

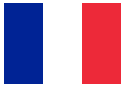
## Mystery 1. Three twice — Solution



English



Русский



Français




# English

## Mystery 1. Three twice — Solution

### Triple wait types

Before finding hands for both parts of the mystery, let's look at possible triple wait construction expressed in tiles. One can find several possible types of such triple wait:

- BCDEF or ABCDEFG, waiting for the tiles A, D, G — not very effective for our purpose
- AAABCXX (“chameleon”), waiting for the tiles A, D, X — may be useful
- BBBC, waiting for the tiles A, C, D — may be useful
- triple wait for Honors and knitted tiles structure — not useful

**Answer 1** (). The restriction to win from discard is needed to differentiate main fans across the possible solution. Here is possible hand, we use AAABCXX (“chameleon”) type of triple wait:



A. Win on :

- 6 — **Two Dragons Pungs**
- 4 — **Outside Hand**
- 2 — **Concealed Hand**
- 1 — **One Voided Suit**

Total: 13 points.

B. Win on 

- 4 — **Outside Hand**
- 2 — **Concealed Hand**
- 2 — **Dragon Pung**
- 2 — **Two Concealed Pungs**
- 2 — **Tile Hog**
- 1 — **One Voided Suit**
- 1 — **Pung of Terminals or Honors**

Total: 14 points.

C. Win on 



- 2 — **Concealed Hand**
- 2 — **Dragon Pung**
- 2 — **Two Concealed Pungs**
- 1 — **One Voided Suit**
- 1 — **Pung of Terminals or Honors**

Total: 8 points.

**Answer 2** (👤).

Many attempts to find a hand failed due to the same main fan. Finally, here is possible hand, we use **BBBC** type of triple wait, for simplicity, only main fan will be shown:



A. Win on  /  :

- **64 — Four Concealed Pungs**

B. Win on  /  :

- **24 — Middle Tiles**

C. Win on  /  :

- **16 — Three Concealed Pungs**






## Русский

### Задача 1. Дважды три — Решение

#### Типы тройного ожидания

Прежде чем найти руки для обеих частей задачи, давайте рассмотрим возможную конструкцию тройного ожидания, выраженную в костях. Можно найти несколько возможных типов такого тройного ожидания:

- **BCDEF** или **ABCDEF**, ожидание на кости **A, D, G** — не очень эффективно для нашей цели;
- **AAABCXX** («хамелеон»), ожидание на кости **A, D, X** — может быть полезно;
- **BBBC**, ожидание на кости **A, C, D** — может быть полезно;
- тройное ожидание структуры **Благородные и переплетённые кости** — бесполезно.

**Ответ 1** (). Ограничение на выигрыш со сноса необходимо для дифференциации главных фанов по возможному решению. Вот возможная рука, мы используем тип тройного ожидания **AAABCXX** («хамелеон»):



А. Выигрыш на :

- **6** — Два панга драконов;
- **4** — Внешняя рука;
- **2** — Закрытая рука;
- **1** — Пропущенная масть.

Итого: 13 очков.

Б. Выигрыш на :

- **4** — Внешняя рука;
- **2** — Закрытая рука;
- **2** — Панг драконов;
- **2** — Два закрытых панга;
- **2** — Четыре врозь;
- **1** — Пропущенная масть;
- **1** — Панг терминальных или благородных.

Итого: 14 очков.

В. Выигрыш на :

- **2** — Закрытая рука;
- **2** — Панг драконов;
- **2** — Два закрытых панга;

- 1 — Пропущенная масть;
- 1 — Панг терминальных или благородных.

Итого: 8 очков.

### Ответ 2 (🕵️).

Многие попытки найти руку не увенчались успехом из-за одного и того же главного фана. Наконец, вот возможная рука, мы используем тип тройного ожидания BBBC, для простоты будет показан только главный фан:



A. Выигрыш на / :

- **64 — Четыре закрытых панга.**

Б. Выигрыш на / :

- **24 — Средние кости.**

В. Выигрыш на / :

- **16 — Три закрытых панга.**





# Français

## Énigme 1. Trois deux fois — Solution


### Types de triple attente

Avant de trouver les mains pour les deux parties du mystère, examinons les constructions possibles de triple attente exprimées en tuiles. On peut trouver plusieurs types possibles :

- BCDEF ou ABCDEFG, en attente des tuiles A, D, G — pas très efficace pour notre objectif ;
- AAABCXX (« caméléon »), en attente des tuiles A, D, X — peut être utile ;
- BBBC, en attente des tuiles A, C, D — peut être utile ;
- triple attente de la structure Serpentin — pas utile.


**Répondre 1** (👤). La restriction de gagner de la défausse est nécessaire pour différencier les combinaisons principales à travers la solution possible. Voici une main possible, nous utilisons le type AAABCXX (« caméléon ») de triple attente :



A. Gagner sur  :


- 6 — **Deux Dragons** ;
- 4 — **Extrémité ou Honneurs Partout** ;
- 2 — **Tout Caché Donné** ;
- 1 — **Une Famille Absente**.

Total : 13 points.

B. Gagner sur  :

- 4 — **Extrémité ou Honneurs Partout** ;
- 2 — **Tout Caché Donné** ;
- 2 — **Pung de Dragon** ;
- 2 — **Deux Pungs Cachés** ;
- 2 — **Quatre Identiques** ;
- 1 — **Une Famille Absente** ;
- 1 — **Pung de Vents ou d'Extrémités**.

Total : 14 points.

C. Gagner sur  :

- 2 — **Tout Caché Donné** ;
- 2 — **Pung de Dragon** ;
- 2 — **Deux Pungs Cachés** ;
- 1 — **Une Famille Absente** ;
- 1 — **Pung de Vents ou d'Extrémités**.

Total : 8 points.

**Répondre 2** (👤).

Plusieurs tentatives pour trouver une main ont échoué à cause de la même combinaison principale. Finalement, voici une main possible, nous utilisons le type de triple attente **BBBC**, pour plus de simplicité, seule la combinaison principale sera affichée:



A. Gagner sur  /  :

- **64 — Quatre Pungs Cachés.**

B. Gagner sur  /  :

- **24 — Les Trois Milieux.**

C. Gagner sur  /  :

- **16 — Trois Pungs Cachés.**

