

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 Menschentrauben. Das Spiel sei nicht zu erklären.

Tichu ist nicht zu erklären!

TICHU NANJING

(4 SpielerInnen)

Die Karten

entsprechen mit ihren vier Familien Jade, Schwerer, Pagode und Stern, zu je dreizehn Werten 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).

Die zwei Partner

der beiden Tichu Teams sitzen sich in der Spielrunde jeweils gegenüber und bemühen sich, einander zu Ausspielgelegenheiten und Punkten zu verhelfen.

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 selber 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. Selbstredend darf die neuen Karten erst aufnehmen, wer 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:

<i>Kombination:</i>	<i>Beispiel:</i>
• eine Einzelkarte	4
• ein Paar (gleichwertiger Karten)	8,8
• eine Folge von Paaren angrenzender Werte	4,4,5,5 B,B,D,D,K,K
• ein Trippel	2,2,2
• ein Fullhouse (Trippel+Paar)	5,5,5,9,9
• eine Reihe mindestens von Länge fünf	4,5,6,7,8,9

Der folgende Spieler² 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 Trippels massgebend).

Ausnahme: Bomben (siehe weiter unten).

Weiter dreht sich das Spiel rechtsrum. Wer gepasst hat, darf ohne weiteres wieder ins Spiel eingreifen. 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.³

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 eingegliedert 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 vorgespielt werden und übergibt das Ausspielrecht an den Partner. (Hat der Partner das Spiel bereits beendet, "erbt" der Spieler zu seiner Rechten.)

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

- wunderbarer Joker (von beliebigem Wert zwischen 2 und As) in jede Kartenkombination eingebaut werden (allerdings entsteht durch ihn keine Bombe).
- 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.) Vorgespielt hat der Phönix den Wert 1 $\frac{1}{2}$.

Der **Drache** ist die **höchste Einzelkarte** und zählt in der Abrechnung **25 Punkte**.

Er schlägt - wenn Einzelkarten vorgespielt wurden - auch ein As oder ein As $\frac{1}{2}$ (Phönix auf As) und wird seinerseits nur mehr 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.

Bomben sind

- Reihen von mindestens fünf aufeinanderfolgenden Karten der gleichen Familie.
- alle vier Karten gleichen Werts.

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 die Anzahl der Bombenkarten deren Wert bestimmt (Reihenbomben schlagen also Vierblätter).

1 Wenn wir das geglaubt hätten, läge dem Spiel keine Regel bei.

Wir brachten Herrn Chuang doch noch rum. 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.

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.

Noch was: Wer unbedingt will, darf eine Bombe vorspielen.

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 Könige und Zehner je 10 Punkte
- die Fünfer je 5 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!".

Ansagen

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 selber aus dem Feuer holen.
- die 100 Tichu Punkte werden zusätzlich zur ordentlichen 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 das kleine Tichu sich tummelt, kann das grosse Tichu nicht weit weg sein.

Vor der Aufnahme ihrer neunten Karte! dürfen besonders verwegene oder verzweifelte Spieler ein "grosses Tichu" anmelden... im Wert von 200 Extrapunkten.

Das eigentliche Spielziel

sind 1000 Punkte. Erreichen beide Teams im gleichen Umgang das Spielziel, so gewinnt, wer insgesamt mehr Punkte geschafft hat.

Für taktische Hinweise

wenden Sie sich am besten an einen chinesischen Buschaffeur. 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 haushälterisch 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. empfindet sich dringend ein grosses Tichu.

HÄUFIGE FRAGEN

und ihre Antworten findet ihr im Internet unter der Rubrik "Chinesische Buschaffeuere im Prüfstand" auf

<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 hunds-kommune 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.

TRICHU

(3 SpielerInnen)

Die Karten

werden wie gewohnt für vier Spieler ausgegeben.⁷ Der Geber ist Alleinspieler. Er bildet mit einer fiktiven gegenüberstehenden Partnerin, "Tisch"⁸ genannt, ein Team. Seine Gegenspieler dürfen nach acht Karten ein grosses Tichu ansagen, Geber und Tisch leider nicht.

Sind alle Karten ausgeteilt, darf der Geber sich nebst seinen eigenen auch die Tischkarten anschauen muss sie aber natürlich getrennt halten. Er bestimmt je zwei Karten zum Schupfen - geschupft wird nur mit den Gegenspielern. Nach dem Schupfen legt der Alleinspieler die Tischkarten für alle sichtbar offen aus. Er bestimmt über die Spielweise der Tisch.

Das kleine Tichu darf wie gewohnt bis zum Ausspiel der ersten eigenen Karte geboten werden, auch im Namen der Frau Tisch. Für das Tichu-Nanjing-Spiel gilt eine einzige Änderung: die Tisch muss den Wunsch des Mah Jong nicht erfüllen.

Die Wertung

verläuft exakt wie bei Tichu zu viert. Die erreichten Punktzahlen der beiden Teams sind aber für jeden Spieler in einer eigenen Rubrik sowie in einer vierten Rubrik "Tisch" zu notieren. (z.B. je 60 Punkte für A und B, 40 Punkte für C und Tisch).

Nach jedem Spiel wechselt der Alleinspieler. Wer nach neun Spielen vorne liegt, gewinnt.

Eine abweichende Dreierzahl von Spielen könnt ihr ohne Schaden vorher vereinbaren. Von der Siegbedingung 1000 Punkte raten wir aber dringend ab, in einer klugen Runde gewinnt sonst unweigerlich Frau Tisch.

⁶ Zitat aus Honolulu

⁷ Die Variante stammt von Janus Staecker aus München. Dort werden die Karten verteilt.

⁸ Die weibliche Form wurde gewählt, um Verwechslungen mit Christoph Tisch zu vermeiden.

4 vgl. die chinesischen Eigenheiten bei der Kartenverteilung.

5 z.B. dieser unvermeidlichen Seegurkensuppe.

TICHU TIENTSIN

(6 SpielerInnen) ⁹

In Tientsin wird Tichu zu sechst gespielt, zwei Dreier-Teams spielen gegeneinander. Sitzordnung: abwechselungsweise.

Die Spielregeln

sind die gleichen wie beim Spiel zu viert, mit folgenden Änderungen:

- das **grosse Tichu** muss vor der Aufnahme der siebten Karte angemeldet werden
- jeder Spieler **schupft** nur zwei Karten, und zwar **an seine** beiden **Partner**, von denen er auch je eine Karte zugeschupft bekommt
- der **Hund** übergibt das Ausspielrecht einem **Partner nach Wahl**
- für die **Wertung** verliert der **Letzte** neben seinen restlichen Handkarten auch all seine **Stiche an die Gegenpartei**; der **Fünfte** (der als Vorletzter seine Karten losgeworden ist) übergibt seine **Stiche dem Sieger** der Runde.

Ein Doppelsieg wird nicht besonders bewertet, dafür schlägt ein Trippelsieg (ein Team wird all seine Karten los; die drei Gegner halten alle noch Karten in den Händen) mit 300 Punkten zu Buche.

Einer ist immer der "A..."

(Kein Spiel über Gerechtigkeit für 5-10 Spieler)

Obwohl "Einer ist immer der "A..." im Spielablauf einige Gemeinsamkeiten mit Tichu aufweist, ist es ein völlig anderes Spiel. Es geht nicht mehr um das Team! Jetzt versucht jeder selbst an die Spitze zu gelangen. Schließlich möchte man lieber die damit verbundenen Privilegien genießen, als eben immer der "A..." zu sein.

Spielmaterial

108 Karten (2 x 52 Karten und die 4 Sonder-karten aus Tichu)

Spielziel

Das Spielziel ist nicht das gewohnte "Punkte machen". Bei "Einer ist immer der A..." geht es um die Lust am Nonsens, den Spaß am Spielen und die reine Schadenfreude.

Durch jedes Spiel wird die Rangfolge für das nachfolgende ermittelt.

Der Spieler, der als erster alle seine Karten abgespielt hat, wird Primusinterimpares und genießt alle Vorteile: er bekommt bessere Karten, muß niemals mischen oder Karten geben, darf seinen Sitzplatz behalten und

kann sich überhaupt in jeder erdenklichen Form vom "A..." bedienen lassen. Damit ist dann auch das weitere Spielziel klar: nur nicht der "A..." werden!

Spielablauf

Karten verteilen

In der ersten Runde mischt ein beliebiger Spieler die Karten und teilt entgegen dem Uhrzeigersinn an jeden Spieler verdeckt 12 Karten aus. Bei 5 bis 8 Spielern bleiben Karten übrig. Diese werden offen zur Seite gelegt, so daß sich im Laufe des Spieles jeder ansehen kann, welche Karten nicht benutzt werden. Bei 10 Spielern erhalten acht Spieler je 11 und zwei Spieler je 10 Karten. - Es ist schließlich (k)ein Spiel über Gerechtigkeit.

In den nachfolgenden Runden übernimmt der "A..." diese Aufgaben.

Karten schieben

In der ersten Runde entfällt das Schieben. In den weiteren Runden *müssen* die Spieler entsprechend ihrer Position **gleichzeitig** Karten schieben:

- der "A..." schiebt dem Primusinterimpares seine 3 besten Karten zu, dieser schiebt seine 3 schlechtesten Karten dem "A..."
- der Spieler links vom "A..." schiebt dem Spieler rechts vom Primusinterimpares seine 2 besten Karten und erhält von ihm dessen beiden schlechtesten Karten
- der zweite Spieler links vom "A..." schiebt dem zweiten Spieler rechts vom Primusinterimpares seine beste Karte und erhält von ihm dessen schlechteste Karte.

Beim Spiel zu fünft wird immer eine Karte weniger geschoben.

Als Rangfolge der Karten gilt, beginnend mit der besten Karte: Drache, Phönix, Mah Jong, Hund, As, K, D, B, 10, ..., 2.

Karten ausspielen

Der Spieler, der den Mah Jong hat, spielt als erster aus. Es wird gegen den Uhrzeigersinn gespielt, wie bei den Chinesen, Hopi und einigen Alpenvölkern.

Das Ausspielen der Karten erfolgt nach den aus Tichu bekannten Regeln. Entsprechend dürfen die in Tichu erlaubten Kartenkombinationen gespielt werden. Ein einzelner Drilling oder der Drilling in einem Fullhouse muß aus 3 Karten aus 3 verschiedenen Familien bestehen.

Es ist wichtig, sich die Reihenfolge zu merken, in der die Spieler ihre letzte Karte gespielt haben. Diese Reihenfolge bestimmt

die Rang- und Sitzfolge der Spieler in der nächsten Runde.

Nach einer Runde setzen sich die Spieler unter Umständen auf andere Plätze, so wie es weiter unten im Abschnitt „Plätze tauschen“ beschrieben ist.

Das Einsammeln der Stiche, wie auch das Mischen und Ausgeben der Karten vor Spielbeginn und alle sonstwie anfallenden Handlangerdienste gehören zu den Pflichten des Ärmsten der Armen, dem "A..."

Sonderkarten und Bomben

Drache: der Drache ist die höchste Einzelkarte.

Phönix: der Phönix kann eine beliebige Karte in einer Kombination ersetzen oder ist, als Einzelkarte gespielt, ½ höher als die letzte zuvor ausgespielte Karte.

Mah Jong: der Spieler, der den Mah Jong hat, spielt als erster aus.

Hund: wird der Hund ausgespielt, geht das Recht auszuspielen für den folgenden Stich an den "A..."

Vierblatt-Bomben müssen aus 4 Karten gleichen Wertes aus 4 verschiedenen Familien bestehen.

Straßenbomben bestehen nach wie vor aus mindestens 5 aufeinanderfolgenden Karten der gleichen Familie.

Rundenende

Die Runde endet, wenn nur noch ein Spieler Karten auf der Hand hat. Er wird in der folgenden Runde zum "A..."

Plätze tauschen

Nun tauschen die Spieler die Plätze.

Der bequemste Platz steht dem Primusinterimpares zu. Er darf sich aus-suchen, wo er sitzen möchte. Die übrigen Spieler setzen sich, entsprechend der Reihenfolge in der sie ihre letzte Karte abgespielt haben, rechts neben den Primusinterimpares.

Der Spieler der in dieser Runde als zweiter alle seine Karten abgespielt hatte sitzt also direkt rechts neben dem Primusinterimpares, es folgt der dritte und so fort.

Der "A..." sitzt dann direkt links neben dem Primusinterimpares.

© 1989 Fata Morgana Spiele,
3008 Bern, Switzerland
© 1998 ABACUSSPIELE
Verlags GmbH & Co. KG,
63303 Dreieich, Germany
All rights reserved.

⁹ Die Variante verdanken wir Herrn Zhu, einem ausgezeichneten Reiseführer.