



## 2-03 Trois Chows, Trois Familles







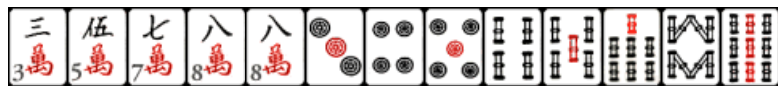



Imaginons que vous essayez de faire un Triple Chow 345. Vous avez , mais vous tirez  à la place de . Ou alors vous avez , mais vous tirez  à la place de . Et bien, ce n'est pas grave, parce que vous pouvez vous orienter vers une combinaison proche du Triple Chow et qui rapporte à peine moins : Trois Chows Superposés (6 points). C'est le plan de secours parfait quand le Triple Chow ne se déroule pas comme prévu.

Figure 1



Par exemple, sur la Figure 1, vous pouvez être en attente sur Triple Chow si vous tirez  ou . Mais imaginons que vous tirez  à la place. Votre Triple Chow n'a pas fonctionné, mais vous pouvez



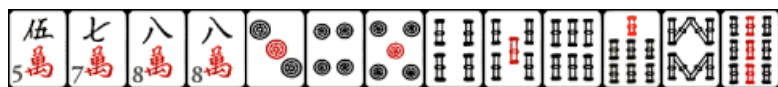
défausser  et être en attente sur Trois Chows Superposés (6 pts.) + Tout Chows (2 pts.) + Attente au milieu (1 pt.) + Petite Suite (1 pt.). Vous obtenez assez de points pour finir sur une tuile jetée (Figure 2).

Figure 2

Vous avez tiré . Vous perdrez deux points, mais vous devez changer pour faire Trois Chows Superposés.





Supposons maintenant que vous avez la main Figure 1 mais vous tirez le  (Figure 3).

Figure 3


Vous tirez . Que faut-il défausser?





Avec , vous pouviez faire Trois Chows Superposés et terminer avec suffisamment de points. Mais

avec , vous n'avez pas suffisamment de points pour finir. Même si vous tirez vous-même la tuile gagnante, vous obtiendrez seulement 7 points : Tout Caché Tiré (4 pts.) + Tout Chows (2 pts.) + Double

Chow (1 pt.). Alors, que faire? Nous vous recommandons de défausser . Maintenant, vous pouvez

finir avec , ce qui donne : Tout Caché (2 pts.) + Tout Chows (2 pts.) + Tout ordinaire (2 pts.) +

Double Chow (1 pt.) + Petite Suite (1 pt.). De plus, si le joueur à votre gauche défausse , n'hésitez

pas à exposer un chow et à défausser  : maintenant vous avez Trois Chows Superposés, et vous



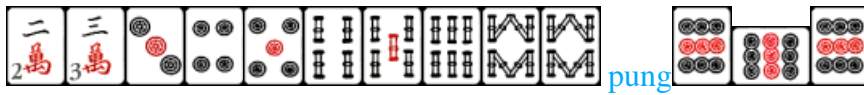
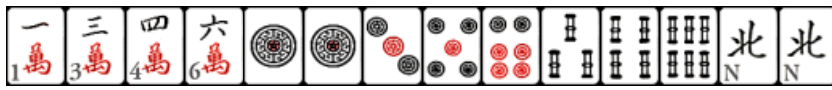


Figure 3

Vent du Tour : Sud. Vent du Joueur : Ouest.



Dans la Figure 3, le joueur peut envisager un Triple Chow 345 mais aussi les Trois Chows Superposés 123-234-345, Quand vous vous retrouvez avec des tuiles éparpillées de cette façon, la meilleure stratégie est de garder plusieurs possibilités de Chows Superposés jusqu'à ce que la main se précise un peu plus.



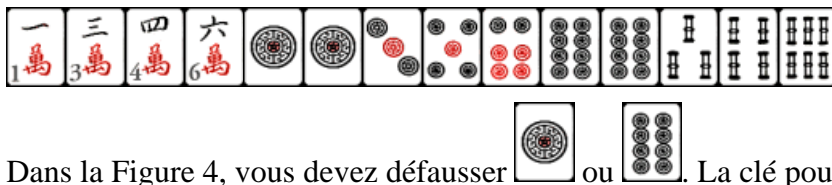


Défausser  sera donc le meilleur choix possible. Ceci parce que  vous empêche d'obtenir une main Tout Chows ou Tout ordinaire.

Figure 4

Vent du Tour : Sud. Vent du Joueur : Ouest.




Dans la Figure 4, vous devez défausser  ou . La clé pour construire Trois Chows Superposés et de garder un maximum de possibilités de faire des chows.

## 2-05 Exposer un Chow Principal pour construire une Grande Suite

Les chows 123, 456, et 789 sont appelés chows principaux. Exposer seulement des chows principaux donne de la flexibilité à votre main. Ainsi vous pouvez changer vos plans en cours de route si les tuiles dont vous avez besoin ne sont plus disponibles. De plus, cela donne peu d'indications à vos adversaires.

Figure 1

Ce joueur a-t-il besoin de  pour faire une Grande Suite?



Par exemple, prenez la Figure 1. En dépit du fait que le joueur a exposé deux chows, il est difficile de deviner sa main. Il semble qu'il construise une Grande Suite et qu'il a besoin de compléter un chow


, mais il peut très bien avoir la main de la Figure 2.

Figure 2

Il se trouve que le joueur faisait soit une Grande Suite Pure, soit un Triple Chow 789



Sa main s'oriente plutôt vers une Grande Suite, mais pourrait en fait être un Triple Chow, Trois Chows Superposés, Tout Type, Extrémités et Honneurs Partout ou Grande Suite Pure. Quand un adversaire expose de tels chows, ce n'est pas possible de déterminer quelles sont les tuiles dont il a besoin ou quelle combinaison il fait, donc le mieux est de faire comme d'habitude et de construire votre main le plus rapidement possible.

Figure 3








sur une attente unique, qui est plus difficile à obtenir. Vous feriez mieux de garder votre paire de  et de construire une main à 2 attentes avec 2 paires ou même une attente au milieu. Idéalement, vous pourriez finir en attente sur les deux côtés d'un chow.

Figure 2



Voici vos tuiles. Que faites vous si  est défaussé?



La Figure 2 est une exception : dans ce cas, vous devez pouvoir exposer vos 2 pungs, puisque vous avez




déjà trois paires. Vous pouvez exposer des pungs de  et de  et vous avez encore une paire pour compléter votre main.


Figure 3



Que faire si  est défaussé?



Maintenant, examinons la main de départ de la Figure 3. Vous pouvez décider de construire une

combinaison standard et commencer par défausser vos honneurs. Cependant, exposer un pung de  n'est pas une mauvaise option. Votre stratégie sera de faire une figure dans chaque famille, et de finir sur une attente unique avec un des dragons. Mais, afin de vous préparer au pire, c'est-à-dire, dans l'éventualité où tous les dragons seraient défaussés avant même que vous soyez en attente, il est prudent d'élaborer un plan de secours et de construire aussi une Grande Suite ou un Triple Chow.

Il faut faire au moins un pung d'honneurs pour faire une Tout Type. Les pungs de dragon, du vent du tour ou du vent du joueur valent 2 points. Combiner un de ces pungs avec Tout Type permet d'obtenir le


minimum de 8 points. Cependant, sur la Figure 4, le pung de  fait seulement 1 point, et la main ne vaut donc que 7 points.

Figure 4

Vous êtes vent du Nord, tour du Sud. Pouvez-vous terminer cette main sur une tuile jetée ?

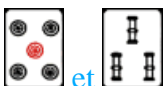


Ce joueur ne peut pas finir sur une tuile jetée, et doit tirer la tuile pour faire un point supplémentaire avec Tirer Soi-même. Si vous prenez une tuile pour faire un pung d'honneur à 1 point, comme l'a fait ce joueur, vous devez prévoir de marquer au moins un autre point quelque part dans le reste de votre main.

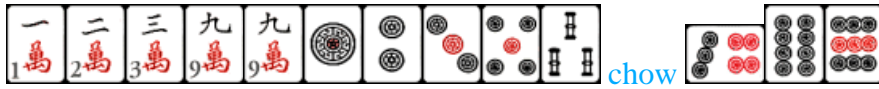
## 2-07 Pourquoi la Grande Suite Pure vaut-elle plus qu'un Triple Chow ?

La Grande Suite Pure et un Triple Chow sont deux combinaisons de 9 tuiles basées sur des chows. Alors pourquoi, me direz-vous, la Grande Suite Pure (16 points) vaut le double d'un Triple Chow (8 points)?

Figure 1



et  sont des tuiles clés. Laquelle vous permet d'obtenir le meilleur score ?



Considérons la Figure 1. Vous êtes à une tuile d'être en attente sur un Triple Chow ou bien sur une







Grande Suite Pure. Vous avez juste besoin de tirer la bonne tuile connectée avec  ou . Piocher  ou  est préférable à  ou , puisque la Grande Suite Pure (16 pts.) vaut plus que Triple Chow (8 pts.) + Extrémités et Honneurs Partout (4 pts.).

Figure 2

Piocher  vous permet de faire plus de points. Mais un autre choix vous permet de compléter votre main plus rapidement.











Pourquoi un Triple Chow vaut moins qu'une Grande Suite Pure? La réponse tient dans le fait qu'un Triple Chow est une combinaison beaucoup plus flexible. Prenez la figure 2. Pour obtenir une main plus chère, vous devez défausser un bambou ou un cercle. Mais cette décision vous conduit à une main qui dépend uniquement de l'attente au bord en piochant le . Le choix qui offre le plus de flexibilité serait de jeter les tuiles du bord, , et d'attendre un Triple Chow 789. Même si vous piochez un , vous pourrez en faire bon usage si vous piochez  ou  par la suite. Ces tuiles vous permettent aussi d'évoluer vers un Triple Chow 678. De plus, piocher  ou  vous permet de vous orienter vers Trois Chows Superposés. Pour faire une Grande Suite Pure, vous devez piocher le  ou attendre que le joueur à votre gauche le jette. En comparaison, un Triple Chow offre beaucoup plus de flexibilité, et sera donc récompensé de moins de points.

Figure 3






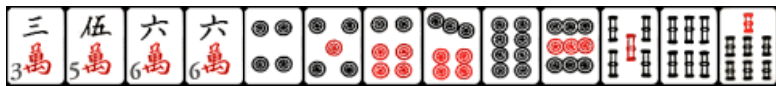
Une configuration de jeu très courante est montrée en Figure 3. Vous êtes à une tuile d'être en attente, et la Grande Suite Pure est très tentante. Cependant, plutôt que de défausser  et construire la Grande Suite Pure, nous vous recommandons de jeter le . Cette défausse vous permet d'être en attente si vous tirez , et vous êtes à une tuile des différentes possibilités envisagées dans la Figure 4.

Figure 4

Evolutions possible de la Figure 3 après un tour





## 2-08 Grande Suite Pure ... ou alors Chows Purs Superposés?



Figure 1

Le meilleur choix est-il vraiment de se focaliser sur la Grande Suite Pure et de défausser  ?



La Grande Suite Pure est formée des tuiles de 1 à 9 dans la même famille. Voir Figure 1. En défaussant le



vous pourrez être en attente sur la Grande Suite Pure en exposant un pung de  ou de .

Cependant, n'oubliez pas qu'avec une Grande Suite Pure, vous avez souvent de grandes chances de faire des Chows Purs Superposés. Sur la Figure 1, un  compléterait la Grande Suite Pure. Mais en même

temps, pourtant, un  complètera un Trois Chows Purs Superposés 123-345-567. En gardant cela à




l'esprit, la meilleure défausse sera le .

Figure 2



Sur la Figure 2, vous êtes à une tuile d'être en attente sur un Triple Chow 678. La plupart des joueurs

vous conseilleraient d'exposer des chows quand , , ou  est défaussé par le joueur à votre gauche.


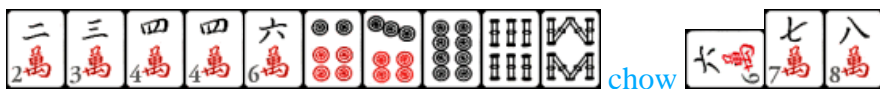




Mais regardons de plus près. Et si quelqu'un défausse un  ? Exposer un chow avec cette tuile aboutit à la configuration montrée en Figure 3, qui offre de multiples possibilités de terminer.

Figure 3



Exposer un chow avec  ou piocher  ou  vous met en attente sur Trois Chows Purs

Superposés. Exposer ou piocher , , ou  permet de faire un Triple Chow. Ces possibilités qui

font gagner tant en rapidité qu'en nombre de points potentiels, font du  une tuile à prendre absolument.

Les chows qui composent Trois Chows Superposés peuvent seulement se superposer avec un décalage de un, mais les Chows Purs Superposés peuvent se superposer avec un décalage de un ou deux. En réalité, vous découvrirez qu'on voit rarement des Chows Purs Superposés décalés de un. Ceci est dû au fait que pour faire des Chows Purs Superposés décalés de un, il faut une tuile en 3 exemplaires. La Figure 4 compare des Chows Purs Superposés décalés de un (en haut) et décalés de deux (en bas).

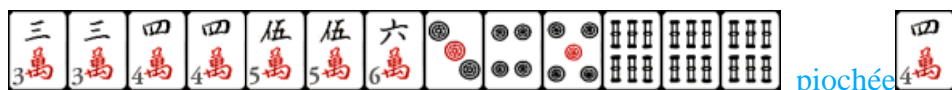


Figure 4



Notez bien la différence dans le nombre de tuiles identiques nécessaires dans chaque cas. Les Chows Purs Superposés décalés de deux nécessitent, au maximum, deux exemplaires d'une tuile. Soyez vigilant quand vous rencontrez une situation comme celle montrée sur la Figure 5.

Figure 5



Vous êtes en attente sur deux tuiles, 3 tens (3萬) ou 6 tens (6萬), mais vous venez juste de piocher 4 tens (4萬). Défausser le



vous permet de construire Trois Pungs Cachés, mais vous serez obligé d'attendre de piocher la

dernière tuile vous-même. A la place, vous pouvez défausser [??] ou [bamboo pair], et attendre le 2 tens (2萬), ce qui aboutit à une main beaucoup plus riche. Pensez à toutes ces possibilités avant de défausser précipitamment une tuile qui peut jouer un rôle clé dans votre main.

## 2-09 Maîtriser les combinaisons à 6 points Semi-Pure et Tout Pungs

Pour terminer une combinaison Semi-Pure ou Tout Pungs, il faut se montrer agressif en exposant des figures. Pour construire ces combinaisons, il faut exposer tôt (sans attendre que votre jeu évolue, comme on le conseille souvent). Mais alors quel type de tirage de départ permet de s'engager sur une telle voie?

Figure 1

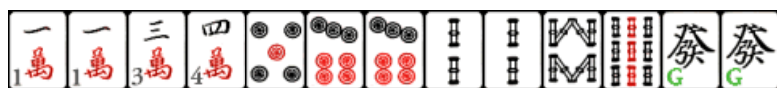


Pour faire une Semi-Pure, vous aurez besoin d'au moins 8 tuiles de la même famille, comme dans la Figure 1. C'est le bon moment pour envisager une main Semi-Pure ou Pure. Quand on choisit ces combinaisons, la suite des tuiles défaussées se retrouve évidemment amputée. Si vous choisissez une main Semi-Pure dans les caractères, votre défausse sera pleine de cercles et de bambous. Ce qui sera immédiatement repérable par vos adversaires.

Mais pas d'inquiétude. Même si vos adversaires savent quel type de Semi-Pure vous tentez, ils ne sont pas en mesure de bloquer vos tuiles. Pour une raison simple : eux, aussi, essaient de finir aussi vite que possible. Vous pouvez supposer que les joueurs ne bloqueront pas des tuiles qu'ils ne vont pas utiliser. Il n'y a pas de raison de cacher vos intentions. Ne vous brimez pas; exposez autant de figures que nécessaire.

Figure 2

Devez-vous tenter une main Tout Pungs?



Tout Pungs est une main un peu plus difficile à obtenir. Sur la Figure 2, vous avez 4 paires, et vous êtes à 2 tuiles d'une main 7 Paires. Vous avez le choix difficile soit d'exposer des pungs soit de continuer à attendre. Dans les règles japonaises, on cite souvent le proverbe "Ne jamais faire Tout Pung sans pung." Est-ce valable pour les Règles Internationales ?

Les auteurs (Hatsune and Kajimoto) ne tenteraient pas d'exposer des pungs avec la main proposée

Figure 2, parce qu'elle ne contient pas assez de paires d'honneurs. Si vous prenez une tuile pour faire un pung, vous aurez du mal à en obtenir d'autres. Si vous décidez de faire une main Tout Pungs, souvenez-vous que "les joueurs jettent les honneurs mais gardent les familles." Supposons que vous exposiez un


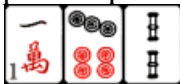
pung de . Vous aurez sans doute du mal à exposer les pungs restants . Si cela se produit, vous devez pouvoir changer pour une Semi-Pure ou une Tout Type, mais ces options ne sont pas envisageables avec la main de la Figure 2. Conclusion: n'exposez pas de pungs avec cette main.

Figure 3

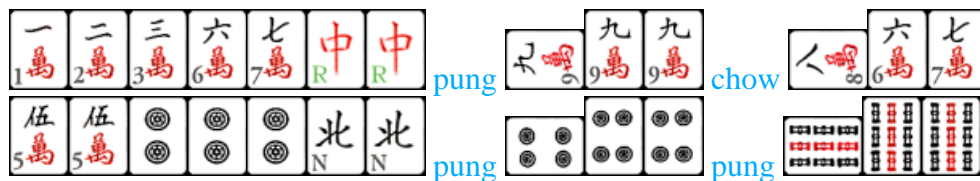


Mais sur la Figure 3, vous avez deux plans de secours : Tout Type et Extrémités et Honneurs Partout. En conséquence, vous pouvez exposer des pungs et viser une main Tout Pungs sans aucun pung dans votre main.

Pour finir, n'oubliez pas que Semi-Pure et Tout Pungs sont des mains à 6 points. Les mains proposées Figure 4 n'ont pas les 8 points nécessaires.

Figure 4

Mains n'ayant pas les 8 points nécessaires. Dans les 2 cas, finir sur le  ne donne pas 8 points.



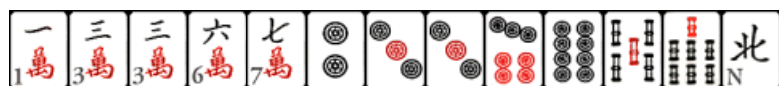
Le moyen le plus facile d'assurer une combinaison à 6 points est de s'assurer d'exposer un pung de dragon, de votre vent ou du vent du tour.

## Partie 3 : L'importance de garder sa main cachée et d'exposer au moment opportun


### 3-01 Exposer des figures n'aide pas toujours votre main

Les Règles Internationales ne pénalisent pas sévèrement les joueurs lorsqu'ils exposent des figures. Il est vrai qu'on ne perd pas beaucoup de points à exposer sa main, et en conséquence, beaucoup de joueurs croient qu'il faut exposer tôt pour construire ses figures rapidement.

Figure 1



Cependant, il est préférable de ne pas affirmer qu'exposer est toujours une bonne chose. Prenons la Figure 1. Vous voulez probablement construire Trois Chows Superposés 567-678-789. Ainsi, quand le

joueur à votre gauche défausse , vous pensez que c'est une tuile clé pour votre main, et tout content, vous la demandez. Cependant, vous désavantagez votre jeu. La Figure 2 montre votre main après avoir


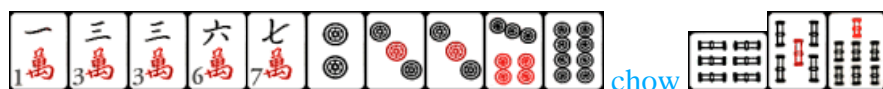








exposé le .

Figure 2



Pour faire Trois Chows Superposés, vous avez besoin du  et du . Piocher  ou  améliore votre main, mais cela ne vous prépare pas pour marquer les points manquants. Pourtant, il apparaît qu'au

moment où vous avez demandé le  , vous aviez deux chows   et  en attente des 2 côtés, mais en fait il y a une seule attente qui permet d'obtenir les points nécessaires. Pour résumer, exposer trop tôt peut en fait vous ralentir en limitant le nombre de mains possibles que vous pourriez construire.






Supposons que vous abandonniez l'idée de demander le  et à la place vous continuez avec une main entièrement cachée. De plus, supposons que vous ayez tiré plusieurs tuiles utiles, encore que ce ne soient pas les tuiles que vous souhaitiez, et vous en êtes arrivé Figure 3.

Figure 3

Quelles possibilités s'offrent à vous ?



Avec cette main, vous pouvez terminer si vous tirez la dernière tuile vous-même, avec Tout Caché Tiré (4 pts.) + Tout Chows (2 pts.) + Attente au Milieu (1 pt.) + Deux Chows d'Extrémités (1 pt.).

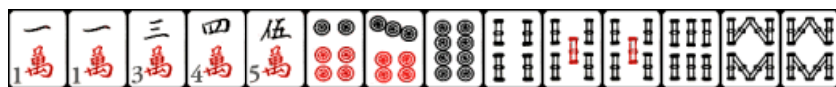
En guise d'alternative, si vous tirez  ou  , vous pouvez défausser   et prétendre à une main plus chère que vous pourrez terminer grâce aux défausses adverses. De cette façon, vous verrez que garder sa main cachée le plus longtemps possible vous offre plus de possibilités.

Quelques joueurs sont réticents à l'idée de construire une main comme celle montrée dans l'exemple ci-dessus parce qu'il n'est pas possible de finir sur les défausses adverses. Cependant, n'oubliez pas que vous gagnez au moins 50% de points en plus en tirant vous-même la dernière tuile. Cela réduit le désavantage d'avoir une main qui ne peut qu'être tirée soi-même.

### 3-02 Un combo puissant : Tout Caché + Tout Chows + Tout Ordinaire

Tout Ordinaire est facile à obtenir, puisque la plupart des tuiles sont des ordinaires. Cependant, cela ne rapporte que 2 points. Mais ajoutez Tout Caché et Tout Chows, et votre main est d'un coup sur le point d'être terminée.

Figure 1



Prenez la Figure 1. Vous êtes à une tuile d'être en attente sur Trois Chows Superposés, mais notre conseil


est de casser votre main et de défausser le  . Dès que vous avez obtenu une main comme celle de la Figure 2, vous êtes tout près de finir.

Figure 2

Si le joueur à votre gauche défausse le  , exposez pour compléter vos Trois Chows Superposés.








Vous ne pouvez pas finir sur les défausses adverses, mais si vous tirez vous-même la tuile, vous cumulez Tout Caché Tiré (4 pts.) + Tout Chows (2 pts.) + Tout ordinaire (2 pts.). En d'autres termes, avec un combo de ces 3 combinaisons, vous êtes sûr d'obtenir le minimum de 8 points.

Se souvenir de ceci vous permet de construire des mains gagnantes plus facilement. Par exemple, prenez la Figure 3.

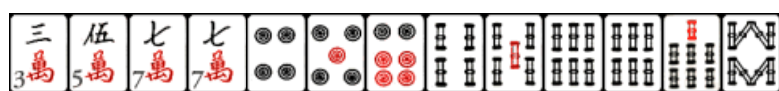
Figure 3



Vous pourriez défausser  ou  pour être à une tuile de la Grande Suite. Mais vous auriez plutôt intérêt à défausser  et garder toutes les options possibles, plutôt que de dépendre de 2 tuiles bien spécifiques ( et ).

Supposons que vous ayez suivi notre conseil, et vous êtes en attente sur la main proposée Figure 4.

Figure 4



Vous n'avez plus la Grande Suite, mais vous pouvez finir sur une défausse adverse avec cette main, puisque vous marquez Tout Caché Donné (2 pts.) + Tout Chows (2 pts.) + Tout Ordinaire (2 pts.) + Attente au Milieu (1 pt.) + Double Chow (1 pt.) pour un total de 8 points. Le combo Tout Caché + Tout Chows + Tout Ordinaire vous donne 6 points, et vous avez seulement besoin d'en rajouter 2 autres grâce à des combinaisons comme Double Chow (mixte ou pur), Petite Suite, ou une des attentes uniques. Souvent, la meilleure stratégie consiste à éviter de limiter les possibilités, et se concentrer sur des chows à base de tuiles ordinaires.

### 3-03 Maîtrisez la main Tout Caché Tiré

Quelques joueurs, pour être rapidement en attente, exposent des figures sans avoir aucune idée de ce qu'ils vont faire avec leur main. Par exemple, un joueur pourrait faire l'erreur de réclamer des tuiles avec la main proposée Figure 1, juste avec l'idée de se retrouver en attente.





Figure 1






Les joueurs plus expérimentés reconnaissent l'importance de garder sa main cachée. Tirer soi-même ne rapporte qu'1 point si on a réclamé une ou plusieurs tuiles, mais 4 quand la main est cachée. La différence se joue sur 3 précieux points.

Figure 2



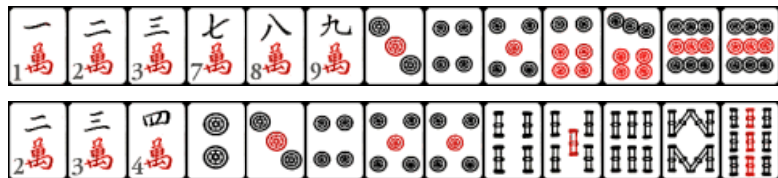
Considérons la Figure 2. Vous ne pouvez pas terminer sur une défausse adverse. Si vous tirez   ou , vous serez tenté de défausser  et de faire une Grande Suite Pure. Cependant, regardons de

plus près. Si vous tirez un  ou  vous-même vous obtenez 8 ou 9 points : Tout Caché Tiré (4 pts.) + Pung de Dragon (2 pts.) + Petite Suite (1 pt.) + Une Famille Absente (1 pt.), et un point supplémentaire pour Double Chow si vous tirez .

Quand vous faites une main cachée, vous devez vous concentrer sur comment obtenir les 4 points restants. En premier, évaluez vos chances de faire Tout Chows (2 pts.). Si vous pouvez terminer ces 2 mains, vous êtes sûrs d'obtenir 6 points. Et comme Tout Chows comporte plusieurs chows, vous pouvez facilement gagner deux points avec des combinaisons comme Double Chow (mixte ou pur), Une Famille Absente, Deux Chows d'Extrémités, ou une des attentes uniques.

Figure 3

Combos Tout Chows + Tout Caché Tiré avec le nombre de points requis



La Figure 3 montre des mains qui rapportent au moins 8 points si vous piochez la dernière tuile. Mais dans certains cas, vous ne pouvez pas obtenir les points nécessaires.

Figure 4

Combos Tout Chows + Tout Caché Tiré sans le nombre de points requis



La Figure 4 montre une main qui n'a pas de points supplémentaires. Pour terminer cette main, il faut ajouter un Double Chow et transformer l'attente en attente unique. Comme vous pouvez le constater, la maîtrise des combinaisons à 1 point est la clé de la réussite des mains Tout Caché Tiré.

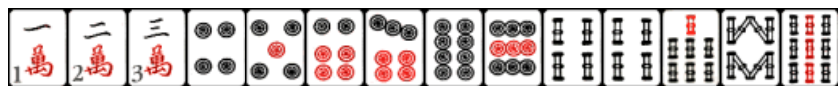
### 3-04 Remarques sur les mains combinées

Savez-vous pourquoi Pas d'Honneurs ne se combine pas avec Tout Chows ? Ou avec Tout ordinaire? La raison est que Tout Chows et Tout ordinaire sont déjà définies comme des combinaisons sans honneurs. Ce qui est sous-entendu dans une combinaison n'est pas comptabilisé. De la même façon, pour Triple Chow, on ne compte pas de points pour Double Chow qui est sous-entendu, et pour 7 Paires, on n'ajoute pas de point pour Tout Caché [Donné mais Tout Caché Tiré compte d'après voir MCR 2006].

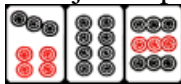
Une règle de non-répétition s'applique au comptage des combinaisons multiples. Selon cette règle, après avoir compté les figures dans une combinaison, toute figure non encore comptabilisée peut se combiner avec une seule des figures déjà comptabilisées pour réaliser une combinaison supplémentaire.

Cela peut paraître un peu complexe, donc regardons un exemple.

Figure 1



La main proposée sur la Figure 1 est une combinaison de Grande Suite, Tout Chows, Petite Suite pour les cercles, et Double Chow 789. Pour obtenir votre score, comptez d'abord Tout Chows (2 pts.). Ensuite, comptez la Grande Suite (8 pts.). A ce stade, vous avez combiné 3 de vos chows pour faire une Grande Suite. C'est votre première combinaison. Il vous reste un chow (789 cercles), et comme après avoir compté une figure dans une combinaison, « toute figure non encore comptabilisée peut se combiner avec une seule des figures déjà comptabilisées pour réaliser une combinaison supplémentaire », vous pouvez

combiner le chow  seulement avec une seule des figures utilisées pour la Grande Suite.

Combiniez-le avec  pour faire une Petite Suite (1 pt.). Autrement, vous pouvez le combiner



avec  pour faire un Double Chow. Mais vous ne pouvez pas faire les deux.





Figure 4



Que dire de la Figure 4? Si vous tirez , vous serez tenté de le défausser pour préserver votre Triple


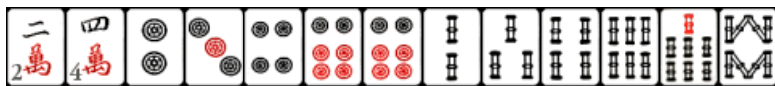



Chow. Cependant, considérons cela plus attentivement. Que se passe-t-il si vous défaussez le  et optez pour une double attente ? Comptons les points, nous avons Tout Caché (2 pts.) + Tout Chows (2 pts.) + Tout Ordinaire (2 pts.) + Double Chow (1 pt.) + Petite Suite (1 pt.) pour un total de 8 points. Vous avez sacrifié des points, mais si vous pouvez doubler vos chances de piocher la tuile vous-même, vous devriez envisager cette option.

Figure 5



La Figure 5 semble similaire à la Figure 4, mais sans la Petite Suite, vous ne pouvez pas employer la

même stratégie même si vous piochez . Cependant, vous devriez garder à l'esprit que s'il vous arrive de piocher  en premier puis de piocher  plus tard, vous devrez suivre la précédente stratégie et opter pour une main à double attente, en tenant compte du fait qu'avec ce point supplémentaire, vous avez suffisamment de points pour finir sur une défausse adverse même sans le Triple Chow.

Entraînez-vous en utilisant les techniques exposées ci-dessus et bientôt vous serez capables d'augmenter vos chances de finir de façon intuitive. Chaque tuile peut vraiment transformer les possibilités de votre main. Apprenez à vous adapter aux changements, et évitez de vous cantonner à une seule main.

### 3-06 Un choix à faire : Caché ou Exposé

Jusqu'à présent dans cette partie, nous avons discuté de l'importance de garder sa main cachée.

Explication : dans beaucoup de cas, vous devez plutôt garder votre main flexible plutôt que d'exposer, et ainsi bloquer, une partie de votre main. Cependant, cela ne signifie nullement que vous ne devez jamais exposer votre main.

Dans certaines situations, vous devriez envisager d'exposer. Voyons par exemple la Figure 1.

Figure 1







Réclamer le  permet d'obtenir Trois Chows Superposés. Mais parfois vous piocherez le mauvais côté du chow en prenant un  (voir Figure 2). Certains joueurs choisiraient de défausser  et de garder le . Mais regardons à nouveau : en fait, la main de la Figure 2 n'a pas le nombre de points nécessaires.

Figure 2



Cependant, cette main est beaucoup plus flexible qu'il n'y paraît au premier abord. Vous pouvez exposer

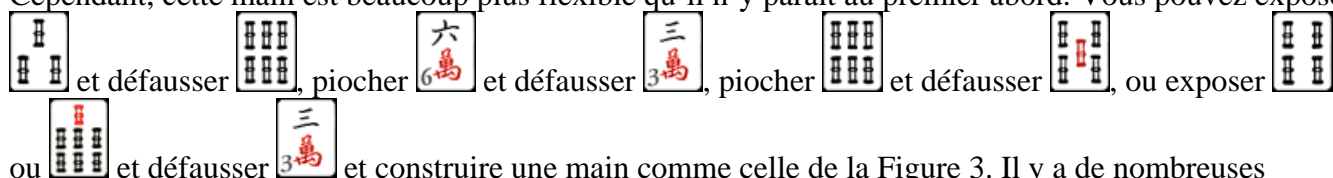
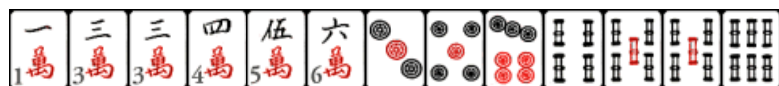


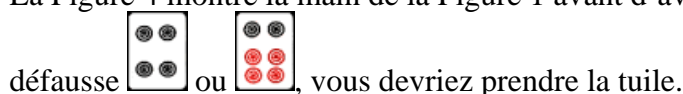
Figure 3



Figure 4



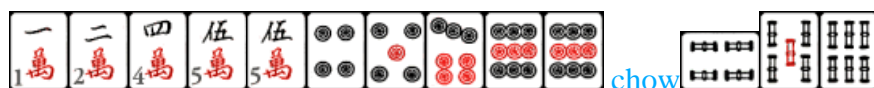
La Figure 4 montre la main de la Figure 1 avant d'avoir réclamé des tuiles. Si le joueur à votre gauche



En d'autres termes, vous êtes en mesure d'exposer aussi longtemps que votre main reste relativement flexible même après avoir bloqué une figure. Si vous pouvez conserver des possibilités pour au moins deux mains différentes, alors c'est sûrement le bon choix d'exposer.

Figure 5

Les chows principaux ouvrent des possibilités multiples



La Figure 5 montre l'exposition d'un chow principal introduit au paragraphe 2-05. C'est loin d'être une main terminée, et ce n'est pas une configuration idéale. Mais, les possibilités de Grande Suite, Chows Superposés, et Triple Chow rendent la décision d'exposer un chow acceptable.

### 3-07 Compter avant d'exposer

Soyez vigilants quand vous exposez des tuiles pour faire les combinaisons à 6 points Trois Chows Superposés, Tout Pungs ou Semi-Pure, ou la combinaison à 4 points Extrémités et Honneurs Partout. Exposer sans faire attention aboutit à des mains qui n'ont pas les 2 [ou 4] points supplémentaires nécessaires pour obtenir le minimum de 8 points.

Par exemple, disons que vous avez exposé des tuiles en partant de celles de la Figure 1 pour construire la main de la Figure 2.

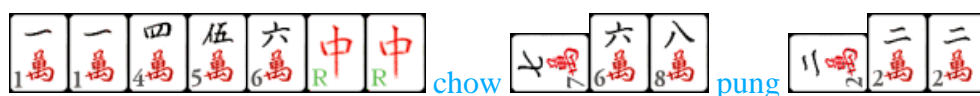
Figure 1

Vous visez une Semi-Pure



Figure 2

Vous êtes en attente, mais avez-vous assez de points?



Un joueur défausse , vous annoncez "hu", et montrez votre main. A ceci près, vous vous trompez : votre main n'a pas le nombre de points requis. Vous avez seulement Semi-Pure et Pung d'Extrémité pour


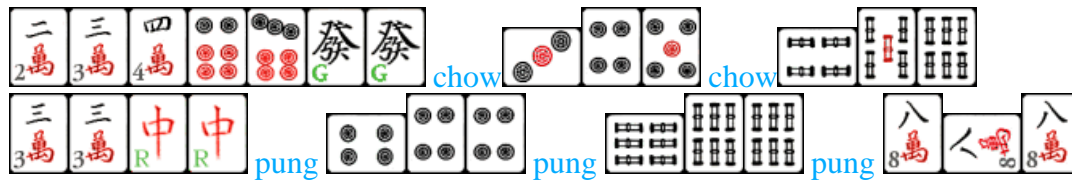
un total de 7 points. Pour terminer avec , vous auriez dû le piocher vous-même. Si vous combinez Semi-Pure avec le vent du tour, le vent du joueur, ou un pung de dragon, vous marquerez 8 points, mais sans une des ces combinaisons, il faut penser à construire des Petites Suites, des Doubles Chows (purs ou mixtes), et d'autres combinaisons qui s'ajoutent à votre score.

Figure 3

Dans certains cas, tirer soi-même ne suffit même pas



La Figure 3 montre des exemples de tels dilemmes. Le premier montre Trois Chows Superposés et le deuxième Tout Pungs. Dans chaque cas, vous ne pouvez pas finir sur une défausse adverse. En fait, vous


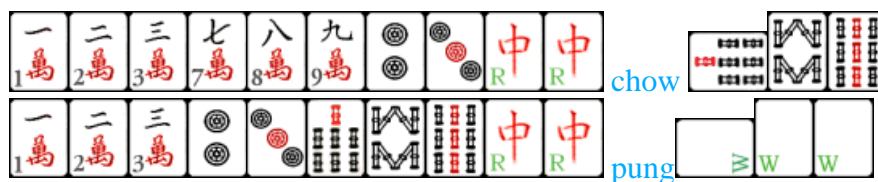
ne pouvez même pas finir sur une tuile piochée (dans le deuxième cas,  vous permet de finir). Sans le Vent du Tour, le Vent du Joueur, un Pung de Dragon, ou même un Pung d'Extrémité, vous pouvez seulement marquer 7 points même si vous piochez vous-même la dernière tuile. Quand vous construisez Trois Chows Superposés ou Tout Pungs, vous devez prévoir d'ajouter Tout Ordinaire ou le Vent du Tour, le Vent du Joueur, ou un Pung de Dragon. Quand vous faites Trois Chows Superposés, vous pouvez aussi défausser les honneurs et ajouter Tout Chows.

Figure 4

Vous devrez tirer vous-même pour ces mains Extrémités et Honneurs Partout



La Figure 4 montre des mains Extrémités et Honneurs Partout qui ne peuvent pas finir sur une défausse adverse. Dans le premier exemple, il y a Extrémités et Honneurs Partout (4 pts.) + Deux Chows d'Extrémités (1 pt.) + Double Chow (1 pt.) + Double Chow (1 pt.) pour un total de 7 points. Dans le deuxième exemple, il y a Extrémités et Honneurs Partout (4 pts.) + Pung de Dragon (2 pts.) + Double




Chow (1 pt.), également pour un total de 7 points. Dans chaque cas, votre seule chance est de tirer  vous-même. Quand vous faites, une main Extrémité et Honneurs Partout, une façon de garantir un nombre de points suffisants est de combiner avec un Triple Chow. Une autre façon est de faire un Pung de Dragon et de prévoir une Attente sur la Paire (vous assurez au moins un point avec un Double Chow (pur ou mixte), Deux Chows d'Extrémités, un Pung d'Extrémité ou un pung d'honneurs).

Figure 5



Pour finir, regardez la Figure 5. Devez-vous abandonner Trois Petits Dragons et vous mettre en attente en jetant le ? Sûrement pas, sinon vous vous retrouveriez avec 6 points. Même en tirant la dernière tuile

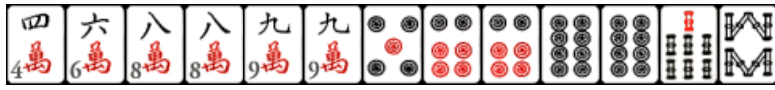
vous-même vous obtiendriez seulement 7 points. Le bon choix est de défausser .

## Partie 4 : Mains incomplètes à exposer tôt

## 4-01 A trois tuiles des 4 Derniers ou des 4 Premiers? Pas de problème !

Avec les bonnes tuiles au départ, vous pouvez facilement opter pour les 4 Derniers, qui se construit à partir des tuiles de 6 à 9, ou les 4 Premiers, qui est constitué des tuiles de 1 à 4. Mais certains joueurs ont tendance à éviter ces combinaisons.

Figure 1





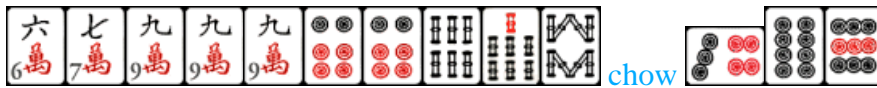


Prenons par exemple la Figure 1. Certains joueurs défausseraient  et  et tenteraient un combo Trois Chows Superposés/Tout Chows. Mais la meilleure idée est de s'orienter directement vers les 4 Derniers. Il est préférable de pouvoir exposer des pungs plutôt que de dépendre des défausses du joueur à votre gauche pour exposer des chows. La main proposée Figure 1 comporte plusieurs paires, ce qui est une formidable opportunité pour attaquer avec des pungs et tenter une combinaison chère.

Figure 2

N'importe quelle tuile peut compléter la main



Poursuivons avec la Figure 2.  complète votre main, et vous obtenez les 4 Derniers. Mais  complète également votre main, et vous obtenez Trois Chows Superposés (6 pts.) + Pas d'Honneurs (1 pt.) + Pung d'Extrémité (1 pt.). De telles mains, qui permettent de construire en même temps les 4 Derniers et Trois Chows Superposés (ou les 4 Premiers et Trois Chows Superposés), s'obtiennent occasionnellement, mais en général il faut vous concentrer sur les 4 Premiers ou les 4 Derniers. Ces mains valent plus de points, mais peut-être le plus important est qu'elles sont assez flexibles. Par exemple,


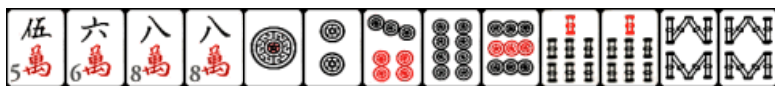
exposez un pung de  sur la Figure 2. Vous obtenez la Figure 3, une main à 2 attentes qui vous garantit les 4 Derniers.

Figure 3



Si vous constatez que vous êtes à 3 tuiles d'être en attente pour les 4 Derniers ou les 4 Premiers, et que vous avez au moins 2 paires, alors c'est le bon moment pour agir et construire les 4 Derniers ou les 4 Premiers.

Figure 4



Sur la Figure 4, vous avez intérêt à utiliser vos paires et à exposer des pungs pour obtenir les 4 Derniers plutôt que de vous engager sur une Grande Suite ou Trois Chows Superposés.

## 4-02 La puissance des 3 Premiers et des 3 Derniers

Dans le paragraphe 4-01, nous avons parlé des 4 Derniers et des 4 Premiers, deux combinaisons à 12 points que l'on peut construire facilement à condition d'avoir les bonnes tuiles au départ. Les 3 Premiers et les 3 Derniers sont des versions encore plus puissantes de ces combinaisons. Les 3 Derniers se construit à partir des tuiles de 7 à 9, alors que les 3 Premiers se construit à partir des tuiles de 1 à 3. Les deux rapportent 24 points.






Figure 1











Sur la Figure 3, vous avez exposé un pung de  dans le but de faire une main symétrique. Mais vous avez toujours besoin de construire autour du  ou de piocher un  pour remplacer  (attention :  n'est pas une tuile symétrique).

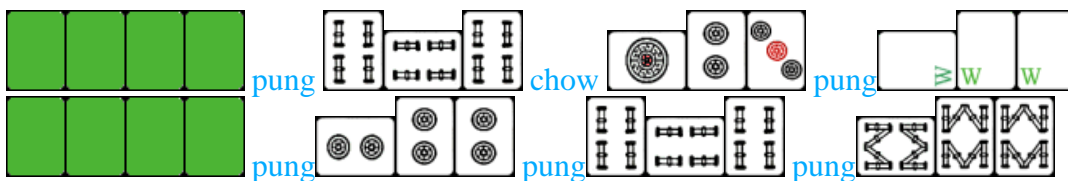
Mais considérez ceci : que faire si vous piochez un autre  ou  ? Ce serait une parfaite occasion d'abandonner la Symétrie et de s'orienter vers Tout Paire. Tout Paire, qui vaut 24 points, vaut également le détour. Tout Paire utilise beaucoup de tuiles symétriques, donc les deux combinaisons fonctionnent bien ensemble. Voici les tuiles que l'on peut utiliser dans les 2 mains :



Donc, si votre main contient plusieurs bambous de même valeur et pairs, c'est le bon moment pour construire simultanément Symétrie et Tout Paire.

Pour finir, proposons une lecture des jeux adverses.

Figure 4



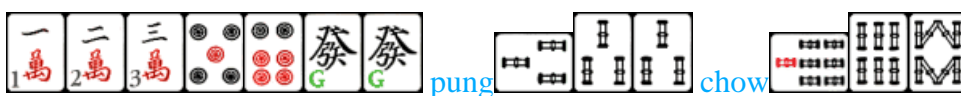
Si vous êtes confronté aux trois figures exposées dans le premier exemple de la Figure 4, vous pouvez continuer à jouer normalement. Même si le joueur termine sa main symétrique sur votre défausse, vous aurez seulement à payer pour une main à 8 points. De plus, la main pourrait être une main Tout Type, et c'est difficile de repérer les tuiles dangereuses. Mais dans le second exemple, il vaut mieux être prudent. Vous devez éviter de défausser des tuiles paires autant que possible, sinon vous risquez de donner une main à 24 points.

## 4-05 La Mains Sans Valeur n'est pas pour les amateurs

Si votre main a exactement zéro points, vous avez réussi une Main Sans Valeur (Figure 1).

Figure 1

En attente pour une Main Sans Valeur



Défausse vous permettant de gagner :  [ou 

Il faut dire que c'est une main difficile, puisque vous devez connaître toutes les combinaisons avant de la construire. Par conséquent, beaucoup de joueurs débutants ou intermédiaires n'ont pas le courage d'affronter cette main. Cependant, si vous maîtrisez quelques points, vous vous rendrez compte que la Main Sans Valeur n'est pas si difficile que ça après tout.

Tout d'abord, rappelez-vous que votre paire, et seulement votre paire, doit être constituée d'honneurs. Cela élimine Pas d'Honneurs, Tout Ordinaire, Tout Chows, et Tout Honneurs. Ensuite, vous devez avoir au moins une figure dans chaque famille caractères, cercles, bambous. Cela élimine Une Famille Absente. Ensuite, vous devez éviter de construire un Double Chow (pur ou mixte), et Deux Chows d'Extrémités. Vous devez au moins avoir une double attente, vous ne pouvez pas tirer vous-même, et votre main ne peut pas être cachée.













Si vous avez suffisamment de chance pour tirer ,  ou , vous pouvez tenter directement Tout Honneurs et Extrémités. Normalement, quand vous jouez aux Règles Internationales, vous devriez essayer de construire votre main rapidement, mais Extrémités et Honneurs Partout n'est pas une combinaison particulièrement rapide, et dans ce cas vous devez garder une ouverture pour la figure Tout Honneurs et Extrémités qui vaut bien plus. Disons que quelques tours plus tard vous avez atteint la main montrée en Figure 3.

Figure 3



Si vous défaussez , vous serez en attente sur une main Extrémités et Honneurs Partout. Mais avant de le faire, regardez de plus près le jeu, et quelles tuiles ont été défaussées. Si le

 est toujours disponible, vous pouvez défausser le  et opter pour Tout Honneurs et Extrémités. Evidemment, si les autres joueurs sont près de gagner, vous devez vous en tenir à une main déjà en attente.

Tout Honneurs et Extrémités peut aussi se combiner avec 7 Paires (voir Figure 4).

Figure 4





C'est une combinaison qui en pratique met votre adversaire KO en un clin d'oeil : Tout Honneurs et Extrémités (32 pts.) + 7 Paires (24 pts.) qui vous rapporte un score dévastateur de 56 points.


## 4-07 Une arme de dernier recours : Tout Exposé

Dans cette partie, nous avons parlé des techniques pour exposer. Mais que se passe-t-il si toutes les tuiles dont vous avez besoin ne sont plus disponibles? Prenez la Figure 1.

Figure 1



Vous êtes enfin en attente sur votre Grande Suite, mais il est déjà trop tard : plus de  disponible. Peut-être pourriez-vous construire un Triple Chow 123? Ou peut-être non : plus de  disponible.

Il semble que toutes vos possibilités se soient envolées. Mais en fait non. Exposez votre paire de  avec un pung, et vous avez de nouveau une main : avec votre attente unique, vous avez une main Tout Exposé (6 pts.). Tout Exposé, qui nécessite de récupérer une tuile pour chaque figure de la main, est le contraire de la main Tout Caché Tiré (pour laquelle toutes les tuiles doivent être piochées). Cela comprend la toute dernière tuile : elle doit être prise sur une défausse adverse, et ne peut pas être tirée soi-même. Mais souvenez-vous, c'est une combinaison qui vaut seulement 6 points. Cela signifie que vous


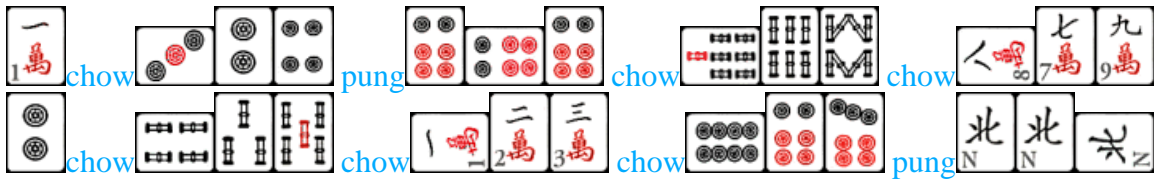
devez marquer au moins 2 points avec vos 4 figures exposées. Si vous exposez un pung de  dans la Figure 1, vous obtiendrez Pas d'Honneurs (1 pt.) + Double Chow (1 pt.), ce qui vous amène à un total de 8 points. La Figure 2 est un exemple de main Tout Exposé n'ayant pas le nombre de points requis.

Figure 2



Dans le premier exemple, on marque Pas d'Honneurs (1 pt.), mais rien d'autre. Attention: Attente sur la Paire (1 pt.) ne compte pas, puisque c'est sous-entendu dans Tout Exposé.  
Parfois, en construisant des combinaisons comme Semi-Pure ou Tout Type, vous finissez par exposer quatre figures (La Figure 3 illustre cette situation).

Figure 3

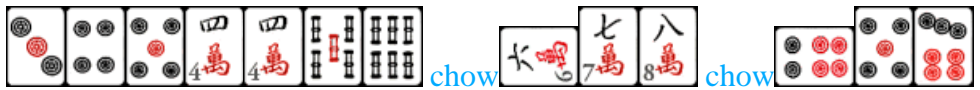


Si votre adversaire a montré les figures précédentes, seriez-vous prêts à défausser des honneurs ou des bambous? Mais encore une fois, il pourrait s'agir d'une main Tout Exposé en attente sur un caractère ou un cercle. Comme vous pouvez le voir, une main Tout Exposé peut fortement perturber vos adversaires, et en tant que telle, cette main doit faire partie de votre bagage stratégique.


### 4-08 Dernière Tuile Existante



Quand vous construisez un Triple Chow ou Trois Chows Superposés, vous constaterez souvent qu'une main à 2 attentes n'est en fait qu'une main à attente unique, parce qu'une seule des 2 attentes vous donne les 8 points nécessaires pour finir.



Figure 1



Sur la Figure 1, avec  vous obtenez Trois Chows Superposés (6 pts.) + Tout Chows (2 pts.) + Tout

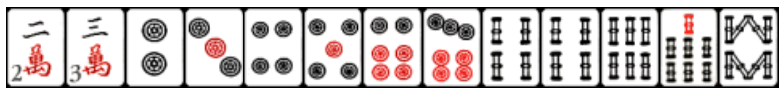
Ordinaire (2 pts.), mais avec  vous n'avez pas assez de points. Soyez alors vigilant sur le nombre de

 visibles sur la table (y compris les  déjà exposés par les autres joueurs). Si vous voyez trois


 sur la table, le dernier  vous donnera 4 points supplémentaires avec Dernière Tuile Existante. Dans la Figure 1, vous compteriez Tout Chows (2 pts.) + Tout Ordinaire (2 pts.) + Double Chow (1 pt.) + Dernière Tuile Existante (4 pts.) pour un total de 9 points.

Finir avec la Dernière Tuile Existante n'est pas monnaie courante, mais en général, cela arrive deux ou trois fois dans une partie en 4 tours.

Figure 2





vous rapporte rien, même si vous le tirez vous-même. Mais si trois  sont déjà exposés sur la table?



Dans ce cas,  vous donne assez de points, même s'il est défaussé par un autre joueur.



Figure 3



Que dire de la Figure 3? Reconnaissez-vous cette configuration ? C'est un cas similaire à celui du paragraphe 4-05. Cette main est à une tuile d'une Main Sans Valeur, mais pour y arriver vous devez exposer quelque chose dans votre main. Si vous y arrivez, comme le montre la Figure 4, vous êtes prêt à finir sur une défausse adverse.

Figure 4



Mais si trois  , ou trois  , ou même les six tuiles sont déjà exposées ? Quand cela se produit, vous ne pouvez plus prétendre à une Main Sans Valeur. Dans ce cas, vous devez garder votre main cachée comme dans la Figure 3. De cette façon, dans l'éventualité où vous piochez vous-même la dernière tuile, vous pouvez compter Tout Caché Tiré (4 pts.) + Dernière Tuile Existante (4 pts.) pour un total de 8 points. « Quand il n'y a plus d'issue, vous avez une chance de vous remettre sur pieds. » C'est la leçon à tirer de la Dernière Tuile Existante.

### 4-09 Ne jamais sous-estimer 4 Identiques

Vous marquez 4 Identiques quand vous utilisez les 4 exemplaires d'une tuile dans deux éléments ou plus de votre main. Un Kong Caché rapporte 2 points, et un Kong Exposé 1 point. 4 Identiques rapporte le même nombre de points qu'un Kong Caché, soit 2 points. 4 Identiques ne s'associe pas bien avec Tout Chows, et beaucoup de joueurs considèrent cela comme un bonus qui arrive occasionnellement quand vous tentez une combinaison comme les 4 Derniers, comme sur la Figure 1.

Figure 1



Mais que dire de la main proposée sur le Figure 2?

Figure 2



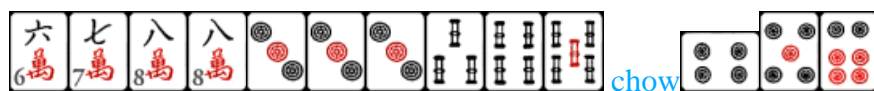
A première vue, cette main semble ne pas avoir les points nécessaires. Mais regardez à nouveau : si vous piochez la dernière tuile, vous finirez par marquer Tout Ordinaire (2 pts.) + 4 Identiques (2 pts.) + Double Chow (1 pt.) + Une Famille Absente (1 pt.) + Attente sur la Paire (1 pt.) + Tiré Soi-même (1 pt.) pour un total de 8 points.

Figure 3



Jetez un oeil sur la Figure 3. Avec Tout Ordinaire (2 pts.) + 4 Identiques (2 pts.) + Double Pung (2 pts.) + Une Famille Absente (1 pt.) + Attente sur la Paire (1 pt.), vous avez maintenant assez de points pour finir sur une défausse adverse.

Figure 4






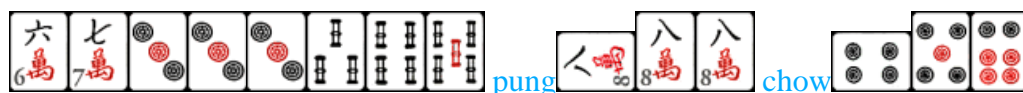

De plus, vous pouvez souvent combiner 4 Identiques avec Dernière Tuile Existante. Sur la Figure 4,  vous donne Tout Ordinaire et Trois Chows Superposés, mais  vous donne seulement Tout Ordinaire, ce qui est vraiment loin de vous permettre de finir. Si un joueur défasse , vous devez immédiatement faire un pung avec.

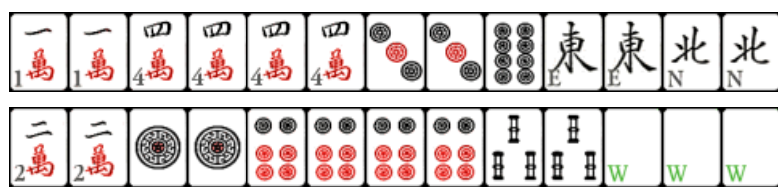
Figure 5




Maintenant,  vous donnera Tout Ordinaire (2 pts.) + 4 Identiques (2 pts.) + Dernière Tuile Existante (4 pts.), ce qui vous amène aux 8 points nécessaires.

4 Identiques se combine aussi avec 7 Paires. Deux mains en attente sont proposées sur la Figure 6.

Figure 6



Dans le deuxième exemple de la Figure 6, vous attendez le dernier . S'il est défassé, vous marquez 7 Paires (24 pts.) + 4 Identiques (2 pts.) + 4 Identiques (2 pts.) pour un total de 28 points. Mais vos

possibilités ne s'arrêtent pas ici. Et si vous piochez ,  ou ? Dans ce cas, il faut déclarer un

kong caché de  et s'orienter vers Quatre Pungs Cachés, une des mains les plus chères du jeu.

## 4-10 D'autres possibilités que les chows principaux



Les chows principaux (123, 456 ou 789) sont extrêmement utiles, parce qu'ils peuvent servir dans une très large palette de mains basées sur des chows. Mais souvenez-vous : dans certaines situations, vous devez vous montrer courageux et exposer d'autres types de chows. Beaucoup de joueurs voudraient seulement exposer une figure dans la mesure où cela leur donne immédiatement une combinaison à 8 points ou plus, mais ont du mal à exposer des figures quand la combinaison finale est encore éloignée de plusieurs tuiles. De tels joueurs sont inquiets de ne pas avoir assez de plans de secours quand le premier plan échoue.

Cependant, n'oubliez pas qu'il y a toujours des solutions de dernier recours avec Tout Exposé (6 pts.) et Dernière Tuile Existante (4 pts.). Quand vous débutez, essayez d'attaquer en exposant des figures sans souci d'échec. De cette manière, vous apprendrez quelles sont les configurations qui fonctionnent et celles qui ne marchent pas.

Figure 1



Regardons un exemple où exposer s'avère judicieux. Dans la Figure 1, vous êtes à une tuile d'être en

attente. Mais votre situation n'est pas enviable : même si vous obtenez  ou , vous ne pourrez pas finir, même si vous tirez vous-même.


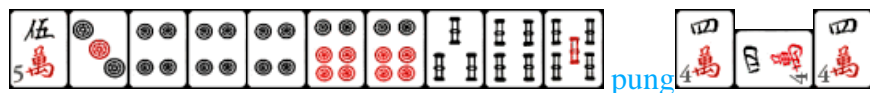
Mais vous pouvez vous en sortir de façon inattendue. Essayez d'exposer un pung de  (Figure 2).

Figure 2



Maintenant vous êtes proche d'un Double Pung. Mais même avec Tout Ordinaire (2 pts.) + Double Pung (2 pts.), vous n'aurez toujours pas atteint le total de 8 points requis. Ensuite, essayez d'exposer un pung



de  ou bien de  (Figures 3 et 4, respectivement). Maintenant il vous reste à vous assurer que vous avez assez de points.

Figure 3



Figure 4



Sur la Figure 3, vous avez Tout Ordinaire (2 pts.) + Double Pung (2 pts.) + 4 Identiques (2 pts.). Si vous


tirez , vous rajoutez Double Chow (1 pt.) + Tiré Soi-même (1 pt.) pour un total de 8 points. Sur la


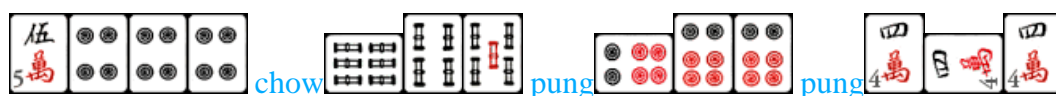

Figure 4, il vous manque toujours plusieurs points. Mais si vous exposez un chow avec le ? Vous finissez par être en attente sur les 3 Milieux comme le montre la Figure 5.

Figure 5



Comme vous pouvez le constater, exposer un pung de  vous offre des possibilités incroyables. Quand vous construisez votre main, le plus important à retenir est ceci : ne vous cantonnez jamais à une seule combinaison. Vous devez garder l'esprit ouvert à toute une gamme de possibilités.

## Partie 5 : Combinaisons spéciales, stratégies spécifiques

### 5-01 Vous n'avez rien? Optez pour les Serpents



Figure 1



Sur la Figure 1, toutes vos tuiles sont isolées. Impossible d'exposer. Pas de paires. Mais en fait il s'agit d'une main appelée Petit Serpentin (12 pts.).

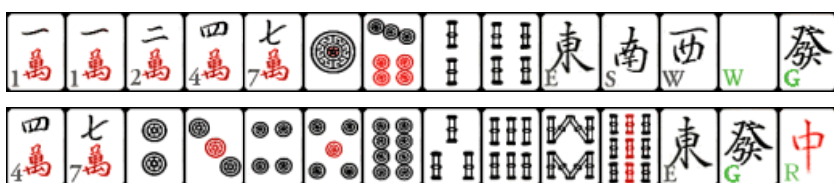
Figure 2



Sur la Figure 2, vous avez 7 honneurs différents. Cette combinaison est appelée Grand Serpentin et vaut 24 points.

Après avoir appris ces combinaisons, vous serez tenté de les faire à chaque fois que votre main de départ présente beaucoup d'honneurs différents. Cependant, pour faire un Serpentin, le nombre d'honneurs différents ne doit pas déterminer votre choix. A titre d'exemple, comparez les deux mains de la Figure 3.

Figure 3



Quelle main est plus proche d'une combinaison serpentin? La première a 5 honneurs, et apparaît au premier regard comme bien partie pour aboutir. Mais la seconde main est en fait beaucoup plus proche d'être en attente. Il est plus important de compter le nombre de tuiles nécessaires pour être en attente plutôt que de seulement compter les honneurs. Normalement, vous pouvez tenter cette combinaison quand vous êtes à 3 tuiles d'être en attente. Le problème avec le premier exemple de la Figure 3 est que

les tuiles et sont dans la même série 147. Ce qui signifie que et sont des tuiles inutiles. Cette main est, en fait, à 4 tuiles d'être en attente. Mais dans le second exemple, alors que vous pourriez être tenté de compléter des chows dans les cercles, vous avez une belle série de tuiles dans les différentes séries 147, 258, 369 : et . En réalité, vous êtes à 2 tuiles d'être en attente. Vous devez immédiatement défausser .

Vous vous demandez quelle est votre meilleure chance avec le premier exemple, une main de départ

quasiment sans issue ? Défaussez et tentez une main Extrémités et Honneurs Partout, une Semi-Pure ou les 13 Lanternes Merveilleuses.

## 5-02 Pour la suite Serpentin, 5 tuiles de plus suffisent

Comme nous l'avons vu dans le paragraphe 5-01, le Petit Serpentin rapporte 12 points alors que le Grand Serpentin en rapporte 24.

Figure 1



Le Grand Serpentin est montré sur la Figure 1 : la main comporte 7 honneurs différents + 7 tuiles des familles. Si vous terminez votre main avec 6 honneurs + 8 tuiles des familles, vous obtenez un Petit Serpentin. Mais si vous avez 5 honneurs + 9 tuiles des familles, comme sur la Figure 2 ?

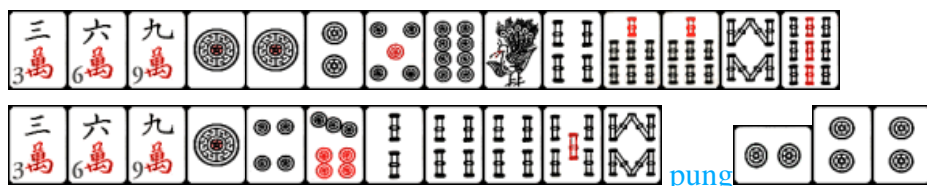
Figure 2



Dans ce cas, vous obtenez deux combinaisons : d'abord , le Petit Serpentin (12 pts.) et ensuite, comme vous avez les 9 tuiles des séries 147, 258, 369, vous obtenez aussi la Suite Serpentin (12 pts.) pour un total de 24 points.

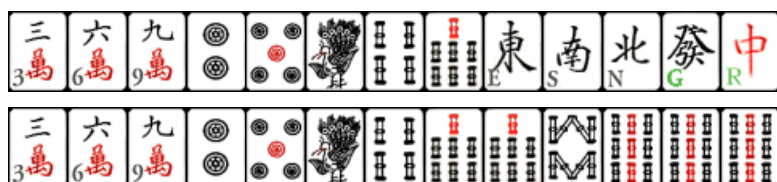
La Suite Serpentin est composée de tuiles « entrelacées » dans différentes séries : 1-4-7 dans une famille, 2-5-8 dans une autre et 3-6-9 dans la dernière famille. Lorsque vous avez rassemblé ces 9 tuiles, vous obtenez la Suite Serpentin. Si les 5 tuiles restantes sont des honneurs différents, vous avez aussi obtenu le Petit Serpentin.

Figure 3




Dans les exemples de la Figure 3, les 9 tuiles de la Suite Serpentin sont comptées comme 3 chows, et les tuiles restantes de la main peuvent être n'importe quoi. Dans le premier exemple, vous marquez Tout Caché (2 pts.) + Suite Serpentin (12 pts.) + Tout Chows (2 pts.). Pour le deuxième exemple, vous comptez Suite Serpentin (12 pts.) + Pas d'Honneurs (2 pts.). Avec les 12 points de la Suite Serpentin, vous avez seulement besoin de faire une dernière figure et une paire pour terminer votre main. Cependant, souvenez-vous que la Suite Serpentin doit obligatoirement être composée de 9 tuiles des familles par groupes de 3 appartenant à des familles différentes et dans 3 séries « entrelacées » différentes. Il ne faut confondre cette combinaison avec le Petit Serpentin (même si on peut combiner les deux).


Figure 4



Par exemple, sur la Figure 4, vous avez un Petit Serpentin avec 3 attentes (un Petit Serpentin est toujours

une main à 3 attentes). Si vous finissez avec , vous obtenez seulement un Petit Serpentin. Si

vous finissez avec , vous obtenez également la Suite Serpentin. Dans le deuxième exemple, vous ne

pouvez finir qu'avec . Cette main compte aussi pour une Attente Unique (1 pt.) [en fait, pas d'attente unique sur un tuile de la Suite Serpentin].

Vous pouvez décider au tout début si vous voulez faire une Suite Serpentin avec ou sans honneurs. Mais si vous pensez faire une Suite Serpentin, vous pouvez suivre la stratégie habituelle en défaussant les honneurs, et vous orienter vers la Suite Serpentin seulement si vous obtenez au moins 7 des 9 tuiles nécessaires.

## 5-03 Sept Paires ou Tout Pungs?

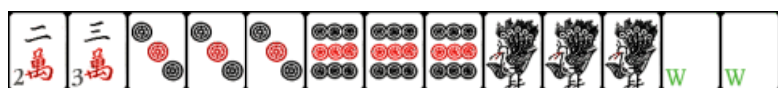
7 Paires est une combinaison à 24 points. C'est beaucoup plus qu'un Triple Chow ou une Grande Suite, et autant qu'une Main Pure. Bien que 7 Paires ne soit pas facile à terminer, et bien que ce ne soit pas la combinaison la plus rapide, vous devez prendre en compte son grand nombre de points et ajuster votre stratégie en fonction.





combinaisons qui doivent rester cachées : il est difficile de finir votre main, mais quand vous y arrivez, la récompense est de taille.

Figure 2



Et si vous avez déjà Trois Pungs Cachés? Si vous finissez sur une défausse adverse avec la main de la Figure 2, vous marquez Tout Caché (2 pts.) + Trois Pungs Cachés (16 pts.) + Pung d'Extrémité (1 pt.) + Pung d'Extrémité (1 pt.). En ajoutant les 8 points supplémentaires donnés par chaque joueur, vous marquez un total de 44 points. Et avec une attente multiple, vous avez une plus grande probabilité de tirer la dernière tuile vous-même que vous n'aviez dans le cas précédent (8 tuiles pour finir contre 4).


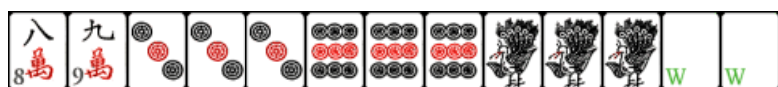
Mais que faire si un joueur défausse ?

Figure 3



Si vous exposez un pung, vous avez Trois Pungs Cachés (16 pts.) + Tout Pungs (6 pts.) + Pung d'Extrémité (1 pt.) + Pung d'Extrémité (1 pt.) + Attente sur la Paire (1 pt.) pour un total de 25 points (Figure 3). Que vous tiriez la dernière tuile ou finissiez sur une défausse adverse, vous gagnerez quelques points supplémentaires. Mais, notez bien le fait que vous êtes passé d'une double attente (8 tuiles) à une attente unique (3 tuiles). Ce qui signifie que pour quelques points supplémentaires, vous avez diminué vos chances de piocher la tuile gagnante de plus de la moitié. En d'autres termes, ce pung vaut la chandelle seulement si cela fait plus que doubler votre score.

Figure 4



Mais sur la Figure 4, quand vous avez seulement une main à attente unique au départ, vous pouvez exposer le pung, parce que vos chances de piocher la dernière tuiles changent à peine, et vous pouvez facilement changer la tuile gagnante contre une autre qui a plus de chance d'être défaussée.

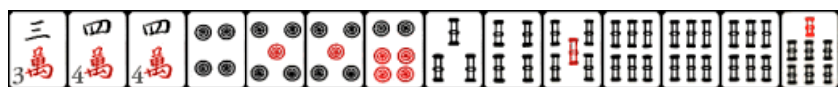
## 5-06 Débusquez Trois Pungs Consécutifs




Figure 1




Trois Pungs Consécutifs est l'équivalent de Trois Chows Superposés dans le domaine des pungs. On les obtient avec des pungs décalés comme sur la Figure 1. Trois Pungs Consécutifs valent 8 points, mais c'est une combinaison très difficile à finir.

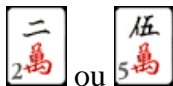
Figure 2



Sur la Figure 2, vous avez un pung de  et des paires de  et . Vous pensez que c'est une

bonne occasion pour faire Trois Pungs Consécutifs. Mais pourtant non. La meilleure défausse est le .





Maintenant vous pouvez utiliser 2萬 ou 5萬 pour faire 3 Chows Superposés ou un Triple Chow. Si vous avez le choix entre Trois Pungs Consécutifs et une combinaison à base de chows, choisissez la dernière : les chances de finir sont toujours beaucoup plus grandes.

Quand devriez-vous tenter Trois Pungs Consécutifs? Quand vous avez beaucoup de pungs et de paires dans votre main. Voilà le secret : ne faites pas des Trois Pungs Consécutifs votre premier objectif. Faites une main Tout Pungs ou une autre combinaison, et si vous obtenez Trois Pungs Consécutifs, alors c'est votre jour de chance. Sinon, il vous reste des options. Prenez la Figure 3.

Figure 3



Que votre main soit cachée ou exposée, vous pouvez faire une Tout Pungs. Si vous piochez un autre 東 (E)

vous pouvez faire une Tout Type. Si vous piochez un autre 4 dots, vous avez le nécessaire pour Trois

Pungs Consécutifs. Si vous exposez un pung de 3萬 et ensuite piochez le troisième 4 dots, Trois Pungs Consécutifs est presque garanti (Figure 4).

Figure 4



Cependant, si vous avez la main de la Figure 3, et que vous piochez un 4 dots ou 6 dots, vous seriez bien avisé de construire à la place Trois Chows Superposés ou Tout Type. Cela confirme la remarque précédente : ne faites pas de Trois Pungs Consécutifs votre but principal.

Figure 5



La Figure 5 montre une situation intéressante. Si vous exposez un pung de 8 dots, vous pouvez terminer

Trois Pungs Consécutifs. Mais vous pouvez aussi exposer des chows avec 8 dots pour être en attente sur une Main Sans Valeur à deux attentes. Trois Pungs Consécutifs ne se marie pas bien avec les autres combinaisons. C'est pour cette raison que vos Trois Pungs Consécutifs incomplets sont si proches d'une Main Sans Valeur terminée.

Figure 6

Pungs Purs Consécutifs



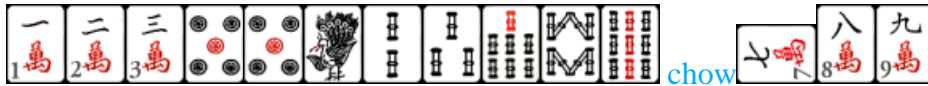
Trois pungs qui se suivent dans une même famille sont appelés Trois Pungs Purs Consécutifs --- une version encore plus difficile de Trois Pungs Consécutifs mais qui vaut le triple de points (24 pts.). Mais,

tout comme Trois Pungs Consécutifs, Trois Pungs Purs Consécutifs est une combinaison très difficile. De nouveau, ne faites pas de Trois Pungs Purs Consécutifs votre but principal.

## 5-07 N'oubliez pas Deux Dragons dans Trois Familles

Deux Dragons dans Trois Familles est constitué de Deux Chows d'Extrémités dans deux familles différentes et d'une paire de 5 dans la troisième famille (Figure 1).


Figure 1



C'est une combinaison que même les joueurs intermédiaires ont tendance à manquer. La raison est simple : il ont tendance à regarder une premier des combinaisons plus courantes qui ont des similitudes : Extrémité et Honneurs Partout, Grande Suite Pure, et Triple Chow.

Figure 2



Prenons la Figure 2. De nombreux joueurs défausseraient le  dans l'idée de faire un Triple Chow 789 ou une Grande Suite Pure de caractères. Dans tous les cas, vous ne pouvez pas être en attente avec une seule tuile.





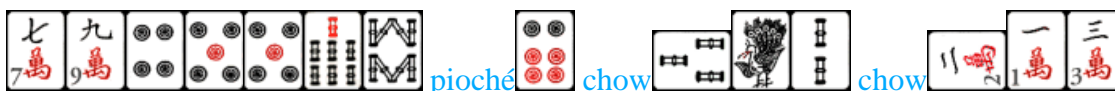




Votre meilleur choix est de casser votre Triple Chow en défaussant  ou d'abandonner votre Grande Suite Pure en défaussant . De cette façon, vous serez à 2 tuiles d'une combinaison, et à une tuile de Deux Dragons dans Trois Familles. Prenez le  pour faire un chow 123, ou piochez un  et vous serez en attente sur cette main.

Figure 3



Et pour la Figure 3? Vous étiez à une tuile d'être en attente sur Deux Dragons dans Trois Familles, mais alors vous piochez . Vous aimeriez terminer Deux Dragons dans Trois Familles, parce que cela vaut plus de points. Mais si vous prenez cette voie, vous serez dépendant de deux tuiles spécifiques :  et . Vous devez défausser le . Ce choix est de loin le meilleur, la preuve étant le nombre de tuiles



qui vous mettent en attente : .

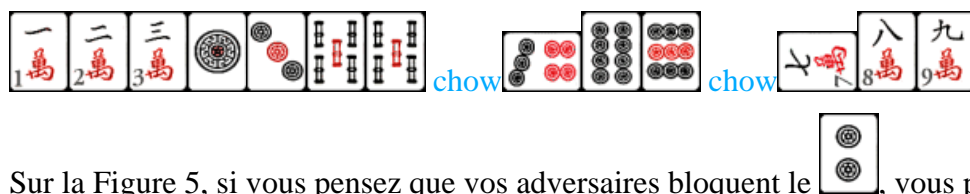
Figure 4




Deux Dragons dans Trois Familles est une combinaison plus courante et plus facile que les joueurs ne le pensent. Avec la main de la Figure 4, vous avez besoin d'un  pour finir, et si vous sentez qu'il vaut

mieux changer d'attente, vous avez seulement besoin de tirer un honneur pour basculer sur Extrémités et Honneurs Partout.

Figure 5



Sur la Figure 5, si vous pensez que vos adversaires bloquent le , vous pouvez vous en sortir en faisant une Grande Suite Pure de caractères. La magie de Deux Dragons dans Trois Familles n'est pas sa valeur (16 points tout comme la Grande Suite Pure), mais son côté pratique.




## Partie 6 : Sur la table



### 6-01 Quand casser votre main

Les récompenses pour une main tirée soi-même sont énormes. Si bien que de nombreux joueurs se disent, « je préfère donner la tuile à mon adversaire plutôt que de le laisser finir sur une tuile piochée. » Mais comme dans tous les jeux, cela dépend des situations. En fonction des tuiles que vous avez en main, vous devrez décider de bloquer certaines tuiles ou de casser votre main. Par exemple, le joueur à votre droite a exposé les deux chows montrés Figure 1.

Figure 1



Il a défaussé les 9 tuiles ci-dessus. Il semble qu'il construise une Grande Suite Pure. Mais si vous êtes en attente, vous voudrez peut-être défausser  ou  ( est à peine un souci, puisqu'il a déjà été défaussé avant).

Cependant, si vous êtes à 2 tuiles d'être en attente, vous seriez avisé de ne pas jeter  ou . Si vous êtes aussi loin de terminer, vous ne voulez sans doute pas aider votre adversaire. Le problème est le suivant : si vous donnez à votre adversaire la tuile gagnante, votre score va descendre par rapport aux 3 adversaires. Même les deux autres joueurs, les « spectateurs », vont gagner une avance d'au moins


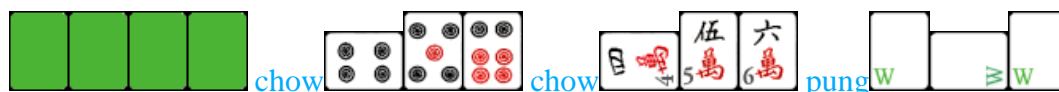
20 points sur vous. Peut-être pire, si votre adversaire a la main de la figure 2, et que jeter le  assure sa Grande Suite Pure.

Figure 2





Maintenant que vous lui avez donné les points nécessaires, il est tout près de finir. S'il tire sa dernière tuile, les trois joueurs restants vont prendre une grande claque. Souvenez-vous, dans la plupart des cas, c'est beaucoup plus dévastateur d'aider un joueur à être en attente que de lui donner la tuile gagnante.




Figure 3





Poursuivons avec la Figure 3. Les tuiles exposées par ce joueur suggèrent une main Tout Type ou un Triple Chow . Dans ce cas, vous n’avez pas besoin de bloquer les honneurs, mais vous devriez bloquer les

tuiles des familles. Avec sa défausse,  est un honneur dangereux qui peut compléter une Tout Type, et  sont des bambous dangereux qui permettent de compléter un Triple Chow.

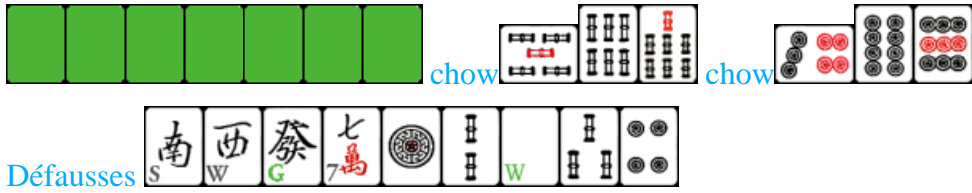
La différence est que : si vous bloquez le  , vous avez peu de chances de finir votre main. Mais si vous bloquez  , vos chances de vous en sortir sont importantes. Si vous avez peu de chances de finir, vous voudrez sans doute jouer complètement défensif. Mais si vous avez des chances correctes de finir votre main, vous devez défausser .

### 6-02 Devinez la main d’un joueur

« Je vous jure, je peux deviner la main d’un joueur. » Et bien, c’est plus facile à dire qu’à faire. Considérons un joueur en attaque. Ce joueur expose un chow principal ou deux (un chow principal est un chow 123, 456, ou 789). Quels avantages ces chows principaux offrent-ils ? Ils sont flexibles. Ils peuvent servir dans pleins de combinaisons différentes. « J’ai exposé un chow pour faire une Grande Suite, mais finalement j’ai fait une Grande Suite Pure. » Ce n’est pas vraiment une situation inhabituelle. Donc, assurément si le joueur lui-même ne sait pas avec quelle(s) combinaison(s) il va terminer, comment pouvez-vous espérer le deviner ?

Cependant, une fois qu’un joueur a exposé un chow secondaire, les choses commencent à changer. Vous pouvez commencer à deviner sa main maintenant. Pourquoi ? Parce que maintenant vous pouvez commencer à procéder par élimination. La Figure 1 montre les figures exposées et les défausses d’un joueur.

Figure 1



Tout d’abord, il a exposé un chow principal . Ensuite, un chow secondaire .

Cela dévoile un peu son jeu. Vous savez que  va compléter Trois Chows Superposés. Bien sûr, il pourrait tenter une Grande Suite Pure ou un Triple Chow, mais la probabilité de ces combinaisons est moindre (on peut faire beaucoup d’autres suppositions de ce genre mais ça ne sert pas à grand chose).





Les tuiles que vous devez considérer comme dangereuses sont celles qui complètent  (ici,  est défaussé donc  et  sont les tuiles dangereuses).

Figure 2



Pour la suite nous aborderons l'idée du "moindre mal". La Figure 2 montre une main avec une Grande Suite Pure exposée pour un minimum de 16 points. Les tuiles restantes pourraient être n'importe quoi, et si vous donnez la tuile gagnante, vous paierez le prix fort. Dans ce cas, vous devez jeter les tuiles les plus sûres --- les tuiles défaussées par ce joueur, ou les tuiles qui ont été défaussées en dernier.

Figure 3





Mais sur la Figure 3, les figures exposées par le joueur n'atteignent pas un total de 8 points. Cela donne des indications sur les tuiles qu'il lui reste. C'est impossible de faire un Triple Chow ou Trois Chows Superposés avec les 4 tuiles restantes. Cette main peut être une main Tout Type ou alors 3 Petits Dragons. Vous savez maintenant que les tuiles dangereuses sont les bambous et les honneurs. Bien qu'il puisse avoir 3 Petits Dragons, jeter un bambou ne peut pas vous faire perdre un nombre de points astronomique. N'ayez pas peur de défier ce joueur avec une défausse dangereuse si vous tentez une main qui vaut assez pour prendre le risque.

### 6-03 Vous devez piocher la tuile pour gagner? Pas de souci !

Les joueurs sont vite à l'aise avec les combinaisons les plus faciles, comme Trois Chows Superposés, Triple Chow, Grande suite, Grande Suite Pure et Tout Types. Ils ont plus de mal à faire 8 points avec un combo Tout Chows (2 pts.) + Tout Caché Tiré (4 pts.) qui exige quelques points supplémentaires. Il est plus difficile d'associer plusieurs petites combinaisons que d'en construire une seule plus importante. Par exemple, prenez la Figure 1.

Figure 1

Si vous tirez vous-même, vous avez au moins Tout Caché Tiré (4 pts.) + Tout Chows (2 pts.) + Double

Chow (1 pt.). Avec le , ajoutez un autre Double Chow (1 pt.). Avec le , ajoutez une Petite Suite (1 pt.). Dans chaque cas, vous marquez 8 points.



Si vous piochez votre dernière tuile, vous aurez assez de points pour finir. Mais vous ne pouvez pas finir sur une défausse adverse. C'est une situation que certains joueurs préfèrent éviter. Mais que vaut cette main ? Elle gagne de la valeur en étant une main à 2 attentes. Elle est limitée par le fait que vous devez piocher votre dernière tuile. Mais ceci est, d'une certaine façon, contrebalancé par le fait que si vous arrivez à piocher votre dernière tuile, vous aurez un bonus de points significatifs.

Quand vous êtes en attente sur des combinaisons comme Trois Chows Superposés, Triple Chow, Grande Suite Pure, ou Tout Types, vous verrez que vous êtes souvent dépendant d'une seule tuile pour finir (même si vous êtes sur une double attente, un des attentes ne vous rapporte pas le nombre de points nécessaires --- voir Figure 2).

Figure 2

Vous êtes en attente, mais sur n'importe quelle tuile?







Si vous tentez de piocher votre dernière tuile, la main de la Figure 1 vaut le double de la main de la Figure 2 (parce que vous avez deux tuiles gagnantes). Dans la plupart des cas, bien sûr, vous préféreriez avoir une chance de finir sur les défausses adverses. Donc, en général, vous devez tenter de construire une

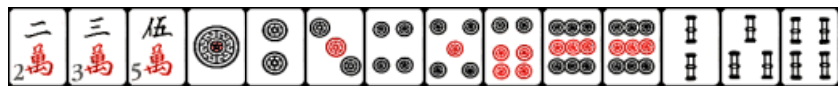



main comme celle de la Figure 2. Mais la valeur ajoutée par la double attente de la Figure 1, comparée à l'attente unique, certes plus courante, de la Figure 2, est significative.

Et maintenant, à vous. Quelle défausseriez-vous pour la main de la Figure 3?

Figure 3

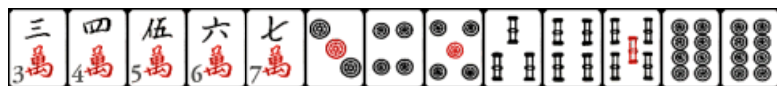
Défausser le  vous donne Trois Chows Superposés, Tout Chows et Petite Suite. Défausser le  vous donne juste assez de points, mais vous devez piocher votre tuiles : Tout Caché Tiré (4 pts.) + Tout Chows (2 pts.) + Petite Suite (1 pt.) + Double Chow (1 pt.). Aussi bien le  que le  font l'affaire.



Les auteurs (Mai Hatsune et Takunori Kajimoto) préféreraient défausser le . Notre raisonnement serait : avec la valeur ajoutée par une main tirée soi-même, pourquoi sacrifier une main à 2 attentes juste pour une main à attente unique qui peut finir sur une défausse adverse ? Même si un adversaire jette la tuile gagnante, la main ne vaut vraiment pas la peine. Dans ce cas, nous opterions pour une main plus ouverte, même si cela signifie que vous devez tirer vous-même la tuile gagnante.

Pour finir, regardons la main à 3 attentes de la Figure 4.

Figure 4



Si un adversaire défausse une de ces tuiles, vous pouvez finir votre main. Si vous avez cette main très tôt dans la partie, vous devriez sérieusement penser à attendre encore une ou deux tuiles, afin de saisir votre chance de tirer la tuile vous-même et de marquer des points substantiels.

## 6-04 Maîtrisez les combinaisons à 64 et 88 points

De loin la combinaison à 64 points la plus courante est 3 Petits Dragons. Trois Grands Dragons rapporte 88 points. Pour 4 Petits Vents (64 pts.) et 4 Grands Vents (88 pts.), les scores sont similaires.

Ensuite, la combinaison à 64 points la plus courante est 4 Pungs Cachés. Tout Honneurs est une combinaison très difficile mais rapporte 64 points. Peut-être est-ce parce qu'elle se combine aisément avec 3 Petits Dragons et 4 Petits Vents (voir Figure 1).

Figure 1



Tout Extrémités et Deux Dragons Dans Une Famille sont aussi des combinaisons à 64 points. Les deux peuvent s'exposer, donc elle sont moins difficiles qu'il n'y paraît au premier abord (voir Figure 2).

Figure 2

Exemple de Deux Dragons Dans Une Famille exposé



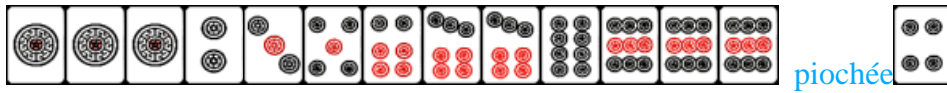
Les Treize Lanternes Merveilleuses est la combinaison à 88 points la plus courante, et 7 Paires Pures Consécutives en est une autre relativement réalisable. 4 Kongs vaut bien 88 points, mais c'est tellement rare que cela ne vaut pas la peine de le mentionner. Une autre combinaison extrêmement rare est 9 Portes,

qui doit être cachée, et se termine par une main à 9 attentes. Les combinaisons à 88 points restantes sont La Main Verte, 4 Grands Vents et 3 Grands Dragons.

Figure 3

Vous devez avoir une main à 9 attentes pour terminer les 9 Portes.

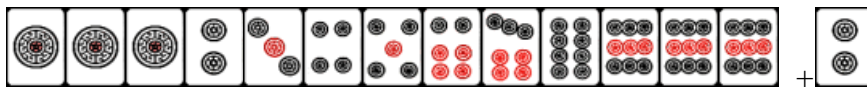
Cette main comptabilise Tout Caché Tiré (4 pts.) + Main Pure (24 pts.) [déjà sous-entendu !] + Petite Suite (1 pt.) + Pung d'Extrémité (1 pt.)



[Annexe : les 9 attentes pour les 9 Portes



Pung d'Extrémité (1 pt.) + Grande Suite Pure (16 pts.)



Pung d'Extrémité (1 pt.) + Petite Suite (1 pt.) + Pung d'Extrémité (1 pt.)



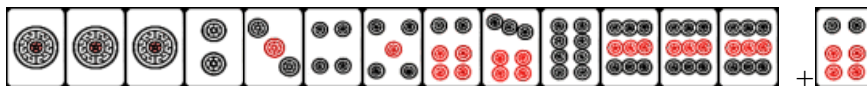
Petite Suite (1 pt.) + Pung d'Extrémité (1 pt.)



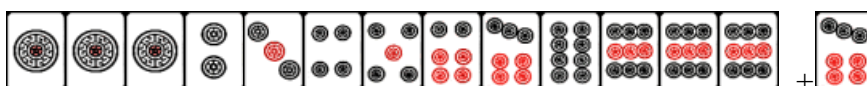
Pung d'Extrémité (1 pt.) + Petite Suite (1 pt.)



Pung d'Extrémité (1 pt.) + Pung d'Extrémité (1 pt.)



Petite Suite (1 pt.) + Pung d'Extrémité (1 pt.)



Pung d'Extrémité (1 pt.) + Petite Suite (1 pt.)



Pung d'Extrémité (1 pt.) + Petite Suite (1 pt.) + Pung d'Extrémité (1 pt.)



Grande Suite Pure (16 pts.) + Pung d'Extrémité (1 pt.)]