

TICHU



Ringraziamenti

Desideriamo innanzi tutto ringraziare il sig. Chuang guida turistica del dipartimento linguistico tedesco in Nanjing. È una guida fortemente consigliata poiché conosce moltissime cose: la lunghezza dei ponti, il significato della parola Buddha, il numero dei camion di provincia oppure il significato dei ponti, il numero dei Buddha e la lunghezza dei camion. Il sig. Chuang è in grado di parlarvi della statua con 5 capre su una collina e 38 guerrieri simbolo della città; forse la statua avrà 3 capre e 58 guerrieri ma in ogni caso ci sono comunque più guerrieri che capre. In tutta onestà la statua potrebbe anche essere il simbolo di Guanschou o Wuhan ma in Nanjing ci sono più di 1000 templi buddisti; indubbiamente questa regione ha i suoi simboli. Sì, il sig. Chuang è un guida turistica meravigliosa. Chuang ci ha condotto all'interno di un mondo di concerti rock, cliniche psichiatriche e incontri privati con stregoni, ma non parla con facilità del gioco. Naturalmente egli lo conosce poiché conosce tutto. Di questo gioco che le persone giocano nei parchi e in ogni luogo d'incontro, egli non dirà niente. Non è politically correct. Il sig. Chuang ci ha allontanato dai gruppi che lo giocavano affermando che questo gioco non può essere spiegato. Tichu non può essere spiegato!¹

I due compagni

I membri delle due squadre si siedono uno di fronte all'altro al tavolo e durante la partita si aiutano a vicenda giocando carte e conquistando punti.

¹ Se ci avessimo creduto veramente non ci sarebbero state le regole per giocare. Riuscimmo allora a portare il sig. Chuang sul retro di un negozio di souvenir vicino ad un tempio di Confucio dove radunò alcuni giocatori per una partita a Tichu. All'inizio ci venne permesso soltanto di guardare ma alla fine riuscimmo a giocare e gli esperti cinesi ci diedero alcuni ottimi consigli per giocare. Questa fu un'ottima introduzione al gioco e per imparare a giocare raccomandiamo caldamente questo metodo.

Le carte

Le carte sono divise in quattro famiglie  giada  spada  pagoda  stella
ciascuna delle quali con 13 valori come un mazzo occidentale di bridge. L'asso é la carta piú alta e il 2 é la piú bassa. Il 10 é tra il 9 e il fante. Infine ci sono quattro carte speciali che si aggiungono alle altre per formare un mazzo di 56 carte: il dragone, la fenice, il cane e il Mah Jong.

Inizio del round

All'inizio di ciascun round, il vincitore di quello precedente mischia il mazzo, lo offre ad uno degli avversari che se vuole può tagliarlo e successivamente lo piazza al centro del tavolo. I giocatori cinesi non danno le carte – prendono le carte! I giocatori quindi, iniziando dal mazziere, pescano a turno la carta in cima al mazzo fino a che quest'ultimo non si esaurisce e ciascun giocatore ha in mano 14 carte. A questo punto i giocatori passano le carte. Ogni giocatore dà agli altri tre una singola carta a faccia in giù dalla sua mano. Ogni giocatore riceve così 3 carte ma non può prenderle in mano fintanto che non ha dato a sua volta tre carte passandole agli altri giocatori.

Svolgimento della partita

Inizia il giocatore che ha in mano il Mah Jong.

Egli può iniziare giocando sul tavolo una delle seguenti

combinazioni di carte:

una **carta singola**



una **coppia**



un **gruppo di coppie**
con valori vicini



un **tris**



un **full** (tris + coppia)



una **scala** lunga
minimo 5 carte



Il **giocatore successivo**² ha due opzioni:

- passare oppure
- giocare la stessa combinazione ma di valore maggiore.

Una carta singola può essere battuta soltanto da una carta singola di valore maggiore, due coppie possono essere battute soltanto da due coppie di valore maggiore, una scala di otto carte può essere battuta soltanto da una scala di otto carte di valore maggiore, un full può essere battuto soltanto da un full di valore maggiore (il valore del tris), e così di seguito. **Eccezione:** Bombe (vedere più avanti). La partita prosegue con il giocatore di destra. Se un giocatore passa, può rigiocare soltanto quando è nuovamente il suo turno. Quando in un turno passano tre giocatori, il giocatore che ha giocato l'ultima combinazione (quella più alta), si aggiudica la mano (tutte le carte giocate) e inizia un nuovo round aprendo con una nuova combinazione. Se il giocatore non ha più carte in mano il round per lui finisce e si prosegue con il giocatore alla sua destra.³

Le Bombe

quattro carte dello stesso valore (poker), oppure



Le bombe sono delle **scale** composte da almeno cinque carte



tutte appartenenti alla **stessa famiglia** (scala reale)

² Il giocatore successivo è quello a destra. I cinesi come gli svizzeri e gli Hopi giocano in senso antiorario anziché orario.

³ Se neppure questo giocatore ha carte in mano, si prosegue con il suo vicino di destra.

Le bombe possono essere giocate anche fuori dal normale turno di gioco per battere una qualsiasi combinazione. Le bombe battono qualsiasi giocata, sia carte singole che combinazioni. » possibile giocare una bomba contro un'altra bomba e la bomba di valore più alto batte quella di valore più basso. Il numero di carte che compone una bomba determina il suo valore contro altre bombe (le scale battono il poker). Dopo che tre giocatori hanno passato, chiunque può giocare una bomba prima che venga aggiudicata la mano. Inoltre è consentito iniziare un round giocando una bomba.

Le carte speciali

Il **Mah Jong** è un carta molto interessante, ma ha una brutta reputazione.

- Il proprietario di questa carta inizia la partita, tuttavia non deve giocare questa carta all'inizio.
- Il valore del Mah Jong è 1 e pertanto è la carta più bassa di tutto il mazzo. Il proprietario può giocarlo come 1 all'interno di una scala (es. 1, 2, 3, 4, 5).
- Chi gioca questa carta ottiene una richiesta libera ovvero può richiedere che venga giocata una carta specifica (es. un 8 oppure un asso, ma non una carta speciale). Il giocatore seguente che ha questa carta e può giocarla legalmente, deve farlo (in questa circostanza anche come una Bomba!). Se il giocatore seguente non ha la carta richiesta o non può giocarla all'interno di una combinazione valida, può giocare una combinazione valida qualsiasi oppure passare e la richiesta rimane comunque in gioco finché non viene soddisfatta da un giocatore.



Il **cane fedele** non ha un valore e quindi non può essere giocato all'interno di una combinazione. Questa carta può essere tuttavia giocata da chi deve iniziare un round per trasferire questo diritto al proprio compagno.

- Se quest'ultimo non ha più carte in mano la conduzione del round passa automaticamente al giocatore che si trova alla sua destra.



Il **dragone** é la carta singola con il valore piú alto e vale 25 punti nel punteggio del round. Il dragone batte qualsiasi carta singola anche un asso o un asso e $\frac{1}{2}$ (ovvero quando viene giocata la fenice dopo un asso) e può essere invece battuto soltanto da una bomba.



- Il dragone non può essere giocato all'interno di una scala.
- Il dragone può consentire ad un giocatore di vincere un round e aggiudicarsi la mano, ma egli deve comunque dare tutte le carte della mano (incluso il dragone da 25 punti) ad uno dei due giocatori della squadra avversaria

La **fenice** adattabile é in assoluto la carta piú forte di Tichu ma vale -25 punti nel punteggio del round. La fenice può essere utilizzata nei seguenti due modi:



- Jolly (assume un valore qualsiasi compreso tra 2 e asso) all'interno di una combinazione qualsiasi (ma non può essere utilizzata come bomba).
- Carta singola. Quando la fenice viene giocata da sola il suo valore é $\frac{1}{2}$ punto maggiore della carta singola giocata in precedenza. Ad esempio se l'ultima carta singola giocata é un 8, il valore della fenice sar  8 $\frac{1}{2}$ e potr  essere battuta da un 9 o da una carta ancora piú alta. La fenice pu  battere un asso ma non un dragone. Quando viene giocata come carta singola all'inizio di un round vale 1 $\frac{1}{2}$.

Fine del round

Il round termina immediatamente quando restano carte in mano ad un solo giocatore.

Punteggio

Ai fini del punteggio, il giocatore a cui sono rimaste carte in mano deve:

- Dare le carte restanti alla squadra avversaria e
- dare le carte conquistate al vincitore del round ovvero al giocatore che ha terminato per primo tutte carte della sua mano

Punteggio delle carte conquistate:



i cinque valgono 5 punti ciascuno



i 10 valgono 10 punti ciascuno



i Re 10 punti ciascuno



il dragone vale 25 punti



la fenice vale -25 punti.

Tutto il mazzo di carte vale quindi 100 punti che vengono distribuiti tra le due squadre. Se i due giocatori di una squadra ottengono una vincita doppia (uno dei giocatori é il primo a terminare le carte e il suo compagno é il secondo), il round termina immediatamente e la squadra ottiene 200 punti. L'altra squadra ottiene automaticamente 0 punti e non si conteggiano altre carte.

Naturalmente-Tichu! é un'espressione simile a "Re!" oppure "Contra!".

Prima di giocare la prima carta del round ciascun giocatore può dichiarare "**tichu minore**". Quando un giocatore effettua questa dichiarazione, e vince il round (é il primo a terminare tutte le sue carte), la sua squadra ottiene 100 punti extra, ma se non vince la sua squadra perde 100 punti.

Nota:

- Dichiarare un tichu minore é una scelta individuale. I compagni di squadra non possono consultarsi prima di dichiararlo e la vittoria del round del proprio compagno non vale ai fini dei punti extra del Tichu. Naturalmente durante la partita un giocatore può aiutare il proprio compagno se quest'ultimo ha dichiarato Tichu, ma é comunque la vittoria di chi ha fatto la dichiarazione a determinare se i punti extra vengono vinti oppure persi.
- I 100 punti extra vengono assegnati in aggiunta al punteggio normale. Vengono aggiunti oppure sottratti al punteggio totale della squadra e non hanno ulteriore influenza sul normale svolgimento del round.
- Un giocatore può dichiarare Tichu minore in qualsiasi momento, anche durante il turno di un altro giocatore, ma deve comunque farlo prima di aver giocato la sua prima carta. Un giocatore può dichiarare Tichu anche prima che si passino le carte all'inizio del round per dare un chiaro segnale al proprio

compagno e far sì che quest'ultimo gli passi la sua carta migliore. Quando viene dichiarato un tichu minore, quello maggiore é così difficile da ottenere? Prima di pescare la nona carta ⁴ un giocatore molto coraggioso o molto disperato può dichiarare “**TICHU maggiore**”... con in palio un punteggio extra pari a 200 punti (da vincere o da perdere, naturalmente).

L'obiettivo finale

L'obiettivo finale é pari a 1000 punti. Se tutte e due le squadre raggiungono o superano questo obiettivo alla fine dello stesso round, vince la partita la squadra con il punteggio maggiore.

Suggerimenti tattici

Vi suggeriamo di chiedere aiuto ad un conducente cinese di autobus. Se non riuscite a trovare qualcuno in grado di aiutarvi potete provare i nostri inefficaci suggerimenti (alcuni dei quali racimolati dal nostro insegnante cinese) che, se confrontati con quelli ottenuti dal conducente cinese di autobus, appariranno come insipidi biscotti per cani confrontati con l'ottima cucina Nanjing. ⁵

Giocatori di Tichu bravi

- Cercate di giocare per prime le carte di valore più basso come carte singole e risparmiate gli assi, i dragoni e le bombe per i round successivi. Un giocatore che dopo una giocata molto forte, resta con un singolo 4 in mano, non ha capito il gioco oppure é stato vittima di una bomba
- Cercate di sostenere in ogni modo il vostro compagno di squadra se dichiara Tichu minore o maggiore. Quando giocate Mah Jong evitate di richiedere le carte che il vostro compagno necessita per realizzare una bomba e non provate a vincere un round se lo sta già vincendo il vostro compagno a meno che non lo stia vincendo con una combinazione di basso valore...
- Cercate di attaccare gli avversari che hanno dichiarato Tichu minore o maggiore anche se questo comporta il dover giocare carte di alto valore.
- Tenete sempre il mente il punteggio della partita poiché in una situazione di 630 a 970, ad esempio, un giocatore potrebbe voler dichiarare un Tichu maggiore.

⁴ Rifarsi al modo speciale con cui i cinesi danno le carte.

⁵ es. la speciale zuppa di cetrioli di mare.

FAQ

Le domande più frequenti e le relative risposte possono essere trovate su Internet al seguente indirizzo: <http://www.fatamorgana.ch/tichu/>

Per coloro invece che non conoscono il cinese, ecco in breve le risposte più importanti:

- No. Le bombe battono qualsiasi combinazione, ma non interferiscono con il diritto di iniziare un round. Il personale diritto di iniziare il round é sacro per i cinesi.
- No, neppure il cane. – Il cane non é una carta comune, il cane trasferisce immediatamente il diritto di iniziare il round al proprio compagno di squadra. Quando si gioca questa carta, il cambio avviene immediatamente e non c'è tempo per le bombe!
- Sì, é giusto. Se un giocatore lo desidera oppure lo ritiene necessario, è possibile giocare una bomba su una propria combinazioneiiii.
- Sì – naturalmente, quando il terzo giocatore si aggiudica una mano con la sua ultima carta é in gioco anche quest'ultima. Se si tratta del dragone, la mano viene data ad uno degli avversari prima della fine del round.
- No, le bombe battono qualsiasi combinazione e neppure il dragone può contrastare una mano con una bomba in gioco.
- So a cosa stai pensando ed hai ragione 6 – i giocatori di Monaco di Baviera danno le carte poiché ci vorrebbe troppo tempo a prenderle da sé soprattutto dopo qualche giro di bevute!
- Se un giocatore per errore non riesce a soddisfare la richiesta del giocatore Mah Jong, la squadra avversaria ottiene 200 punti come una vincita doppia. I Tichu dichiarati vengono aggiunti e/o sottratti.

Traduzione italiana: Michele Mura (michelemura@libero.it)

Revisione: Riccardo Semino Favro (scracca@fastwebnet.it) La Tana dei Goblin (www.goblins.net)



© 1989 Fata Morgana Spiele, 3008 Bern, Svizzera.

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

Tutti i diritti riservati.

