



Guide pour les initiations sur salons ou autres manifestations destinées au grand public

1. Préambule

Ce document a été rédigé à l'attention de toutes les personnes qui réalisent des initiations sur les salons, ou sur d'autres manifestations accueillant le grand public.

Ce document est un guide et se veut pédagogique. Il a pour but de mieux vous préparer.

Nous vous rappelons que lors d'une initiation, on enseigne les bases du mah-jong au public. On ne parle jamais de règles précises (MCR, Riichi, ...). Les règles spécifiques sont vues lors d'une initiation pour joueurs avancés.

2. Le guide du bon initiateur

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.

3. Préparation de la table et du matériel

Avant toute chose, il convient de parfaitement préparer son matériel.

Il serait bon que votre table comporte sur chaque côté la bande mémo collée. C'est en effet plus pratique pour l'initié de lire sur cette bande plutôt de que sortir la feuille d'initiation.

Sur votre table, préparez une tuile de chaque honneur ainsi que les 3 familles avec les tuiles de 1 à 9.

Préparez aussi des éléments : des chows et des pungs.

Lors d'une initiation en salon, vous n'enseignez pas au public une règle en particulier. Vous enseignez la reconnaissance des tuiles et les bases du mah-jong (pung, chow, etc...). De ce fait, nous ne parlerons jamais des fleurs et saisons. Veillez à les retirer préalablement du jeu. En cas de question de la part du public, seulement dire que dans certaines règles, ces tuiles existent (tel que le MCR).

Même chose pour les « accessoires » tel que le Tion, le Hi tion ou les dés. Rangez les (En plus ça évite de se les faire piquer). Pour les dés, il suffira de couper la muraille de façon aléatoire et arbitraire.

4. Introduction au jeu

Présentez le jeu de mah-jong en précisant qu'il ne s'agit pas de la version solitaire que l'on trouve couramment sur les ordinateurs (internet) et Smartphones.

Vous pouvez préciser que le vrai jeu du mah-jong est représenté sur ordinateur (tel que 4winds ou Mahjongtime) et commence sur Smartphone (sortie en 2010-2011 du jeu « Mahjong and friends »). Les références sont disponibles sur le site internet de la FFMJ.

Précisez qu'il existe de multiples variantes de règles mais qu'aujourd'hui, vous allez seulement voir les principes de base du jeu qui sont communs à toutes les règles.

5. Présentation des tuiles

Expliquez aux initiés qu'il n'y a que 136 tuiles. Les questions sur les différentes règles viendront après l'initiation.

Présenter les tuiles par les familles car elles sont la base des mains, puis les vents car ils sont faciles à mémoriser (Est, Sud, Ouest et Nord) puis les "3 dragons".

Précisez que étant donné qu'il y a 4 tuiles identiques, il est possible pour quelqu'un de faire un chow et pour un autre de faire un pung dans la même partie.

Précisez que les tuiles difficiles comme les caractères sont toutes inscrites sur la bande mémo (ou sur la feuille d'initiation).

Ne faites pas le distinguo entre les ordinaires et les extrémités. Lors d'une première initiation au grand public, cela ne sert à rien.

6. Présentation et explication des éléments

Présentez les pungs d'honneurs et de familles, puis les chows.

(en précisant qu'il est impossible de faire un chow avec des honneurs car ils ne sont pas numérotés)

N'hésitez pas à parler de brelan et de suite pour une meilleure compréhension, notamment pour le public qui serait déjà connaisseur de jeux tels que le Rami ou le Poker.

Parlez du kong seulement si un joueur pose la question.

(sinon attendez que la situation se présente en phase de jeu. Ce n'est pas nécessaire dans le cas d'une initiation grand public.)

Main de départ : Prenez d'abord une série de 14 tuiles au hasard.

(afin de montrer le type de main que les joueurs ont en début de partie.)

Main gagnante : Formez ensuite une main gagnante, avec les éléments présentés précédemment.

(en prenant 4 éléments et une paire.)

Main gagnante : Proposez différentes mains, en croisant les éléments.

7. Les murs et la distribution.

Etant donné que le jeu ne comporte pas les fleurs, il faut faire des murs de 17 tuiles.

Expliquez simplement qu'il faut superposer 2 rangées de 17 tuiles et ce, de n'importe quelle manière.

(Inutile de faire une démonstration d'adresse...même si cela est parfois ludique pour certains initiés)

Pour simplifier la distribution, faites une brèche n'importe où, un peu comme on coupe un jeu de carte.

(Inutile de perturber les initiés avec les dés, le comptage des joueurs dans un sens, la prise dans l'autre etc. Ceci sera vu s'ils poursuivent sur une règle.)

Procédez à la distribution.

(Faire piocher chaque joueur par paquet de 4 tuiles et ce, 3 fois chacun. Ensuite, chaque joueur prend une tuile supplémentaire. On peut préciser oralement qu'à tour de rôle, chaque joueur aura 4, 8, 12 puis 13 tuiles afin qu'ils se rappellent facilement le nombre de tuiles à prendre).

8. Le jeu

Expliquez à ce moment que l'on joue avec 13 tuiles, que l'on en pioche une 14ème pour arriver à la main de 4 éléments et une paire.

(et que tant que l'on n'est pas parvenu à cette main gagnante, il faut écarter une tuile "inutile".)

Pour une première partie, il est suggéré de réaliser une partie « ouverte ». Demandez aux joueurs d'abaisser leurs tuiles afin de les guider. Faites les classer leurs tuiles. Demandez-leur de repérer les paires et les tuiles "contigües" (4 et 5 de cercle...).

(Le gros intérêt de jouer ouvert est que très souvent, les joueurs analyseront autant leur jeu que celui de leur voisin. Alors certes normalement ils ne le voient pas mais en découverte, cela leur permet d'assimiler plus vite certains principes.)

Invitez à ce moment le joueur qui commence à piocher sa 14ème et commencez le jeu.

Expliquez lorsque la situation se présente les règles de prise de tuiles écartées, en rappelant l'ordre de priorité :

- Main gagnante
- Pung
- Chow
- Et que seule la dernière tuile peut être réclamée pour terminer un élément de base.

Si vous êtes à la place d'un joueur, essayez au maximum de jeter des tuiles tentantes pour les autres joueurs afin de provoquer des réactions.

Exemple :

- une tuile qui donne un pung qui fait sauter un joueur,
- une tuile que 2 joueurs peuvent réclamer (chow et pung),
- etc.

9. Objectifs

Quels sont les objectifs d'une initiation au grand public ?

Le savoir

- Le minimum : l'initié sait ce qu'est un chow, un pung, une main gagnante.
- L'idéal : l'initié sait quand il est en attente et quelle(s) tuile(s) lui permet(tent) de fermer sa main (au moins double attente en cas d'attentes multiples).

Le savoir-faire

- Le minimum : l'initié sait faire la distinction chow/pung et sait défausser la tuile lui permettant de se mettre en attente.
- L'idéal : l'initié arrive à voir qu'il peut changer/améliorer son attente.

10. Conseils

Evitez au maximum de parler de la symbolique et autres subtilités au départ.

(En revanche, lorsqu'un joueur vous interroge sur le but du jeu (généralement après 2 ou 3 distributions), là vous pouvez dire que le mah-jong se révèle très complet, que l'on y trouve de l'attaque, de la défense, de la stratégie en donnant quelques exemples sur la lecture des défausses, etc.)

Ce document est un guide. Il faut s'adapter à son public.

(Si les initiés sont demandeurs d'infos, donnez-en, cela ne peut que contribuer à leur faire aimer. A l'inverse, certains sont seulement là pour découvrir, feront une distribution et auront tout oublié dans la demi-heure qui suit. Généralement ces derniers ne cherchent pas à en savoir plus qu'il n'en faut. Donc ne les surchargez pas d'infos. Au minimum, ils pourront en parler autour d'eux même s'ils oublient.)

Adaptez vos mots et votre manière d'expliquer à votre public.

(selon l'âge, selon qu'ils jouent aux jeux de société ou pas, ... Reformulez si nécessaire. Faites appel aux gestes pour mieux communiquer : désignez, montrez les tuiles en même temps que vous les énoncez.)

Gardez tout joueur autonome : vous êtes là pour conseiller et expliquer.

(Mais dans un premier temps, laissez autant que faire se peut le joueur faire ses propres choix, aussi bons ou mauvais soient-ils. C'est aussi en faisant des erreurs qu'on apprend. Par ailleurs, celles-ci vous permettent de justifier ou d'expliquer un choix de défausse plutôt qu'un autre.)