

Riichi ou pas ?

Publié le **24 février 2016**

Le riichi est probablement la caractéristique la plus remarquable du mahjong japonais, pas étonnant qu'il lui ait donné son nom. Quoi de plus grisant, une fois arrivé au tenpai, que d'annoncer d'une voix assurée : «Riichi !», et de s'adosser tranquillement à sa chaise, puisque de toute façon on n'a plus de liberté d'action sur le déroulement de la partie ? Et pourtant, il n'est pas toujours opportun de déclarer riichi !

Déclarer riichi est une action qui a ses avantages mais aussi ses inconvénients, et il arrive parfois que le risque encouru soit supérieur au bénéfice prévisible. Dans ce cas il peut-être bon de garder son tenpai sans déclarer riichi (ce qu'on appelle *damaten*). Toute la question est de savoir se décider, et c'est là que les choses se compliquent. Il n'y a pas de recette miracle, la décision dépend d'un grand nombre de facteurs, et pour compliquer les choses tous les joueurs ne sont pas d'accord sur l'importance relative à accorder à tel ou tel aspect. À défaut de pouvoir fournir une règle universelle à suivre, nous allons essayer de lister les différents enjeux de la déclaration de riichi afin de mettre en lumière les éléments à mettre dans la balance avant de prendre sa décision.

Valider une main

L'aspect le plus évident du riichi, c'est de valider une main. En effet, il arrive relativement souvent que l'on se retrouve tenpai sans avoir de yaku. Dans ce cas, il n'est plus possible de gagner qu'en piochant soi-même (avec le yaku *menzen tsumo*), ce qui limite grandement les chances. Si l'on est dans cette situation, le choix de déclarer riichi ou pas va dépendre de notre volonté à pousser la main sous sa forme actuelle. Si par exemple on estime avoir besoin de gagner cette donne à tout prix (par exemple pour rester dealer), ou bien que la valeur de la main est élevée grâce à un nombre important de dora, cela penchera plutôt en faveur d'une déclaration de riichi. Si par contre on peut se passer de cette main, soit qu'elle ait peu de valeur soit qu'on ait une avance confortable en termes de points, on a peut-être intérêt à attendre un peu, quitte à déclarer riichi un peu plus tard.

Se fermer des portes

Lorsqu'on déclare riichi, on ne peut plus modifier sa main. Cela veut dire que l'on sera obligé de se contenter de la valeur actuelle de la main, il sera impossible de l'améliorer. Si la main telle qu'elle est actuellement ne peut pas réalistement augmenter sa valeur ou la qualité de son attente, cela ira plutôt dans le sens d'une déclaration immédiate de riichi. Si en revanche on se trouve en position d'augmenter facilement et significativement la valeur ou la qualité de l'attente de la main, cela incitera plutôt à patienter un peu.

Prise de risque

C'est l'inconvénient principal du riichi : on se retrouve sans aucun moyen de défense contre les autres joueurs. On est obligé de rejeter toutes les tuiles que l'on pioche et qui ne nous font pas gagner, même si on est persuadé qu'elles permettront à un autre joueur de compléter sa main. Toute déclaration de riichi s'accompagne d'une prise de risque, mais elle peut être plus ou moins importante et plus ou moins compensée par le bénéfice prévisible. La première chose à prendre en considération c'est le risque posé par ses adversaires. Ont-ils déclaré riichi ? Ont-ils ouvert leur main ? Savez-vous où sont les dora (si elles ne sont ni dans votre main ni dans la défausse, elles sont peut-être dans la main des autres joueurs) ? Leur défausse indique-t-elle un yaku en particulier ? La deuxième chose qui va vous guider dans votre décision, c'est le bénéfice que vous pensez retirer de cette déclaration. Combien vous rapporte votre main avec et sans riichi (il se peut que la valeur soit identique, si par exemple vous passez de 4 à 5 han la main vaudra 8 000 dans la plupart des cas) ? Avez-vous besoin de ces points ou bien pourriez-vous vous contenter d'une plus petite victoire ?

Augmenter la valeur de la main

Le simple fait de déclarer riichi augmente la valeur de la main en lui ajoutant 1 han. Mais il y a d'autres mécanismes en jeu : ippatsu, ura-dora, et plus exceptionnellement le double riichi. On peut imaginer une main sans aucun han qui se transforme en haneman, par exemple avec double riichi (2 han), ippatsu (1 han), 3 ura (3 han). Il peut donc être tentant de déclarer riichi dans le but d'avoir ces quelques points en plus. Cependant, dans la pratique cela requiert beaucoup de chance et ce n'est donc pas quelque chose de fiable sur quoi baser sa décision. En revanche cela pourra en dernier ressort aider à faire pencher la balance dans des cas limites où l'on n'arrive pas à se décider. Dans ce cas on pourra regarder la qualité de l'attente (meilleure est l'attente, plus il y a de chances de faire ippatsu) ou le nombre de carrés déjà déclarés (s'il y a plus de kan-dora il y a également plus d'ura-dora). Enfin, il peut arriver qu'on ait absolument besoin d'un certain nombre de points, et que la main ne semble pas pouvoir atteindre ce but sans ces bonus dus à la chance. À ce moment-là, on peut tenter le tout pour le tout et déclarer riichi, en espérant que la chance soit de notre côté !

Information

Ce qui différencie le mahjong d'un jeu de pure chance, c'est le fait qu'on puisse baser ses décisions sur les diverses informations à notre disposition. L'information est donc la ressource la plus importante au mahjong après la chance (et la chance ne se contrôle pas). Le fait de déclarer riichi donne beaucoup d'informations aux autres joueurs. Tout d'abord, on les informe qu'on est tenpai, et qu'on représente donc un danger tangible et immédiat. Qui plus est, on les informe que l'on a une confiance suffisante en notre jeu pour avoir déclaré riichi, alors que cela représente comme on l'a vu un risque assez élevé. Déclarer riichi abaisse donc sensiblement nos chances d'obtenir la tuile gagnante de l'un des autres joueurs, pour parfois aller jusqu'à les réduire à zéro. En dehors de ça, c'est une information tellement évidente qu'elle peut retenir toute l'attention de certains joueurs, qui donneront par inadvertance la tuile gagnante à un adversaire resté damaten (tenpai sans déclarer riichi).

Pression

Déclarer riichi est aussi un moyen de mettre la pression sur ses adversaires. On a vu qu'il y avait beaucoup de bonnes raisons de ne pas déclarer riichi. Si l'on décide malgré tout de prendre ce risque, cela peut laisser penser à nos adversaires que le danger que l'on représente est réel. Il se peut très bien que la main soit mauvaise, mais les adversaires n'ont *a priori* pas de moyen de le savoir, et on peut en jouer pour bluffer. Il arrive que ces considérations effacent complètement tout ce qu'on a vu jusque là. On va parfois déclarer riichi alors qu'il n'y a rien à gagner et tout à perdre, pour bénéficier de l'effet psychologique. On arrive là à l'un des aspects les plus difficiles à évaluer. En effet, il va falloir juger le caractère de nos adversaires, et la perception qu'ils ont de notre jeu. Inutile d'utiliser ce genre de pression contre des adversaires débutants qui n'ont pas encore assimilé les notions et techniques de défenses, l'impact sera quasi-nul et il ne restera que le risque. Autre cas : si l'on abuse de ce stratagème, les autres joueurs vont peut-être finir par en déduire que nous déclarons riichi pour n'importe quelle main, et ils prendront moins au sérieux le risque que nous posons. Cette technique est aussi relativement inefficace contre un adversaire ayant un retard très important de points, qui va avoir tendance à prendre plus de risques dans le but de remonter. En bref, il va falloir essayer de se mettre à la place de ses adversaires, d'imaginer comment ils perçoivent leur situation dans la partie, de s'appuyer aussi sur leur défausse pour essayer de savoir s'ils ont une main intéressante qui pourrait les pousser à prendre des risques ou non... Et là, il va vous falloir beaucoup d'expérience pour maîtriser correctement cette composante psychologique !

Trouver l'équilibre

Au final, vous l'aurez compris, la décision de déclarer riichi peut être assez difficile à prendre. On a vu qu'il y avait beaucoup d'aspects à évaluer et à prendre en compte (et encore, nous nous sommes contentés de les présenter de manière superficielle). Au final, il va falloir trancher, et il est illusoire de croire que l'on peut prendre une décision éclairée en quelques secondes. Le processus est un peu similaire à la conduite automobile : on ne décide pas au dernier moment de tourner à droite, on évalue notre direction actuelle, l'itinéraire qu'il faudrait prendre, et cela nous permet de savoir quelques centaines de mètres avant qu'il va falloir tourner, et de rester attentifs aux embranchements. Si en revanche on se laisse surprendre on risque de réagir impulsivement et de causer un accident. Au mahjong aussi, le mieux à faire est de se poser toutes ces questions en amont, de sans cesse ré-évaluer la situation pendant que le jeu suit son cours, afin de savoir où l'on se trouve, et quelle direction on souhaite prendre. De cette façon, lorsqu'on atteint le tenpai, on sait déjà où on se trouve et le processus de décision est déjà largement entamé. C'est comme cela qu'on peut avancer sur la corde raide du mahjong, sans se laisser surprendre par les perturbations qui viennent nous déranger, et faire le bon choix au moment qui s'impose afin de ne pas se retrouver à terre !

J'aime [Partager](#) Soyez le premier de vos amis à indiquer que vous aimez ça.

Ce contenu a été publié dans **Théorie du mahjong** par **Simon**. Mettez-le en favori avec son **permalien** [<http://www.chuuren.fr/?p=811>] .