

Stratégie vs tactique

Publié le **1 juin 2015**



- Un manque d'anticipation peut vous mettre dans une situation inconfortable !

Aujourd'hui, je vais partir d'un exemple qui s'est présenté dimanche dernier pour tenter d'expliquer la différence entre la stratégie et la tactique, et surtout pourquoi les deux sont complémentaires.

Lors d'une partie jouée au jansō, deux joueurs, appelons les A et B, occupaient respectivement la troisième place avec une dizaine de milliers de points et la quatrième avec environ mille points. La partie se trouvait à la troisième donne du tour Sud, donc proche de la fin, et il y avait un écart significatif entre la troisième et la deuxième place. A avait réussi à être tenpai. Lorsque B a défaussé la tuile gagnante de A, A a déclaré la victoire.

Sachant que les règles pratiquées au jansō interrompent la partie en cas de faillite et que les joueurs ne payent que le montant qu'ils peuvent payer, ce geste était une erreur stratégique. En effet, par cette victoire, A a mis un terme à cette partie en mettant B en faillite mais n'en a retiré qu'un bénéfice de mille points, autant dire quelque chose d'assez négligeable. Il est tout à fait possible que s'il avait laissé passer cette occasion il aurait pu gagner sur un autre joueur, récoltant ainsi plus de points et surtout se donnant une chance de jouer une autre donne et de peut-être gagner plus gros.

Afin de se prémunir de ce type de situation il convient de mêler dans son jeu la stratégie et la tactique. Mais que sont exactement ces deux concepts ? La stratégie, c'est la vision globale, comment on gère une partie entière, et la tactique, c'est la vision locale, comment on joue une donne individuelle. La stratégie va donc prendre en compte le contexte de la main par rapport à la partie dans son ensemble afin de dégager des objectifs et de les classer par ordre de priorité. C'est ensuite la tactique qui va prendre le relais et tenter d'accomplir ces objectifs dans le contexte de la donne. Le début de la partie n'est pas très parlant car les objectifs sont toujours plus ou moins les mêmes (sauf dans le cas d'un tournoi où il faut également prendre en compte le contexte de la partie dans le tournoi), à savoir commencer à engranger des points sans prendre trop de risques. Mais plus la partie approche de la fin et plus les objectifs vont être différents selon la situation. Si par exemple un joueur est en tête avec une avance confortable, son objectif principal sera de terminer la donne rapidement afin de garder son avance, quelle que soit la valeur.

Si en revanche un joueur se trouve en dernière place à la dernière donne ses objectifs vont plutôt s'orienter vers des mains risquées mais pouvant rapporter gros, ou en tous cas lui permettant de progresser. Dans le cas qui nous intéresse aujourd'hui, les objectifs secondaires de A peuvent varier selon le contexte de la partie : il peut par

exemple vouloir limiter ses pertes en jouant défensivement ou au contraire tenter de remonter grâce à des mains à forte valeur, quitte à prendre des risques ; mais une chose est sûre, son objectif principal aurait du être de ne pas laisser la partie se terminer sur une petite victoire, qui n'a aucun sens étant donné qu'elle ne change fondamentalement pas grand-chose à la partie et supprime toute possibilité d'évolution (à moins qu'il n'y ait un contexte plus global comme par exemple une très forte avance dans le cadre d'un tournoi).

Le problème est que bien souvent, les joueurs manquant d'expérience sont tellement pris par le jeu qu'ils oublient de prendre du recul et d'évaluer correctement les conséquences de leurs actions, ce qui peut dans des cas comme celui-ci les desservir. Prenez donc toujours quelques instants au début de la partie pour évaluer votre situation et en déduire des objectifs, et essayez de les garder en tête pendant le jeu pour ne pas vous mettre dans une situation difficile. Votre score et votre placement, l'avancée de la partie, et les conséquences de ses résultats (partie amicale, tournoi à élimination directe ou à score cumulé, enjeu monétaire), sont autant d'éléments à prendre en compte afin de vous orienter dans vos choix : rapidité, sécurité, forte valeur... C'est en grande partie la capacité de prendre ce recul qui va rendre votre jeu plus mature, de la même façon qu'un adulte ne cède pas à toutes ses envies mais essaye d'avoir une vision à plus long terme !

J'aime Partager Soyez le premier de vos amis à indiquer que vous aimez ça.

Ce contenu a été publié dans **News** par **Simon**. Mettez-le en favori avec son **permalien** [<http://www.chuuren.fr/?p=490>] .