

# Guide d'initiation au Mahjong

Ce guide est une première synthèse rapide de la méthode que nous construirons ensemble. Il forme seulement le squelette initiale. Il ne tient qu'à vous de l'utiliser tel quel ou de le raffiner selon vos envies. A bon entendeur !

**But** : Structurer et affiner le corps de connaissances transmises quelque soit l'initiateur.

**Méthode** : Trois étapes progressives ; chaque étape remplit un but particulier mais elles ont toutes en commun le même principe de fonctionnement :

- transmission d'un savoir à acquérir (une partie)
- validation de l'acquis (deuxième partie)
- adaptation de la progression en fonction de la réception.

« Un bon initiateur initie avec plaisir et donc avec le sourire. Il transmet sa passion pour le mah-jong. Un bon initiateur initie avec rigueur, écoute et patience. Il répond aux questions et sait poser les bonnes. Un bon initiateur explique, reformule, s'adapte à son public et laisse le joueur autonome. » Source : FFMJ

## **Première étape** :

Cette étape a pour but de transmettre la structure initiale du jeu et les différents symboles des tuiles commun à tous les modes de mahjong.

**Première partie** : Commencez par préparer votre matériel (fiches de synthèse, tuiles, table et chaises). Chacun à sa place, avec le nom des personnes en tête et un sourire aux lèvres, nous pouvons commencer.

1- **Énoncer le but du jeu** : construire une main de 14 tuiles combinées entre elles de cette manière : quatre combinaisons de trois tuiles de la même famille plus une paire.

Pour ce faire il faut connaître les relations entre les tuiles et comment se déroule une partie.

2- **Présenter les tuiles** : un exemplaire de chacune des 136 tuiles du jeu ET une main classique finalisée (on évoque pas ici la validation et on évite le vocabulaire orientale. Préférez « trois tuiles identiques » à « Pong » ou « trois tuiles qui se suivent » à « Chi »). Ne pas oublier de mentionner l'impossibilité de faire des Pongs avec les honneurs. Servez vous de la fiche de synthèse prévue à cette effet ou simplement des tuiles du jeu déjà organisées sur la table en vue de cette étape.

3- **Construire le mur** : Invitez les personnes à mélanger et construire leur mur devant eux (2x17). Le mur constitue la pioche commune. Esquivez les règles de distribution classique. Elles seront vues durant les étapes suivantes si les personnes s'impliquent. On réalise simplement la brèche devant soi et on commence l'étape de pioche comme à l'accoutumé. (3 paquets de 4 tuiles + une)

4- **Classer les mains** : Vous venez d'expliquer quelque chose, il est temps de constater la progression. Invitez chaque joueur à classer sa main, **face ouverte**, par ordre et par famille. Faîtes votre tour de table et amenez le joueur à énoncer chaque tuile de sa main en vérifiant l'exactitude de son classement (fiche de synthèse). Vous pourrez ainsi augmenter la vitesse d'assimilation des différents symboles par les initiés et vous faire une idée des difficultés de chacun.

5- **Piocher et défausser** : Présenter le déroulement d'un tour pour un joueur. On pioche (en haut du mur puis en bas etc) puis on défausse (ou et comment). Nommez la tuile lors de la défausse (assimilation des symboles). Puis invitez la personne de votre droite à reproduire le schéma (vérification de l'acquis). Conservez en tête ce principe : vous montrez comment faire, en premier et à chaque fois, pour toutes nouvelles informations puis vous validez l'acquisition avant d'en ajouter.

Vous détenez les rênes du rythme du jeu. Vous avez à disposition les mains des joueurs. C'est à vous de choisir quand cela vous semble judicieux d'ajouter de nouvelles règles. En général, deux tours de défausses seront suffisants pour se faire une idée du niveau de chacun et appuyer sur l'explication si il y a besoin. Une fois que tout le monde semble à l'aise avec ce qui précède, on avance.

6- Introduire les « Chi » : Réalisez un Chi vous même si possible ou faite-le avec les tuile d'un joueur (avant de lui laisser le plaisir de le refaire lui-même). On peut introduire ici le vocabulaire (chi) et l'impossibilité de faire un « chi » ailleurs que sur son adversaire de gauche. Restez attentif à toutes les mains. Ne laissez pas passer l'occasion de valider l'acquisition de cette information par un joueur. Un petit clin d'œil lors d'une défausse à la bonne personne est souvent suffisant pour déclencher l'évènement.

7-Introduire les « Pong » : Même principe, on génère l'évènement le plus possible en s'aidant des mains de chacun. Pour faciliter l'assimilation, il faut répéter. Vous avez pour but de faciliter l'acquisition de beaucoup de règles par plusieurs personnes. N'essayons donc pas de gagner la partie mais plutôt du temps ! ;- ) On casse sa main pour faire faire un « pong » (introduction du vocabulaire) et on explique que cela fait passer le tour des joueurs.

8-Faire « mahjong » : Nourrir les mains de vos adversaires vous permettra en plus de précipiter la fin de cette première partie de l'étape un. Lorsqu'un joueur est « tenpai », expliquez les différents changements d'appels pour la dernière tuile (on peut réclamer la dernière tuile de son jeu sans restriction). Laissez la partie suivre son cour ou faite gagner un joueur si tout le monde semble à l'aise, à vous de vous adapter à la situation. C'est note plaisir ;-)

**Deuxième partie** : La deuxième partie n'est qu'une vérification des huit points expliqués ci-dessus. Mais cette fois-ci les mains des joueurs restent cachées. Votre rôle se cantonne donc à rester attentif à la bonne application de tout ce qui à été énoncer précédemment.

Vous serez amener à répéter inlassablement c'est huit points durant la première partie et de moult occasions de constater la progression de chacun. Si les joueurs semblent à l'aise, vous pouvez d'ors et déjà ajouter le mont intouchable (sans « dora ») et les vents lors de la préparation de cette deuxième partie. Une méthode infaillible si vous n'êtes pas sure du niveau de chacun : demandez !

Durant ces parties, n'introduisez rien de plus que ce qui a été structuré ici. Si nous procédons ainsi un autre initiateur pourra reprendre la main rapidement. Mais si on vous pose une question sur la suite et que la personne semble comprendre rapidement, on reste poli et on répond. (Spécifier seulement que cela ne constitue plus la structure commune à TOUS les modes du jeu.)

Une bonne heure sera consacré à tout ceci. Si les joueurs sont encore disposé pour progresser, on passe à l'étape deux. Sinon on refait une partie sans rien ajouter. A vous de juger !

### **Synthèse de l'étape une :**

#### Première partie :

- |                          |                           |
|--------------------------|---------------------------|
| 1- Énoncer le but du jeu | 5- Piocher et défausser   |
| 2- Présenter les tuiles  | 6- Introduire les « Chi » |
| 3- Construire le mur     | 7-Introduire les « Pong » |
| 4- Classer les mains     | 8-Faire « mahjong »       |

#### Deuxième partie :

Jouer caché. Validations des acquis. Demandez avant de progresser.

