

## Эффективность сбора

Юмецуки






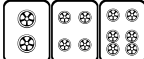


**Щантен** – минимальное число тайлов в руке, которое необходимо заменить для получения *темпая*.

**Укеуре** – число аутов (экземпляров тайлов), которые уменьшают в данной руке *щантен*.

**Игра по эффективности** – сбросы, направленные на получение максимального *укеуре* и наиболее быстрое достижение *темпая*.

Не всегда следует играть по эффективности: иногда ей приходится жертвовать ради получения *яку* или встраивания дор. Кроме того, бывает разумно временно увеличить *щантен*, разобрав плохую форму, чтобы получить хорошую и выйти в *темпай* с хорошим ожиданием.

**Блок** – готовый сет, пара, либо незавершённая форма из рядом стоящих тайлов, из которой может получиться один сет либо одна пара.

Примеры блоков:        









**Изолированный тайл** – тайл, не образующий блока.









Порядок сброса и эффективность изолированных тайлов

Одиночный неяхухайный ветер		3x 	К тайлу редко придёт второй такой же, он не даёт <i>яку</i> нам, зато даёт противнику
Крайний тайл одной октавы с соседним		3x 	Заходы 7 или 8 образуют форму с 6, и поэтому крайний тайл малополезен
Выходивший неяхухайный ветер, 3-й или 4-й <i>яхухай</i>		0-2x 	По эффективности хуже, чем не выходивший, но полезен для защиты
Крайний тайл без соседей		3x  4x  4x 	Может образовать только плохие формы
Крайний тайл рядом с 5 той же масти		3x  4x  4x 	Заход 3 даст хорошую форму 135
Одиночный <i>яхухай</i> (1-й или 2-й)		3x 	По эффективности хуже крайних, но сет даёт <i>яку</i>
2/8 при наличии 5 той же масти		4x  3x  4x 	Эффективность снижена из-за пятёрки, но тайл может дать хорошую форму (78)
2/8 без соседей		4x  3x  4x  4x 	Тайл может дать хорошую форму 23, но только при заходе 3
4/6 при наличии 7/3 той же масти		4x  3x  4x  4x 	Может дать хорошую форму 56 или 67 (т. е. при двух разных заходах)
3/7 при наличии 6/4 той же масти		4x  3x  4x  4x 	Может дать хорошую форму 67 или 78; ожидание будет ближе к краю, чем у 4/6
5 без соседей		4x  4x  3x  4x  4x 	<i>Укеуре</i> не пересекается с другими тайлами, заход 4 или 6 даст хорошую форму
4/6 без соседей		4x  4x  3x  4x  4x 	Ожидание в среднем будет ближе к краю, чем у формы с 5
3/7 без соседей		4x  4x  3x  4x  4x 	Ожидание в среднем будет ближе к краю, чем у формы с 4/6

### Концепция 5 блоков

В готовой руке 5 блоков (4 сета и пара). В процессе сбора иногда возникает ситуация, когда блоков становится 6, и как правило наиболее эффективно избавиться от худшего из них по *укеуре* и качеству ожидания.

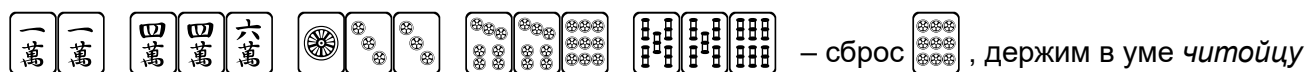
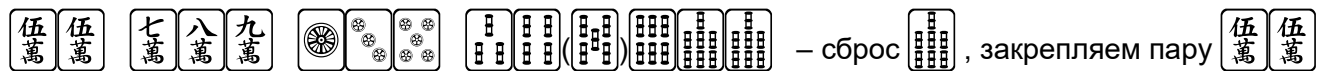
       – проброс 

       – проброс 

        – сброс , закрепляем 5 блоков

Когда в руке 5 блоков и не остаётся изолированных тайлов,

- если в руке пара одна, ослаблять следует самую сильную форму;
- при наличии двух пар следует закрепить ту из них, которая образует худший блок, ослабляя при этом самую сильную форму;
- если пар три или больше, часто стоит избавляться от лишних пар (наиболее эффективна структура с двумя парами); ослабить также стоит сильнейшую форму;
- при наличии четырёх или более пар стоит задуматься о сборе *тойтоя* или *читойцу*.



## Эффективность форм

Пенчан (краевая форма) на 3/7		4x  (4)	Закрывается востребованными тайлами, трудно улучшается
Канчан (дыра) на 2/3/7/8		4x  (4)	Ожидание в среднем получше, улучшается до <i>рянмена</i> одним видом тайлов (5)
Канчан (дыра) на 4/5/6		4x  (4)	Ожидание плохое, но улучшается до <i>рянмена</i> двумя видами тайлов (4 и 8)
Щанпон (столбы/две пары)		2x  2x  (4)	В среднем лучше <i>канчана</i> ; чем форма ближе к краю / в ней больше благородных, тем ожидание лучше, но и труднее улучшается до <i>рянмена</i>
Краевой угольник (пенчан-пара)		4x  2x  (6)	Улучшенный <i>пенчан</i> .
Дырявый угольник (канчан-пара)		2x  4x  (6)	Улучшенный <i>канчан</i> . Может улучшаться далее до угольника или <i>рянмена</i> .
Нобетан (четыре подряд)		3x  3x  (6)	Закрывается в сет и пару. Может улучшаться до <i>рянмена</i> и сета или <i>санменчана</i> .
Арянмен		4x  2x  (6)	Закрывается в сет и пару. Может улучшаться до сета и <i>рянмена</i> .
Рянкан (два канчана)		4x  4x  (8)	Хорошая форма, но при выходе в <i>темпай</i> неизбежно ухудшается до <i>канчана</i> .
Пентан		4x  3x  (7)	Закрывается в сет и пару. При сбросе 8 превращается в готовый сет.
Кантан		3x  4x  (7)	Закрывается в сет и пару. При сбросе 2 превращается в готовый сет.
Энтоцу		4x  1x  2x  (7)	Закрывается в два сета и пару. Имеет 3 стороны, но сравнительно мало аутов.
Рянмен (два средних рядом)		4x  4x  (8)	Самая эффективная форма из двух тайлов. Может улучшиться до угольника или <i>санменчана</i> .
Санментан (семь подряд)		3x  3x  3x  (9)	Хорошая трёхсторонняя форма. Закрывается в два сета и пару.
Угольник (рянмен-пара)		4x  2x  4x  (10)	Улучшенный <i>рянмен</i> . Особо эффективен при наличии второй пары в руке.
Рянтан		4x  3x  4x  (11)	Хорошая форма. Закрывается в сет и пару.
Санменчан (пять средних подряд)		4x  3x  4x  (11)	Стандартная трёхсторонняя форма. Закрывается в два сета.