Пайфу (牌譜 paifu)

Пошаговая запись игры, в виде таблицы.

На игровых серверах маджонга, обычно каждая сыгранная игра записывается в память и ее потом можно посмотреть в качестве видеореплея с пошаговым просмотром. Так же может быть предоставлена пошаговая запись в качестве таблицы, которая называется **Paifu**.

(предоставляется не на всех серверах и на разных серверах, имеет свои обозначения записи).

Paifu – "Ручная История", является отчетом развития руки, и отображается в виде картинки на которой показана последовательность всех взятых тайлов и дискардов сделанных игроком.

Пайфу напоминает термин **Кифу** (棋譜 kifu), который является пошаговым отчетом, сделанным для игры **shōgi** (японские шахматы).

В отличии от видеореплея, в пайфу сразу видна стартовая рука, и конечная. Можно увидеть все дискарды и все произведенные замены, что позволяет быстрее понять, развитие рук в игре.

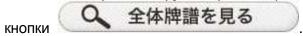
Пайфу удобно еще тем, что его можно распечатать на листке буаги и изучать в удобное время или передать кому ни будь.

Красивые и понятные пайфу, предоставляет на своих серверах **Japanese Professional Mahjong Association** (JPMA) 日本プロ麻雀協会 Другое название этого сервера **Nihon pro mahjong** http://npm2001.com/



Так же, там предоставляется возможность посмотреть реплеи в виде **Paifu** профессиональных игроков за разные года.

Например перейдя по ссылке http://npm2001.com/backn.html можно посмотреть пайфу к избранным раздачам которые будут доступны при нажатии



В **ЈРМА** все пайфу представляются в следующем виде:



Вся таблица разделена по горизонтали на 4 части для каждого игрока. У каждого игрока в свою очередь есть 4 строки на которых располагаются тайлы.

```
1 строка — стартовая рука 2 строка — взятые тайлы 3 строка — сброс в дискард 4 строка — финальная рука
```

Стрелка вниз во 2-й строчке обозначает сброс взятого тайла "цумокири", а если было объявление закрытого кана или другое, то будет пустая клетка обозначающая пропуск.

Все действия в процессе игры записываются напротив тайла в момент которого они были произведены.

```
チー - чи ツモ - цумо
ポン - пон リーチ - риичи
暗槓 - анкан (закрытый кан) 流局 - рюкёку (ничья)
ロン - рон フリコミ - фурикоми (оплата по рон)
```

Если игрок объявляет открытый сет, то над тайлом, который он взял, будет написано $\mathcal{F}-$ (чи) или \mathbb{R}^2 (пон), соответственно.

Если игрок выиграл раздачу, то справа от его руки в последней строке будет показан выигрышный тайл, а над тайлом написано, была победа по рон (ロン) или цумо (ツモ). При объявления риичи, под тайлом, на котором оно было объявлено, пишется: リーチ. Пропуск хода игроком, например, из-за объявления пона симотя (игрок справа) или камитя (игрок слева), будет обозначаться пустой клеткой во второй и третьей строчках.

С лева в центре, показываются индикаторы дор и ура-дор, выше показано имя игрока, его позиция и количество очков.

С права, в каждой части игрока показывается его счет в раздаче.

Читая пайфу по горизонтали анализируется каждый игрок в отдельности, по вертикали последовательность действий игроков.

Первым в пайфу указывается дилер - игрок на востоке.

Первый его ход в самом левом столбце. Далее, если не было объявлений, следует ход игрока на юге, который будет показан также в том же столбце. Один столбец — это один игровой круг, если не было объявлений - четыре взятия и сброса по одному на каждого игрока.

Анкан (暗槓 ankan) – это закрытый кан, объявляется, если в руке к закрытому пону из стены был взят 4й такой же тайл.





Дайминкан (大明槓 / 大ミンカン daiminkan) - открытый кан, объявленный на тайле скинутым в Дискард





Фурикоми (フリコミ furikomi)

Слово Фурикоми обозначает - оплату.

При победе по Рон, игрок, который скинул победный тайл в дискард, обязан платить в полном объеме стоимость руки.





, или как из примера выше

Из расчетов справа от проигравшего игрока, видно, что только он заплатил выигравшему (на севере) 9000 очков (8000 +1000). Сверху над выигравшем тайле (игрок на севере - в самом низу) стоит иероглиф ($\Box >$) – выигрыш по рон.

Апгрейд пона до кана

Шомикан / чакан (小明槓 / 小ミンカン shominkan / 加槓 chakan)





Рюкёку (流局 Ryuukyoku) - Ничья

Происходит, если к моменту, когда в стене закончились тайлы, никто не объявил победу.



