Наблюдая за горшком (современный вариант)

Название означает только то, что во время игры все игроки могут наблюдать за обычным глиняным горшком, в который складываются их денежные ставки, есть и другие варианты названия данной игры. Ранее игра велась обычными бумажными картами, современный набор для игры состоит из плиток, наподобие домино, но очень толстых. Все названия по возможности переведены на русский, ибо нефиг.

Подготовка к игре и варианты правил

Число игроков: от 2 до 8, но желательно около 4.

Колода: маджонг, 112 (масти с сезонами), 116 (масти с цветами и сезонами), 136 (без цветов и сезонов), 140 (без цветов) или 144 (вся колода) плитки, зависит от выбранных правил и желаемой сложности.

Ход игры: по часовой стрелке.

Выбор дилера: варианты – желательно иметь кость d20, в крайнем случае кости 3d6 с миской (требуется выбросить максимум без конфликтов значений) или выбор по цветам-сезонам в закрытую (требуется вытянуть плитку весны).

Рассадка игроков: по убыванию порядка – от 20 до 1 или последовательность – весна, лето, осень, зима, слива (цветёт весной), орхидея/лилия (цветёт летом), хризантема (цветёт осенью) и бамбук (цветёт зимой).

Раздача: 14 плиток каждому, победный набор состоит из 15 плиток, продолжается до победы или проигрыша единственного игрока за столом, выбор по договору перед началом игры.

Стена: присутствует – строится кольцо или отсутствует – плитки лежат кучей в центре стола, выбор по договору перед началом игры.

Остаток: 8-15 плиток или отсутствует – определяет число плиток в колоде, при котором считается, что колода закончилась, выбор по договору перед началом игры.

Конец раздачи при завершении колоды: присутствует – допускает ничью и уменьшает требование к памяти игроков или отсутствует – запрещает ничью и увеличивает требования к памяти игроков. Подробнее см. ниже.

Выплаты при ничьей: каждый каждому выплачивает разницу очков, имеющуюся у него на руках.

Специальные (особая группа): присутствуют или отсутствуют, выбор по договору перед началом игры.

Разномастные группы: присутствуют или отсутствуют, выбор по договору перед началом игры.

Дополнение открытой группы: присутствует – можно докладывать новые плитки в уже открытую группу или отсутствует – соответственно нельзя, выбор по договору перед началом игры.

Цветы: присутствуют или отсутствуют, меняют направление хода игры, выбор по договору перед началом игры.

Цель игры

Набрать максимум очков, собирая любое сочетание групп из пятнадцати плиток. Группа включает в себя от трёх плиток одного достоинства или от трёх плиток одной масти, идущие по порядку. Состав плиток на руках, к которому требуется прийти к концу раздачи должен состоять из комбинации «Король» и 12 свободных плиток, дающих любое число групп от двух до четырёх в каждой из которых от трёх плиток, например, 111-123456789-король или 111-2222-34567-король, или 111-222-333-444-король, или 123-123-123-123-король, или как угодно ещё, соблюдая правила. Подробнее см. ниже.

Игровые кости

Если используются кости 3d6 они крайне желательно должны быть разных цветов, две из которых крайне желательно использовать нестандартным образом – значения 2/3/5 будут давать 0, а значения 1/4/6 будут давать 6. При таком подходе вы получите равные шансы на выпадение любого числа от 1 до 18. При стандартном использовании шансы выпадения будут разными с максимумом для 8 и 9 и минимумом для 3 и 18, а значения 1 и 2 будут невозможны.

Постройка стены и её раздача на руки

Стена жёстко определяет порядок очереди взятия плиток игроками. Из кучи плитки можно брать в любом месте.

Кольцо стены строится всеми игроками в 3 слоя. Сразу при постройке стены каждый игрок определяет число стопок плиток в своей части строимой им стены. Для этого общее число стопок в стене делится на цело с округлением вниз на число игроков. Например, разделим колоду в 116 плиток на 5 игроков. Получаем: 116 плиток делить на высоту стопки в 3 плитки и ещё делить на 5, результат округляем вниз до целых и получаем, что каждому игроку нужно строить стену из 7 стопок. В остатке колоды на столе останется 11 плиток.

После этого дилер бросает кости и определяет чью стену будут разбирать, для чего отсчитывает выпавшее на костях значение, начиная с себя по ходу игры. Например, выпало 9, а игроков у нас 5, остаток от деления на цело 9 на 5 равен 4, что означает нужно начинать разбирать стену игрока номер 4 по ходу игры. Дилер всегда имеет номер 1, а последний игрок будет иметь номер 0, поскольку числа будут делиться без остатка – он будет равен нулю.

Игрок, на которого указал дилер так же бросает кости и отсчитывает выпавшее число стопок от начала своей части стены по ходу игры. Например, выпало 10, длина собственной стены 7 стопок, что означает разбор стены следующего игрока со стопки номер 3, поскольку эта стопка будет десятой от начала стены игрока, выбранного дилером.

Дилер начинает разбор стены с указанной стопки, при этом он забирает сразу всю стопку, всю следующую стопку забирает себе следующий игрок и так далее пока у всех наберётся по 12 плиток. Затем дилер берёт всю стопку, набирая 15 плиток, а остальные набирают ещё по 2 плитки из верхних слоёв стопок чтобы у каждого было по 14 плиток.

Игрок, со стены которого был начат набор плиток на руки, забирает остаток плиток, не участвующих ранее в постройке стены и восстанавливает ими свою разобранную часть стены стопками по 3, если на столе ещё остались плитки – следующий по ходу игры продолжает восстанавливать ими свою часть стены. Если в остатке есть только одна или две плитки и полная стопка не получается – эти плитки докладываются в нижний слой стены, перед той стопкой с которой начался набор по две плитки. Данные доложенные плитки в 3 слоя будут являться концом стены, а плитки, оставшиеся в нижнем слое разбираемых стопок – началом стены. Для ускорения восстановление стены можно начать в процессе раздачи, если это не мешает набору плиток на руки, но этот процесс должен контролироваться самими игроками дабы никто не подменил плитки у себя на руках на более выгодные прямо в процессе раздачи.

Действие при отсутствии конца раздачи при завершении колоды, следующий цикл

Сбрасывается по 5 плиток с рук каждого игрока, затем кон (лежащие перед игроками в открытую рубашкой вниз ранее ненужные плитки, накапливающиеся в результате сносов) и сброс перемешивается в закрытую всеми игроками одновременно, после чего они при необходимости строят кольцо стены заново (личные стены будут на 3 стопки короче стартовых) и добирают по 5 плиток повторно, беря по 3 и 2 соответственно, остальное без изменений, в результате чего начинается новый цикл текущей раздачи, которая продолжается с того игрока, который должен был ходить следующим.

Действие при присутствии конца раздачи при завершении колоды, выплаты по ничьей

Каждый подсчитывает очки на руках к концу раздачи и затем происходят выплаты каждый каждому. Раздача может прекратиться при выигрыше первого игрока или продолжаться до конца колоды пока не выиграют все, кто успеет, выбор по договору перед началом игры.

Ход раздачи

После раздачи плиток дилер делает первый ход, сбрасывая ненужную плитку или объявляя возможную победу с раздачи, что тоже бывает. После чего ходит следующий игрок, если дилер не победил с раздачи. В свой ход игрок берёт плитку из колоды и проверяет условие победы, если его нет – сбрасывает любую ненужную плитку и так по кругу. Ненужные плитки, сбрасываемые в кон, выкладываются перед собой в открытую рубашкой вниз по 8 в ряд, при этом у каждого игрока образуется свой кон.

Любой игрок, которому понадобилась только что сброшенная плитка может забрать её себе – ограбить чужой кон, но только в этот момент времени пока следующий игрок не взял плитку со стены. Если ограбление состоялось – игрок обязан выложить в открытую рубашкой вниз перед собой собранную группу, полученную с использованием плитки, которую он забрал. Группа, собранная полностью без ограбления чужого кона, остаётся в закрытой части руки.

Объявления и приоритет ограбления

Если сброшенная плитка понадобилась нескольким игрокам, при этом имеются следующие условия:

* При разной длине комбинаций более длинная комбинация плиток имеет преимущество перед более короткой.
* При одинаковой длине комбинаций комбинация плиток из одного достоинства имеет преимущество перед комбинацией плиток из одной масти по порядку достоинств без пропусков.
* При идентичных по ценности комбинациях с одинаковой длиной и типом приоритет отдаётся дальнему по ходу игры чтобы максимум игроков остались в пролёте с потерей хода.

Для избежания длительных выяснений кто из игроков может забрать последнюю плитку из кона особенно при множественном ограблении требуется делать объявление получаемой группы, состоящее из её типа и длины. Группа плиток из разных достоинств называется «Ряд», а группа плиток из одного достоинства называется «Мост». Если игрок хочет ограбить кон – он обязан делать объявление всегда, что приостановит попытку хода следующим игроком, не создавая наложение действий нескольких игроков друг на друга. Если следующий игрок уже взял плитку из колоды – делать объявление нельзя, но и хватать плитки из колоды чуть ли не ежемоментно со сбросом плитки в кон нельзя – игроки должны успеть принять решение о необходимости сделать объявление.

Для группы «Ряд» итоговой длиной от 3 до 5 плиток объявление доступно только со сброса предыдущего игрока, а итоговой длиной от 6 до 9 плиток можно делать объявление со сброса любого игрока. Игнорирование данного правила может привести к тому, что кто-то из игроков не сможет сделать ни одного хода – это не добавляет азарта.

Особое объявление «Готов» может делаться по желанию игрока, когда ему осталась одна плитка до победы. При этом игрок кладёт текущую плитку в кон боком. В результате данного действия вся рука фиксируется и доступными для сброса в кон плитками остаются только плитки из колоды, что лишает игрока возможности защищаться, зато при победе его очки удваиваются, а при проигрыше первый победивший из его счёта получает дополнительно ещё 15 очков.

Победа со сброса другого игрока объявляется как «Рон» – с китайского переводится как «Уважение» – призыв вести себя прилично при проигрыше. Победа плиткой из колоды объявляется как «Цумо» – чтение на японском «Зѝмō» – чтение на китайском, переводится как «Стена» – плитка из колоды. Хотя в рамках данных правил можно использовать слово «Куча», если стена не строится – тут вся суть в сохранении смысла.

Составление групп

Разрешены группы от трёх плиток, в которых совпадает масть всех плиток и при этом достоинства плиток идут по порядку без пропусков или так же совпадают.

🀚🀛🀜 🀗🀗🀗 🀉🀉🀉🀉 🀔🀕🀖🀗🀘

Перед игрой вы можете договориться о возможности сбора групп из разных мастей, но равного достоинства, это палка о двух концах – очки заработать становится проще, но получить их удвоение значительно труднее.

🀋🀔🀝 🀚🀚🀚🀑 🀆🀅🀄

Разрешены группы из идентичных ветров и роза ветров из трёх или четырёх различных плиток.

🀀🀀🀀 🀀🀀🀀🀀 🀁🀂🀃 🀀🀁🀂🀃

Запрещено перемешивание плиток внутри группы ветров в разнобой. Запрещены группы белых и зелёных драконов, если это не оговорено заранее отдельно.

🀀🀀🀁 🀀🀀🀀🀁 🀀🀁🀂🀃🀃 🀆🀆🀆 🀅🀅🀅

Драконы являются ограниченными джокерами.

Зелёный дракон используется в группе ветров и может заменить один из них.

🀀🀀🀅🀀🀀🀅🀅 🀀🀁🀅 🀀🀁🀂🀅 🀀🀁🀅🀅

Красный дракон используются в последовательностях мастей. Группа только из красных драконов может считаться за последовательность аналогично мастям.

🀄🀚🀛 🀑🀄🀓 🀒🀓🀄🀕🀄 🀄🀄🀄 🀄🀄🀄🀄

Белый дракон используются в группе из полностью идентичных плиток масти.

🀝🀆🀆 🀎🀎🀆 🀖🀖🀖🀆 🀙🀙🀙🀙🀆🀆🀆🀆

После того как игрок открыл готовую группу с использованием в ней любого дракона его значение фиксируется и не может быть изменено. Кроме того вы можете забрать любой дракон в свою закрытую часть руки из открытой части руки любого игрока и выложить вместо него из своей закрытой части руки заменяемую им плитку на его место.

Цветы и сезоны в данных правилах обозначены так:

🀢🀣🀥🀤 🀦🀧🀨🀩

Слива [梅], лилия / орхидея [兰 / 蘭], хризантема [菊], бамбук [竹], весна [春], лето [夏], осень [秋] и зима [冬].

«Короли», обязательное наличие в руке одной из групп:

🀟🀒🀉 🀠🀑🀈 🀡🀐🀇 🀦🀘🀩 🀡🀘🀏

🀦🀘🀏 🀩🀐🀇 🀙🀚🀛 🀧🀗🀏

«Особые» комбинации (дают больше очков, бонус, не является «Королём», может не применяться в игре, поэтому плитка «осень» может не использоваться в игре):

🀠🀒🀈 🀐🀦🀧 🀠🀡🀨 🀗🀘🀨 🀎🀏🀨

Правило «Конфликт»

Требуется проверить приводит ли к победе добавление любой плитки из собственного кона к 14 плиткам на руках. Если получается завершённый набор плиток из 15 штук – игрок в конфликтной ситуации и может объявить победу только на собственном ходе, вытянув подходящую плитку из колоды, данная плитка может совпасть с любой плиткой из кона. Дополнительное правило для профи – ни одного совпадения плиток на руках и в собственном коне быть не должно, ясен пень, что это используется по желанию при общем согласии всех игроков, при таком раскладе в случае совпадения победа остаётся доступной только плиткой из колоды на собственном ходе. Если игрок находится в конфликтной ситуации и ему накинут на руки – он один хрен объявить победу не может, только самому вытянуть победную плитку, только хардкор.

Последние плитки в личном коне каждого игрока определяют перечень временного конфликта, при котором каждый игрок не может делать любые объявления на идентичной плитке, то есть если один из игроков скинул некую плитку и на ней некий игрок не сделал объявление, то при повторном сбрасывании этой же полностью идентичной плитки данный игрок не может делать любые объявления, ибо нефиг – думать надо сразу. Правило временного конфликта работает только для последних плиток в конах игроков и заканчивает своё действие при перекрытии конфликтных плиток новыми.

Подсчёт очков

* Победа первым по «Рон» даёт дополнительно ещё 5 очков, а по «Цумо» ещё 10 очков.
* Каждая плитка в группе «Ряд» стоит 2 очка.
* Каждая плитка в группе «Мост» стоит 3 очка.
* Каждые 3 плитки в группе стоит дополнительно ещё 1 очко.
* Каждые 3 плитки одной масти в группе стоит дополнительно ещё 1 очко.
* Каждая плитка масти вне групп при проигрыше стоит по минус 1 очку.
* Открытые плитки на руках стоят по минус 1 очку.
* Особая группа (бонус) стоит 10 очков в закрытую и 5 очков с учётом штрафа в открытую.
* Король имеет переменную стоимость как сумма: 1 и 9 = 1 очко, 2 и 8 = 2 очка, 3 и 7 = 3 очка, сезоны по 4 очка;
* Король может иметь дополнительную стоимость при сборе последней плиткой: 5 очков при ограблении кона и 10 очков при сборе из колоды.
* Ветра стоят по 5 очков, вне групп при проигрыше по минус 5 очков.
* Драконы стоят по 1 очку, вне групп при проигрыше по минус 1 очку.
* Роза драконов (3 разных дракона) стоит дополнительно ещё 1 очко, при проигрыше минус 10 очков.
* Цветы в сборе групп не участвуют, поэтому при сбросе в кон при победе стоят по 1 очку, а при встраивании в руку и проигрыше стоят по 10 очков, что влияет на тактику их использования.
* Каждая плитка в руке в группе, полностью идентичная лежащей на первой позиции в вашем коне стоит по 10 очков, вне групп при проигрыше по минус 10 очков.
* Каждая плитка в руке, полностью идентичная лежащей на первой позиции в коне следующего по ходу игры игрока стоит дополнительно ещё по 20 очков, вне групп при проигрыше дополнительно ещё по минус 20 очков.
* Объявление особой группы позволяет открыть последнюю закрытую плитку в стене или соответственно любую в куче, тот у кого при победе будет на руках идентичная ей плитка получит дополнительно ещё 10 очков, данная открытая плитка при наличии стены может выкладываться в центр стола или выкладываться в нижний слой в новую позицию после окончания стены, при этом данные плитки нельзя забирать на руки. Если вы собрали данную группу полностью из колоды без объявления, то для её объявления нужно показать все три плитки и одну из них перевернуть рубашкой вверх, оставив на столе в таком виде.

Умножения очков, паттерны

Игроки могут приумножить свои очки на руках, имеющиеся в текущей раздаче, собрав определённые сочетания плиток, что и называется «паттерн». Умножение производится после подсчёта общей суммы очков на руках, все умно­жения можно сочетать между собой.

* Объявление «Готов» даёт умножение на 2 при победе, при проигрыше минус 15 очков.
* Явное ожидание единственной победной плитки даёт умножение на 2 при победе, при проигрыше штрафа нет.
* От восьми плиток одной масти в одной или двух группах даёт умножение на 2, при проигрыше штрафа нет.
* Три закрытые группы «Мост» дают умножение на 2, при проигрыше штрафа нет.
* Группа «Мост» из всех цветов или сезонов при победе даёт умножение на 2, наличие обеих групп даёт умножение ещё на 2 и досрочно завершает раздачу победой этого игрока, при проигрыше одиночная группа штрафа не имеет.
* Три группы ветров или драконов дают умножение на 4, при проигрыше минус 30 очков, при этом ветра и драконы не сочетаются между собой.
* В руке имеются только группы ветров и/или драконов и/или сезонов и/или цветов без учёта короля, что при победе даёт ещё 50 очков и затем умножение на 2, при проигрыше минус 50 очков, дополнительно каждая открытая плитка снижает стоимость руки на 3 очка с учётом штрафа в 1 очко за каждую открытую плитку.
* В руке имеются только группы из одной единой масти плиток от 1 до 9 без учёта короля, что при победе даёт ещё 25 очков и затем умножение на 4, при проигрыше минус 25 очков, дополнительно каждая открытая плитка снижает стоимость руки на 3 очка с учётом штрафа в 1 очко за каждую открытую плитку.
* Рука состоит из тринадцати уникальных единиц, девяток, ветров и драконов, одна из которых принадлежит группе «Король», что при победе даёт ещё 150 очков к стоимости короля, стоимость остальных плиток не учитывается, данная рука доступна для сбора только полностью с колоды.

Позиция дилера

При победе первым первый раз по 1 дополнительному очку с каждого, при победе первым 2 раза подряд по 2 дополнительных очка с каждого и так далее при каждой следующей победе. При отсутствии победы первым дилер сменяется розыгрышем из оставшихся игроков или по очереди хода игры, выбор по договору перед началом игры. Если за всю раздачу никто не победил – дилер сменяется.

Выплаты в конце раздачи, победа

Всегда производятся каждый каждому независимо от результата по разности очков между игроками или только первому победителю как разница в очках, причём выплаты производят только проигравшие раздачу, выбор по договору перед началом игры. Как вариант можно производить их только при смене дилера или в конце раунда.

Штрафы

Данные штрафы поступают на розыгрыш и достаются первому победителю в раздаче.

* За разрушение своей руки минус 20 очков за каждую плитку.
* За разрушение чужой руки или стены минус 30 очков за каждую плитку.
* За нарушение правил, в результате которых придётся переиграть раздачу минус 200 очков.
* За мелкие обратимые нарушения правил запрещается объявление победы в текущей раздаче, в том числе делать любые другие объявления сбора групп, а также рука полностью блокируется, как при статусе готовности.

Продолжительность игры

Определяется следующими правилами:

* Игра идёт заранее оговорённое число смен дилера, или кратное количеству игроков раздач (это раунд), выбор по договору перед началом игры.
* Возможен вариант игры на вылет, при котором после каждой смены дилера или заданное число раздач (это раунд) вылетает игрок, занявший последнее место.