



TICHU NANJING

(per 4 giocatori)

Le carte

Sono di quattro tipi (Jade/Sword/Pagoda/Star) (Giada-verde/Spada-nero/Pagoda-blu/Stella-rosso) di 13 valori ognuna che corrispondono alle carte del Poker. L'Asso è la carta più alta di ogni tipo, il "2" è la carta più bassa. Il "10" è tra il "9" ed il "Fante". Ci sono inoltre quattro carte speciali nel mazzo delle 56 carte: il Drago, la Fenice, il Cane e il Passero di Canapa (Mah Jong).

I compagni delle due squadre si siedono sui lati opposto del tavolo ed ognuno cercherà di aiutare il proprio socio per fare punti e arrivare primo.

Preparazione

Il vincitore del round precedente mescola le carte e taglia il mazzo. Invece di distribuire le carte, ogni giocatore a turno, prende la carta in cima al mazzo, fino a che non ci sono più carte e perciò ogni giocatore ne ha pescate 14. Ora, ognuno passa una delle sue carte (a scelta) a gli altri tre giocatori, e ne riceve in cambio tre.

Il Gioco

Comincia la partita chi possiede la carta "Mah Jong". Il giocatore attivo può piazzare una qualunque combinazione delle sue carte al centro del tavolo, come segue:

Esempio:

<i>Una carta singola</i>	4
<i>Una coppia (carte uguali)</i>	8, 8
<i>Un gruppo di coppie di ugual valore</i>	J, J, Q, Q, K, K
<i>Un tris</i>	2, 2, 2
<i>Un Full (un tris più una coppia)</i>	5, 5, 5, 9, 9
<i>Una sequenza di almeno cinque carte uguali</i>	4, 5, 6, 7, 8, 9

Il giocatore successivo ha la possibilità di:

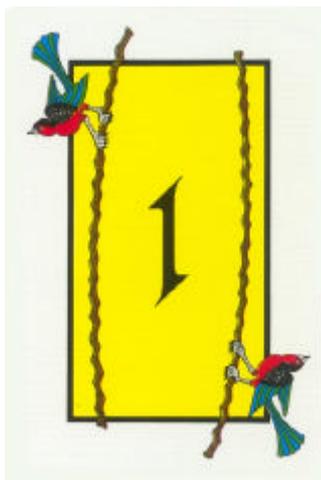
- Passare, oppure
- Giocare una combinazione di carte uguale alla precedente ma con valore maggiore .

Perciò, una carta singola può essere battuta giocando un'altra carta singola ma di valore più alto, un gruppo di due coppie può essere battuto da un altro gruppo di due coppie ma di valore più alto, una sequenza di 6 carte solo da una sequenza di 6 carte più alte, un full da un full più alto (nel full il valore è determinato dal tris che lo compone).

Eccezione: Le Bombe (vedere più avanti)

La partita prosegue in senso anti-orario con il giocatore che si trova alla destra. Un giocatore che ha passato può ancora rientrare in gioco. Tuttavia, quando tre giocatori passano, quello che ha usato la combinazione di carte più alta può giocare ancora. Se un giocatore non ha più carte in mano, egli si ritira e la partita continua con il giocatore successivo.

Carte Speciali



Mah Jong

La prima carta speciale è la **Mah Jong**, una carta interessante di dubbia reputazione.

- Il suo proprietario apre la partita (egli non è obbligato a giocare proprio la carta Mah Jong).
- La carta Mah Jong è la carta più bassa del mazzo ed ha valore "1". Può essere usata per formare una sequenza di almeno cinque carte uguali (es. 1, 2, 3, 4, 5).
- Chi gioca la carta Mah Jong (da sola o come parte di una combinazione) può fare la chiamata di una carta, cioè può richiedere una carta di un valore specifico (cioè può chiedere un "8" oppure un "Asso", ma non può chiedere una carta speciale). Il giocatore seguente che possiede la carta del valore richiesto e può giocarla, **in accordo con le regole del gioco**, deve giocarla (in alcune circostanze questa carta può essere usata anche come "Bomba"). Qualunque giocatore che non ha la carta del valore richiesto oppure non può giocarla, può usare una carta o una combinazione a sua scelta oppure passare. Questa richiesta rimane attiva fino a che un giocatore non riesce a soddisfarla.

Il Cane

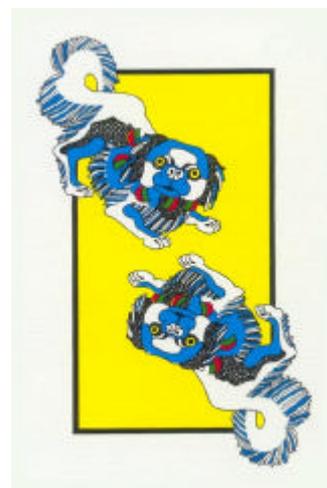
Il **Cane** non ha un valore. Essa può essere usata solo nel turno di un giocatore, quando si deve giocare una carta, e deve essere usata come carta singola. Questa trasferisce la mano al compagno (se il compagno è fuori dal gioco, il giocatore alla destra dell'espulso eredita la guida).



La Fenice

La trasformabile **Fenice** è probabilmente la carta più forte del mazzo. Ma ha anche un valore di -25 punti, da scalare al termine della partita.

- Può essere usata come Jolly (un qualunque valore dal "2" all'"Asso"), in qualunque combinazione di carte (**ma non può essere usata per creare una "Bomba"**).
- Può essere giocata come carta singola. Il suo valore è pari a mezzo punto in più della carta giocata subito prima (se si era giocato un "8", essa varrà $8 \frac{1}{2}$ e potrà essere battuta da carte con valore "9" o più). La Fenice può persino battere un "Asse" ma non batte il "Drago". Se la Fenice è la prima carta giocata, essa vale $1 \frac{1}{2}$



Il Drago

Il **Drago** è la più alta carta singola e vale 25 punti al punteggio finale. Può essere giocata solo come singola carta, e batte perfino l'"Asso" o l'"Asso $\frac{1}{2}$ " (la Fenice dopo un "Asso"). Può essere battuta solo da una "Bomba". Tuttavia, non può essere usato per creare una sequenza .

Se il Drago permette di vincere una mano, il giocatore che l'ha utilizzato deve dare l'intera mano (inclusi i 25 punti) ad un giocatore della squadra opposta (egli sceglie quale). Nonostante questo, il giocatore che ha vinto la mano, diventa il conduttore della mano successiva.



Le Bombe

Le **Bombe** sono

- Una sequenza di almeno 5 carte in sequenza e dello stesso colore, oppure
- Tutte e quattro le carte dello stesso valore

Le “Bombe” possono essere giocate in qualunque momento, anche durante la mano di un altro giocatore. Esse battono qualunque cosa, sia una carta singola che una combinazione di carte. Una “Bomba” più alta batte una “Bomba” più bassa, ove il numero di carte nella Bomba ne determinano il valore (così una “Sequenza Bomba” batte una “Bomba di 4 carte”). Inoltre, chiunque voglia giocare una “Bomba”, lo può fare. Una “Bomba” non può essere giocata sopra una carta “Cane”.

Per esempio, la seguente lista di “Bombe” è ordinata dalla più alta alla più bassa:

4444

5555

45678 (tutte verdi)

56789 (tutte blu)

234567 (tutte blu)

Calcolo dei Punti

Il round termina immediatamente quanto resta un solo giocatore ad avere carte in mano.

Il giocatore restante vince automaticamente e riceve i punti (a meno che non abbia giocato un “Drago”).

L'unico giocatore rimasto in gioco, deve dare:

- qualunque carta rimasta nella sua mano alla squadra avversaria
- tutte le mani vinte, al vincitore del round (quello che ha usato per primo tutte le sue carte)

Ora si contano i punti:

- I “Re” e i “10” valgono 10 punti ognuno
- I “5” valgono 5 punti ognuno
- Il “Drago” vale 25 punti
- La “Fenice” vale -25 punti

L'intera mano vale perciò 100 punti, che le due squadre si divideranno.

Se entrambe i giocatori di una squadra ottengono una **Doppia Vittoria** (terminano il round al primo e al secondo posto), allora tale squadra totalizza **200 punti**, e l'altra **0 punti**.

Chiamare Tichu

Prima di giocare la sua prima carta, ogni giocatore ha la possibilità di dichiarare un “**Piccolo Tichu**”. Se il chiamante è il vincitore del round (finisce per primo le sue carte), allora la sua squadra riceve 100 punti extra, altrimenti tale squadra perde 100 punti.

Da ricordare:

I 100 punti Tichu vengono dati/presi nonostante i punti vittoria, normali o raddoppiati.

Un “Tichu” può essere chiamato in qualunque momento, ma prima di giocare la prima carta. Potete anche passare per diversi giri e poi decidere di chiamare Tichu.

Si può chiamare Tichu anche all'inizio del gioco, prima di passare le carte ai giocatori – ciò potrebbe essere utile per far capire al vostro compagno che deve passarvi la sua carta migliore.

Non potete accordarvi in anticipo con il vostro compagno per un Tichu.

Quando viene chiamato il piccolo Tichu, anche il grande Tichu può non essere lontano.

Prima di prendere la nona carta (durante la distribuzione iniziale), i giocatori particolarmente disperati o coraggiosi, possono chiamare un “grande Tichu” ... questo potrebbe far guadagnare 200 punti extra.

E' perfettamente possibile a più giocatori di chiamare tutti e due i tipi di Tichu, ma solo uno sarà il vincente.

Vincere la Partita

Quando una squadra raggiunge i 1000 punti, vince. Se entrambe le squadre totalizzano 1000 punti, allora vince la squadra che ha superato maggiormente i 1000 punti.

Note e Dettagli sulle Regole

- 1) Nessuna delle quattro carte speciali può essere usata per costruire una “Bomba”.
- 2) In considerazione delle richieste dalla carta “Mah Jong”:
 - E' legale chiamare una carta di cui si sa che tutte e quattro sono state giocate – facendo così non si metterà in difficoltà nessun giocatore.

- Assumiamo che sia nominato un “7” dal giocatore che ha usato una combinazione “12345”. Se avete in mano le carte 5, 6, 8, 9 e la “Fenice”, non dovete giocare.. Invece, se avete 5, 6, 7, 8 e la “Fenice”, dovete giocare, usando la “Fenice” come se fosse un “4” o un “9”. Dovete giocare anche se avete un “7777”.
 - Dato che le “Bombe” possono essere giocate nel turno di altri giocatori, potete fare molte cose. Ad esempio, avete in mano “2222 456789” e il giocatore prima di voi ha usato la carta “Mah Jong” da sola, chiedendo un “7”. Per le regole, voi potete giocare sia un “7” singolo (il che per voi è brutto perché resterete con 5 carte singole in mano), che una “Bomba” di “2222”. Se questa “Bomba” vince la mano, voi dovrete allora giocare il “7”, ma essendo legale giocare il “7” come parte di una combinazione, potrete fare “456789”.
- 3) E’ legale giocare una “Bomba” sopra qualunque combinazione di carte, ad eccezione del “Cane”. Se giocata su un “Drago”, la mano non deve essere data alla squadra avversaria.
 - 4) L’ordine di gioco è anti-orario – ogni giocatore è seguito da quello alla sua destra. Comunque siete liberi di giocare anche in senso orario.

Trucchi

Cercate di eliminare le vostre carte più brutte (carte singole basse e le coppie) il più rapidamente possibile e tenere i vostri “Assi”, “Draghi” e “Bombe”.

Chiunque, dopo un buon gioco, resta con dei “4”, ha poche speranze. Non restate perciò con delle carte basse in mano, o vi scorderete di poter condurre il gioco.

Se il vostro compagno ha chiamato un Tichu, aiutatelo senza riserve. Quando siete il giocatore di “Mah Jong”, non richiedete nessuna carta che possa privare il vostro compagno di una “Bomba” o di una mano vincente. Chiamando la carta che avete passato al giocatore che viene dopo di voi, vi darà la certezza di non svantaggiare il vostro compagno.

Se un avversario chiama un Tichu, allora giocate contro di lui, così che egli abbia difficoltà a sbarazzarsi delle sue carte.

TRICHU

(per 3 giocatori)

Le carte

Vengono distribuite come nella versione per 4 giocatori. Il mazziere è un solo giocatore. Egli forma una squadra con un compagno immaginario chiamato “Tavolo”. Gli avversari possono dichiarare un “Grande Tichu” dopo otto carte, ma il mazziere e il “Tavolo” sfortunatamente non possono.

Una volta che tutte le carte sono state distribuite, il mazziere può guardare le sue carte e quelle del “Tavolo”. Decide poi quali sono le 2 carte da passare agli avversari – passa le carte solo ai suoi avversari.

Dopo che le carte sono state passate, il mazziere scopre le carte del “Tavolo”. Deciderà poi il gioco del suo compagno virtuale.

Un “Piccolo Tichu” può essere chiamato utilizzando la mano del “Tavolo”, prima che questo giochi la sua prima carta. Verrà applicata solo una variazione alle regole per 4 giocatori: la mano del “Tavolo”: la mano del “Tavolo” non deve essere riempita a causa della carta “Mah Jong”.

Punteggio Finale

E’ uguale al gioco per quattro persone.

Viene registrato il punteggio delle due squadre, in cui ogni giocatore ha la sua colonna, che per il giocatore virtuale si chiamerà “Tavolo” (es. 60 punti per A e B, 40 punti per C e per il “Tavolo”).

Ad ogni turno, il mazziere cambia. Chi è in testa dopo il nono turno, vince.

TICHU TIENTSIN

(per 6 giocatori)

In questa variante ci sono due squadre di tre giocatori ognuna.

Le regole sono le stesse delle partite per 4 giocatori, con le seguenti eccezioni:

Il “grande Tichu” deve essere chiamato prima di ricevere le 7 carte.

Ogni giocatore passa solo 2 carte, e solo ai suoi due compagni (una a testa). Riceve due carte da loro.

Il “Cane” passa la mano ad un compagno a vostra scelta.

Quando si calcolano i punti:

l'ultimo giocatore passa le carte che gli sono restate e tutta la mano alla squadra avversaria.

Il giocatore che termina quinto, da tutta la sua mano al giocatore che ha vinto il turno.

Si ha una tripla vittoria quando una squadra si libera di tutte le sue carte e i tre rivali hanno ancora carte nelle loro mani. Questa vale 300 punti.