

TICHU



Wir verdanken





alles Herrn Chuang. Reiseführer, deutschsprachige Abteilung in Nanjing. Sehr empfehlenswert. Er weiß alles. Länge von Brücken, Bedeutung von Buddhas, Zahl der Lastwagen in der Provinz. Auf Wunsch auch Bedeutung der Brücken, Zahl der Buddhas und Länge der Lastwagen. Irgendein Denkmal mit fünf Ziegen und ein Hügel der 38 Widerstandskämpfer sind die Wahrzeichen der Stadt. Vielleicht auch nur drei Ziegen und 58 Kämpfer, auf jeden Fall aber wesentlich mehr Kämpfer als Ziegen. Und ehrlich gesagt: Das mit den Wahrzeichen könnte auch Guanshou oder Wuhan betreffen. Dann aber stünde in Nanjing ein 1000-Buddha-Tempel; ganz sicher hat die Gegend ein Wahrzeichen. Ja, Herr Chuang ist ein hervorragender Reiseführer. Er wirft sein Nanjing in den Yangtse und führt uns in ein unbekanntes Land: Rockkonzert, Psychiatrische Klinik und Privataudienz bei einem Zauberer. Nur mit den Spielen rückt er nicht so recht raus. Natürlich kennt er sie. Er weiß ja alles. Doch das seltsame Kartenspiel, das die Männer überall in den Parks und auf den Plätzen spielen, scheint verpönt. Er lockt uns immer wieder weg von den Mensentrauben. Das Spiel sei nicht zu erklären. Tichu ist nicht zu erklären.¹

Tichu ist ein Partnerspiel

für 4 SpielerInnen. Die zwei Partner der beiden Tichu Teams sitzen sich in der Spielrunde jeweils gegenüber und bemühen sich, einander zu Ausspielgelegenheiten und Punkten zu verhelfen.

¹ Wenn wir das geglaubt hätten, läge dem Spiel keine Regel bei. Wir stimmten Herrn Chuang doch noch um. Im Hinterzimmer des Souvenirladens beim Konfuzius-Tempel trommelte er eine Spielrunde zusammen. Erst durften wir nur zuschauen. Dann spielten wir, und die chinesischen Experten gaben uns gute Ratschläge - übrigens ein prima Einstieg ins Spiel. Wir empfehlen euch diese Lernmethode wärmstens.

Die Karten

mit ihren vier Familien  Jade  Schwert  Pagode  Stern zu je dreizehn Werten entsprechen den westlichen Bridgekarten. 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).

Vor Spielbeginn

mischt der Gewinner der letzten Runde den Stapel, lässt abheben und legt ihn in die Tischmitte. Chinesen verteilen die Karten nicht, sie nehmen sie! Der Geber nimmt gleich selbst die oberste Karte. Nun nehmen alle reihum einzelne Karten auf, bis der Stapel aufgebraucht ist und alle einen Fächer von vierzehn Karten in der Hand halten. Jetzt wird geschupft: Jeder gibt jedem verdeckt eine Karte aus seinem Blatt, gibt also drei Karten weg und erhält dafür drei Unbekannte. Natürlich darf man die neuen Karten erst aufnehmen, wenn man die eigenen drei Karten vergeben hat.

Das Spiel

beginnt mit dem Besitzer des Mah Jong.

Der Ausspielende darf eine der folgenden **Kartenkombinationen** in der Tischmitte ablegen:



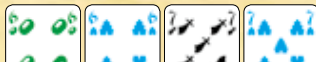
eine **Einzelkarte**



ein **Paar**



eine **Folge von Paaren**
aufeinanderfolgender Werte



ein **Drilling**



ein **Fullhouse**
(Drilling+Paar)



eine **Reihe** aus
mindestens fünf
aufeinanderfolgenden
Karten bestehend



Der folgende Spieler ² hat nun die Wahl

- zu passen oder
- 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 Drillings maßgebend). **Ausnahme:** Bomben (siehe weiter unten). Weiter dreht sich das Spiel rechtsrum. Wer gepasst hat, darf ohne weiteres wieder ins Spiel eingreifen. Sobald aber drei Spieler 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. ³

Bomben sind

Vierlinge, alle vier
Karten gleichen Werts, oder



Reihen von
mindestens fünf
aufeinanderfolgenden
Karten **der gleichen Familie**.



² Zu seiner Rechten. Die Han-Chinesen spielen wie die Schweizer und die Hopi rechtsrum.

³ Hat auch dieser keine Karten mehr, wandert es weiter nach rechts.

Bomben dürfen auch außerhalb der Spielreihenfolge ins Spiel geworfen werden, um irgendwelche Karten zu schlagen. Und sie schlagen alles, sei's eine Einzelkarte oder eine Kartenkombination. Die höhere Bombe schlägt die tiefere, wobei vorab die Anzahl der Bombenkarten deren Wert bestimmt (Reihenbomben schlagen also Vierlinge). Nachdem drei Spieler in Folge gepasst haben, können alle Spieler noch bomben, bevor der Stich wirklich beendet ist. Wer unbedingt möchte, darf auch eine Bombe anspielen.

Von den Spezialkarten

kommt zuerst der **Mah Jong**, eine interessante Karte zweifelhaften Rufs, zum Zuge:

- Sein Besitzer eröffnet das Spiel (er muss den Mah Jong aber nicht ausspielen).
- Der Mah Jong hat den Wert 1 und ist somit die tiefste Karte des Spiels. Er darf als Einer in geeignete Reihen eingliedert werden (z.B. 1, 2, 3, 4, 5).
- Sobald der Spieler den Mah Jong spielt, hat er einen Wunsch frei, d.h. er darf sich einen bestimmten Kartenwert wünschen (z.B. eine 8 oder ein As, keine Spezialkarte). 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!). Wer den gewünschten Kartenwert nicht hat oder nicht spielen kann, darf irgendeine passende Karte spielen oder passen. Der Wunsch bleibt solange bestehen, bis ihn jemand erfüllt.



Der treue **Hund** hat überhaupt keinen Stichwert. Er kann nur bei eigenem Ausspiel als Einzelkarte angespielt werden und

- übergibt das Ausspielrecht an den Partner. (Hat der Partner das Spiel bereits beendet, „erbt“ der Spieler zu dessen Rechten.)



Der **Drache** ist die höchste Einzelkarte und zählt in der Abrechnung 25 Punkte. Er schlägt - wenn Einzelkarten angespielt wurden - auch ein As oder ein As $\frac{1}{2}$ (Phönix auf As) und wird seinerseits nur durch eine Bombe geschlagen. Allerdings



- kann er nicht in Reihen eingebaut werden.
- verschenkt der edle Drache den von ihm eroberten Stich - mitsamt seinen eigenen 25 Punkten - an einen ihm genehmen Spieler des gegnerischen Teams.

Der wandlungsfähige **Phönix** ist die wohl stärkste Tichu-Karte. Dafür zählt er in der Abrechnung auch -25 Punkte. Er darf als



- Einzelkarte gespielt werden. Dabei liegt sein Wert $\frac{1}{2}$ über der zuletzt gespielten Karte. (Liegt eine Acht oben, so wird der Phönix zur „8 $\frac{1}{2}$ “ und kann durch Karten von Wert 9 oder höher geschlagen werden. Der Phönix vermag wohl ein As, nicht aber den Drachen zu schlagen.) Angespielt hat der Phönix den Wert $1\frac{1}{2}$.
- wunderbarer Joker (von beliebigem Wert zwischen 2 und As) in jede Kartenkombination eingebaut werden (allerdings entsteht durch ihn keine Bombe).

Die Spielrunde endet

sofort, wenn nur noch ein einziger Spieler Karten in den Händen hält.

Zur Wertung

übergibt vorerst das Schlusslicht der Spielrunde

- seine restlichen Handkarten an die Gegenpartei.
- seine gesammelten Stiche an den Sieger der Runde (...der seine Karten als Erster loswurde).

Nun zählen



die Fünfer je 5 Punkte



die Zehner je 10 Punkte



die Könige je 10 Punkte



der Drache 25 Punkte



der Phönix -25 Punkte.

Das ganze Blatt zählt demnach 100 Punkte, welche die beiden Teams unter sich aufteilen. Gelingt 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.

Ach ja - Tichu!

ist eine Art „Re!“ oder „Contra!“. Bis zum Ausspiel seiner ersten Karte hat jeder Spieler das Recht, ein **kleines tichu** anzumelden. Wenn er darauf die Spielrunde gewinnt (als erster beendet), werden seinem Team 100 Extrapunkte gutgeschrieben, andernfalls 100 Punkte abgezogen.

Zur Beachtung:

- Ein Tichu ist persönlich gemeint. Es darf weder mit dem Partner vorher abgesprochen werden, noch hilft ein Sieg des Partners. Der Tichant (schön nicht? Oder Tichurent ?) muss die Kastanien schon selbst aus dem Feuer holen.
- Die 100 Tichu Punkte werden zusätzlich zur normalen Wertung des Spiels gutgeschrieben/abgezogen und beeinflussen diese nicht.
- Ein „Tichu!“ darf auch schon lange vor dem Ausspiel der ersten eigenen Karte gerufen werden. Ein Ruf vor dem Schupfen kann von Nutzen sein: eine Aufforderung an den Partner, er solle seine beste Karte rüberschieben. Wo sich das kleine tichu tummelt, kann das große TICHU nicht weit sein. Vor der Aufnahme ihrer neunten Karte⁴ dürfen besonders verwegene oder verzweifelte Spieler ein **großes TICHU** anmelden... im Wert von 200 Extrapunkten.

⁴ vgl. die chinesischen Eigenheiten bei der Kartenverteilung.

Das eigentliche Spielziel

sind 1000 Punkte. Erreichen beide Teams in der gleichen Runde das Spielziel, so gewinnt, wer insgesamt mehr Punkte erzielt hat.

Für taktische Hinweise

wenden Sie sich am besten an einen chinesischen Buschauffeur. Falls ein solcher gerade nicht greifbar ist, geben wir gerne einige Hinweise aus unserer armseligen Spielpraxis, die sich allerdings neben der spielerischen Weisheit unserer chinesischen Lehrmeister ausnimmt wie ein schmutziger Hundekuchen neben den höchsten Gaumenfreuden Nanjings.⁵

Gute Tichu Spieler

- 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.
- unterstützen ein „Tichu“ des Partners vorbehaltlos. Als Mah Jong Spieler verlangen sie keine Karte, die dem Partner eine Bombe auseinanderrufen 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).
- versuchen umgekehrt ein gegnerisches „Tichu“ durch konsequentes Spiel gegen den Tichoren (oder Tichufanten?) zu Fall zu bringen, indem ihm sein Vorspieler die Stiche nur sehr teuer überlässt.
- haben ein Auge auf den Gesamtspielstand. Bei einem Score von 630 : 970 z.B. empfiehlt sich dringend ein großes TICHU.

⁵ z.B. dieser unvermeidlichen Seegurkensuppe.

Häufige Fragen

und ihre Antworten findet ihr im Internet unter der Rubrik „Chinesische Buschaffeure im Prüfstand“ auf der Fata Morgana Homepage <http://www.fatamorgana.ch/tichu/>

Für Leute, die des Chinesischen nicht mächtig sind, das Wichtigste in Kürze:

- Nein. - Bomben schlagen alle Kartenkombinationen, aber nicht das Ausspielrecht. Das persönliche Ausspielrecht ist Chinesen heilig.
- Nein, auch den Hund nicht. - Der ist keine hundsgemeine Karte, sondern ein pfeilschneller Überbringer des Ausspielrechts an einen Freund. Zeigt sich der Hund, ist der Wechsel schon vollzogen. Keine Zeit für Bomben.
- Ja, da geht's - den eigenen Stich dürfen Sie bomben, wenn Sie dazu das dringende Bedürfnis verspüren. Faustregel: wo das Spielrecht/Passen die Runde macht, ist Bombenzeit.
- Ja - 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.
- Nein, der gehört ihm ja gar nicht - einen gebombten Stich verschenkt der Drache nicht.
- Ich weiß, was Sie denken, und Sie haben recht ⁶ - die Münchner verteilen die Karten, weil das abwechselnde Nehmen nach der zweiten Maß zu lange dauert.
- Hat ein Spieler fälschlicherweise den Kartenwunsch des Mah Jong Spielers nicht erfüllt, so werden dem Gegner 200 Punkte für einen Doppelsieg gutgeschrieben. Eventuell angesagte Tichus werden addiert bzw. abgezogen.

© 1989 Fata Morgana Spiele, 3008 Bern, Schweiz.

© 1998 **ABACUSSPIELE**, 63303 Dreieich, Deutschland.

Alle Rechte vorbehalten.



⁶ Zitat aus Honolulu