

## Первое занятие

Для игры используются 136 специальных костей, которые чаще называют *тайлами*. Есть 34 вида тайлов, и каждый из них встречается в наборе ровно четыре раза ( $34 \times 4 = 136$ ). На одной стороне тайла находится значимое изображение, другая же, рубашка, у всех тайлов одинакова.

### Тайлы мастей

Ман (символы)									
Пин (точки)									
Со (бамбуки)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Краевые тайлы 1 и 9 всех трёх мастей называются *крайними*, остальные с 2 по 8 – *средними*.

### Благородные тайлы

Ветра					(важен порядок!)
	восточный	южный	западный	северный	

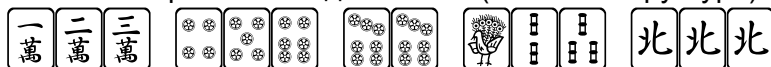
  

Драконы				(важен порядок!)
	красный	белый	зелёный	

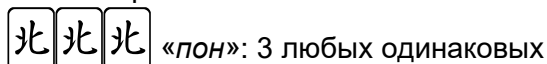
### Выигрышные руки

Чтобы выиграть раздачу, необходимо собрать в руке структуру одного из трёх типов:

- 4 *сета* и пара любых одинаковых (обычная структура)



*Сеты* бывают трёх типов:



«пон»: 3 любых одинаковых

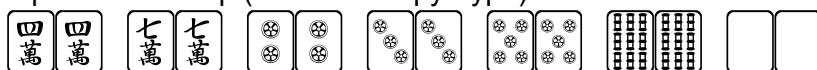


«чи»: 3 последовательных в одной масти (из благородных нельзя)



«кан»: 4 любых одинаковых; требуется особое объявление

- 7 различных пар (нечастая структура)

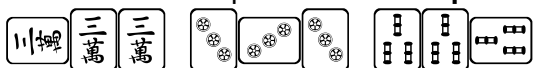


- Все 13 различных крайних и благородных и парный тайл к любому из них (очень редкая структура)

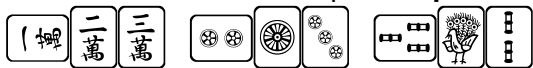


## Объявления

- «**Пон**»: при наличии двух одинаковых тайлов в руке на сбросе противником третьего такого же можно взять его из дискарда и составить из трёх тайлов *пон*, выложив его в открытую. Можно объявлять на сбросе **любого игрока**.



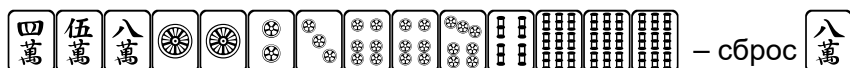
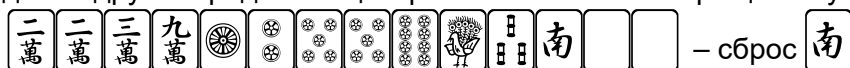
- «**Чи**»: при наличии в руке двух тайлов, которые могут входить в одно *чи*, на сбросе противником завершающего это *чи* тайла можно его взять из дискарда и составить открытое *чи*. Можно объявлять только на сбросе **игрока слева**.



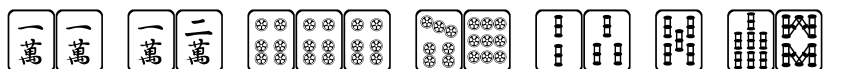
- «**Цумо**»: объявление победы, когда тайл, завершающий выигрышную руку, заходит **со стены**.
- «**Рон**»: объявление победы, когда завершающий руку тайл **сбрасывает противник**.

## Основы эффективного сбора

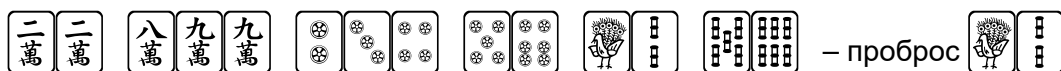
Обычно в стартовой руке есть одиночные тайлы, не имеющие соседей. От них стоит избавляться в первую очередь: они не образуют сетов, и с ними сложнее их получить, чем с незавершённой формой (типа 23 или 79). Начинать стоит с одиночных благородных, затем сносить изолированные крайние, потом 2 / 8 и далее другие средние: с центральными тайлами проще получить сет.



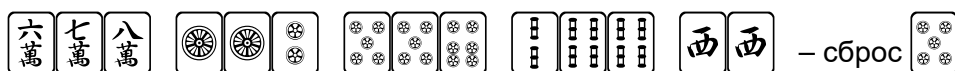
Пары, сеты и незавершённые формы, образуемые рядом находящимися или одинаковыми тайлами, обобщённо называют **блоками**. Блок – это либо готовый сет/пара, либо форма, из которой мы планируем получить один сет / одну пару. Важно уметь выделять блоки в руке и помнить, что иногда одну руку можно интерпретировать несколькими способами:



В готовой обычной выигрышной руке всегда **5 блоков**: 4 сет и пара. В процессе сбора, после того как все изолированные тайлы сброшены, часто возникает ситуация, когда блоков становится 6. В таких случаях лучше всего избавляться от самого слабого из них. «Сила» блока определяется количеством тайлов, которые завершили бы его в готовый сет: например, блок 23 может завершить как тайл 1, так и 4, в то время как блок 57 завершается только одним тайлом, 6. Однако в погоне за эффективностью блоков не забывайте, что один из них обязательно должен стать парой, а не сетом.



Когда блоков остаётся 5, с завершением какого-то из них в сет часто приходится ослаблять другой. Лучше всего ослаблять самый сильный блок.



В итоге рука приходит к состоянию, когда до выигрышной структуры остаётся получить один тайл. Такое состояние называется *темпай*. Находясь в *темпае*, игрок может объявить победу (*цумо* или *рон*) на своём выигрышном тайле.

