

麻將

Chapitre 13

La fin de partie

Plus vous approchez de la fin de la partie, plus le choix de la tuile à jeter est difficile.

Privilégiez une tuile déjà défaussée ou exposée dans des éléments, les vôtres ou ceux des adversaires. Elle a ainsi moins de chance d'être prise.

Si vous piochez une nouvelle tuile qui ne vous intéresse pas pour votre main finale, il faut réfléchir un peu plus.

Tuile ordinaire

Si cette tuile risque d'être prise par un adversaire pour une Main pure (une seule famille), il faut vraiment hésiter à défausser. Sauf, si vous tentez vous-même un gros jeu, le meilleur coup est souvent de casser votre main.

Il s'agit bel et bien de se sacrifier, pour contrer un joueur, un seul, quitte à laisser le champ libre aux deux autres. Mais souvenez-vous que si vous donnez la tuile gagnante à un gros jeu, vous serez seul à la payer...

À vous dans ce cas de bien analyser le jeu et d'évaluer les risques.

Honneurs

Il est très risqué de jeter un Honneur en fin de partie. Surtout s'il s'agit du Vent dominant ou d'un Dragon. Il faut limiter les risques.

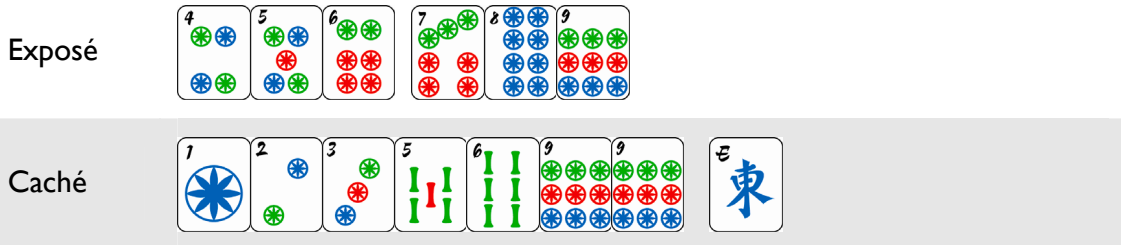
Vous tentez un gros jeu et cette tuile ne vous intéresse pas ? Vous pouvez peut-être la jeter. Vous tentez un petit jeu ? Il est sans doute préférable de casser sa main.

En pratique, il est très rare de voir un joueur expérimenté jeter un Honneur en fin de partie s'il n'y en pas déjà dans le tas ou exposé.

Le sacrifice est une base du Mah-Jong, à tous niveaux. 中

Exemple 1

Voici votre main. Vous attendez 4 ou 7 Bambous pour terminer.

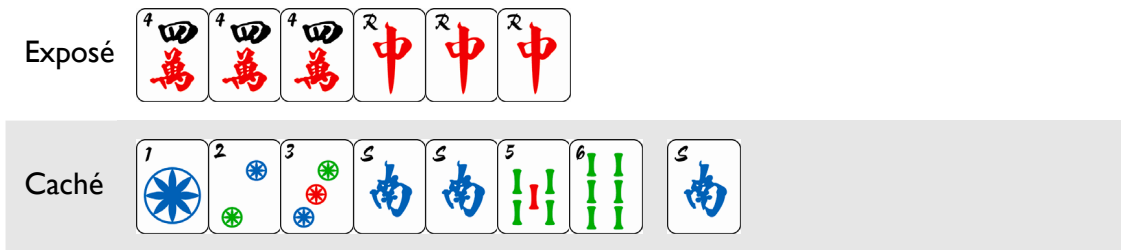


La main contient déjà une Grande suite pure à 16 points, un très beau jeu. La tentative de finir vite est grande, c'est bien légitime. Mais vous venez de tirer Est, qui est Vent dominant et que personne n'a encore défaussé. Faut-il le jeter, pour privilégier une fin de partie la plus rapide possible ?

En conservant Est, le Hu devient plus difficile à obtenir. En effet, il faut jeter le 5 ou 6, et la main attend alors deux tuiles pour finir. Pourtant, je vous conseille de garder cette tuile. En fin de partie, il est trop risqué de jeter un Honneur.

En défaussant, la fin de partie serait en effet plus rapide, surtout parce qu'un adversaire peut faire Hu immédiatement ou améliorer nettement sa main avec ce Vent Est.

Exemple 2



Votre main attendait un 4 ou un 7 Bambous pour terminer avec Tout type. Vous tirez Sud qui est le Vent dominant, et il n'y en a aucun de jeté. Faut-il le jeter ?

Bien sûr que non. Cette tuile vous permet d'obtenir un Pung de Sud, soit 2 points supplémentaires. Hu est certes plus difficile à réaliser mais c'est le bon coup.

TACTIQUES (INTRODUCTION)

D'une manière générale, faites très attention lorsque vous attendez la dernière tuile.

Réfléchissez toujours avant de jeter une tuile qui ne vous intéresse pas. C'est peut-être justement parce qu'elle intéresse un adversaire.

Voici un cas assez classique qui mérite une explication.

Supposons une main de type 1-1 + 4-5. Vous attendez 3 ou 6 pour finir.

Un 1 est jeté et vous décidez de le prendre pour faire un Pung. Mais vous devez alors jeter le 4 ou le 5.

Ce choix n'est valable que si vous tentez une combinaison Tout Pung, parce que sinon, le gain de points ne justifie en aucun cas d'attendre d'un seul côté.

Attendre d'un côté lorsqu'on pouvait attendre de deux divise (à peu près) les chances de gain par 2 ! 中

Cette ligne de jeu, lorsqu'elle est délibérée, peut être considérée comme une erreur grossière. Si vous jetez le 4, vos adversaires vont supposer qu'il vous reste soit un 3, soit un 5. Il est évident qu'ils ne jetteront plus ces tuiles. Il faut absolument jeter le 5 au tour suivant, afin de brouiller les pistes.

Soyez donc toujours vigilant dans ce type d'action.

La nature globale de la main prime sur la constitution des éléments à l'unité. 中

Remarque

En fin de partie, si vous devez jeter un Dragon ou une tuile de votre Vent, mieux vaut se débarrasser du Vent. En effet, même si un autre joueur réalise un Pung avec, il n'obtiendra qu'un maigre point supplémentaire, alors que le Dragon en offre deux.

FINIR SA MAIN

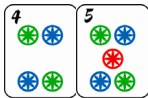
Il est fondamental, de se souvenir que chaque tuile est présente en quatre exemplaires. Avec deux paires en main, il reste donc quatre tuiles gagnantes.

Finir avec deux paires : 4 tuiles gagnantes

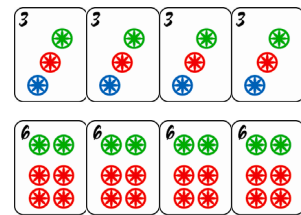


Seules ces deux paires ne sont pas encore classées en Chow/Pung/Kong dans votre main. En supposant que vous atteigniez effectivement huit points, quatre tuiles vous permettent de finir.

Finir avec un Chow des deux côtés : 8 tuiles gagnantes



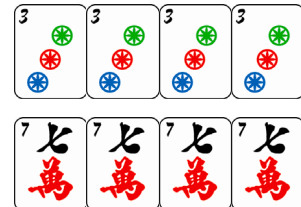
Avec deux tuiles ordinaires qui se suivent, vous avez huit tuiles possibles pour finir.



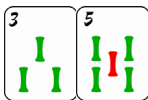
Finir avec un Chow d'Extrémités : 4 tuiles gagnantes



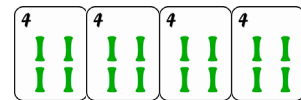
Avec ce type de Chow, vous avez quatre tuiles possibles pour finir.



Finir avec un Chow « par le ventre » : 4 tuiles gagnantes



Avec deux tuiles discontinues, vous avez quatre tuiles possibles pour finir. Deux fois moins qu'avec un Chow des deux côtés.



Les chances de terminer sont à peu près proportionnelles aux nombres de tuiles gagnantes. 中