

КЛЮЧ К ПОБЕДЕ

МАТВЕЙ РУБАНОВ

МАДЖОНГ
ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ
ЯПОНСКАЯ ВЕРСИЯ РИИЧИ

麻雀

Издательство АСТ
Москва

УДК 794.3
ББК 77.056я92
P82

Рубанов, Матвей.

P82 Маджонг для начинающих. Японская версия риичи. / Матвей Рубанов. — Москва: Издательство АСТ, 2026. — 160 с. — (Ключ к победе).

ISBN 978-5-17-184082-2

Матвей Рубанов — многократный призер турниров по риичи-маджонгу, познакомил с игрой более ста человек в рамках живых встреч, выездных мастер-классов и фестивалей московского клуба азиатской культуры «Фурин».

Это практическое руководство, посвященное одному из самых популярных вариантов риичи-маджонга. Книга подробно объясняет базовые правила, специфическую терминологию и ключевые особенности японской версии игры. Основной акцент сделан на стратегии и тактике: расчет очков, формирование эффективной руки, анализ сброса и чтение игровой ситуации.

Издание предназначено как для новичков, желающих освоить дисциплину с нуля, так и для опытных игроков, стремящихся к совершенствованию своего мастерства и пониманию глубокой логики игры.

УДК 794.3
ББК 77.056я92

ISBN 978-5-17-184082-2

© Оформление. ООО «Издательство АСТ», 2026
© Никулина О., фотография на обложке, 2026
© Рубанов М., иллюстрации, 2026

ВСТУПЛЕНИЕ

В своих руках вы держите книгу, посвященную маджонгу. Первое, что стоит знать об этой игре, — она не раз испытает вас на прочность. Пытаясь постичь ее, время от времени вы будете попадать в сложные и неприятные ситуации, выйти из которых победителем (или хотя бы не сильно проиграть) получится далеко не всегда даже при идеальной стратегии. Завышенные ожидания от перспективных стартовых рук¹ приведут к большому разочарованию, а тот, кто не совладевает с эмоциями, когда все складывается против него, может просто выгореть. Маджонг — игра сильных духом. Главное, что от нас требуется, чтобы стать неплохим игроком, — выстроить оптимальную стратегию, а затем не сломаться, когда все пойдет не по плану.

Соглашаясь на партию в маджонг, мы добровольно погружаемся в пучину хаоса и неопределенности. Однако не стоит полагать, что от нас самих здесь ничего не зависит и все сводится к условному вращению рулетки. Хотя на первый взгляд и может показаться, что в маджонге все зависит только от везения, на самом деле каждый игрок принимает огромное количество решений, влияющих на итоговый результат. И в одной конкретной партии даже лучший игрок в мире может запросто проиграть новичку, который, в свою очередь, может обрести более глубокое понимание стратегии и не зависеть только от счастливого случая.

Наличие существенного фактора везения принципиально отличает маджонг от более «предсказуемых» дисциплин, таких как, например, шахматы или го. Здесь любой может проиграть любому. Хорошо это или плохо, каждый решает для себя сам. Маджонг позволяет неопытному игроку принять участие в турнире с небольшим количеством партий и иметь вполне неплохие шансы на победу против ветеранов. Но в любом случае, если один игрок намного сильнее другого, то и выигрывать на дистанции он будет значительно чаще.

Еще одна характерная особенность маджонга — непростая комбинаторика. Игра сильно напоминает карточную (поначалу в нее дей-

¹ Рукой обычно называют набор карт (или тайлов, если речь идет о маджонге), принадлежащих конкретному игроку и зачастую скрытых от всех остальных.

ствительно играли картами), а смысл заключается в том, что четыре игрока наперегонки пытаются собрать у себя в руке выигрышную комбинацию. Основной упор при этом в спортивном маджонге (одной из китайских разновидностей) делается на сложность и запутанность самих комбинаций: по сути, каждый из игроков смотрит преимущественно в свою руку и пытается собрать очень непростой пазл, грамотно ее развивая.

Но если говорить именно про риичи-маджонг (японский вариант), то его правила выглядят несколько по-другому. В отличие от спортивного маджонга, сложность комбинаций здесь существенно снижена (однако их все еще нельзя назвать простыми). Но вместо этого некоторые особенности правил добавляют в игру существенный, если не ключевой, элемент социального взаимодействия и психологии. В риичи становится критически важно не просто уметь хорошо собирать свою комбинацию, но также при этом внимательно следить за действиями других игроков, примерно понимать, что происходит у них в руках, и адаптировать свою стратегию под полученную информацию. Одна ошибка в оценке состояния руки оппонента может здесь очень дорого обойтись. Риичи-маджонг в этом плане довольно жесток (все перечисленное здесь также присутствует и в спортивном маджонге, но в значительно меньшей степени).

Эта книга рассказывает о японской версии маджонга — риичи. Игра непростая, и представляет она собой удивительную смесь математики и комбинаторики, психологии и везения. Она обладает определенной глубиной и по-своему уникальна, но если уж и проводить параллели с другими дисциплинами, то самым удачным сравнением будет, пожалуй, покер, который вполне можно было бы описать похожим образом.

Тем не менее каждая из разновидностей маджонга обладает немалым количеством схожих моментов. Так что, изучив одну из них, можно значительно упростить себе жизнь во время знакомства с остальными.

Книга состоит из двух основных частей. В первой части представлено подробное описание всех тонкостей правил игры в риичи-маджонг. Ознакомившись с ними, читатель будет полностью готов к тому, чтобы сыграть партию, не нарушив при этом правила, если будет достаточно внимательным. Вторая же часть состоит из страте-

гических замечаний разного уровня сложности, которые призваны помочь игроку чаще принимать правильные решения и допускать меньше глупых ошибок.

Иными словами, задача первой части книги в том, чтобы научить играть. Задача же второй — попытаться научить играть хорошо или, по крайней мере, помочь сделать первые шаги в этом направлении.

ЧАСТЬ 1. ПРАВИЛА ИГРЫ

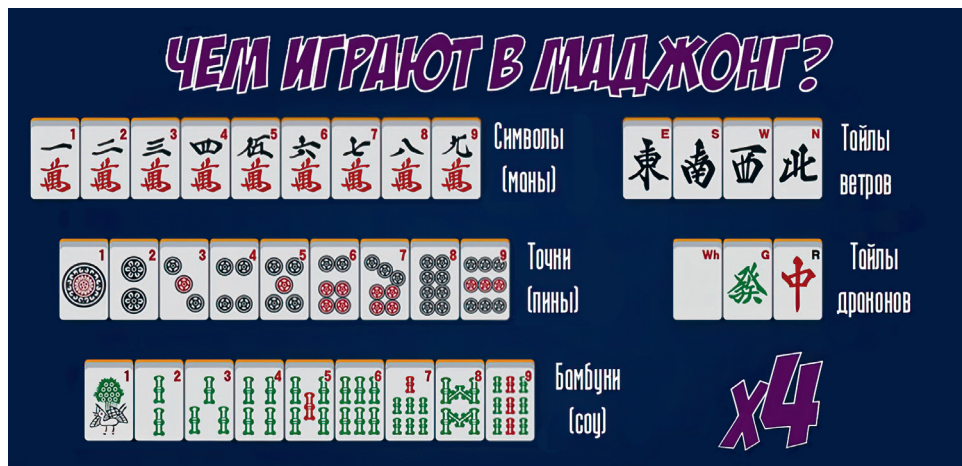


ТАЙЛЫ

Маджонг в виде, близком к современному, придумали в Китае примерно в середине XIX века, и изначально он задумывался как карточная игра. Однако при игре под открытым небом китайцы столкнулись с природными трудностями: ветер разносил карты в разные стороны, а дождь превращал их в нечто непригодное для игры. Проблему ветра решили, придавливая карты камнями, но с дождем все оказалось сложнее.

И тогда придумали играть с помощью тайлов. Тайлы — это прочные костяшки, рубашку которых в старину делали из бамбука, а основную (белую) часть — из слоновой кости. Сейчас же для их создания используют преимущественно двухслойный пластик: такой вариант и дешевле, и прочнее, и более экологичный (кстати говоря, похожая участь также постигла бильярдные шары).

Тайлы в риичи-маджонге выглядят следующим образом:



В игре есть три основные **масти**: *пины* (точки), *соу* (бамбуки) и *маны* (знаки, символы). В каждой из мастей есть значения от 1 до 9. Проще всего запомнить значения пинов: нужно лишь посчитать количество нарисованных точек. Видим пять точек — значит, это пятерка. С бамбуками все обстоит примерно так же: считаем нарисованные бамбуковые палочки. Единственное отличие — это единица, на месте которой нарисован павлин. Также стоит обратить внимание на восьмерку,

палочки которой расположены буквами W и M. И еще начинающие игроки очень часто путают шестерку и девятку из-за похожего расположения, так что будьте с ними внимательнее.

Что касается манов, у начинающих зачастую возникает больше проблем с их запоминанием. Дело в том, что черные значки в верхней части тайлов — это китайские иероглифы цифр от 1 до 9. У японцев они выглядят точно так же: свои иероглифы они нередко заимствуют из китайского языка, и цифры — не исключение. Так что если человек до знакомства с маджонгом уже изучал китайский или японский язык, то ему не придется запоминать маны: он их уже знает. Но если нет, то надо привыкнуть. Можно использовать различные аналогии для запоминания (например, шестерка — это «человечек», а восьмерка — «крыша»), можно поначалу пользоваться подсказками во время игры (подробная памятка представлена в конце книги).

Обратите внимание, что на иллюстрации в правом верхнем углу каждого тайла представлены цифровые подсказки о том, что это за тайл. При игре вживую таких цифр обычно на тайлах нет. А тем, кто играет в маджонг по интернету, мы рекомендуем первым же делом отключить эту функцию, чтобы в кратчайшие сроки привыкнуть к изображениям тайлов и быть хорошо подготовленными к живой и турнирной игре. Быстрый выход из зоны комфорта — верный способ добиться результата!

Помимо тайлов трех основных мастей в игре также присутствуют **достоинства** или **благородные** тайлы: *ветра* и *драконы*. Ветра представлены в виде четырех иероглифов, каждый из которых обозначает сторону света: слева направо восток, юг, запад и север. Ветра в маджонге символизируют переменчивость. Ветер дует, и в зависимости от ситуации конкретный ветер может одновременно быть полезным для одного игрока и не представлять никакой ценности для другого. А в следующем раунде ситуация может измениться. В маджонге четыре игрока садятся друг напротив друга за квадратный стол, по четырем сторонам света. И каждому из них принадлежит своя сторона света, свой «ветер места». О том, какую именно ценность представляют ветра, поговорим чуть позже, когда начнем обсуждать комбинации (или, по-другому, яку) в риичи-маджонге.

Что касается драконов, они бывают трех цветов: белый, зеленый и красный. Так мы обычно и называем эти тайлы: белый дракон, зеленый дракон, красный дракон. Драконы — благородные существа,

высоко почитаемые в азиатской культуре. Поэтому в маджонге драконы несут с точки зрения игрового процесса ту же самую функцию, что и ветра, но с тем лишь важным отличием, что ценность их для каждого из игроков постоянна. Другими словами, драконы ценны всегда и для всех, а ветра — не всегда и не для всех.

Обратите внимание, что во многих наборах для живой игры тайлы бамбуков и зеленый дракон выполнены не зеленым цветом, а черным. Предполагаю, что использование лишь двух цветов (черного и красного) удешевляет производство тайлов. Поэтому для игрока будет полезно запомнить рисовку зеленого дракона, а не просто зеленый цвет. Многие сравнивают его с елкой.

В подавляющем большинстве современных правил риичи-маджонга в каждой из трех мастей по одной пятерке выполнены полностью красным цветом. Эти тайлы так и называются, *красные пятерки*. В каждой из мастей есть три обычные пятерки и одна красная. Функционально красные пятерки ничем не отличаются от обычных, но они являются *дорами*, о которых мы поговорим позже.

В игре есть ровно **по четыре экземпляра** каждого из видов тайлов, представленных на иллюстрации. Таким образом, при игре в риичи-маджонг в общей сложности используется $34 \times 4 = 136$ тайлов.

ЦЕЛЬ РАЗДАЧИ

Полноценная *партия* в риичи-маджонг состоит из нескольких *раздач*. Можно сказать, что раздача — это сражение, а партия — это война. Для начала разберемся с тем, что происходит в рамках одного сражения и к каким результатам оно может привести.

Смысл раздачи заключается в том, что четыре игрока наперегонки пытаются собрать выигрышную комбинацию — некий пазл — у себя в руке. Тот, кто справится с задачей первым, выйдет из раздачи победителем. Произойдут транзакции между игроками (борьба ведется за очки), и раздача на этом моментально подойдет к концу. В раздаче нет вторых, третьих и четвертых мест — есть только первое.

Итак, выигрышная структура руки — это **четыре сета и пара**. Разберемся с тем, что собой представляют сеты.



Сет — это набор из трех тайлов, которые «присоединились» друг к другу. Сеты бывают двух видов: либо три тайла подряд одной масти, либо три одинаковых тайла. У них есть свои короткие названия, которые важно запомнить:

Чи — последовательность, три тайла подряд одной масти (например, 234м). Достоинства не образуют чи! Подойдут только тайлы мастей.

Пон — триплет, три одинаковых тайла (например, 666м)^Е.

Пара — это просто пара, подойдут любые два одинаковых тайла.

Теперь рассмотрим пример выигрышной руки:



Для победы в раздаче требуется собрать четыре сето и пару. Сами по себе сето могут быть какими угодно, главное — сохранить структуру. В этой руке в качестве сетов выступают три последовательности (чи): 345п, 789п и 067с (красная пятерка в текстовом виде записывается цифрой 0), а также триплет (пон) зеленых драконов. Пара — 99с. Игрок, собравший такую руку, имеет право тут же объявить победу и получить награду, которая ему за это полагается.

Обратите внимание, что выигрышная рука состоит из 14 тайлов. Эта информация пригодится для лучшего понимания правил в дальнейшем.

^Е Обратите внимание на текстовую запись тайлов в руке. После всех цифр ставится буква, обозначающая масть тайлов: м — маны, п — пины, с — соу.