TICHU

Nankingi ticsu (2 pár, páronként 2 játékos)
A négy játékos két párt alkot. A partnerek egymással szemben ülnek, és segítik egymást a játékban, illetve a pontszerzésben.

A kártyák

A ticsupakliban négy szín van: jáde, kard, pagoda és csillag. Minden színben 13 kártya van, lényegében ugyanazok,

mint egy pakli francia kártyában. A legmagasabb lap az ász, a legalacsonyabb a kettes. A tízes helye a kilences és a bubi (jumbó, alsó) között van. A pakli azonban nem 52, hanem 56 lapból áll, van benne négy különleges lap: sárkány, főnix, kutya és veréb.

Előkészületek

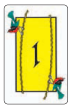
Az előző leosztás győztese megkeveri a paklit, elemeli és kiteszi az asztal közepére (a kinaiak ugyanis nem osztják a lapokat, hanem ki-ki elveszi a magáét), majd elveszi a legfölső lapot. Után sorban elvesznek egy-egy kártyát a többiek is, és ez addig tart, amíg minden játékos fel nem húz a kezébe 14 lapot.

Importálja: Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu

Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

Ekkor jön el a **csere** ideje. Minden játékos kiválasztja három lapját, és képpel lefelé átad egyet mindhárom játékostársának. Így minden játékos megszabadulhat három rossznak vélt kártyájától, de cserében kap három másikat... Természetesen mindenkinek előbb át kell adnia a három lapot, és csak utána nézheti meg a neki átadott másik három kártyát.

A játék menete



A játékot az a játékos kezdi, akinek a kezében ott van a **veréb,** ő **hív** először.

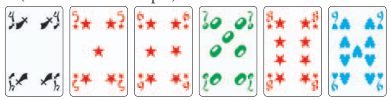
A játékos, akinek a játék során hívnia kell, kártyát vagy kártyákat rakhat le a kezéből az asztal közepére, az alanti **kártyakombináció**k közül választva egyet:

magányos kártya

egy pár (két ugyanolyan értékű kártya)

egy terc

egy full (Full House: terc és pár)



sor (legalább 5, értékben egymást követő kártya)

értékben egymást követő két vagy több pár

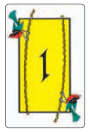
A következő játékosnak két lehetősége van:

- **passzol**, vagy
- **kijátszik egy ugyanilyen, de értékeseb kombinációt**

Így például, ha az előző játékos egy magányos kártyát hívott, erre csak egyetlen, de értékesebb lap rakható rá. Két egymást követő párra csak két másik egymást követő, értékesebb pár rakható, 8 lapból álló sorra csak egy értékesebb, de szintúgy 8 lapból álló sor, fullra csak másik, értékesebb full (a fullok értéket a tercek határozzák meg). Ez alól csak a bombák jelentenek kivételt *(lásd később).*
Ezután a következő (jobb oldali) játékoson a sor, és így tovább. A játékos, aki passzolt, utóbb újra sorra kerülhet, és játszhat ki lapot/lapokat. Ha azonban egymás után hárman passzolnak, az **ütés** azé a játékosé, aki az utolsó (és egyben legértékesebb) kombinációt lerakta. Ráadásul övé a hívás joga; ha már nincs a kezében kártya, akkor a hívás joga jobb oldali szomszédjáé.

A különleges lapok

A **veréb (madzsong)** érdekes, habár változó megítélésű lap.



- Azé az első hívás joga, akinél a veréb van (de nem szükséges a verébbel kezdenie a játékot).
- A veréb értéke 1, ilyesformán ez a legalacsonyabb értékű kártya a pakliban, a kettesek is ütik. Lehet sor része is (1, 2, 3, 4, 5, stb.).
- Amikor egy játékos kijátssza a verebet, kérthet egy bizonyos értékű lapot a többiektől (például nyolcast vagy ászt, de különleges kártyát nem kérhet). Ezután az első játékosnak, aki rendelkezik ilyen lappal, és azt a szabályok szerint ki is tudja játszani, ki kell játszania a kért kártyát (még akkor is, ha az egy bombának a része). Az a játékos, akinek nincs a kért kártyából, vagy bár van, de azt nem játszhatja ki, a rendes szabály szerint játszhat ki lapot vagy lapokat, illetve passzolhat. A kérés mindaddig érvényben marad, amíg valaki eleget nem tesz neki.

A hűséges **kutyá**val nem lehet ütést nyerni. Ezt a lapot csak hívásként lehet kijátszani, és kijátszásával a játékos átadja a hívás jogát partnerének, aki bármilyen kártyakombinációval hívhat.

- Amennyiben a partner már bejefezte a játékot, jobb oldali szomszédjáé a hívás joga; ha már ő is, a hívás joga visszatér a kutyát kijátszóhoz.

Az örökkön-változó **főnix** az egyik legerősebb lap, viszont -25 pontot ér.
A főnix kijátszható:

- Bármilyen kártyakombinációban (kivéve a magányos kártyát) **dzsóker**ként, ekkor értéke 2-estől ászig változhat. Bombában nem lehet főnix.
- Magányis kártyaként, ilyenkor féllel ér többet az előtte kijátszott lapnál. Így például a nyolcasra kijátszott főnix nyolc és felet ér. Tízesre, bubira, dámára, királyra és ászra is kijátszható, de de sárkányra nem. A verébre vagy a hívásként kijátszott főnix értéke másfél.

A nemes **sárkány** a legértékesebb magányos kártya, és 25 pontot ér. Megüti a magányos kártyaként kijátszott ászt, de még az "ász és félt" (főnix az ászon) is. A sárkány csak bombával üthető meg.
Azonban:

- A sárkány nem lehet sor része.
- A nemeslelkű sárkány, ha megnyeri az ütést, az egész ütést (benne 25 pontot érő önmagával) átadatja az ütés nyertesével egy ellenfélnek; hogy melyiknek, azt az ütést megnyerő játékos dönti el. A hívás joga ettől még az ütést megnyerő játékosnál marad.

Bomba

A bomba kétféle lehet:
vagy **legalább öt kártya alkotta egyszínű sor** (sorbomba)

vagy **négy azonos értékű lap** (pókerbomba)

Bombát bármikor ki lehet játszani, nem csupán akkor, amikor a játékoson a sor. A bombák **mindent felülütnek**, a magányos lapot éppúgy, mint a többi kártyakombinációt. Azonban még egy bomba is megüthető egy erősebb bombával. A bombák erősségét elsősorban a hosszuk (az őket alkotó lapok darabszáma), és csak azután a lapok értéke határozza meg; ilyesformán a "sorbomba" szükségszerűen erősebb a "pókerbombánál".

A leosztás vége

A leosztás addig tart, amíg legalább két olyan játékos van, akinek még van kártya a kezében.

Értékelés

A leosztás akkor ér véget, amikor már csak egy játékosnak van lapja.

- Ő átadja a kezéből a kártyákat ellenfeleinek.
- Ütéseit pedig a leosztás győztesének (annak, akinek először fogytak el a kezéből a kártyák) adja át.

Ezután következik a pontok összeszámolása. Ennek során:

minden ötös 5 pontot ér

minden tízes 10 pontot ér

minden király 10 pontot ér

a sárkány 25 pontot ér

a főnix -25 pontot ér

A játékban összesen 100 pont gyűjthető, amelyek megoszlanak a két pár között (pl. 30:70, 55:45, -25:125, stb.).
Amennyiben egy pár **kettős győzelmet** (avagy duplajátékot) arat, vagyis a pár tagjai fejezik be elsőként, illetve másodikként a játékot, kerül sor a pontok kiszámolására, viszont a pár kap 200 pontot.

Ja, igen, Ticsu!
Egyfajta "kontra". Bármelyik játékos, **aki még nem játszott ki lapot,** mondhat (kis) *ticsu*t. Ezután, ha elsőként fejezi be a játékot, partnerével kap 100 pontot; ha azonban nem ő fejezi be elsőként a játékot, veszítenek 100 pontot.

Fontos:
A ticsu mindig a játékos személyes döntése. Nem beszélhető meg előre a partnerrel, és nem elég a teljesítéséhez az, ha a partner befejezi a játékot. A ticsuzónak *(Nem tetszik? Na és az, hogy ticsumondó?)* saját magának kell kikaparni a gesztenyéjét.

- A sikeres ticsuért plusz 100 pont jár, vagyis a ticsutól függetlenül végre kell hajtani az értékelést, és az ekkor szerezett pontjaikon felül kapnak a pár tagjai 100 pontot.
- Ticsut mondani azelőtt kell, hogy a játékos kijátszané első kártyáját - de jóval azelőtt is lehet. Például még a kártyák cseréje előtt, ezzel arra biztatva a partnert, hogy adja át a legjobb lapját. Persze, ha van kis ticsu, akkor **nagy ticsu**nak is kell lennie. A különösen vakmerő (vagy éppen reményvesztett) játékos nagy ticsut mondhat, legfeljebb addig, **amíg fel nem veszi kilencedik lapját.** A nagy ticsu értéke a kicsi kétszere: 200 pont.

A játék vége

A játékot az a pár nyeri, amelyik előbb ér el 1000 pontot. Ha ez mindkét párnak ugyanabban a körben sikerül, az a pár nyer, amelyiknek több pontja van.

Taktikai tanácsok

Taktikai tanácsokért legjobb egy kínai buszsofőrhöz fordulni. Amennyiben azonban erre nincs lehetőség, szívesen megosztjuk silány játéktapasztalatunk tanulságait, habár kínai mesterünk bölcsességével összevetve ez olyan, mint a koszos kutyakeksz a legfinomabb nankingi íryencfalatokhoz mérve.[6]

A jó ticsujátékos:

- Elsőként vesztes lapjaitól (kisértékű magányos kártyáktól és párosoktól) igyekszik megszabadulni, miközben takaréskoskodik ászaival, a sárkánnyal és a bombákkal. Az, aki nagyszerű menetelés végén ott ül egyetlen négyessel a kezében, vagy szerencsétlen bombakárosult, vagy olyan, akinek még nem igazán sikerült felfognia a játékot.
- Fenntartás nélkül támogatja partnere ticsuját. Ha verebet játszik ki, nem kér olyan lapot, amellyel tönkreteszi partnere bombáját; még kevésbé veszi el partnere ütéseit (ami persze szabályos, ám goromba dolog - no jó, esetleg alacsony értékeknél még megtehető).
- Igyekszik megakadályozni az ellenfél ticsuját azzal, hogy ha a ticsuzó *(vagy ticsumondó?)* előtt ül, jócskán megdrágítja számára az ülés elnyerését.
- Észben tartja az állást. Ha az állás például 630:970, a nagy ticsu jelentheti az utolsó szalmaszálat.

Gyakran Feltett kérdések
A kérdések és a válaszok megtalálhatók itt: www.fatamorgana.ch/tichu/
Azok számára, akik nem beszélnek folyékonyan kínaiul, néhány a legfontosabbak közül:

- Nem, a hívás előtt nem lehet bombázni. A hívás a kínaiak számára szent.
- Nem, a kutya sem bombázható le. A hívás joga a kilőtt nyílvessző sebességével kerül át egyik játékostól a másikhoz. Mire a többiek észlelik a kutyát, már meg is történt a hívás átadása. Nincs idő holmi bombákra.
- Hát persze, a játékos, ha úri tetszése úgy tartja, a saját ütését is lebombázhatja. És bármilyen kártyakombináció lebombázható.
- Természetesen, amikor a harmadikként kimenő játékos visz el ütést utolsó lapjával, az ütést megkapja, az számít a pontozásnál. Ha sárkánnyal üt, előbb még át kell adnia a sárkányos ütést. *(Sárkánnyal, csak harmadikként? Szégyen!)*
- Csak a sárkányal elvitt ütést kell átadni, a lebombázott ütést, amiben ott van a sárkány, nem.
- Tudom, mire gondolsz, és igazad van,[6] a müncheinek osztják, és nem elveszik a kártyákat, mert a másik módszer szerintük túl sok időt vesz igénybe.

- A nemeslelkű sárkány, ha megnyeri az ütést, az egész ütést (benne 25 pontot érő önmagával) átadatja az ütés nyertesével egy ellenfélnek; hogy melyiknek, azt az ütést megnyerő játékos dönti el. A hívás joga ettől még az ütést megnyerő játékosnál marad.

Bomba

A bomba kétféle lehet:

vagy **legalább öt kártya alkotta egyszínű sor** (sorbomba)

vagy **négy azonos értékű lap** (pókerbomba)

Bombát bármikor ki lehet játszani, nem csupán akkor, amikor a játékoson a sor. A bombák **mindent felülütnek**, a magányos lapot éppúgy, mint a többi kártyakombinációt. Azonban még egy bomba is megüthető egy erősebb bombával. A bombák erősségét elsősorban a hosszuk (az őket alkotó lapok darabszáma), és csak azután a lapok értéke határozza meg; ilyesformán a "sorbomba" szükségszerűen erősebb a "pókerbombánál".

A leosztás vége

A leosztás addig tart, amíg legalább két olyan játékos van, akinek még van kártya a kezében.

Értékelés

A leosztás akkor ér véget, amikor már csak egy játékosnak van lapja.

- Ő átadja a kezéből a kártyákat ellenfeleinek.
- Ütéseit pedig a leosztás győztesének (annak, akinek először fogytak el a kezéből a kártyák) adja át.

Ezután következik a pontok összeszámolása. Ennek során:

minden ötös 5 pontot ér

minden tízes 10 pontot ér

minden király 10 pontot ér

a sárkány 25 pontot ér

a főnix -25 pontot ér

A játékban összesen 100 pont gyűjthető, amelyek megoszlanak a két pár között (pl. 30:70, 55:45, -25:125, stb.).

Amennyiben egy pár **kettős győzelmet** (avagy duplajátékot) arat, vagyis a pár tagjai fejezik be elsőként, illetve másodikként a játékot, kerül sor a pontok kiszámolására, viszont a pár kap 200 pontot.

Ja, igen, Ticsu!

Egyfajta "kontra". Bármelyik játékos, **aki még nem játszott ki lapot,** mondhat (kis) *ticsu*t. Ezután, ha elsőként fejezi be a játékot, partnerével kap 100 pontot; ha azonban nem ő fejezi be elsőként a játékot, veszítenek 100 pontot.

Fontos:

A ticsu mindig a játékos személyes döntése. Nem beszélhető meg előre a partnerrel, és nem elég a teljesítéséhez az, ha a partner befejezi a játékot. A ticsuzónak *(Nem tetszik? Na és az, hogy ticsumondó?)* saját magának kell kikaparni a gesztenyéjét.

- A sikeres ticsuért plusz 100 pont jár, vagyis a ticsutól függetlenül végre kell hajtani az értékelést, és az ekkor szerezett pontjaikon felül kapnak a pár tagjai 100 pontot.
- Ticsut mondani azelőtt kell, hogy a játékos kijátszané első kártyáját - de jóval azelőtt is lehet. Például még a kártyák cseréje előtt, ezzel arra biztatva a partnert, hogy adja át a legjobb lapját.

  Persze, ha van kis ticsu, akkor **nagy ticsu**nak is kell lennie. A különösen vakmerő (vagy éppen reményvesztett) játékos nagy ticsut mondhat, legfeljebb addig, **amíg fel nem veszi kilencedik lapját.** A nagy ticsu értéke a kicsi kétszere: 200 pont.

A játék vége

A játékot az a pár nyeri, amelyik előbb ér el 1000 pontot. Ha ez mindkét párnak ugyanabban a körben sikerül, az a pár nyer, amelyiknek több pontja van.

Taktikai tanácsok

Taktikai tanácsokért legjobb egy kínai buszsofőrhöz fordulni. Amennyiben azonban erre nincs lehetőség, szívesen megosztjuk silány játéktapasztalatunk tanulságait, habár kínai mesterünk bölcsességével összevetve ez olyan, mint a koszos kutyakeksz a legfinomabb nankingi ínyencfalatokhoz mérve.[6]

A jó ticsujátékos:

- Elsőként vesztes lapjaitól (kisértékű magányos kártyáktól és párokról) igyekszik megszabadulni, miközben takaréskoskodik ászaival, a sárkánnyal és a bombákkal. Az, aki nagyszerű menetelés végén ott ül egyetlen négyessel a kezében, vagy szerencsétlen bombakárosult, vagy olyan, akinek még nem igazán sikerült felfognia a játékot.
- Fenntartás nélkül támogatja partnere ticsuját. Ha verebet játszik ki, nem kér olyan lapot, amellyel tönkreteszi partnere bombáját; még kevésbé veszi el partnere ütéseit (ami persze szabályos, ám goromba dolog - no jó, esetleg alacsony értékeknél még megtehető).
- Igyekszik megakadályozni az ellenfél ticsuját azzal, hogy ha a ticsuzó *(vagy ticsumondó?)* előtt ül, jócskán megdrágítja számára az ülés elnyerését.
- Észben tartja az állást. Ha az állás például 630:970, a nagy ticsu jelentheti az utolsó szalmaszálat.

Gyakran Feltett kérdések

A kérdések és a válaszok megtalálhatók itt: www.fatamorgana.ch/tichu/

Azok számára, akik nem beszélnek folyékonyan kínaiul, néhány a legfontosabbak közül:

- Nem, a hívás előtt nem lehet bombázni. A hívás a kínaiak számára szent.
- Nem, a kutya sem bombázható le. A hívás joga a kilőtt nyílvessző sebességével kerül át egyik játékostól a másikhoz. Mire a többiek észlelik a kutyát, már meg is történt a hívás átadása. Nincs idő holmi bombákra.
- Hát persze, a játékos, ha úri tetszése úgy tartja, a saját ütését is lebombázhatja. És bármilyen kártyakombináció lebombázható.
- Természetesen, amikor a harmadikként kimenő játékos visz el ütést utolsó lapjával, az ütést megkapja, az számít a pontozásnál. Ha sárkánnyal üt, előbb még át kell adnia a sárkányos ütést. *(Sárkánnyal, csak harmadikként? Szégyen!)*
- Csak a sárkányal elvitt ütést kell átadni, a lebombázott ütést, amiben ott van a sárkány, nem.
- Tudom, mire gondolsz, és igazad van,[6] a müncheinek osztják, és nem elveszik a kártyákat, mert a másik módszer szerintük túl sok időt vesz igénybe.

TICHU

Nankingi ticsu (2 pár, páronként 2 játékos)

A négy játékos két párt alkot. A partnerek egymással szemben ülnek, és segítik egymást a játékban, illetve a pontszerzésben.

A kártyák

A ticsupakliban négy szín van: jáde, kard, pagoda és csillag. Minden színben 13 kártya van, lényegében ugyanazok,

mint egy pakli francia kártyában. A legmagasabb lap az ász, a legalacsonyabb a kettes. A tízes helye a kilences és a bubi (jumbó, alsó) között van. A pakli azonban nem 52, hanem 56 lapból áll, van benne négy különleges lap: sárkány, főnix, kutya és veréb.

Előkészületek

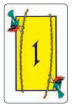
Az előző leosztás győztese megkeveri a paklit, elemeli és kiteszi az asztal közepére (a kinaiak ugyanis nem osztják a lapokat, hanem ki-ki elveszi a magáét), majd elveszi a legfölső lapot. Után sorban elvesznek egy-egy kártyát a többiek is, és ez addig tart, amíg minden játékos fel nem húz a kezébe 14 lapot.

Importálja: Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu

Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

Ekkor jön el a **csere** ideje. Minden játékos kiválasztja három lapját, és képpel lefelé átad egyet mindhárom játékostársának. Így minden játékos megszabadulhat három rossznak vélt kártyájától, de cserében kap három másikat... Természetesen mindenkinek előbb át kell adnia a három lapot, és csak utána nézheti meg a neki átadott másik három kártyát.

A játék menete



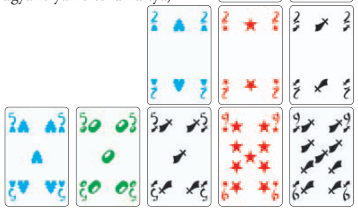
A játékot az a játékos kezdi, akinek a kezében ott van a **veréb,** ő **hív** először.

A játékos, akinek a játék során hívnia kell, kártyát vagy kártyákat rakhat le a kezéből az asztal közepére, az alanti **kártyakombináció**k közül választva egyet:

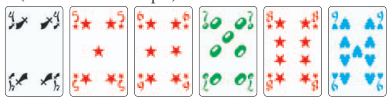
magányos kártya

egy pár (két ugyanolyan értékű kártya)

egy terc



egy full (Full House: terc és pár)



sor (legalább 5, értékben egymást követő kártya)

értékben egymást követő két vagy több pár

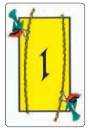
A következő játékosnak két lehetősége van:

- **passzol**, vagy
- **kijátszik egy ugyanilyen, de értékeseb kombinációt**

Így például, ha az előző játékos egy magányos kártyát hívott, erre csak egyetlen, de értékesebb lap rakható rá. Két egymást követő párra csak két másik egymást követő, értékesebb pár rakható, 8 lapból álló sorra csak egy értékesebb, de szintúgy 8 lapból álló sor, fullra csak másik, értékesebb full (a fullok értéket a tercek határozzák meg). Ez alól csak a bombák jelentenek kivételt *(lásd később)*.

Ezután a következő (jobb oldali) játékoson a sor, és így tovább. A játékos, aki passzolt, utóbb újra sorra kerülhet, és játszhat ki lapot/lapokat. Ha azonban egymás után hárman passzolnak, az **ütés** azé a játékosé, aki az utolsó (és egyben legértékesebb) kombinációt lerakta. Ráadásul övé a hívás joga; ha már nincs a kezében kártya, akkor a hívás joga jobb oldali szomszédjáé.

A különleges lapok



A **veréb (madzsong)** érdekes, habár változó megítélésű lap.

- Azé az első hívás joga, akinél a veréb van (de nem szükséges a verébbel kezdenie a játékot).
- A veréb értéke 1, ilyesformán ez a legalacsonyabb értékű kártya a pakliban, a kettesek is ütik. Lehet sor része is (1, 2, 3, 4, 5, stb.).
- Amikor egy játékos kijátssza a verebet, kérthet egy bizonyos értékű lapot a többiektől (például nyolcast vagy ászt, de különleges kártyát nem kérhet). Ezután az első játékosnak, aki rendelkezik ilyen lappal, és azt a szabályok szerint ki is tudja játszani, ki kell játszania a kért kártyát (még akkor is, ha az egy bombának a része). Az a játékos, akinek nincs a kért kártyából, vagy bár van, de azt nem játszhatja ki, a rendes szabály szerint játszhat ki lapot vagy lapokat, illetve passzolhat. A kérés mindaddig érvényben marad, amíg valaki eleget nem tesz neki.

A hűséges **kutyá**val nem lehet ütést nyerni. Ezt a lapot csak híváskénti lehet kijátszani, és kijátszásával a játékos átadja a hívás jogát partnerének, aki bármilyen kártyakombinációval hívhat.

- Amennyiben a partner már bejefezte a játékot, jobb oldali szomszédjáé a hívás joga; ha már ő is, a hívás joga visszatér a kutyát kijátszóhoz.

Az örökkön-változó **főnix** az egyik legerősebb lap, viszont -25 pontot ér.

A főnix kijátszható:

- Bármilyen kártyakombinációban (kivéve a magányos kártyát) **dzsóker**ként, ekkor értéke 2-estől ászig változhat. Bombában nem lehet főnix.
- Magányis kártyaként, ilyenkor féllel ér többet az előtte kijátszott lapnál. Így például a nyolcasra kijátszott főnix nyolc és felet ér. Tízesre, bubira, dámára, királyra és ászra is kijátszható, de de sárkányra nem. A verébre vagy a híváskénti kijátszott főnix értéke másfél.

A nemes **sárkány** a legértékesebb magányos kártya, és 25 pontot ér. Megüti a magányos kártyaként kijátszott ászt, de még az "ász és félt" (főnix az ászon) is. A sárkány csak bombával üthető meg.

Azonban:

- A sárkány nem lehet sor része.