

Gyakran Feltett kérdések

A kérdések és a válaszok megtalálhatók itt: www.fatamorgana.ch/tichu/
Azok számára, akik nem beszélnek folyékonyan kínaiul, néhány a legfontosab-
bak 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 nyílvesztő 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 sárkánnyal elvitt ütést kell átadni, a lebombázott ütést, amiben ott van a sárkány, nem.
- Tudom, mire gondolsz, és igazad van,⁶ a müncheniek osztják, és nem elveszik a kártyákat, mert a másik módszer szerintük túl sok időt vesz igénybe.

© 1989 Fata Morgana Spiele, 3008 Bern, Switzerland

© 1998 ABACUSSPIELE Verlags KG 63303 Dreieich, Germany. All rights reserved.

Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)



6 Idézet Honolulu-ból.

TICHU



Köszönetet mondunk turistakalauzunknak, Csang úrnak, a nankingi németnyelvű részleg munkatársának. Mindenkinék csak ajánlani tudjuk. Mindent tud a tartományról. A hidak hosszát, a Buddhák jelentőségét, a teherautók mennyiségét. Vagy, ha erre vagyunk kíváncsiak, a hidak jelentőségét, a Buddhák mennyiségét és a teherautók hosszát. A város jelképeit: az emlékművet az öt kecskével, valamint a 38 ellenálló dombját. Vagy talán három kecske és 58 harcos? Bárhogyan is, a lényeg az, hogy több a harcos, mint a kecske. És őszintén szólva, hasonló emlékműveket találni Kantonban vagy Vuhanban is. De Nankingban áll egy 100 Buddhás templom, és bizonyos, hogy ennek közelében van egy emlékmű.

Csang úr kítőnő turistakalauz. "A Jangcéba a turista-Nankinggal!" - kiáltotta, és ismeretlen vidékekre vitt minket: rockkoncertekre, pszichiátriai klinikákra és egy varázsló magánaudenciájára. A játékhoz azonban egész más volt a hozzáállása. Természetesen ismerte a játékot. Elvégre mindent tud. Mégis, úgy tűnt, helyteleníti azt a furcsa kártyajátékot, amelyet a parkokban és a tereken mindenféle játszottak az emberek. Mindig elcsalt minket valamivel a kártyások csoportjaitól. Mert ezt a játékot nem szabad elmagyarázni.

A ticsut nem szabad elmagyarázni.¹

1 Ha ezt el is hittük volna, úgy nem csomagoltunk volna szabályt a játékhoz. Ám sikerült meggyőznünk Csang urat. Összehozott számunkra egy játékot egy konfucianus templom szuvenírboltjának raktárhelyiségében. Először csak figyelhetjük a játékot. Azután már játszhattunk is vele, és a tapasztalt kínai játékosok elláttak minket tanácsaikkal. Ami azt illeti, ez a legjobb módja a játék megismerésének: mindenkinék szívből ajánljuk ezt a kítőnő módszert.

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 legjobban 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 ínycsalatokhoz mérve.⁵

A jó ticsujátékos:

- Elsőként vesztes lapjaitól (kisértékű magányos kártyáktól és pároktól) igyekszik megszabadulni, miközben takaréskoskodik ászaival, a sárkánnyal és a bombákkal. Az, aki egyszerű 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.

5 Mint amilyen például a megkerülhetetlen tengeruborka-leves.

Amennyiben egy pár **kettős győzelmet** (avagy duplajátékot) arat, vagyis a pár tagjai fejezik be elsőként, illetve másodikként a játékot, nem 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) *ticsut*. 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 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 szerzett 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 ticsunak** is kell lennie. A különösen vakmerő (vagy éppen reményvesztett) játékos nagy ticsut mondhat, legfeljebb addig, **amíg fel nem veszi kilencedik lapját**.⁴ A nagy ticsu értéke a kicsi kétszerese: 200 pont.

⁴ A kínai kártyaosztásnál ugyanis, emlékszünk, a játékosok maguk veszik el, egyesével, kártyáikat.

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:  jåde,  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, fönix, kutya és veréb.

Előkészületek

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

Ekkor jön el a **csere** ideje. Minden játékos kiválasztja három lapját, és képpel lefelé átad egyet mindhárom játékosársának. 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 alatti **kártyakombinációk** közül választva egyet:

magányos kártya



egy pár (két ugyanolyan értékű kártya)



egy terc



egy full (Full House: terc és pár)



Értékelés

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

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

Ezután következik a pontok összszámolása. Ennek során:



minden ötös 5 pontot ér



minden tízes 10 pontot ér



minden király 10 pontot ér



a sárkány 25 pontot ér



a fönix -25 pontot ér

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

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.



sor (legalább 5, értékben egymást követő kártya)



értékben egymást követő két vagy több pár

A következő játékosnak² két lehetősége van:

- **passzol**, vagy
- **kijátszik egy ugyanilyen, de értékesebb 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 szintűgy 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. Rádásul övé a hívás joga; ha már nincs a kezében kártya, akkor a hívás joga jobb oldali szomszédjájé.³

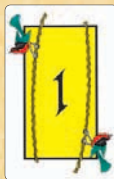
² Vagyis jobb oldali szomszédjának. A kínaiak, akárcsak a svájciak vagy a hopi indiánok, az óramutató járásával ellentétesen, *jobbfelé* játszanak.

³ Ha neki sincs már a kezében kártya, az ő jobb oldali szomszédja hív.

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, kérhet 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 befejezte 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.
- Magányos kártyaként, ilyenkor féllal ér többet azelőtte kijátszott lapnál. Így például a nyolcasra kijátszott főnix nyolc és felet ér. Tízésre, bubira, dámára, királyra és ászra is kijátszható, 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 (binnen 25 pontot érő önmagával) átadhatja az ütés nyertesével egy ellenfélnek; hogy melyiknek, azt az ütést megnyerő játékos dönti el. A hívás joga ettől még az ütést megnyerő játékosnál marad.

