

Второе занятие

Принцип яку

Чтобы иметь возможность объявить победу в раздаче (*цумо* или *рон*), **недостаточно** иметь в руке готовую структуру (4 сета и пару). Дополнительно необходимо выполнение хотя бы одного **яку** – условия победы, приносящего руке стоимость. **Без яку объявлять победу нельзя, даже если в руке есть 4 сета и пара!**

Яку бывают двух типов:

- Комбинации.** Такие *яку* требуют особой структуры руки или её части (помимо 4 сетов и пары): например, за *яку* считается рука полностью из одной масти; наличие в руке сета любых драконов – тоже *яку* (при этом остальная часть руки может быть любой).
- Ситуации.** Особые условия, при которых происходит победа. Например, *цумо* с рукой без открытых сетов. Эти *яку* столь же полноценны, как комбинации: даже если в руке нет ни одной комбинации, когда случается *яку*-ситуация, можно объявить победу.

Стоимости яку

Каждое *яку* имеет фиксированную стоимость, выраженную в *ханах* – специальных единицах, которые затем переводятся в игровые очки. У некоторых *яку* различается стоимость в открытой и в закрытой руке, а какие-то в открытой руке вовсе не засчитываются. Когда в руке более одного *яку*, их стоимости **складываются**, за исключением особых случаев, когда *яку* не сочетаются между собой¹.

Таблица основных яку-комбинаций

Название	Описание	Пример <i>темпа</i> я	Ожида- ние ²	Стоимость, <i>хан</i>	
				Откр.	Закр.
<i>Тан'яо</i>	Рука только из средних тайлов (с 2 по 8)			1	
<i>Якухай</i>	Сет драконов или ветров раунда/места. Может содержаться в руке много раз; удваивается при совпадении ветра раунда и места			1	
<i>Ипейко</i>	Закрытая рука с двумя одинаковыми «чи»			-	1
<i>Пинфу</i>	Закрытая рука из одних «чи». Пара не из ветров раунда/места и не из драконов. Ожидание в темпае – <i>рянмен</i>			-	1
<i>Читойцу</i>	7 различных пар. Не сочетается с <i>ипейко</i>			-	2
<i>Иццу</i>	Три «чи» в одной масти: 123, 456 и 789			1	2
<i>Санцоку</i>	Три «чи» из тайлов трёх мастей с совпадающими номерами			1	2
<i>Чанта</i>	Все сеты и пара содержат крайние или благородные тайлы			1	2
<i>Чзюнчан</i>	<i>Чанта</i> без благородных тайлов; не сочетается с <i>чантой</i>			2	3
<i>Тойтой</i>	Рука полностью из «понов» и/или <i>канов</i>			2	
<i>Хон'ицу</i>	Рука только из тайлов одной масти и благородных тайлов			2	3

¹ В таких ситуациях засчитывается только то *яку*, стоимость которого выше. Для основных *яку* в таблице указано, с чем они не сочетаются; полную таблицу см. в шпаргалке «Совместимость яку».

² Серые тайлы завершают руку, но не дают описываемого *яку*.

Что делать, когда в руке никак не собирается ни одно из яку-комбинаций?



Большинство яку-ситуаций случается довольно редко, и поэтому обычно они не могут помочь. Однако всегда может выручить наиболее универсальное из них, **риичи**.

Риичи – это объявление, которое игрок может сделать, находясь в *темпае* с закрытой рукой, и автоматически получить за это яку! Стоит *риичи* 1 хан.

Порядок объявления *риичи* следующий:

- Игрок говорит «*риичи*»;
- Затем он сбрасывает тайл в дискард и кладёт его боком;
- После этого он кладёт в центр стола над своим дискардом палочку в 1000 очков – это **ставка по *риичи***.



Ставка вернётся игроку, если он выиграет раздачу, а в случае победы другого игрока достанется победителю. Помимо ставки *риичи* накладывает на объявившего некоторые другие обязательства:

- **Нельзя изменять состав руки.** Все взятые со стены тайлы, кроме выигрышных, необходимо сбрасывать.
- **Нельзя объявлять сеты.** Кроме закрытых *канов*, не меняющих ожидания и интерпретации сетов в руке.
- **После одного пропуска *рона* нельзя больше объявлять *рон*.** Это особенность временного *фуритена* под *риичи*.

Если вы не видите в руке потенциала ни на одно яку-комбинацию, допустимое в открытой руке, не открывайтесь! Собирайте руку в закрытую, цельтесь в комбинации только для закрытых рук и/или объявляйте *риичи*.

Другие основные яку-ситуации

Название	Описание	Стоимость, хан
Иппацу	Победа по <i>рону</i> на первом круге после объявления <i>риичи</i> (до получения следующего тайла со стены) или по <i>цумо</i> получением этого тайла. Не засчитывается, если перед победой кто-либо объявил любой сет (прерывание круга).	1
Мензен цумо	Победа по <i>цумо</i> с закрытой рукой.	1

Доры

Дора – это тайл, наличие которого в руке увеличивает её стоимость на 1 хан. Если дор несколько, их стоимости складываются. Однако **дора в руке не даёт яку**, и с рукой без *яку* нельзя объявить победу, даже если в ней есть *доры*.

Дорой считается **следующий тайл** после открываемого в мёртвой стене перед раздачей индикатора по порядку:

- Тайлы мастей: 1→2→3→4→5→6→7→8→9→1 (*дора* только в той же масти, что и индикатор);
- Ветра: 東→南→西→北→東;
- Драконы: красный→белый→зелёный→красный.

Когда кто-либо объявляет *кан*, на оставшуюся часть раздачи справа от индикатора *доры* открывается ещё один, и *дор* становится больше. Если несколько индикаторов указывают на один тайл, стоимость *дор* удваивается, утраивается и т. д. За раздачу может быть объявлено до четырёх *канов*.

При победе игрока, объявившего *риичи*, для него дополнительными индикаторами становятся также тайлы, лежащие в мёртвой стене **под всеми** открытыми в раздаче **основными индикаторами**, и стоимость его руки считается с учётом этих новых *дор*.