

Guide d'initiation au Mahjong

deuxième chapitre

Les joueurs présents à votre table sont disponibles et motivés pour continuer ? Alors allons-y !

Deuxième étape :

Cette étape a pour but l'acquisition des principes de bases du « riichi ». Souligner bien dès maintenant que nous entrons dans l'apprentissage des règles compétitives du mah-jong japonais à l'europpéenne. (RCR)

On conserve la même méthode d'apprentissage : transmission, validation, adaptation. Le tout est structuré en deux mains.

Première partie : Les mains sont encore visibles sur la table après la fin de la seconde manche de l'étape une et vous vous êtes assuré que les joueurs désirent continuer à apprendre. Profitez donc des tuiles présentes pour commencer l'introduction des nouvelles règles.

Riichi ou Fanpai : On commence par le gros morceau : l'introduction du principe de validation et la distinction main ouverte, main fermée. Ces deux concepts sont difficiles à maîtriser et constituent le corps du deuxième chapitre.

Les joueurs doivent maintenant valider leur main avant de déclarer la victoire. Deux voies leurs sont accessibles : jouer ouvert ou jouer fermé.

1-Jouer ouvert (Pong de dragon ou de son vent): Expliquer (à l'aide des tuiles présentes) que maintenant il ne suffit plus de constituer une main combinée classique (4x3+2) mais qu'il faut en plus posséder un pong de dragon pour continuer à jouer de la même façon. Autrement dit, si les joueurs utilisent les tuiles de leurs adversaires pour constituer leur main, ils **doivent** finaliser celle-ci avec au moins un pong de dragon ou de leur vent (fanpai). On esquivé le vent de la manche si on n'a pas introduit le roulement des vents durant l'étape une.

On appuie bien sur cette contrainte en spécifiant clairement que tout appel d'une tuile écartée par un adversaire implique que la totalité de la main est considérée **ouverte** et qu'il doivent donc réaliser un fanpai pour avoir le droit de déclarer la victoire. Le concept de main « ouverte » devrait passer facilement puisque le vocabulaire a été assimilé à l'étape « I-4 : Classer les mains ».

2-Jouer fermé (Riichi): L'autre voie disponible est de jouer seul **ou fermé**, sans jamais utiliser les tuiles de vos adversaires, afin de constituer sa main classique(4x3+2) en attente d'une dernière tuile pour gagner (tenpai). Lorsque vous atteignez 13 tuiles combinées en attente de la dernière, il faut déclarer « riichi » et incliner son écart dans la défausse. Une fois déclaré, le riichi signale à vos adversaires que vous allez gagner et bloque toute modification possible de votre jeu. Bien vérifier avant de s'engager ! Il vous permet également de déclarer la victoire sur un écart adverse.

Nous nous contenterons de cette explication succincte des règles de déclaration du riichi pour cette étape afin de concentrer l'attention de notre public sur la découverte de ces deux concepts cœurs. La troisième partie peut enfin commencer.

Vous venez d'expliquer quelque chose, il vous faut maintenant constater l'assimilation. On commence la distribution. Durant cette partie, fréquentes seront les erreurs effectuées par les joueurs. Restez vigilant. Tentez également de construire un riichi de votre côté afin de faire goûter à vos joueurs la tension inhérente à toute déclaration de riichi. ;-) A vous de juger quand cela vous semble judicieux de déplier les conséquences des ces deux premiers points en fonction de la rapidité de votre table. Elles ne sont synthétisées ici que par souci indicatif.

3- Appréhension globale de la main : Choisir une voie à poursuivre implique une vision globale de sa main de départ. Vous n'avez, à l'heure actuelle, que deux formes disponibles. Cette restriction très forte de vos possibilités de constructions vous impose d'appréhender votre main de départ dans sa globalité afin de choisir votre voie. En somme, vous avez une paire d'honneur ou vous ne l'avez pas ! En fonction de cet état vous construisez tout le reste. Cette façon de voir son jeu est crucial pour la suite.

4- Construction d'une main : Expliquer que les deux voies s'opposent.

Jouer fermé implique de maximiser ses chances seules : c'est à dire de multiplier les occurrences de « chi » dans votre jeu afin de multiplier les tuiles en attentes. Pour ce faire on défasse de manière prioritaire les tuiles qui se combinent uniquement en pong (les honneurs) et enfin les terminales (1 et 9) de chaque famille car ils imposent des attentes simples.

Jouer ouvert implique de maximiser ses chances avec les autres : c'est à dire de multiplier les occurrences de « pong » dans votre jeu afin de multiplier les appels possibles avec les défasses de vos adversaires. Pour ce faire on conserve ses honneurs et ses paires et on récupère rapidement les défasses des joueurs fermés.

5- Première lecture de rivière : Dès la **première** défasse de vos adversaires vous pouvez donc anticiper sur ses attentes. Il défasse un honneur en première tuile ? Il va sans doute jouer fermé. Il défasse un ordinaire ? Le jeu ouvert semble être son choix. Si votre main est malléable, ce genre d'information peut être décisif. Si vous êtes seul fermé vous êtes fort. Si vous êtes seul ouvert vous êtes fort également. On commence à percevoir ce qui constituera le corps du jeu à long terme : l'adaptation en fonction de la capacité du joueur à collecter de l'information.

6- Jouer défensif : Le premier « riichi » est déclaré. C'est le moment d'ajouter la règle du « furiten ». Un joueur n'a pas le droit de déclarer la victoire sur une tuile présente dans sa défasse. On n'en reste à cette explication pour le moment. Vous pouvez donc rejeter toutes les tuiles de la défasse adverse l'esprit tranquille. Ajouter simplement que toutes les défasses préalables à la déclaration de riichi ont un impact direct sur la construction de la main.

7- Doser les risques : Un des aspects les plus croustillants de ce jeu est de calibrer sa prise de risque en fonction de ses adversaires et du contexte actuel. Jouer défensif implique fréquemment de se priver de tout espoir de victoire, de « casser » sa main. Cette décision doit prendre en compte la valeur de votre jeu et la valeur potentielle du jeu de l'adversaire. Cette valeur dépend surtout du nombre de « formes » combinées de votre main et de la dora, si vous l'avez déjà implémentée.

8- Combiner les « yaku » : Expliquer que pour maximiser la valeur de son jeu il faut combiner les Yakus entre eux. Les yakus ouverts peuvent être réalisés fermés. En bref, à l'heure actuelle, vous ne pouvez que faire une déclaration de riichi avec un pong d'honneur constitué fermé. Votre main vaudra deux points. Ça vaut peut-être le coup de tenter de finir ce genre de main contre un simple riichi réalisé rapidement par votre adversaire. A vous de voir !

La tension (déclaration de riichi, doser les risques) et l'intensité forme la majeure partie du plaisir de ce jeu. C'est ce qui doit être transmis en priorité. Vous avez deux mains entières pour introduire ces différents points selon votre convenance et votre table, mais plus si besoin ! Vous restez maître de votre initiation et de votre rythme.

1- Pong de dragon ou de son vent (jouer ouvert)
2- Riichi (jouer fermé)
3- Appréhension globale de la main
4- Construction d'une main

5- Première lecture de rivière
6- Jouer défensif
7- Doser les risques
8- Combiner les « yaku »

