

# Tichu Spielregeln

## Vor Spielbeginn

Die Partner der jeweiligen Tichu-teams sitzen sich in der Spielrunde jeweils gegenüber. Mischt der Gewinner der letzten Runde den Stapel, lässt abheben und verteilt die ersten 8 Karten. Nach den ersten 8 Karten haben alle Spieler einen Moment zum Entscheiden ob sie ein Grosses Tichu ansagen wollen. Danach werden die restlichen Karten verteilt. Sobald die Karten alle verteilt sind werden die Karten geschupft. Jeder gibt jedem verdeckt eine Karte aus der eigenen Hand (insgesamt drei Karten pro Spieler) und erhält entsprechend eine Karte von den anderen Spielern (insgesamt drei Karten pro Spieler). Die neuen Karten darf man erst aufnehmen sobald die eigenen drei Karten vergeben sind.

## Das Spiel

Das Spiel beginnt mit dem Besitzer des Mah-Jong (die Karte mit dem 1). Der Ausspielende darf eine der folgenden Kartenkombinationen in der Tischmitte ablegen [Beispiele]:

- Eine Einzelkarte [4]
- Ein Paar [8,8]
- Eine Folge von Paaren aufeinanderfolgender Werte [B,B,D,D]
- Ein Drilling [2,2,2]
- Ein Fullhouse (Drilling + Paar) [5,5,5,9,9]
- Eine Reihe aus mindestens fünf aufeinanderfolgenden Karten (darf die Karte Mah-Jong enthalten) [4,5,6,7,8]

Der folgende Spieler (rechts) hat nun die Wahl:

- Passen
- Eine gleiche Kombination höheren Werts zu spielen

Eine Einzelkarte kann also nur durch eine höhere Einzelkarte geschlagen werden, eine Folge von zwei Paaren nur durch eine Folge zweier höherer Paare, eine Reihe von acht Karten nur durch eine höhere Reihe von genau acht Karten, ein Fullhouse nur durch ein höheres Fullhouse (beim Fullhouse ist der Wert des Trippels massgebend). Ausnahme: Bomben (siehe weiter unten).

Weiter dreht sich das Spiel rechtsrum. Wer gepasst hat, darf ohne weiteres wieder ins Spiel eingreifen sobald man an der Reihe ist. Sobald aber alle drei Mitspieler in Folge passen, nimmt derjenige, der die letzte (höchste) Kartenkombination gespielt hat, den Stich an sich und spielt neu aus. – Hat der Glückliche keine Karten mehr in der Hand und sein Spiel somit beendet, geht das Ausspielrecht an den Nachbarn zu seiner Rechten über.

### *Spezialkarten:*

**Mah-Jong:** Die erste Karte entsprechend die 1

- Sein Besitzer eröffnet das Spiel. Wobei die Karte nicht als erstes ausgespielt werden muss
- Die Karte hat den Wert 1 und somit die tiefste Karte im Spiel. Sie darf entsprechend als Einzel Karte oder in einer Reihe verwendet werden
- Sobald die Karte ausgespielt wird darf man sich einen bestimmten Kartenwert wünschen (z.B: eine 8 oder As), jedoch keine Spezialkarten (Hund, Drachen, Phönix). Der nächste Spieler, der eine Karte des gewünschten Werts besitzt und diese im Rahmen der Spielregeln spielen darf, muss sie spielen (unter Umständen auch als Bombe oder Kartenkombination). Wer den gewünschten Kartenwert nicht hat oder nicht spielen kann, darf irgendeine passende Karte spielen oder passen. Der Wunsch erlischt sobald die Runde zu Ende ist (bis jemand den Stich macht).

**Hund:** Die Karte hat überhaupt keinen Wert

- Er kann nur bei eigenem Ausspielen einzeln vorgespielt werden
- Übergibt das Ausspielrecht unmittelbar an den Partner. (Hat der Partner das Spiel bereits beendet, «erbt» der Spieler zu seiner Rechten)

Phönix: Die Wandlungsfähige Karte mit Wert -25 Punkten

- Darf als Joker Karte eingesetzt werden ( von beliebigem Wert zwischen 2 und As) und in jede Kartenkombination eingebaut werden (ausser Bombe)
- Einzelkarte gespielt werden. Dabei liegt der Wert  $\frac{1}{2}$  über der zuletzt gespielten Karte. [liegt eine 8 wird dann eine  $8\frac{1}{2}$  ]. Als Einzelkarte kann der Phönix ein As schlagen aber keine Spezialkarte also kein Drachen.

Drachen: Die höchste Einzelkarte und zählt 25 Punkte. Kann nur von einer Bombe geschlagen werden

- Kann nicht in Reihen eingebaut werden
- Wenn der Drach den Stich gewinnt muss man den gesamten Stich verschenken an einen Spieler des gegnerischen Teams

*Bomben:*

- Reihen von mindestens fünf aufeinanderfolgenden Karten der gleichen Familien
- Alle vier Karten gleichen Werts

Bomben dürfen auch ausserhalb der Spielreihenfolge ins Spiel geworfen werden, um irgendwelche Karten zu schlagen. Und sie schlagen **alles**! Auch Bomben selber. Die höhere Bombe schlägt die tiefere, wobei vorab die Anzahl der Bombenkarten deren Wert bestimmt (Reihenbomben schlagen also Vierblätter).

## Spielrunde enden

Sofort, wenn nur noch ein einziger Spieler Karten in den Händen hält. Sieger ist der Spieler welcher als Erster die Karten abgelegt hat. Der letzter Spieler muss die restliche Handkarten and die Gegenpartei schenken und die gesammelten Stiche an den Sieger der Runde

*Wertung:*

- |                                      |                         |
|--------------------------------------|-------------------------|
| - Die Könige und Zehner je 10 Punkte | - Der Phönix -25 Punkte |
| - Die Fünfer je 5 Punkte             | - Der Rest 0 Punkte     |
| - Der Drachen 25 Punkte              |                         |

Das ganze Blatt zählt demnach 100 Punkte, welche die beiden Teams unter sich aufteilen. Geling den beiden Spielern eines Teams allerdings ein Doppelsieg (beenden sie die Runde als Erster und Zweiter), so ist die Zählung geschenkt: die beiden schreiben ihrem Konto 200 Punkte gut.

*Tichu:*

Jeder Spieler darf ein «Tichu» ansagen. Dadurch gibt dieser Spieler bekannt dass er Sieger wird (als erstes alle Karten loswird). Wenn dieser Spieler dies schafft, gewinnt das Team 100 Extrapunkte ansonsten -100 Punkte. Das Tichu muss vor dem Ausspielen der ersten Karte gesagt werden. Alternativ kann man ein Tichu vor dem Erhalt der 9. Karte ankündigen, dass nennt man ein «Grosses Tichu» (entsprechend nennt man das andere manchmal «kleines Tichu»). Ein grosses Tichu zählt 200 Extrapunkte.

- Ein Tichu ist persönlich. Wenn der Partner als erstes gewinnt zählt dies als Verlust!
- Die Tichu Punkte werden zusätzlich zu den Punkten aus den Stichen gezählt.
- Ein Tichu darf auch schon lange vor dem Ausspielen der ersten eigenen Karte gerufen werden (z.B. vor dem Schupfen damit der Partner etwas entsprechendes schupfen kann).
- Da ein (kleines) Tichu erst mit dem ausspielen der ersten Karte angekündigt werden muss, kann dies auch sehr spät im Spiel passieren z.B. wenn man lange gepasst hat.

# Tichu Zusatzinformationen

## Die Karten

Mit ihren vier Familien Jade, Schwert, Pagode und Stern zu je dreizehn Werten entsprechen den westlichen Pokerkarten. Das As ist die höchste Karte einer jeden Familie, die Zwei die tiefste. Die Zehner sind zwischen Neun und Bube einzuordnen. Vier Spezialkarten ergänzen das Blatt auf 56 Karten: Der Drache, der Phönix, der Hund und der Hanfsperling (Mah Jong)/ die 1.

## Hausregeln

- Mah-Jong darf beim Ausspielen eine Karte wünschen. Falls der Wunsch nicht erfüllt werden kann in der ersten Runde, überträgt sich der Wunsch nicht mehr in weitere Runden. Bsp. wird eine 4 gewünscht. Der nächste Spieler kann den Wunsch nicht erfüllen und legt eine 5 ist der Wunsch erloschen da keine 4 mehr in dieser Runde gelegt werden kann.
- Bomben sind von Mah-Jong Wünschen ausgenommen. Bsp: wird eine 4 gewünscht. Der nächste Spieler legt eine 5 ist der Wunsch erloschen. Wenn ein anderer Spieler eine 4er Bombe legen könnte, muss dieser Spieler dies nicht mehr tun.

## Taktische Hinweise

- Versuchen in erster Linie, ihre Fehlkarten (tiefe Einzelkarten und Pärchen) los zu werden und gehen mit ihren Assen, Drachen und Bomben sparsam um. Wer nach einem glanzvollen Powerplay auf einer einzelnen Vier sitzenbleibt, ist entweder ein armes Bombenopfer oder hat das Spiel noch nicht ganz im Griff.
- Unterstütze ein «Tichu» des Partner vorbehaltlos. Als Mah-Jong Spieler verlangen sie keine Karten, die dem Partner eine Bombe auseinanderzupfen könnte; noch weniger stechen sie seine Stiche ab (dies ist zwar erlaubt, gilt aber als unfein – es sei denn, es handle sich um sehr tiefe Werte).
- Versuche umgekehrt ein gegnerisches «Tichu» durch konsequentes Spiel gegen den Tichoren (oder Tichufanten?) zu Fall zu bringen, indem ihn sein Vorspieler die Stiche nun sehr teuer überlässt.
- Habe ein Auge auf den Gesamtspielstand und die Zeit. Gegen das Ende kann man bei einem niedrigen Punktestand auch mal ein Risiko eingehen.

## Häufige Fragen

- Das Ausspielrecht und der Hund können nicht gebombt werden. ("Ausspielrecht" meint den Moment des Ausspiels zu einem Stich, wenn noch keine Kartenkombination auf dem Tisch liegt. Wenn hingegen ein Stich gebombt wird, gewinnt ihn die Bomberin und spielt auch zum nächsten Stich aus. Da wird kein "Ausspielrecht" gebombt sondern ein Stich.).
- Einen gebombten Stich verschenkt der Drache nicht.
- selbstverständlich wird der Stich, den der Dritte mit seiner letzten Karte errungen hat, noch aufgenommen und gezählt. Und wenn's der Drache war, verschenkt er diesen Stich noch vor Spielende.
- Eine Bombe kann jederzeit - auch ausserhalb der Spielreihenfolge - ins Spiel geworfen werden, um irgendwelche Kartenkombinationen zu schlagen. Faustregel: wo das Spielrecht/Passen die Runde macht, ist Bombenzeit. Insbesondere kann auch eine eigene Kartenkombination gebombt werden. Nachdem 3 Spieler in Folge gepasst haben, können alle Spieler noch bomben, bevor der Stich wirklich beendet ist.
- Ein Mah-Jong-Wunsch muss erst wenn ein Spieler an der Reihe ist erfüllt werden. D.h. es ist erlaubt, zu bomben, bevor man an der Reihe ist (und den Wunsch erfüllen müsste). Ferner darf ich, falls eine Karte aus meiner Bombe gewünscht ist, warten bis ich an der Reihe bin und hoffen, dass der Wunsch bis dahin erfüllt ist. Bei gleichzeitigem Ausspielen, ergibt sich meistens eine vernünftige Regelung ganz natürlich. Tichu soll kein Reaktionsspiel sein. D.h. mit möglichst schnellem Spiel kann man nichts erreichen. Im Zweifelsfall: kommen Bomben vor normalen Kartenkombinationen und gleichzeitige Bomben in Spielreihenfolge gelegt werden. ABER:

Es ist nicht erlaubt abzuwarten, was gespielt wird, und aufgrund dieser Information zu entscheiden, dass man doch vorher hätte bomben wollen. Wenn also jemand nach 5 Sekunden Bedenkzeit einen Drachen spielt, kann nicht nachträglich "gleichzeitig, bzw. vor dem Drachen" gebombt werden. Wer länger überlegen will darf dies ankündigen, dann sind die andern Spieler gehalten, das Spiel anzuhalten, bis die Überlegungen abgeschlossen sind.

- Ein Phönix an einer zweideutigen Positione (A,A,Phönix,9,9) muss der Ausspielende festlegen welchen Wert der Phönix annimmt
- Eine Bombe ist immer eine Bombe z.B. auch bei einer Strassenbombe kann diese NICHT als einfache Strasse ausgespielt werden.
- Währenddem Schupfen darf kein Tichu angesagt werden. Dadurch würden gewisse Spieler einen Vorteil gegenüber anderen Spielern erlangen. Entweder sagt ein Tichu vor dem Schupfen an oder danach. Ausnahme ist wenn die Spieler ihre geschupfte Karten noch nicht angeschaut haben und dadurch die andern Spieler die Karten noch zurücknehmen können.
- Erlaubte Informationen sind alle Ereignisse im Spiel. (Punktestand, Tichuansagen, Schupfung, Wunsch, was schon gespielt wurde, ob mein Partner bei Einzelkarten gepasst hat etc.). Unerlaubt ist alles andere. (irgendwelche (absichtliche oder unabsichtliche) Zeichen, Aussagen, Tempo, Gefühlsregungen etc.)



#### Punkte:

Letzter: Handkarten->Gegner  
Stiche->Erster.  
10 & König = 10 Punkte,  
5 = 5 Punkte.  
Doppelsieg: 200 Punkte.

Tichu: +/-100 Punkte,  
grosses Tichu: +/-200

#### Bomben:

Ohne Phönix.  
Auch ausserhalb Reihenfolge.  
Schlagen Einzelkarten,  
normale Kombinationen  
oder tiefere Bomben (weniger  
oder tiefere Karten.)



**Phönix:** -25 Punkte  
Joker in Kombination.  
einzeln: vorherige Karte +½.  
(auch A½, nicht über Drache.  
Ausgespielt 1½.)



**Drache:** +25 Punkte  
Höchste Einzelkarte.  
(Nur Einzelkarte.)  
Drachenstich an  
Gegner verschenken.



**Mah Jong:**  
Besitzer beginnt.  
1 (einzeln oder in Kombination)  
Beim Ausspielen: Wunsch.



**Hund:**  
Nur als Ausspiel.  
Ausspielrecht an Partner.  
(Ausspielender hat keine  
Karten mehr: Ausspielrecht  
nach rechts weiter.)