

Пай Гоу

Введение

Пайгоу – это азартная игра, в которую играют китайскими костяшками домино (тайлами). На каждом тайле представлены пары чисел от 1-1 до 6-6, причем одиннадцать тайлов дублируются: 6-6, 6-5, 6-4, 6-1, 5-5, 5-1, 4-4, 3-3, 3-1, 2-2, 1-1. Всего в игре 32 тайла. Пай – это слово кантонского диалекта китайского языка, обозначающее тайл или карту, а гоу - число девять.

Каждый игрок получает по четыре тайла и складывает их в две пары, как это делает банкир. Если обе пары игрока превосходят по рангу пары банкира, игрок выигрывает, если ни одна из них не превосходит, банкир выигрывает, а если выигрывает только одна, то это ничья.

Пайгоу не следует путать с пайгоу покер, калифорнийской игрой, в которую играют колодой обычных карт, также основанной на идее составления двух раздач и необходимости выиграть обе из них.

Ранжирование пар

Стопка тайлов имеет высоту в 4 штуки и длину в восемь штук. Первый игрок, получивший раздачу, определяется путем броска трех кубиков. Общее количество выпавших кубиков подсчитывается, начиная с банка, в направлении против часовой стрелки.

Каждому игроку раздается по четыре тайла из стопки 4x8 тайлов. Ведущий начинает игру как банк, но затем может передать банк другим игрокам, как в баккара. Возможность взять банк или отказаться от него перемещается по столу против часовой стрелки.

Как вы оцениваете вариант тайлов у вас на руках? Это немного сложно, поэтому давайте сначала начнем с самого простого. Если посчитать, то на одного игрока приходится 992 возможных раздач, но из-за повторяющихся тайлов и того факта, что порядок не имеет значения, на самом деле возможных раздач немного. Порядок чисел имеет мало общего с ранжированием раздач; это символика, а не содержание. Варианты, имеющиеся на руках, подсчитываются следующим образом:

1) Самая высокая возможная пара – это чжичжун ("высшая пара"), которая состоит из двух тайлов:

[4-2] и [2-1]

[4-2] и [2-1] – это две "подстановочные карты" в стопке тайлов, и их можно использовать либо как 3, либо как 6 при составлении пар (т.е. они заменяют друг друга). Это не то же правило, что в западных карточных играх, где джокер заменяет любую карту.

2) Ниже чжичжун находятся пары, которые могут быть составлены из одинаковых или несопоставимых плиток с одинаковыми результатами. В порядке ранжирования от высшего к низшему они следующие:

Пара	Имя пары
[6-6] и [6-6]	Небо
[1-1] и [1-1]	Земля
[4-4] и [4-4]	Мужчина
[3-1] и [3-1]	Гусь
[5-5] и [5-5]	Цветок сливы
[3-3] и [3-3]	Двойная тройка

[2-2] и [2-2]	Доска
[6-5] и [6-5]	Топорик
[6-4] и [6-4]	Красная десятка
[6-1] и [6-1]	Длинная семерка
[5-1] и [5-1]	Большоголовая шестерка
[6-3] и [5-4]	Яап Гоу - смешанная девятка
[6-2] и [5-3]	Яап Бат - смешанная восьмерка
[5-2] и [4-3]	Яап Чат - смешанная семерка
[4-1] и [3-2]	Яап Нг - смешанная пятерка

В этом рейтинге нет числовой закономерности, поэтому вам просто нужно их выучить.

3) Следующий уровень тайлов после пар называется вонгами. Они представляют собой девятку в паре с двойной шестеркой или двойной единицей. Комбинации с двойной шестеркой превосходят по рангу комбинации с двойной единицей.

[6-6] и [6-3]

[6-6] и [5-4]

[1-1] и [6-3]

[1-1] и [5-4]

4) Третий уровень варианта тайлов на руках называется гонгами. Они представляют собой восьмерку в паре с двойной шестеркой или двойной единицей. Комбинации с двойной шестеркой превосходят по рангу комбинации с двойной единицей.

[6-6] и [6-2]

[6-6] и [5-3]

[6-6] и [4-4]

[1-1] и [6-2]

[1-1] и [5-3]

[1-1] и [4-4]

5) Если у вас нет ни одного из этих вариантов, то сложите все очки на двух фишках и получите общую сумму по модулю десять, т. е. сохраните последнюю цифру от общей получившейся суммы в качестве вашего счета. Это та часть, которая похожа на баккара.

6) После всего этого, в случае ничьи, рейтинг определяется на основе значений цифр на отдельных тайлах. От высокого к низкому тайлы ранжируются и получают названия:

Тайл	Название
[6-6]	Подросток
[1-1]	День
[4-4]	Юнь
[3-1]	Гор
[5-5]	Мычание
[3-3]	Чонг
[2-2]	Бон
[6-5]	Фу
[6-4]	Пинг
[6-1]	Синица
[5-1]	Посмотри
[6-3] и [5-4]	Гоу

[6-2] и [5-3]	Бат
[6-1] и [5-2]	Чат
[4-2]	Лук (часть Чжи Чжуна)
[4-1]	Нг
[3-2]	Нг
[2-1]	Саам (часть Чжи Чжуна)

Тайлы [4-2] и [2-1] оцениваются в зависимости от того, как они разыгрываются, но эти одиночные плитки имеют самый низкий рейтинг.

Банкир держит маркер под названием "чанг" перед собой на столе. Ставки устанавливаются против банкира одним игроком за раз, при этом деньги выкладываются в центр стола. В игре казино заведение предоставляет дилера, а банкир называет, какую ставку он желает использовать.

Стратегия

Примерно в 80% случаев вам следует разыгрывать свою комбинацию, используя следующую стратегию:

1. Ищите пары и ищите несопоставимые пары (т.е. имеющие одинаковые суммы, но разное расположение точек на тайлах), которые труднее увидеть.
2. Разыграйте [6-6] или [1-1] с любым тайлом, имеющим общую сумму 7, 8 или 9.
3. Разыграйте два самых маленьких тайла, общая сумма на которых составляет 7, 8 или 9.

4. Каждую раздачу можно разыграть тремя разными способами, поэтому будьте осторожны. Получение очень хорошего варианта на первых двух тайлах может привести к очень слабой комбинации на двух других тайлах и в результате привести к ничье. Однако более сбалансированная комбинация хорошего и плохого результата может привести к выигрышу.

Например, предположим, что раздаются [5-6], [3-2], [6-4], и [4-3]. Это можно воспроизвести как:

- A. [5-6] и [6-4] = один
[4-3] и [3-2] = два
- B. [5-6] и [3-2] = шесть
[6-4] и [4-3] = семь
- C. [5-6] и [4-3] = восемь
[6-4] и [3-2] = пять

Очевидно, что вариант (A) - худшая комбинация. Но (B) лучше сбалансирован, чем (C), даже несмотря на то, что у него более слабая вторая пара.

Оптимальная стратегия для пайгоу была опубликована Бернардом Джеймсом Люгером 15 июня 1995 года, используя приведенную ниже таблицу. Столбец "Пара" – это пара, которую вы держите в руке. Столбцы "Банкир" и "Игрок" сообщают вам, когда следует разделить эту пару, используя другие тайлы в вашей руке в качестве ориентира.

Пара	Когда делить	
	Банкир	Игрок
Джи Джун (3/6)	Любые 6 с/ 4, 5, 6, чтобы сделать 9-7 или лучше	То же самое
Небо и Земля (2 или 12)	Бог с/ 7, 8, 9 4 с/ 6, 7, 8, 9	То же самое

	(6 или 7) с/ 5, 6, 7, 8, 9 8 с/ 5, 8 Смешанная 8 с/ 9 9 с/ 5, 11	
Мужчина (8)	(2, 10, 12) с/ 10 или 11 2 с/ 12 9 с/ 11	То же самое
Гусь (4)	Никогда	Никогда
Цветок (10)	Никогда	Никогда
Длинный (6)	(2, 12) с/ (2, 11, 12)	Никогда
Доска (4)	Никогда	Никогда
Топор (11)	Никогда	Никогда
Птн (10)	Никогда	Никогда
Длинная нога семь	2 и 12 (2, 12) с/ (10, 11) 10 и 11	2 и 12 (2, 12) с/ (10, 11) Цветок 10 и 11
Большеголовая шестерка 2 и 12	2 и 12 (2, 12) с/ (Цветок 10, 11)	2 и 12
Смешанная девятка	2 и 12 10 с/ 2, 12 Непарные 10	То же самое
Смешанная восьмерка	2 и 12 (2, 10, 12) с/ 10, 11 9 и 11	То же самое
Смешанная семерка	2 и 12 (2, 10, 12) с/ 10, 11	То же самое
Смешанная пятерка	2 и 12	Никогда