

TICHU



Chcieliśmy podziękować

panu Chuang, przewodnikowi po niemieckojęzycznym departamencie Nanjing, za wszystko co dla nas uczynił.





Polecamy tego wspaniałego przewodnika, ponieważ zna się na wszystkim: jest w stanie podać długość mostów, znaczenie Buddy, liczbę ciężarówek w prowincji. Jeżeli go poprosicie to poda także znaczenie mostów, ilość Buddów i długość ciężarówek. Opowie wam o posągu z 5 gęsiami, wzgórz i 38 wojowników, którzy są symbolem miasta. Możliwe, że na posągu znajdują się 3 gęsi, a wojowników jest 58, ale na wszelki wypadek przyjmijmy, że więcej jest wojowników niż gęsi. Zresztą szczerze mówiąc, posąg mógłby być symbolem Guanshou lub Wuhan. Jednak w Nanjing jest ponad 1000 świątyń Buddy, oczywiście więc jest, że obszar ten ma swoje symbole. Tak, pan Chunag jest wspaniałym przewodnikiem. Porzuca Nanjing w Jangcy i zabiera nas w nieznaną świat koncertów rockowych, zakładów psychiatrycznych oraz prywatnych spotkań z magami. Jednak o grze nie wypowiada się już z taką łatwością. Oczywiście zna ją, w końcu wie wszystko. Jednak o grze, w którą ludzie grają we wszystkich parkach i we wszystkich miejscach spotkań, nie mówi nic. Nie jest to poprawne politycznie. Odciąga nas z dala od grupek graczy, mówiąc, że zasad tej gry nie można wytłumaczyć. **Zasad Tichu nie można wytłumaczyć!**¹

Dwóch partnerów

z każdej z dwóch drużyn *Tichu* siada naprzeciwko siebie, a w trakcie rozgrywki stara się sobie pomóc w zagrywaniu kart i zdobywaniu punktów.

¹ Gdybyśmy w to uwierzyli, nie czytali byście właśnie zasad gry. Jednak udało nam się przekonać pana Chuang. Na zapleczu sklepu z pamiątkami, znajdującego się przy konfucjańskiej świątyni, zebrał graczy na partię Tichu. Na początku wolno nam było tylko patrzeć. Później zaczęliśmy grać, a chińscy eksperci dali nam dobre rady związaną z rozgrywką. Był to wspaniały sposób na wprowadzenie do gry. Podczas nauki zasad gry sugerujemy właśnie taką metodę.

Karty

są podzielone na cztery rodziny (jadeit  miecz  pagodę  oraz gwiazdę ), a w każdej z nich znajduje się trzynaście wartości, jak w zachodniej talii do brydża. Asy są najwyższą kartą w rodzinie, a 2 najniższą. 10 znajduje się pomiędzy 9 a waletem. W talii 56 kart znajdują się także 4 karty specjalne: smok, feniks, pies i Mah Jong.

Przed każdą rundą

zwycięzca poprzedniej rundy tasuje karty, podaje talię przeciwnikowi, który może ją przełożyć, a następnie kładzie talię na środku stołu. Chińscy gracze nie rozdają kart – dobierają je! Tak więc gracze w turach, zaczynając od „rozdającego”, dobierają po jednej karcie z góry talii, aż talia się wyczerpie, a każdy z grających będzie miał na ręce 14 kart.

Następnie gracze przekazują karty. Każdy z grających przekazuje każdemu z pozostałych graczy jedną zakrytą kartę. Tak więc każdy gracz otrzymuje 3 karty, ale nie może ich wziąć do ręki, dopóki sam nie przekaże wszystkich 3 kart.

Rozgrywka

rozpoczyna się od gracza, który posiada kartę Mah Jong.

Gracz ten może zagrać na stół jedną z **kombinacji**:



pojedyncza karta



para



grupa par (dowolna liczba par o sąsiednich wartościach)



trójka



full (trójka + para)



strit składający się minimum z pięciu kolejnych kart



Następny gracz² ma teraz wybór:

- może spasować albo
- może zagrać taką samą kombinację o wyższej wartości.

Pojedyncza karta może zostać przebita wyższą pojedynczą kartą, grupa dwóch par może być przebita tylko grupą dwóch silniejszych par, strit z ośmiu kart może zostać przeбитo tylko wyższym stritem złożonym z ośmiu kart, full może zostać przebity silniejszym fullem (mającym trójkę o wyższej wartości) itd.

Wyjątek: bomby (patrz niżej).

Kolejka przechodzi na gracza po prawej. Jeżeli gracz spasuje, będzie mógł zagrać kombinację podczas swojej kolejnej tury. Jeżeli podczas kolejki trzech grających pod rząd spasuje, gracz, który zagrał ostatnią (najwyższą) kombinację kart, bierze lewą (wszystkie zagrane karty, które leżą na stole) i rozpoczyna zagrywanie nowej kombinacji kart. Jeżeli graczowi nie zostały już na ręce żadne karty, zakończył on już swoją rozgrywkę w tej rundzie, a gracz po jego prawej stronie kontynuuje rundę.³

Bombami są
wszystkie cztery karty
tej samej wartości lub



strity składające się
z przynajmniej pięciu kart
z jednej rodziny (poker)



² Po jego prawej ręce! Chińczycy z Han, tak jak Szwajcarzy i Hopi grają w prawo, a nie w lewo.

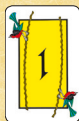
³ Jeżeli kolejny gracz także nie ma kart, przywilej rozpoczęcia kombinacji przechodzi dalej na prawo.

Bomby mogą zostać zagrane poza kolejnością w celu przebicia dowolnych kart. Bomby przebijają wszystko, zarówno pojedyncze karty, jak i kombinacje. Bomby mogą być zagrane przeciw bombom, a wyższe bomby przebijają bomby niższe. Liczba kart w bombie wyznacza jej wartość (bomby ze strita przebijają bomby złożone z czterech kart). Gracz, jeżeli chce, może zdecydować się rozpocząć nową kombinację, zagrywając bombę.

Karty specjalne

Mah Jong, interesująca karta o nieciekawej reputacji.

- Jej właściciel rozpoczyna grę (jednak nie musi zagrywać Mah Jong).
- Mah Jong ma wartość 1 i w związku z tym jest kartą o najniższej wartości. Gracz może zagrać ją jako „1” w stricie (np. 1,2,3,4,5).
- Kiedy właściciel Mah Jonga zagra tę kartę, otrzymuje darmowe żądanie, co oznacza, że może on zażądać zagrania karty o określonej wartości (np. 8 lub asa, ale nie karty specjalnej). Kolejny gracz, który posiada taką kartę i może ją zagrać w kombinacji zgodnej z zasadami, musi to zrobić (w takim wypadku może także zagrać bombę!). Jeżeli gracz nie posiada wymaganej karty, albo nie może jej zagrać w kombinacji zgodnej z zasadami gry, w takiej sytuacji może zagrać dowolną dozwoloną kombinację albo spasować. Żądanie pozostaje w grze, dopóki nie zostanie spełnione przez jednego z grających.



Wierny **pies** nie ma żadnej wartości i nie może być zagrany w żadnej kombinacji. Jednak jeżeli gracz zdobędzie lewy i zagra psa, jego partner natychmiast zdobywa prawo do rozpoczęcia nowej kombinacji (gracz w ten sposób oddaje partnerowi prawo zagrywania kart).

- Jeżeli jego partner nie ma już żadnych kart na ręce, prawo rozpoczęcia kombinacji przechodzi na gracza siedzącego po prawej stronie partnera.



Smok jest najwyższą pojedynczą kartą i jest wart **25 punktów** podczas podliczania punktów za rundę. Smok przebija każdą pojedynczą kartę, nawet asa i asa 1/2 (w sytuacji, kiedy po asie zostanie zagrany feniks). Smoka pokonuje tylko bomba.



Smok:

- nie może być zagrany jako część strita;
- może sprawić, że gracz wygra lewę, ale wtedy gracz musi **oddać** zdobytą lewę, włączając w to smoka wartego 25 punktów, jednemu z graczy z przeciwnej drużyny.

Pomocny **feniks** jest bezsprzecznie najsilniejszą kartą w Tichu. Jednak podczas podliczania punktów za rundę jest on wart **-25 punktów**.

Feniks może:

- być zagrany jako pojedyncza karta. Jeżeli zostanie zagrany jako pojedyncza karta, jego wartość jest o 1/2 wyższa od poprzedniej zagranej karty. Na przykład, jeżeli obecnie najwyższą zagrana kartą jest 8, feniks ma wartość 8 1/2 i może zostać przebity 9 lub wyższą kartą. Feniks może przebić asa, ale nie może przebić smoka. Jeżeli zostanie zagrany jako pierwsza pojedyncza karta, ma wartość równą 1 1/2;
- być zagrany jako Joker (zastępując kartę z przedziału od 2 do asa) w dowolnej kombinacji (ale nie **może zostać wykorzystany jako bomba**).



Runda kończy się

natychmiast, kiedy tylko jeden gracz będzie miał na ręce karty.

Podczas podliczania punktów

gracz, któremu zostały na ręce karty:

- oddaje przeciwnej drużynie karty, które pozostały mu na ręce oraz
- oddaje zdobyte przez siebie lewy zwycięzcy rundy (graczowi, który pierwszy pozbył się wszystkich kart).

Następnie należy podliczyć punkty:



Piątki są warte 5 punktów
każda.



Każda dziesiątka
warta jest 10 punktów.



Każdy król wart jest 10
punktów.



Smok jest wart 25 punktów.



Feniks jest wart -25 punktów

Jeżeli gracze z jednej drużyny zdobędą **podwójne zwycięstwo** (jako pierwsi obaj pozbędą się kart, które mają na ręce) natychmiast otrzymują **200 punktów**, jednocześnie kończąc rundę! Runda ta nie jest już kontynuowana ani nie są w niej podliczane punkty.

Deklarowanie

Przed zagranie swojej pierwszej karty w rundzie każdy gracz może zadeklarować „**małe Tichu**”. Jeżeli gracz zadeklaruje małe Tichu i wygra rundę (jako pierwszy pozbędzie się kart), jego drużyna zdobywa dodatkowe 100 punktów. Jednak jeżeli gracz nie wygra rundy, jego drużyna traci 100 punktów.

Uwaga:

- Małe Tichu jest osobistym wyborem. Gracz nie może dyskutować z partnerem przed zadeklarowaniem ani nie wygrywa rundy, jeżeli jego partner zakończy rundę. Oczywiście w trakcie gry partner może mu pomagać, ale osoba, która zadeklarowała małe Tichu, musi wygrać rundę, w przeciwnym wypadku traci punkty.
- 100 dodatkowych punktów za małe Tichu jest dodatkiem podczas podliczania punktów, należy je dodać do wyniku uzyskanego przez drużynę, poza tym punkty te nie mają żadnego wpływu na grę.
- Gracz może zadeklarować małe Tichu w dowolnej chwili przed zagranie swojej pierwszej karty, nawet podczas tury innego gracza. Gracz może zadeklarować małe Tichu nawet przed przekazaniem kart na początku rundy, dając w ten sposób swojemu partnerowi znak, aby ten przekazał mu najsilniejszą kartę, jaką posiada.

Skoro można zadeklarować małe Tichu, czym jest duże Tichu? Przed dobraniem na rękę dziewiątej karty⁴ bardzo odważny lub bardzo zdesperowany gracz może zadeklarować „**duże Tichu**”... o wartości 200 dodatkowych punktów.

Ostatecznym celem gry

jest zdobycie 1000 punktów. Jeżeli obie drużyny osiągną ten cel w tej samej rundzie, wygrywa drużyna mająca więcej punktów.

Wskazówki taktyczne

Radzimy zapytać o nie chińskiego kierowcę waszego autobusu. Jeżeli macie problem ze znalezieniem osoby, która mogłaby pomóc, możecie wypróbować nasze „nijakie” wskazówki. Niektóre z nich zostały nam przekazane przez naszego chińskiego nauczyciela, ale musicie pamiętać, że w stosunku do rad udzielonych przez chińskiego kierowcę autobusu będą się miały tak jak psia karma do wspańskiej kuchni z Nanjing⁵.

Dobrzy gracze Tichu:

- Starają się najpierw zagrać swoje niskie karty jako pojedyncze karty albo pary, zachowując w ten sposób swoje asy, smoki i bomby na później. Gracz, który po silnym zagranu ma na swojej ręce pojedynczą 4, albo nie rozumie gry, albo był ofiarą bomby!
- Bez wahania starają się wspierać partnera, który zadeklarował małe bądź duże Tichu: gracz posiadający Mah Jong powinien starać się unikać zatrzymywania kart, które partner może wykorzystać do przygotowania bomby; stara się także nie zbierać lew, w których prowadzi partner, chyba że ten prowadzi bardzo niską wartośćią.
- Starają się atakować, sprawiając, że małe i duże Tichu zadeklarowane przez przeciwników się nie powiedzie, nawet jeżeli oznacza to oddanie w tym celu wartościowych lew.
- Zawsze uważnie śledzą wynik rozgrywki, tak więc jeżeli wynik będzie wynosił 630:970, gracz z przegrywającej drużyny będzie chciał zadeklarować duże Tichu.

⁴ Porównaj z chińskim specjalnym sposobem „rozdawania” kart.

⁵ Np. specjalna zupa z morskiego ogórka.

FAQ (Najczęściej zadawane pytania) i odpowiedzi można znaleźć w sieci pod adresem:

<http://www.fatamorgana.ch/tichu/>

Dla osób, które nie znają chińskiego, przedstawiamy w skrócie najważniejsze zagadnienia:

- Nie, bomby pokonują wszystkie kombinacje kart, ale nie zapewniają automatycznie prawa do rozpoczęcia nowej kombinacji. Osobiste prawo do zagrywania kombinacji jest dla chińczyków świętością.
- Nie, pies także nie. Nie jest to zwykła karta. Przekazuje on partnerowi prawo do rozpoczęcia kombinacji. Jeżeli pies zostanie zagrany, zmiana jest natychmiastowa – nie ma czasu na bomby!
- Tak, to prawda. Możesz zbombardować własną kombinację, jeżeli masz taką potrzebę lub uważasz, że nie masz innego wyjścia.
- Tak, oczywiście, kiedy trzeci gracz zdobywa lewy, zagrywając ostatnią swoją kartę, to także się liczy. Jeżeli lewy zostaną zdobyte przy pomocy smoka, należy przed końcem rundy oddać je graczowi z przeciwnej drużyny.
- Nie, te karty nie należą do niego – smok nie oddaje zbombardowanej lewy.
- Wiem, co myślisz i masz rację⁶ – gracje w Monachium rozdają karty, ponieważ ich dobieranie po kilku drinkach zajmuje im zbyt wiele czasu!
- Jeżeli gracz nie spełnił prośby gracza Mah Jong, drużyna przeciwna zdobywa 200 punktów w efekcie podwójnego zwycięstwa. Punkty za wszystkie zadeklarowane Tichu są dodawane lub odejmowane.



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:

G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 3, www.g3poland.com



www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 1. Rok 2014.

Wersja 1.0



© 1998 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich

⁶ Cytat z Honolulu