

## Варианты игры при наличии угрозы на столе

**Полная защита / фолд (бетаори)** – отказ от сбора руки и сброс только безопасных против одного или нескольких противников тайлов, чтобы не набросить в *рон* и не потерять много очков.

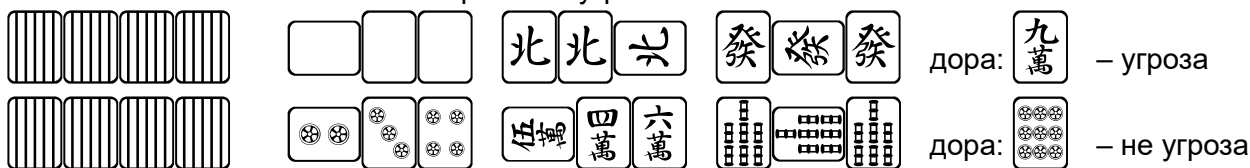
**Частичная защита (маваццу)** – сброс чуть более опасных тайлов, чем при полной защите, для сохранения возможности собрать руку или *темпай* перед ничьей.

**Риск / пуш (зенцуппа)** – продолжение сбора руки со сбросом опасных тайлов, невзирая на угрозу.

Новичкам рекомендуется избегать частичной защиты: границы допустимого риска размыты, и легко можно так и не собрать руку, но при этом набросить не совсем безопасным тайлом.

## Типы угроз

1. *Риичи*. Объявивший *риичи* противник 100% *темпай*, а наброс в такую руку часто будет дорогим.
2. Дорогая открытая рука. Открытые сеты дают информацию о составе руки, и если там видна стоимость от 5200 очков – это серьёзная угроза.



Чтение открытого *темпая*: на 1 полоске – 3 открытия, на 2 – 2, на 3 – 1. Против *хон'ицу/чин'ицу* (одноцветов) – если игрок сбрасывает тайл масти, в которой он собирает руку.

3. *Даматен* (*темпай* с закрытой рукой без *риичи*). Сложен в распознавании, но если идёт конец 2-й или 3-я полоска и вы не видите дор, часто на столе будет дорогой *даматен*.
4. Сброс опасных тайлов кем-то из противников против чужой угрозы.

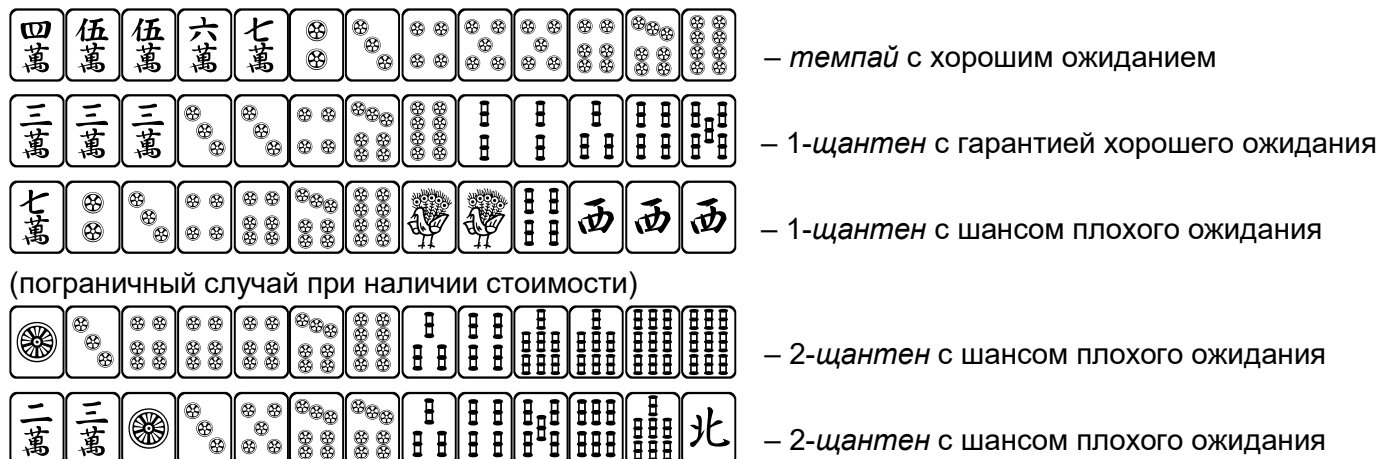
## При появлении угрозы

Если ваша рука – 3 или более *щантен*, немедленно уходите в полную защиту.

В других же случаях стоит пушить, если выполняются любые 2 из следующих трёх условий:

1. Ваша рука – *темпай*;
2. Минимальная стоимость вашей руки – 5200 очков или более;
3. У вас имеется или гарантировано хорошее ожидание в *темпае*.

Хорошим ожиданием считается форма как минимум с двумя сторонами и пятью аутами. Если ваша рука не *темпай*, то для выполнения условия при любом возможном варианте получения *темпая* у вас должна в итоге остаться хорошая форма ожидания. Примеры:



Базовые формы ожидания в *темпае*

Ожидание	Пример формы	Выигрышные тайлы	Ожидание	Пример формы	Выигрышные тайлы
<i>Рянмен</i> : в две стороны			<i>Танки</i> : в пару		
<i>Канчан</i> : в «дыру»			<i>Щанпон</i> : в «столбы»	 +	
<i>Пенчан</i> : с краю					

Октавы (*судзи*)

- Если атакующим противником сброшен центральный тайл (4/5/6), то тайлы той же масти, отстоящие от него на три позиции в ту или иную сторону становятся менее опасными, поскольку противник не ждёт на них в *рянмен* и подобные ему формы.
- Если сброшены оба тайла 1 и 7, 2 и 8, либо 3 и 9 одной масти, тайл посередине между ними становится менее опасным по той же причине.



«Стена» (*кабе*)

Когда где-либо (в дискардах игроков, вашей руке, открытых сетах противников, индикаторах дор) видны все 4 средних тайла какого-то одного типа, это уменьшает количество возможных ожиданий на тайлы рядом с ними.

4x → на только *щанпон* или *танки*

4x → на и только *щанпон* или *танки*

4x → на только *щанпон*, *танки* или *канчан*, на только *щанпон*, *танки* или *пенчан*

4x + 4x → на и только *щанпон* или *танки*

4x + 4x → на только *щанпон*, *танки* или *канчан*

Уровень безопасности тайлов (порядок сброса при защите)

Уровень безопасности	Тип тайлов
100% против всех	Тайлы, на которые невозможно ждать
100% против а.п.	Тайл, который только что сбросил игрок слева
	Тайлы в дискарде у атакующего противника (а.п.)
	Тайлы, которые скидывал любой игрок после <i>риичи</i> а.п.
>99%	4-й <i>судзи</i> -1/9, 4-й благородный
5+	3-й <i>судзи</i> -1/9, 3-й благородный
5	2-й <i>судзи</i> -1/9, 2-й неяхайный ветер
5-	1-й <i>судзи</i> -1/9, 1-й неяхайный ветер, 2-й <i>яхухайный</i> благородный
4+	<i>Судзи</i> -4/5/6, <i>судзи</i> 2/8, тайлы за <i>кабе</i>
4	<i>Судзи</i> -3/7
4-	Тайлы за <i>полукабе</i> («стеной» из трёх тайлов), 1-й <i>яхухайный</i> благородный
3	1/9 не по <i>судзи</i>
2+	2/8 не по <i>судзи</i>
2	3/7 не по <i>судзи</i>
2-	4/5/6 не по <i>судзи</i>