



# Mahjong

## *Оглавление*

Описание игровых костей.....	3
Церемония начала игры .....	4
Разбор Стены.....	4
Сдача .....	5
Игра .....	6
Чоу.....	6
Панг .....	7
Конг .....	7
Ма-Джонг (выигрыш).....	8
Расчёты по завершении игры .....	8
Игровая практика.....	9
Фишки для расчётов .....	10
Подсчёт очков .....	11
Удвоения.....	12
Пенальти .....	12
Примеры подсчёта очков .....	13
Сезоны и Цветы .....	15
Лимитированные комбинации .....	16

## Описание игровых костей

Игра ведётся набором из 136 костей. В полный набор входит по 4 одинаковых кости каждого из 34 видов.

Тридцать четыре различных вида костей складываются из: трёх мастей – Бамбуков, Дотов и Символов, которые в Китае называются «tiao», «tung» и «wan» соответственно (см. рис. 1, 2 и 3).

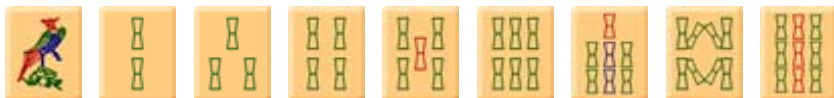


Рис. 1. Бамбуки

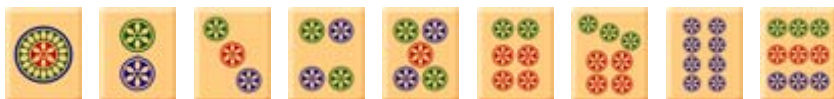


Рис. 2. Доты



Рис. 3. Символы

В каждой из этих трёх мастей кости идут от единицы до девятки. Таким образом, три масти определяют 27 видов костей, по 4 кости каждого вида, что в сумме даёт 108.

Кроме этого, есть ещё четыре Ветра – Восточный, Южный, Западный и Северный (см. рис. 4),



Рис. 4. Ветры: Восточный, Южный, Западный, Северный

а также три Дракона – Красный, Зелёный и Белый (см. рис. 5).



Рис. 5. Драконы: Красный, Зеленый, Белый

## Церемония начала игры

В Ма-Джонг играют четыре игрока. Каждый из них играет за себя. Игроки рассаживаются, и каждый из них по очереди кидает два игральных кубика. Выбросивший наибольшее число очков становится Восточным Ветром, или лидером.

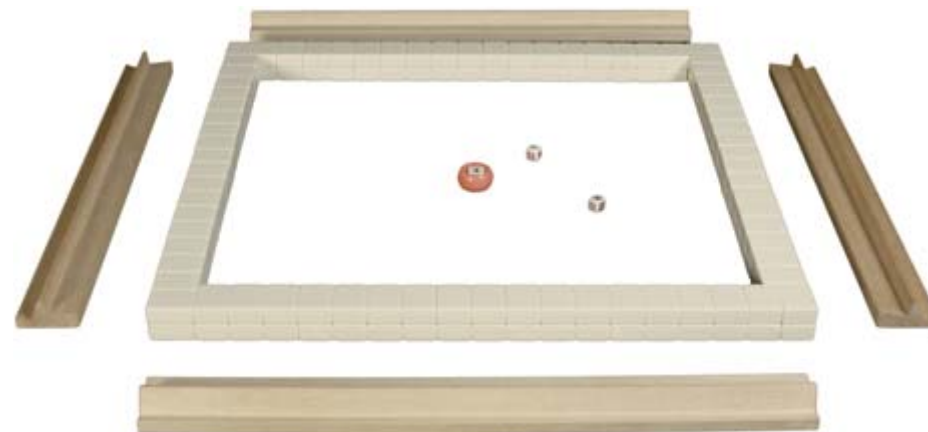


Рис. 6. Стена

136 костей выкладывают на стол лицевой стороной вниз и тщательно перемешивают. Каждый игрок забирает себе случайным образом выбранные 34 кости и располагает их на столе перед собой лицевой стороной вниз в ряд из 17 костей в длину и 2 костей в высоту. Эти четыре ряда затем сдвигаются вперёд так, чтобы образовать квадрат в середине стола, который символизирует китайскую городскую стену (см. рис. 6). Та сторона Стены, с которой сидит лидер, всегда является Восточной, напротив него располагается Западная, справа – Южная и слева – Северная сторона.

## Разбор Стены

Порядок разбора Стены определяется двумя бросками двух игральных кубиков. Сначала лидер бросает два кубика и сумма выпавших очков указывает Стену, которая будет разбираться. Отсчёт ведётся от лидера против часовой стрелки. Таким образом, если выпало 2, 6 или 10, то кубики для второго броска берёт Юг, если 3, 7 или 11, то кубики берёт Запад, если 4, 8 или 12 – Север, а если 5 или 9, то кубики остаются у лидера.



Рис. 7. Начало игры: все игроки получили свои кости

Следующий бросок кубиков делается игроком, чья Стена будет разбираться, и определяет точную позицию, с которой будет разбираться Стена. Игрок бросает два кубика, а затем отсчитывает с правого конца своей Стены (по часовой стрелке) столько пар костей, сколько очков выпало в сумме двух бросков. В этом месте Стена вскрывается, и игрок кладёт две вынутые из Стены кости, называемые Свободными костями, справа от этого места, лицевой стороной вниз. В дальнейшем Свободные кости будут указывать конец Стены.

### **Сдача**

Далее лидер берёт первые четыре кости (две пары) с левой части открытой Стены. За ним по 4 кости в свою очередь берут Юг, Запад и Север, разбирая Стену по часовой стрелке до тех пор, пока у каждого не будет по 12 костей. На четвёртом заходе каждый игрок берёт из Стены по одной кости, что даёт по 13 костей на руках. Затем лидер берёт из Стены дополнительную кость, и, таким образом, у него на руках получается 14 костей. После этого Стена выглядит примерно так, как показано на рис. 7 (обратите внимание на расположение Свободных костей в конце Стены).

Затем каждый игрок раскладывает кости по мастям, причём лицевая сторона костей скрыта от других игроков, как при игре в домино.

### **Игра**

Лидер (Восток) начинает игру, выкладывая лишнюю (четырнадцатую) кость на кон в центре стола. За ним свой ход делает Юг, взяв одну кость со Стены и сделав снос (см. рис.8). Процесс игры заключается в том, что игроки поочередно, начиная с лидера, заменяют свои кости на более подходящие, т.е. к 13-ти постоянным костям берется 14-я, и делается снос ненужной кости. Игроки по очереди продолжают делать ходы до тех пор, пока либо один из них не соберёт выигрышную комбинацию (Ма-Джонг), либо в Стене останется 14 костей без учёта Свободных (в последнем случае игра считается несыгранной).



Рис. 8. Процесс игры

Цель игры состоит в том, чтобы собрать выигрышную комбинацию из четырёх групп по три (или четыре) кости и пары одинаковых костей. В группе может быть либо три или четыре одинаковых кости, либо последовательность (например, 5, 6, 7) из трёх костей одной масти.

В принципе, число игр не ограничено. На практике число игр либо оговаривают заранее, либо играют один гейм, состоящий из четырёх раундов (Восточный, Южный, Западный и Северный). Раунд заканчивается, когда каждый из игроков по разу побывает Востоком; соответственно, гейм состоит как минимум из 16 игр.

Каждому раунду соответствует одноименный Ветер, который является для всех игроков преимущественным. Кроме того в каждой игре у каждого игрока есть собственный Ветер, определяемый положением игрока относительно лидера (Востока).

### ***Чоу***

После того, как любой игрок делает ход, выкладывая кость на кон, сидящий справа от него игрок, чья очередь ходить, имеет возможность либо взять кость со Стены, либо забрать с кона последнюю выложенную кость в том случае, если она образует последовательность с уже имеющейся у этого игрока парой костей. В последнем случае он должен сказать «Чоу», выложить три кости, которые образуют последовательность, лицевой стороной вверх перед собой и снести одну из своих костей.

Взять кость на Чоу имеет право только тот игрок, чья очередь делать ход.

Игрок, который собирается взять кость на Чоу, обязан уступить её игроку, который собирается взять эту кость на Панг (см. ниже).

### ***Панг***

Если у игрока есть пара одинаковых костей, а другой игрок сносит третью такую же кость, то первый игрок имеет право сказать «Панг» и забрать её даже в том случае, если не его очередь делать ход. Игрок, взявший кость на Панг, должен выложить получившуюся тройку костей лицевой стороной вверх перед собой и затем снести одну из своих оставшихся костей, чтобы у него оставалось правильное количество костей (13). После этого право хода переходит к игроку, сидящему справа от сделавшего Панг, и, таким образом, часть игроков пропускает свой ход.

Игрок, который собирается взять кость на Панг, обязан уступить её игроку, который собирается взять эту кость на Ма-Джонг (см. ниже).

### ***Конг***

Если игрок имеет на руках три одинаковых кости и берёт такую же четвёртую с кона, он должен сказать «Конг», выложить эти четыре кости лицевой стороной вверх перед собой и взять одну Свободную кость (дальнюю от конца Стены) для того, чтобы

у него было правильное число костей на руках. Затем игрок делает снос. Он не может взять кость с кона, если три его кости уже выложены в открытую на стол. Если игрок уже имеет три одинаковых кости, выложенных в открытую на стол, и берёт четвёртую кость со Стены, он может доложить её к трём имеющимся, образуя Конг (в этом случае он тоже должен взять Свободную кость).

Если игрок собрал все четыре кости со Стены, он может выложить их перед собой и взять последнюю от конца Стены Свободную кость, чтобы у него было правильное число костей на руках, а затем сделать снос. В этом случае две кости выкладываются на стол лицевой стороной вверх, а две оставшиеся кости – лицевой стороной вниз, показывая, что Конг является Закрытым, поскольку это будет иметь значение при подсчёте очков (см. «Подсчёт очков» и «Игровая практика»).

Если обе Свободные кости использованы, наверх Стены выкладываются две взятых с конца Стены кости в качестве Свободных. За наличием Свободных костей следит игрок, который строил эту Стену.

Игрок, который собирается взять кость на Конг, обязан уступить её игроку, который собирается взять эту кость на Ма-Джонг (см. ниже).

### ***Ма-Джонг (выигрыш)***

Когда игрок завершает комбинацию из четырёх групп по три (или четыре) кости и пары одинаковых костей, взяв последнюю недостающую кость либо со Стены, либо с кона, он объявляет «Ма-Джонг» («игра сыграна»). Игрок также имеет право в свой ход ограбить Открытый Конг, взяв из него недостающую для завершения комбинации кость. Все игроки выкладывают свои кости на стол лицевой стороной вверх и подсчитывают стоимость своих комбинаций.

В том случае, если одна и та же кость с кона подходит нескольким игрокам для завершения Ма-Джонга, то обычно действует следующее правило: выигравшим считается тот, кто сидит дальше всех от сделавшего снос игрока, считая против часовой стрелки.

Обычно для расчётов между игроками используют специальные фишки, хотя можно вести счёт и на бумаге.

## ***Расчёты по завершении игры***

**Расчёт с выигравшим:** три проигравших игрока платят победителю полную стоимость его комбинации. Затем каждый из трёх проигравших рассчитывается с двумя остальными, при этом расчёт в каждой паре выглядит следующим образом: тот игрок, чья комбинация дешевле, выплачивает разницу в стоимости комбинаций игроку, чья комбинация дороже.

**Когда выигрывает Восток:** если выигрывает Восток, все проигравшие выплачивают двойную стоимость его комбинации. Если Восток проигрывает, он выплачивает победителю двойную стоимость комбинации последнего. В дальнейших расчётах между проигравшими игроками Восток получает или выплачивает двойную сумму выигрыша или проигрыша. Если выиграл Восток, он сохраняет лидерство на следующую партию; в противном случае лидерство переходит к его партнёру справа, который, таким образом, становится Востоком.

**Правило «Дом полон»:** стоимость комбинации может быть очень высокой – более 25000 очков. Поэтому в начале игры обычно оговаривают предельную величину выигрыша (например, 2000 очков). Если стоимость комбинации превышает этот предел, то говорят «Дом полон» и в дальнейших расчётах используют предельную величину (2000).

**Несыгранная игра:** если в Стене осталось 14 костей (7 пар) без учёта Свободных костей, и никто не завершил Ма-Джонг, игра прекращается и объявляется несыгранной. Очки при этом не подсчитываются.

## ***Игровая практика***

Если игрок объявляет «Чоу» и собирается взять кость с кона для завершения последовательности, он обязан уступить эту кость объявившему «Панг» или «Конг» даже в том случае, если этот игрок слегка замешкался.

Сходным образом игрок может взять кость на Панг или Конг в том случае, если тот игрок, чья очередь ходить, уже взял кость со Стены и даже посмотрел её. Однако игроки должны быть достаточно

расторопными: в том случае, если нужная кость на кону оказалась закрыта следующим сносом, взять её нельзя.

Игрок может вслух объявлять свой снос; это не является обязательным, но считается вежливым. Каждый снос кладётся лицевой стороной вверх так, чтобы его было видно всем, и не перемешивается с ранее снесёнными костями. Возможен вариант, когда предыдущая снесённая кость переворачивается лицевой стороной вниз; таким образом, единственной открытой костью на кону является последняя снесённая кость.

Игрок может держать четыре одинаковых кости на руках, а не объявлять Закрытый Конг, предполагая использовать часть этих костей для завершения одной или нескольких последовательностей. Это допускается и в ряде случаев оказывается полезным. Однако, если другой игрок выигрывает, то эти 4 кости рассматриваются как набор из трёх костей (Закрытый Панг).

Игрок, которому не хватает одной кости для завершения выигрышной комбинации (Ма-Джонга), обязан объявить себя Просящей рукой.

В процессе игры у игрока должно быть 13 костей, считая выложенные на стол группы и те, которые на руках, за исключением четвёртых костей в Конгах; за каждый Конг игрок должен взять Свободную кость. Ма-Джонг состоит из 14 костей, опять же не считая четвёртые кости в Конгах. Если количество костей у игрока не равно 13, он объявляется Мёртвой рукой. Такой игрок не может собрать Ма-Джонг. Если количество костей у Мёртвой руки меньше необходимого, то его очки будут участвовать в подсчёте по окончании игры; если количество костей больше необходимого, то его очки не считаются.

## ***Фишки для расчётов***

Перед началом игры каждый из игроков получает

2 фишки с 5 красными точками (500 очков каждая).....	1000 очков
9 фишек с 1 красной точкой (100 очков каждая).....	900 очков
8 фишек с 10 чёрными точками (10 очков каждая).....	80 очков
10 фишек с 2 чёрными точками (2 очка каждая).....	20 очков
Всего 29 фишек .....	2000 очков

Эти фишки используются для расчётов между игроками в ходе игры.

## Подсчёт очков

Последовательность .....	0 очков
Пара собственных Ветров .....	2 очка
Пара преимущественных Ветров .....	2 очка
Пара Драконов .....	2 очка

**Открытые комбинации** (одна из костей взята с кона, и комбинация выложена на стол):

Тройка одинаковых костей в мастях (2, 3, 4, 5, 6, 7 или 8).....	2 очка
Тройка Единиц или Девяток.....	4 очка
Тройка Ветров .....	4 очка
Тройка Драконов.....	4 очка
Четвёрка одинаковых костей в мастях (2, 3, 4, 5, 6, 7 или 8).....	8 очков
Четвёрка Единиц или Девяток.....	16 очков
Четвёрка Ветров.....	16 очков
Четвёрка Драконов .....	16 очков

**Закрытые комбинации** (полностью собранные со Стены):

Тройка одинаковых костей в мастях (2, 3, 4, 5, 6, 7 или 8).....	4 очка
Тройка Единиц или Девяток.....	8 очков
Тройка Ветров .....	8 очков
Тройка Драконов.....	8 очков
Четвёрка одинаковых костей в мастях (2, 3, 4, 5, 6, 7 или 8).....	16 очков
Четвёрка Единиц или Девяток.....	32 очка
Четвёрка Ветров.....	32 очка
Четвёрка Драконов .....	32 очка

**Только для выигравшего Ма-Джонг**

За Ма-Джонг.....	20 очков
Последняя кость взята со Стены .....	2 очка
Последняя кость единственно возможная (пара к одиночной кости, или завершение последовательности в середине, или завершение последовательности, открытой только с одного конца) .....	2 очка

## Удвоения

**Общая сумма комбинации удваивается в следующих случаях:**

- Тройка или четвёрка Драконов
- Тройка или четвёрка собственных Ветров
- Тройка или четвёрка преимущественных Ветров
- Чистая масть (с Драконами и Ветрами)
- Чистая масть без Драконов и Ветров – удвоение трижды
- Присутствуют только Единицы, Девятки, Драконы и Ветры
- Только Драконы и Ветры (нет мастей) – удвоение трижды

**Только для выигравшего Ма-Джонг:**

- Нет ни одной последовательности
- Нет очков (мизер)
- Комбинация завершена Свободной костью
- Комбинация завершена последней допустимой костью (15-я от конца Стены, не считая Свободных)
- Совершено ограбление Открытого Конга
- В комбинации 3 группы Ветров и пара Ветров
- В комбинации 2 группы Драконов и пара Драконов
- Игрок сразу открывает у себя Просящую руку и далее не участвует в игре, ожидая последней кости для завершения Ма-Джонга

## Пенальти

Если игрок имеет 9 и более костей одной масти открытыми, а другой игрок выкинет кость этой масти, что позволит первому завершить Ма-Джонг из чистой масти, то выбросивший кость платит штраф. Он не платит, если сам имеет кости только этой масти или является Просящей рукой.

Если игрок имеет 3 открытые группы Ветров, а другой игрок выкинет кость 4-го Ветра, что позволит первому выиграть, то выкинувший платит штраф.



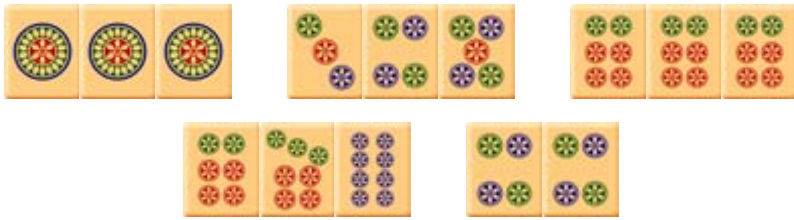


Рис. 12

Комбинация, показанная на рис. 12, считается следующим образом:

	Открытая	Закрытая
Тройка Единиц Дотов	4	8
Тройка Шестерок Дотов	2	4
Ма-Джонг	20	20
Всего	26	32
Удвоение трижды за чистую масть	208	256

### Сезоны и Цветы

Существует разновидность игры, в которой используются 8 дополнительных костей – Сезоны и Цветы (см. рис. 13).



Рис. 13. Сезоны и Цветы

Если эти кости используются, то они смешиваются с остальными перед построением Стены. Каждый ряд Стены состоит в этом случае из 18 пар костей вместо 17.

После раздачи костей в начале игры все игроки выкладывают выпавшие им Сезоны и Цветы до того, как Восток сделает первый ход. Если у Востока есть Сезоны или Цветы, он откладывает их на стол лицевой стороной вверх и добирает Свободные кости так, чтобы количество костей у него на руках составило 14. Вслед

за Востоком в свою очередь Юг, Запад и Север также добирают необходимое количество Свободных костей так, чтобы количество костей у них на руках составило 13. Если игрок достаёт со Стены Сезон или Цветок в ходе игры, он также откладывает его и берёт Свободную кость, после чего делает снос. Сезоны и Цветы являются призовыми костями и не участвуют в составлении комбинации.

Каждому игровому месту соответствует свой Сезон и свой Цветок: Востоку соответствуют Весна и Сливовый Цвет, Югу – Лето и Орхидея, Западу – Осень и Хризантема, Северу – Зима и Бамбук.

### Стоимость Сезонов и Цветов

- Любой из них ..... 4 очка
- Собственный Сезон или Цветок ..... удвоение
- Полный букет (все четыре Сезона или Цветка)..... два удвоения

Эти очки и удвоения добавляются к стоимости комбинации вне зависимости от того, выиграл игрок, или нет.

### Лимитированные комбинации

Стоимость Лимитированной комбинация составляет предельное количество очков, оговариваемое заранее (см. «Расчёт с выигравшим», правило «Дом полон»).

**Небесное блаженство:** лидер открывает сразу завершённую комбинацию.

**Земное блаженство:** любой игрок сразу объявляет себя Просящей рукой, а лидер с первого раза выбрасывает ему нужную кость.

**Найденое сокровище:** комбинация не содержит последовательностей, все кости одной масти и собраны со Стены (см. рис. 14).

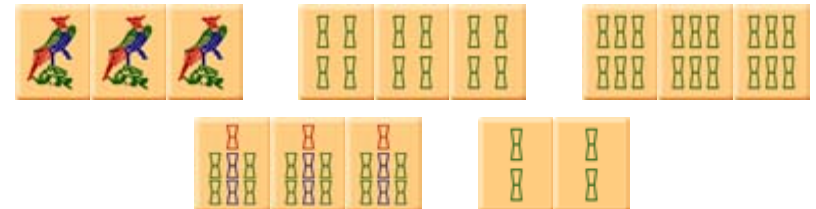


Рис. 14. Найденое сокровище

**Свита Императора:** четыре тройки (или четвёрки) Драконов и Ветров и пара Драконов или Ветров (см. рис. 15).

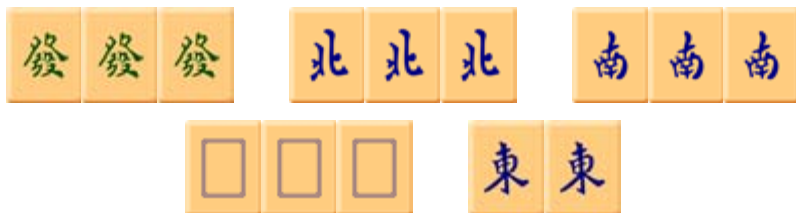


Рис. 15. Свита Императора

**Головы и хвосты:** четыре тройки (или четвёрки) и пара только из Единиц и Девяток (см. рис. 16).



Рис. 16. Головы и хвосты

**Императорский нефрит:** четыре тройки (или четвёрки) и пара, состоящие только из зелёных костей (Зелёные Драконы, Двойки, Тройки, Четвёрки, Шестёрки и Восьмёрки Бамбуков, см. рис. 17).

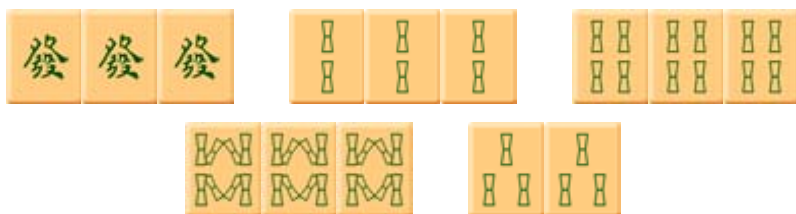


Рис. 17. Императорский нефрит

**Достать Луну со дна моря:** игрок завершает комбинацию последней допустимой костью (15-я с конца Стены), и это Единица Дотов.

**Небесные близнецы:** семь пар всех Ветров и Драконов, либо семь пар одной масти (см. рис. 18 и 19).



Рис. 18. Небесные близнецы на Драконах и Ветрах



Рис. 19. Небесные близнецы на масти

**Трое великих учёных:** тройки (или четвёрки) всех Драконов, тройка (или четвёрка) и пара одной масти (см. рис. 20).



Рис. 20. Трое великих учёных

**Четыре наслаждения вошли в твою дверь:** тройки (или четвёрки) всех Ветров и любая пара (см. рис. 21).



Рис. 21. Четыре наслаждения вошли в твою дверь

**Четыре по четыре:** четыре четвёрки и пара (см. рис. 22).



Рис. 22. Четыре по четыре

**Скрывающаяся змея:** комбинация из чистой масти, состоящая из тройки (или четвёрки) Единиц, тройки (или четвёрки) Девяток, пары Двоек, Пятёрки или Восьмёрки и двух последовательностей из оставшихся чисел (см. рис. 23).

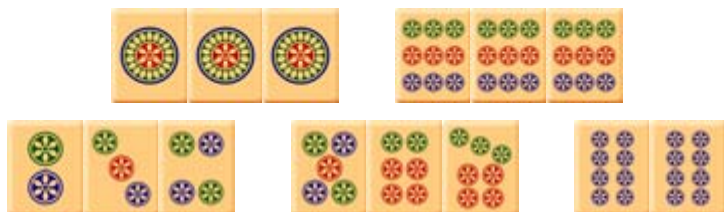


Рис. 23. Скрывающаяся змея

**Тринадцать чудес света:** комбинация состоит из Единиц и Девяток всех мастей, по одному из каждого Драконов и Ветров. 14 кость является парной к любой из них. Для завершения комбинации допускается ограбление Закрытого Конга (см. рис. 24).



Рис. 24. Тринадцать чудес света

**Вырастить виноград на плоской крыше:** игрок завершает комбинацию Свободной костью – Пятёркой Дотов.

*Изложенные здесь правила приближены к традиционному китайскому Ма-Джонгу, но не претендуют на абсолютную полноту и достоверность. Основные различия связаны с методикой подсчёта очков и лимитированными комбинациями.*

*Помимо традиционного китайского Ма-Джонга, существуют ещё гонконгская и японская разновидности, отличающиеся опять же методикой подсчёта очков и лимитированными комбинациями.*

*Компоновка: Дмитрий Бан*

*Вёрстка: Дмитрий Калиткин*

*Содействие: Дмитрий Платонов*

*Особая*

*благодарность: Наталия Валентиновна Рябова*

*Москва, 2002 год*