (шаг должен соблюдаться для всех чоу – 1 или 2). 	32
22	**Три конга**	На победной руке есть 3 конга.	32
23	**Все терминальные и благородные**	Победная рука состоит либо из пангов/конгов и обязательной пары терминальных и благородных костей, либо из 7 пар таких костей. 	32
24	**Небесная просящая рука**	Объявление дилером просящей руки после первого же сноса. Или же объявление не-дилером просящей руки после раздачи и замены цветов. Если же дилер объявляет закрытый конг перед первым сносом, “небесная просящая рука” уже не засчитывается никому.	32
25	**Семь пар**	Победная рука состоит из 7 пар (допускаются одинаковые пары). 	24
26	**Большие**	Победная рука состоит из 7 одиночных благородных	24

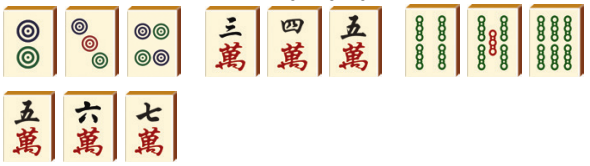
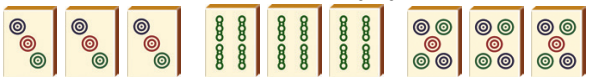
	благородные и переплетённые кости	костей (обязательно иметь именно все 7) и 7 костей в мастях в переплетённой структуре (“147” в одной масти, “258” в другой и “369” в третьей). 	
27	**Все чётные панги**	Победная рука состоит из 4 пангов/конгов чётных номиналов в мастях и обязательной пары чётных. 	24
28	**Чистая масть**	Победная рука состоит либо из 4 сетов и обязательной пары в одной масти, либо из 7 пар в одной масти. 	24
29	**Чистое тройное чоу**	На победной руке есть три одинаковых чоу в одной масти. 	24
30	**Чистые смещённые панги**	На победной руке есть три последовательных панга/конга в одной масти. 	24
31	**Верхние кости**	Победная рука состоит из костей с номиналами “7”, “8” и “9” в мастях (либо 4 сета и обязательная пара, либо 7 пар). 	24

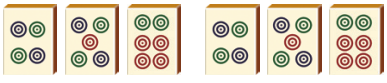
32	**Средние кости**	Победная рука состоит из костей с номиналами “4”, “5” и “6” в мастях (либо 4 сета и обязательная пара, либо 7 пар). 	24
33	**Нижние кости**	Победная рука состоит из костей с номиналами “1”, “2” и “3” в мастях (либо 4 сета и обязательная пара, либо 7 пар). 	24
34	**Чистый ряд**	На победной руке есть три последовательных чоу в одной масти: “123 – 456 – 789”. 	16
35	**Терминальные чоу в трёх мастях**	Победная рука состоит из двух терминальных чоу “123 – 789” в одной масти, двух терминальных чоу в другой масти и обязательной пары “55” в третьей масти. 	16
36	**Чистые смещённые чоу**	На победной руке есть смещённые чоу в одной масти (шаг между чоу должен сохраняться). 	16
37	**Все пятёрки**	Каждый сет и обязательная пара на победной руке включают кость “5”. 	16

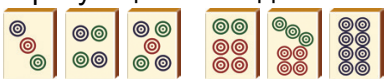
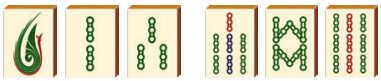
			
38	**Тройной панг**	На победной руке есть три панга/конга одинаковых номеров в трёх мастях. 	16
39	**Три закрытых панга**	На победной руке есть три закрытых панга/конга.	16
40	**Малые благородные и переплетённые кости**	Победная рука состоит из несколько одиночных благородных костей (5 или 6, но не все 7) и 8 или 9 костей в мастях в переплетённой структуре (“147” в одной масти, “258” в другой и “369” в третьей). 	12
41	**Переплетённый ряд**	На победной руке есть нерегулярная структура из 9 костей: “147” в одной масти, “258” в другой масти и “369” в третьей масти. (Считается рукой чоу, то есть если четвёртый сет – чоу, и обязательная пара собрана в мастях, засчитывается фан “все чоу”.) 	12
42	**Четыре верхних**	Победная рука состоит из костей “6”, “7”, “8” и “9” в мастях (либо 4 сета и обязательная пара, либо 7 пар). 	12
43	**Четыре нижних**	Победная рука состоит из костей “1”, “2”, “3” и “4” в мастях (либо 4 сета и обязательная пара, либо 7 пар). 	12

			
44	**Большие три ветра**	На победной руке есть 3 панга/конга ветров. 	12
45	**Смешанный ряд**	На победной руке есть 3 последовательных чоу “123 – 456 – 789” в трёх мастях. 	8
46	**Симметричные кости**	Победная рука состоит из симметричных костей (“1234589 точек”, “245689 бамбуков” и Белого). Допускаются либо 4 сета и обязательная пара, либо 7 пар. 	8
47	**Смешанное тройное чоу**	На победной руке есть 3 одинаковых чоу в трёх мастях. 	8
48	**Смешанные смещённые панги**	На победной руке есть 3 панга/конга в трёх мастях, смещённые на 1. 	8
49	**Цыплячья рука**	Рука без фанов (ни один фан не должен присутствовать на этой руке, цветы не считаются).   (– джокер) Победная кость:  со сноса	8
50	**Последняя кость в стене**	Победа на последней кости со стены.	8
51	**Последняя кость со сноса**	Победа на кости со сноса, когда вся стена разобрана.	8

52	**Победа замещающей костью**	Победа на кости, взятой на замену конга (замена цветка не считается; если на замену конга взят цветок, а на замену этого цветка пришла победная кость, фан не засчитывается).	8
53	**Ограбление конга**	Победа на кости, которую другой игрок добавляет к открытому пангу.	8
55	**Все панги**	Победная рука состоит из 4 пангов/конгов и обязательной пары. 	6
56	**Полумасть**	Победная рука состоит из костей одной масти и благородных костей (либо 4 сета и обязательная пара, либо 7 пар). 	6
57	**Смешанные смещённые чоу**	На победной руке есть 3 чоу в трёх мастях, смещённые на 1. 	6
58	**Все типы**	Победная рука состоит из костей всех трёх мастей, драконов и ветров (допускаются либо 4 сета и пара, либо 7 пар). 	6
59	**Открытая рука**	Все сеты и обязательная пара собраны со сноса.	6
60	**Два панга драконов**	На победной руке есть 2 панга/конга драконов. 	6
61	**Четыре полусмешанных смещённых панга**	На победной руке есть 4 панга/конга в трёх разных мастях со смещением на 1 (два панга при этом будут в одной и той же масти).	6

			
54	**Два закрытых конга**	На победной руке есть 2 закрытых конга. 	6
62	**Внешняя рука**	Все 4 сета и обязательная пара содержат терминальные или благородные кости. 	4
63	**Полностью закрытая рука**	Вся победная рука собрана со стены, в том числе победная кость. (Не учитывается для рук с нерегулярной структурой.)	4
64	**Два открытых конга**	На победной руке есть два открытых конга. (Один закрытый и один открытый конги стоят 6 очков.) 	4
65	**Последняя кость**	Победная кость – последняя из доступных в игре, 3 кости этого же номинала уже лежат на столе в сносе или открытых сетах и видны всем игрокам.	4
66	**Четыре полусмешанных смещённых чоу**	На победной руке есть 4 чоу в трёх разных мастях со смещением 1 (два чоу будут в одинаковой масти). 	
67	**Три полусмешанных смещённых панга**	На победной руке есть 3 панга/конга в двух мастях со смещением 1 (два панга будут в одной масти). 	4
68	**Панг драконов**	На победной руке есть панг/конг драконов.	2
69	**Панг ветров раунда**	На победной руке есть панг/конг ветра текущего раунда.	2

70	**Панг ветров места**	На победной руке есть панг/конг ветра того места, на котором находится игрок.	2
71	**Закрытая рука**	Победная рука не содержит открытых сетов (допускаются закрытые конги), победная кость берётся со сноса.	2
72	**Все чоу**	На победной руке все 4 сета – чоу, обязательная пара состоит из костей в мастях.	2
73	**Четыре врозь**	На победной руке есть 4 кости одного номинала, входящих в разные сеты.	2
74	**Двойной панг**	На победной руке есть 2 панга/конга одинаковых номеров в двух мастях. 	2
75	**Два закрытых панга**	На победной руке есть 2 закрытых панга/конга.	2
76	**Закрытый конг**	На победной руке есть закрытый конг.	2
77	**Все простые**	Победная рука состоит из костей от “2” до “8” в мастях (допускаются либо 4 сета и обязательная пара, либо 7 пар).	2
78	**Полусмешанные смещённые чоу**	На победной руке есть 3 чоу в двух мастях со смещением 1. 	2
79	**Без джокеров**	На победной руке отсутствуют джокеры.	2
80	**Полусмешанный ряд**	На победной руке есть 3 чоу “123 – 456 – 789” в двух мастях. 	2
81	**Риичи**	Игрок объявил просящую руку, при этом рука закрыта (нет открытых сетов).	2
82	**Чистое двойное чоу**	На победной руке есть 2 одинаковых чоу в одной масти. 	1
83	**Смешанное двойное чоу**	На победной руке есть 2 одинаковых чоу в разных мастях.	1

			
84	**Короткий ряд**	На победной руке есть 2 чоу в одной масти, образующие последовательный ряд. 	1
85	**Два терминальных чоу**	На победной руке есть чоу “123” и “789” в одной масти. 	1
86	**Панг терминальных или благородных**	На победной руке есть панг/конг терминальных костей или ветров. 	1
87	**Открытый конг**	На победной руке есть открытый конг.	1
88	**Пропущенная масть**	На победной руке нет какой-либо одной масти.	1
89	**Без благородных**	На победной руке нет благородных костей.	1
90	**Выигрыш со стены**	Победная кость взята со стены.	1
91	**Просящая рука**	Игрок объявил просящую руку, при этом на руке уже есть открытые сеты.	1
92	**Пара на 2-5-8**	Победная кость образует обязательную пару, собранную из костей “2”, “5” или “8” в любой масти (только с регулярной структурой руки).	1
93	**Пара на 1-9**	Победная кость образует обязательную пару, собранную из костей “1” или “9” в любой масти (только с регулярной структурой руки).	1
94	***Цветок***	Цветок или сезон, отложенный в зону объявлений. (Не учитывается в “цыплячьей руке”.)	1
95	***Собственный цветок***	Цветок или сезон, соответствующий ветру игрока, отложенный в зону объявлений. (Не учитывается в “цыплячьей руке”.)	1
96	***Комплект цветов***	Все 4 цветка или все 4 сезона, отложенные в зону объявлений. (Не учитывается в “цыплячьей руке”.)	1

От переводчика

По всем вопросам относительно народного маджонга, а также с предложениями и пожеланиями обращайтесь по электронной почте northern.peacock@gmail.com . Желательно с пометкой “народный маджонг”.