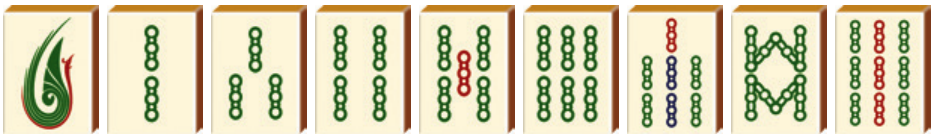
Правила гонконгского маджонга

(Источники: https://mahjongtime.com/hong-kong-mahjong-rules.html ,
https://en.wikipedia.org/wiki/Hong_Kong_mahjong_scoring_rules ,
https://gambiter.com/mahjong/Hong_kong_mahjong_scoring_rules.html ,
http://mahjong.wikidot.com/rules:hong-kong-old-style-overview).

Иногда этот вариант называют “гонконгский маджонг старого стиля” (Hongkong Old Style – HKOS). Кто-то даже полагает, что именно это и есть “классический маджонг”, вы можете встретить это мнение на просторах Интернета. Правила нового стиля публикуются отдельно.

Кости для маджонга

1. Гонконгский 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 гонконгском 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. “Мёртвая стена и 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”.

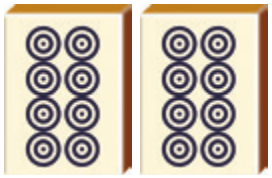
Пример:



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 (пара не может быть частью панга или конга).
   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 состоят из 14 костей, но на них нет сетов как таковых. Это “семь пар” и “тринадцать сирот” (см. “Таблицу фанов”), а также некоторые дополнительные руки (см. “Дополнения”).
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 и ветер места

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”.
3. **Дилер**. Игрок на Востоке иногда называется дилером. Остальные игроки иногда 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

[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.

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 удвоение. В то же время для всех игроков является ценным ветер раунда: за панг или конг таких ветров игрок получает удвоение. (Если ветер места и ветер раунда для игрока совпадают, он получает 2 удвоения за панг или конг этого ветра.) Драконы всегда являются ценными костями, то есть за панг или конг драконов игрок получает удвоение.
6. **Передача дилерства**. Если в текущей сдаче победил игрок на Востоке, он остаётся дилером. Если сдача завершилась вничью, то игрок на Востоке также остаётся дилером. Если же победил игрок на другом ветре, тогда игрок на Юге в завершившейся сдаче становится Востоком в новой сдаче (дилерство передаётся против часовой стрелки). Таким образом, каждый игрок хотя бы один раз за раунд выступает дилером.

Перемешивание и построение стены

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 решает, 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 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

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

получался большой квадрат (одна стена не должна упираться в сторону другой, чтобы не делать “реку” меньше).

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 “мёртвая стена”. 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, начинается замена цветов.
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.
6. 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 мёртвой стены. Если на замену пришло ещё несколько цветов, игрок продолжает брать замену с мёртвой стены, пока на руке не окажутся только игровые кости в нужном количестве (цветы – неигровые кости). 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

[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.

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.

7. 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. Строго говоря, у Востока есть три варианта: 1) объявить победу, если все его кости уже выстроились в победную структуру, 2) объявить закрытый конг, если на руке есть 4 кости одного номинала, и игроку они нужны именно в виде закрытого конга, 3) снести ненужную кость. После сноса кости ход Востока заканчивается.
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.
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.
2. **Победа со стены**. Если игрок завершает свою руку костью, взятой со стены, это называется “победа со стены” (“победа с замены конга”, естественно, будет “победой со стены”). Победитель должен объявить “маджонг”, “ху” или “цумо”[5].

[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.
[5] “Ху” – китайский термин для объявления победы, “цумо” – японский термин для победы со стены.

3. **Победа со сноса**. Если соперник снёс кость, которую ждёт игрок, этот игрок может объявить “маджонг”, “ху” или “рон”[6] 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”).
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). Эти 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). Эти 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

[6] “Рон” – японский термин для победы со сноса.

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 сначала открывает все четыре кости, чтобы показать, что они действительно одинаковые. Затем он кладёт их перед своей закрытой рукой (между рукой и стеной). Две средних кости остаются открытыми, а крайние кости переворачиваются лицевой стороной вниз для обозначения закрытого конга. После этого игрок берёт кость на замену.
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). 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 “мёртвой 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.

Игрок обязан сначала открыть все 4 кости конга, чтобы все остальные игроки убедились в правильности объявления, и только потом брать кость на замену конга. 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”, она приносит 1 удвоение. Победа замещающей костью – это победа со стены.
9. Если на замену конга пришёл цветок, а с замены цветка пришла победная кость, то “победы замещающей костью” не происходит, получается просто победа со стены[7].

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 приносит 1 удвоение.
3. Ограбить можно только малый открытый конг. Закрытый конг нельзя ограбить, исключений из этого правила нет[8]. 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).

[7] Или же игроки могут заранее договориться, считается ли в такой ситуации “победа замещающей костью”.

[8] Перед началом игры можно договориться, что закрытый конг допускается ограбить на победу на “тринадцати сиротах”.

    - 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. На победной руке цветы могут быть только в открытом виде.
2. Если игрок в свой ход взял со стены кость цветка, он обязан заменить его. Для этого 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 мёртвой 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. Это не является “победой замещающей костью”.
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 или после взятия кости на замену конга.
6. Цветы нельзя сносить, их можно только заменять.

Мёртвая стена и морское дно

1. **Мёртвая стена**. Последние 14 костей в стене называются “мёртвой стеной” и в игре не участвуют.
2. Ближе к концу сдачи любой игрок может потребовать, чтобы разламывавший стену отодвинул 14 костей мёртвой стены немного влево от живой стены, так что всем стало бы видно, сколько костей остаётся в игре. Если берётся кость на замену цветка или конга, в блоке для конгов остаётся 1 кость как половина стопки, а

седьмая стопка с этого конца должна быть разделена пополам, нижняя кость стопки теперь принадлежит блоку для конгов, а верхняя является морским дном[9].

3. **Морское дно**. Последняя кость в стене перед мёртвой стеной (то есть 15-я кость с другого конца стены) 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”.
4. Если игрок взял с морского дна цветок, он не может заменить его, иначе в мёртвой стене останется менее 14 костей. Сносить цветок тоже нельзя. Игроку следует вставить цветок в руку и снести любую игровую кость из руки.
5. **Речное дно**. Последняя кость в сносе, или “речное дно”, не может быть взята на чоу, панг или конг; её можно затребовать только на победу.
6. За победу на кости в морском дне или в речном дне начисляется 1 удвоение.
7. **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 остаётся у Востока.

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” должны быть отсортированы по парам. “Тринадцать сирот” должны быть отсортированы по мастям, ветрам и драконам.
4. Подсчёт очков на победной руке производится в соответствии с разделом “Система подсчёта очков в гонконгском маджонге”.
5. **Ответственность за подсчёт**. В принципе, 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. **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

[9] Другими словами, в мёртвой стене всегда должно быть 14 костей: либо 7 стопок, либо 6 стопок и 2 одиночных кости с обеих сторон. Если с мёртвой стены берётся замена на второй конг или цветок, следует положить одиночную кость из живой стены на соседнюю одиночную кость в мёртвой стене, чтобы получить 7 стопок.

различным разбиениям, нельзя считать вместе. (Например, нельзя одновременно засчитать “все чоу” и “семь пар”.)

8. **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 (засчитывается только “чистая масть”).
   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”.

Штрафы

1. Игрок, объявивший ложную победу (см. “Неправильные объявления”), платит по 16 очков всем остальным игрокам.
2. Игрок, набросивший другому игроку кость в дорогую руку, несёт за это ответственность, он называется “ответственным за развитие руки”. Это касается изменений в выплатах: если игрок с дорогой рукой победил со стены или со сноса этого же игрока, ответственный за развитие дорогой руки игрок платит все очки (четырёхкратная стоимость руки при победе со сноса и шестикратная – при победе со стены), а если игрок с дорогой рукой победил со сноса кого-либо из двух других игроков, набросивший платит двойную стоимость руки, и ответственный за развитие платит двойную стоимость руки (таким образом, четвёртый игрок не платит ничего). Следующие ситуации накладывают ответственность:
   a. Наброс третьего дракона на панг/конг игроку, у которого уже открыты два панга драконов (№18, “большие три дракона”);
   b. Наброс четвёртого ветра на панг/конг игроку, у которого уже открыты три панга ветров (№20, “большие четыре ветра”);
   c. Наброс благородной кости на четвёртый панг/конг игроку, у которого уже открыты три панга благородных (№21, “все благородные”);
   d. Наброс терминальной кости на четвёртый панг/конг игроку, у которого уже открыты три панга терминальных (№22, “все терминальные”);
   e. Наброс кости в масти на четвёртый сет игроку при уже открытых трёх сетах в этой масти[10] (№16, “чистая масть”).
3. Игрок, набросивший в дорогую руку, не несёт ответственности, если у него не было безопасных костей для сноса. Для доказательства отсутствия выбора игрок должен показать свои кости остальным игрокам, и если все игроки согласны, тогда ответственность не налагается, и выплаты происходят в обычном порядке.

[10] Например, Геннадий набросил кость “3 бамбуков” на четвёртый сет Роману, а у Романа уже были открыты 3 сета в бамбуках. Теперь если Роман побеждает со стены, все очки за руку платит Геннадий. Допустим, Роман победил со сноса Софьи, его рука стоит 6 удвоений, или 16 очков. В обычной ситуации Софья должна была бы заплатить 32 очка, а остальные два игрока – по 16 очков, но поскольку Геннадий набросил кость на четвёртый сет, он платит Роману двойную стоимость, то есть 32 очка, а Софья платит 32 очка из-за наброса. Если бы Роман победил со стены, рука стоила бы 7 удвоений, или 32 очка, и Геннадий должен был бы заплатить 192 очка.

4. Игрок, снёсший новую (ещё не сносившуюся) кость в ситуации, когда в живой стене осталось 5 костей и меньше, и набросивший эту кость в маджонг, платит все очки победителю, остальные игроки ничего не платят.

Перебор и недобор костей

1. Если обнаруживается, что у игрока на руке неправильное количество костей, этот игрок не может победить в текущей сдаче. Это называется “мёртвая рука”.
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, также игрок не может делать никаких объявлений со сноса и не может объявлять конг.
4. Если у игрока слишком много костей, это называют “перебор костей”. У игрока мёртвая рука, 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.

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.
   Пример. Игрок объявил чоу на “2 точек”, снесённой игроком слева, но ошибочно открыл “4 точек” и “5 точек”. Соперник сразу же указал ему на ошибку. Игрок открывает “3 точек”, чтобы составить чоу “234 точек”, а “5 точек” забирает в руку.
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 штрафов.
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 штрафов.
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 выясняется, что конг открыт неправильно, но кость на замену конга уже взята, игроку запрещается делать дальнейшие объявления (в дополнение к мёртвой руке, как если бы у игрока получился перебор костей).
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 гонконгском маджонге

1. Очки начисляются только за победную руку. Победитель получает очки в соответствии со стоимостью собранной руки, а остальные три игрока платят ему эти очки согласно схеме выплат.
2. Подсчёт очков на руке состоит из 2 этапов: 1) суммирование удвоений за имеющиеся на руке фаны, 2) перевод суммы удвоений в очки по таблице “фан-лак”.
3. 30 фанов гонконгского маджонга представлены в таблице ниже – см. “Таблицу фанов”. Каждый фан описывает определённые условия; за выполнение этих условий победная рука получает указанные за фан очки. На руке может быть в общем случае несколько фанов, удвоения за них суммируются[11].
4. Обычно для победы не нужно собирать какой-либо необходимый минимум очков, даже рука с 0 удвоений (“цыплячья рука”) приносит победу.
5. Для повышения соревновательности игроки могут условиться о нижнем пределе удвоений для объявления победы. Например, нужно набрать хотя бы 1 удвоение, при этом фаны за цветы и сезоны не считаются (фаны №№ 1-3 выступают как

[11] Например, игрок может победить со стены с рукой “все панги” и “полумасть”. Количество удвоений на руке: 3 (“все панги”) + 3 (“полумасть”) + 1 (“победа со стены”) = 7. Если у игрока при этом нет цветов и сезонов, добавляется ещё 1 удвоение (“нет цветов и сезонов”), итого 8 удвоений.

внешние удвоения, а для объявления победы нужно как минимум 1 внутреннее удвоение), они могут быть добавлены после подсчёта внутренних удвоений.

6. **Верхний предел**. У стоимости руки есть предел в 10 удвоений. Если игрок набрал больше 10, его очки не увеличиваются (см. таблицу “фан-лак”), но для рекорда можно записать набранное количество удвоений.

Схема выплат

1. Победитель всегда получает четырёхкратную стоимость победной руки при победе со сноса и шестикратную стоимость победной руки при победе со стены.
2. При победе со сноса набросивший в маджонг платит удвоенную стоимость руки победителя, а остальные игроки – одиночную стоимость[12].
3. При победе со стены все проигравшие платят удвоенную стоимость руки победителя[13].
4. Результаты сдачи заносятся в протокол: сколько удвоений и сколько очков стоит рука победителя, кто набросил в маджонг. Результаты всей игры подсчитываются по окончании игры. Рекомендуется вести промежуточные результаты, то есть подсчитывать текущие очки игроков после каждой сдачи.
5. Альтернативный вариант: расчёты палочками дяньбан (яп. “тэмбо”).
6. Палочки дяньбан 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.
7. 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.
8. 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.

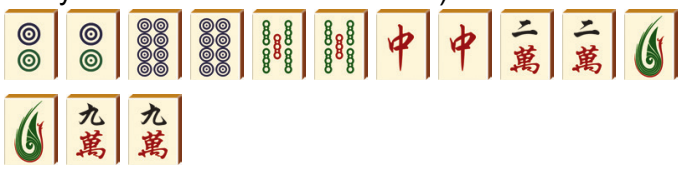
[12] Пример: рука победителя стоит 5 удвоений, это 32 очка. Набросивший платит 64 очка, остальные игроки – по 32 очка, победитель получает 128 очков (32 * 4).

[13] Пример: рука победителя стоит 1 удвоение, это 2 очка. Каждый игрок платит по 4 очка, победитель получает 12 очков (2 * 6).

Таблица фанов[14]

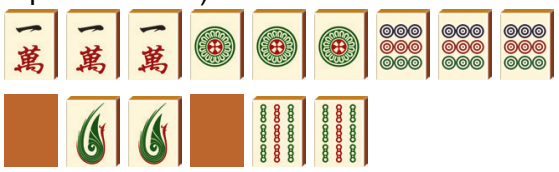
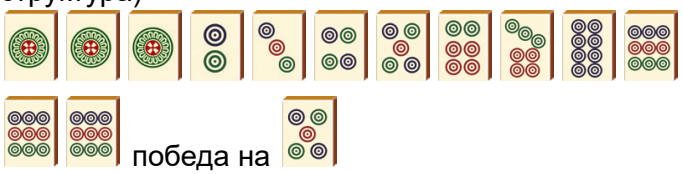
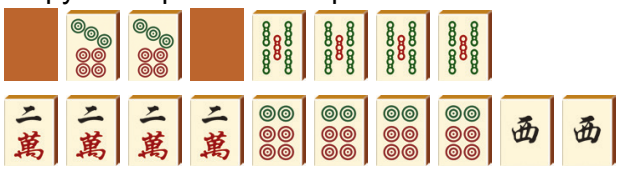
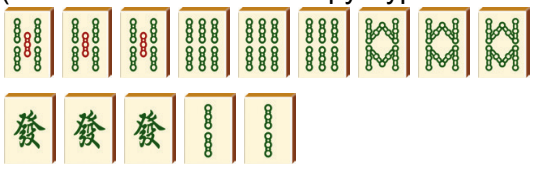
NN	Название	Описание	Стоимость
1	Без цветов и сезонов	На руке нет ни цветов, ни сезонов	1
2	Цветок/сезон места	На руке имеется цветок или сезон места (см. “Кости для маджонга”)	1
3	Все цветы/все сезоны	На руке собрались все 4 цветка (сочетается с “цветком/сезоном места”)[15]	1
4	Все чоу	Все сеты на руке – чоу (пара может быть любой)	1
5	Панг драконов	Панг/конг драконов	1
6	Ветер места/раунда	Панг/конг ветра места или ветра раунда (преимущественного ветра)	1
7	Победа со стены	Победная кость взята со стены	1
8	Последняя кость со стены	Победная кость – последняя в стене (“морское дно”) (сочетается с “победой со стены”)	1
9	Последняя кость со сноса	Победная кость – последняя в сносе	1
10	Победа замещающей костью	Победа на замене конга (уже включает в себя “победу со стены”)[16]	1
11	Ограбление конга	Победа на кости, которую другой игрок добавил к своему пангу, формируя “малый открытый конг”	1
12	Малые три дракона	На руке есть 2 панга/конга драконов и пара третьего дракона (сочетается с “пангом драконов” дважды)	2
13	Все панги	Все сеты на руке – панги или конги	3
14	Полумасть	Все сеты на руке сформированы из костей	3

[14] 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.
[15] Фаны 1-3 могут рассматриваться как “внешние удвоения”, то есть дополнительные к основным, или внутренним (все остальные фаны), когда игроку необходимо набрать хотя бы одно внутреннее удвоение, чтобы иметь право на победу.
[16] Иногда здесь засчитывают и победу на замене цветка/сезона; о таких вещах следует договариваться всем игрокам перед игрой.

		какой-либо одной масти или благородных костей (сочетается с “пангом драконов” и “ветром места/раунда”)	
15	Семь пар	На руке есть семь пар костей (допускаются одинаковые пары, то есть 4 одинаковых кости, формирующих 2 пары; сочетаются с “полумастью” и “чистой мастью”)[17] 	4
16	Чистая масть	Все сеты на руке образованы костями какой-либо одной масти	6
17	Четыре закрытых панга	На руке есть 4 закрытых панга/конга, победная кость взята со стены	10
18	Большие три дракона	На руке есть 3 панга/конга драконов[18] 	10
19	Малые четыре ветра	На руке есть 3 панга/конга ветров и пара четвёртого ветра 	10
20	Большие четыре ветра	На руке есть 4 панга/конга ветров 	10
21	Все благородные	На руке есть 4 панга/конга и пара только на благородных костях (допускается сбор “семи пар” на всех благородных)	10

[17] Разумеется, 4 одинаковых кости в рамках “семи пар” нельзя объявлять как конг. Если вы объявите их конгом, вам придётся собирать регулярную структуру (4 сета и пару). Также на этой структуре можно собирать “все терминальные” или “все благородные”, но стоить такая рука будет всё равно 10 удвоений.

[18] Иногда может добавляться условие “все панги”, то есть четвёртый сет обязан быть пангом.

			
22	Все терминальные	На руке есть 4 панга/конга и пара только на терминальных костях (“1” и “9” в мастях) (допускается сбор “семи пар” на всех терминальных) 	10
23	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	10
24	Тринадцать сирот	Все терминальные и благородные кости поодиночке и пара к одной из этих костей 	10
25	Четыре конга	На руке собралось четыре конга 	10
26	Нефритовый дракон	На руке есть панг/конг Зелёных драконов, панги/конги в масти бамбуков и пара в бамбуках (не засчитывается на структуре “семь пар”) 	10

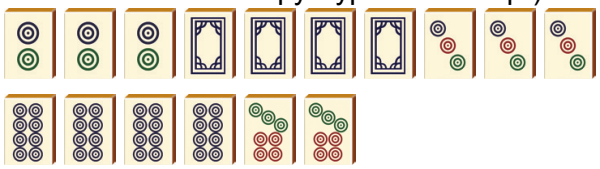
27	Рубиновый дракон	На руке есть панг/конг Красных драконов, панги/конги в масти символов и пара в символах (не засчитывается на структуре “семь пар”) 	10
28	Жемчужный дракон	На руке есть панг/конг Белых драконов, панги/конги в масти точек и пара в точках (не засчитывается на структуре “семь пар”) 	10
29	Благословение Небес	Победа Востока с раздачи (не засчитывается после объявления закрытого конга)	10
30	Благословение Земли	Победа на первом сносе Востока	10

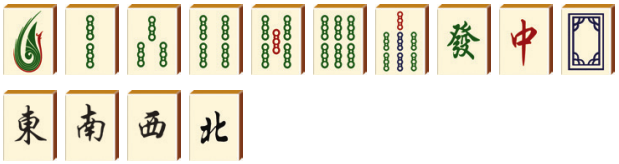
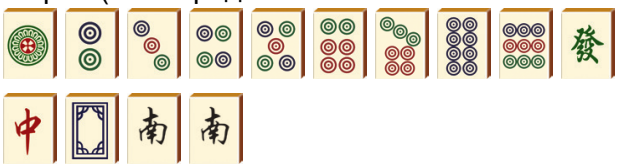
Таблица “фан-лак”

Стоимость (удвоения)	**Очки**	**При победе со сноса**	**При победе со стены**
0	1	2 + 1 + 1 = 4	(нет)
1	2	4 + 2 + 2 = 8	4 + 4 + 4 = 12
2	4	8 + 4 + 4 = 16	8 + 8 + 8 = 24
3	8	16 + 8 + 8 = 32	16 + 16 + 16 = 48
4, 5, 6	16	32 + 16 + 16 = 64	32 + 32 + 32 = 96
7, 8, 9	32	64 + 32 + 32 = 128	64 + 64 + 64 = 192
10	64	128 + 64 + 64 = 256	128 + 128 + 128 = 384

Всё, что получается сверх 10 удвоений, можно не считать: стоимость руки уже не повысится, 64 очка – это предел.

Дополнения

За многие годы существования гонконгского маджонга изобретались различные его вариации, в частности, добавлялись руки, которых нет в основном списке. По взаимной договорённости игроки могут расширять список собираемых рук. Здесь приводятся примеры дополнений. Возможно, читатели изобретут свои руки.

NN	Название	Описание	Стоимость
31	Закрытая рука	На руке нет ни одного открытого сета (допускаются закрытые конги)	1
32	Ценное ожидание	Победа на ожидании единственной кости[19] (ожидание в середину, ожидание в край, ожидание в пару)	1
33	Благословение Человека	Победа в течение первого круга сноса (все игроки снесли максимум по 1 кости); не засчитывается, если на первом круге взята кость со сноса на сет, то есть первый круг “перебит”	6
34	Пекинский сад	Рука с нерегулярной структурой: кости 1-7 в какой-либо масти и 7 благородных костей поодиночке 	10
35	Змея-дракон	Рука с нерегулярной структурой: полный ряд в одной масти, 3 дракона поодиночке и пара ветров (части ряда нельзя объявлять со сноса) 	10
36	Переплетённые панги	Рука с нерегулярной структурой: четыре “квази-панга” (одинаковые номиналы, разные	10

[19] Ожидание в середину: например, ожидание только “3 точек” в форму “24 точек”; ожидание в край – только “7 символов” в форму “89 символов” или только “3 бамбуков” в форму “12 бамбуков”; ожидание единственной в пару – только “8 точек” к изолированной “8 точек” на руке (не засчитывается при победе на “семи парах”). Также считается любое одно ценное ожидание на формах “2334”, “67889”, “1233” и “1223334”. Ожидания не считаются, если можно победить на разных номиналах: например, форма “5777 точек” ждёт как “5 точек” на пару и панг, так и “6 точек” на пару и чоу, поэтому здесь нет ценного ожидания. Аналогично его нет на формах “7899”, “1199” и “4445”.

		масти) и пара благородных костей 	
37	Двойная удача	Победа замещающей костью на конг, который был объявлен после получения замещающей кости на другой конг (другими словами, победа на замещающей кости после двух конгов подряд)	10
38	Королевский переплетённый дракон	Рука с нерегулярной структурой: три “квази-чоу” (кости в трёх мастях: “147” в одной масти, “258” во второй масти и “369” в третьей масти), 3 дракона поодиночке и пара ветров 	10

От составителя

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