

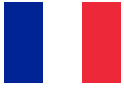
Mystery 3. 16 Wind tiles, or a turn under the microscope — Solution



English



Русский



Français



English

Mystery 3. 16 Wind tiles, or a turn under the microscope — Solution

About Kongs


The inactive player's hand, excluding the declared "Flowers" and Kongs, must have a total of 13 tiles, while the active player (the player whose turn it is) has 14. How can there be 16 tiles in the hand? Obviously, there must be declared Kongs.

So, without the declared Kongs, there are 13 or 14 tiles in the hand, some of which are "standing", that is, outside the declared sets. With one declared Kong (no matter what type), and there are 4 tiles in the Kong, which are counted as **3 tiles**, there are 10 or 11 tiles in the hand, some of which may be in the declared sets (pungs or chows). In total, there are $4+10=14$ tiles in the hand for the inactive player, and $4+11=15$ tiles for the active player.

After the second kong is declared, there are already 8 tiles in the kongs, which are counted as **6 tiles**, and the rest of the hand contains 7 or 8 tiles, some of which may be in the declared sets (pungs or chows). In total, the inactive player has $8+7=15$ tiles in his hand, and the active player has $8+8=16$ tiles. Bingo! This option may work for our purposes, but only for the **active** player.

After the third kong is declared, there are already 12 tiles in the kongs, which are counted as **9 tiles**, and the rest of the hand has 4 or 5 tiles, some of which may be in the declared sets (pungs or chows). In total, the inactive player has $12+4=16$ tiles in his hand, and the active player has $12+5=17$ tiles. This option may work for our purposes, but the details are important.

Can there be 4 declared kongs? No! There will always be an extra tile, it is impossible to get only 16 wind tiles in your hand.

Answer (). So, for two or three declared kongs, a solution may exist, let's work out the nuances.

State 1

The player declares **the second** wind kong, takes a tile to replace the kong from the **back** end of the wall. There are 16 wind tiles in the hand, in addition to the kongs, two, one, or no pungs can be declared in the hand.

State 2

When passing the turn without declarations with **two** declared wind kongs, the player takes a tile from the wall. There are 16 wind tiles in the hand, in addition to the kongs, two, one, or no pungs can be declared in the hand.

State 3

When another player discards, the player with **two** declared wind kongs declares pung of the third wind. After taking the discarded tile, there are 16 wind tiles in the hand, and one or no additional pungs may be declared in the hand.

State 4

When another player discards, the player with **two** declared wind kongs declares a third kong (melded). After taking the discarded tile into a kong and **before taking a tile to replace** the kong, there are $12+4=16$ wind tiles in the hand, and one or no pungs may be declared in the hand.

State 5

The active player with **two** declared wind kongs declares a third kong (concealed or promoted). At this point, **before taking a tile to replace** the kong $12+4=16$ wind tiles, one or no pungs may be declared in the hand.

State 6

The active player with **three** declared wind kongs and 5 tiles in hand, among which 4 wind tiles, makes the most incredible move — instead of declaring the fourth wind kong, he / she simply discards a non-wind tile.

With a hand like this, with a structure of $4-4-4-3(\text{pung})-1$ or $4-4-4-1-1-1-1$, the player can stay for the entire deal if the tile just taken from the wall is then discarded.





Русский

Задача 3. 16 костей ветров, или ход под микроскопом — Решение

О конгах


В руке неактивного игрока без учёта объявленных «цветов» и конгов должно быть суммарно 13 костей, у активного (того игрока, чей ход) — 14. Каким же образом в руке может оказаться 16 костей? Очевидно, что должны быть объявления конгов.

Итак, без объявленных конгов в руке 13 или 14 костей, часть их них — «стоящие», то есть, вне объявленных сетов. При объявленном одном конге (всё равно какого типа), а в конге 4 кости, которые учитываются как **3 кости**, в руке 10 или 11 костей, часть из них может быть в объявленных сетах (пангах или чоу). Итого в руке для неактивного игрока $4+10=14$, а для активного $4+11=15$ костей.

После объявления второго конга в конгах находится уже 8 костей, которые учитываются как **6 костей**, а в оставшейся части руки 7 или 8 костей, часть из них может быть в объявленных сетах (пангах или чоу). Итого в руке для неактивного игрока $8+7=15$, а для активного $8+8=16$ костей. Бинго! Вариант может сработать для наших целей, но только для **активного** игрока.

После объявления третьего конга в конгах находится уже 12 костей, которые учитываются как **9 костей**, а в оставшейся части руки 4 или 5 костей, часть из них может быть в объявленных сетах (пангах или чоу). Итого в руке для неактивного игрока $12+4=16$, а для активного $12+5=17$ костей. Вариант может сработать для наших целей, но важны детали.

Может ли быть 4 объявленных конга? Нет! Всегда будет лишняя кость, получить строго только 16 костей ветров в руке не получится.

Ответ () . Итак, для двух или трёх объявленных конгов решение может существовать, займёмся проработкой нюансов.

Состояние 1

Игрок объявляет **второй** конг ветров, берёт кость на замену конга с **обратного** конца стены. В руке 16 костей ветров, помимо конгов в руке может быть объявлено два, один или ни одного панга.

Состояние 2

При передаче хода без объявлений с **двумя** объявленными конгами ветров игрок берёт со стены кость. В руке 16 костей ветров, помимо конгов в руке может быть объявлено два, один или ни одного панга.

Состояние 3

На снос другого игрока игрок с **двумя** объявленными конгами ветров объявляет панг третьего ветра. После взятия снесённой кости в руке 16 костей ветров, в руке дополнительно может быть объявлено один или ни одного панга.

Состояние 4

На снос другого игрока игрок с **двумя** объявленными конгами ветров объявляет третий конг (открытый). После взятия снесённой кости в конг и **до взятия кости на замену** конга в руке $12+4=16$ костей ветров, в руке может быть объявлено один или ни одного панга.

Состояние 5

Активный игрок с **двумя** объявленными конгами ветров объявляет третий конг (закрытый или дополненный). В этот момент **до взятия кости на замену** конг $12+4=16$ костей ветров, в руке может быть объявлено один или ни одного панга.

Состояние 6

Активный игрок с **тремя** объявленными конгами ветров и 5 костями в руке, среди которых 4 кости ветров делает самый невероятный ход — вместо объявления четвёртого конга ветров просто сносит кость, не относящуюся к ветрам.

С такой рукой со структурой **4-4-4-3(панг)-1** или **4-4-4-1-1-1-1** игрок может находиться хоть всю сдачу если будет сноситься только что взятая со стены кость.





Français

Énigme 3. 16 tuiles de vent, ou un tour sous le microscope — Solution

À propos des Kongs


La main du joueur inactif, à l'exclusion des « Fleurs ou Saisons » et des Kongs déclarés, doit avoir un total de 13 tuiles, tandis que le joueur actif (le joueur dont c'est le tour) en a 14. Comment peut-il y avoir 16 tuiles dans la main ? Évidemment, il doit y avoir des Kongs déclarés.

Ainsi, sans Kongs déclarés, il y a 13 ou 14 tuiles dans la main, dont certaines sont « debout », c'est-à-dire en dehors des sets déclarés. Avec un Kong déclaré (peu importe le type), et 4 tuiles dans Kong, qui sont comptées comme **3 tuiles**, il y a 10 ou 11 tuiles dans la main, dont certaines peuvent être dans les sets déclarés (pungs ou chows). Au total, il y a $4+10=14$ tuiles dans la main pour le joueur inactif, et $4+11=15$ tuiles pour le joueur actif.

Après la déclaration du deuxième kong, il y a déjà 8 tuiles dans les kongs, qui sont comptées comme **6 tuiles**, et le reste de la main contient 7 ou 8 tuiles, dont certaines peuvent être dans les ensembles déclarés (pungs ou chows). Au total, le joueur inactif a $8+7=15$ tuiles dans sa main, et le joueur actif a $8+8=16$ tuiles. Bingo ! Cette option peut fonctionner pour nos besoins, mais seulement pour le joueur **actif**.

Après la déclaration du troisième kong, il y a déjà 12 tuiles dans les kongs, qui sont comptées comme **9 tuiles**, et le reste de la main a 4 ou 5 tuiles, dont certaines peuvent être dans les ensembles déclarés (pungs ou chows). Au total, le joueur inactif a $12+4=16$ tuiles dans sa main, et le joueur actif a $12+5=17$ tuiles. Cette option peut fonctionner pour nos besoins, mais les détails sont importants.

Peut-il y avoir 4 kongs déclarés ? Non ! Il y aura toujours une tuile supplémentaire, il est impossible d'avoir seulement 16 tuiles vent dans sa main.

Répondre (). Donc, pour deux ou trois kongs déclarés, une solution peut exister, travaillons sur les nuances.

État 1

Le joueur déclare **le deuxième** kong du vent, prend une tuile pour remplacer le kong de **l'arrière** du mur. Il y a 16 tuiles vent dans la main, en plus des kongs, deux, un ou aucun pung peuvent être déclarés dans la main.

État 2

Lors du passage du tour sans déclarations avec **deux** kongs vent déclarés, le joueur prend une tuile du mur. Il y a 16 tuiles vent dans la main, en plus des kongs, deux, un ou aucun pung peuvent être déclarés dans la main.

État 3

Lorsqu'un autre joueur se défausse, le joueur avec **deux** kongs vent déclarés déclare le pung du troisième vent. Après avoir pris la tuile défaussée, il reste 16 tuiles vent dans la main, et un ou aucun pung supplémentaire ne peut être déclaré dans la main.

État 4

Lorsqu'un autre joueur se défausse, le joueur avec **deux** kongs vent déclarés déclare un troisième kong (exposé). Après avoir pris la tuile défaussée dans un kong et **avant de prendre une tuile pour remplacer** le kong, il y a $12+4=16$ tuiles vent dans la main, et un ou aucun pung ne peut être déclaré dans la main.

État 5

Le joueur actif avec **deux** kongs vent déclarés déclare un troisième kong (caché ou promu). À ce stade, **avant de prendre une tuile pour remplacer** le kong $12+4=16$ tuiles vent, un ou aucun pung ne peut être déclaré dans la main.

État 6

Le joueur actif avec **trois** kongs de vent déclarés et 5 tuiles en main, dont 4 tuiles de vent, fait le coup le plus incroyable : au lieu de déclarer le quatrième kong de vent, il se défausse simplement d'une tuile non-vent.

Avec une main comme celle-ci, avec une structure de [4-4-4-3\(pung\)-1](#) ou [4-4-4-1-1-1-1](#), le joueur peut rester pendant toute la donne si la tuile qui vient d'être retirée du mur est ensuite défaussée.

