

ТІЧУ

Карткова гра для 3–10 гравців; віком від 10 років; Тривалість партії: 30–90 хвилин

КОМПОНЕНТИ

- 112 карт – 2 повні колоди Тічу по 56 карт
- Буклет із правилами.

КАРТИ

Карти мають чотири масті (Нефрит, Мечі, Пагоди, Зірки), кожна з яких складається з 13 номіналів, що відповідає стандартній колоді для бриджу. Туз – найвища карта, 2 – найнижча. Десятка за силою знаходиться між дев'яткою і валетом. Чотири спеціальні карти розширюють колоду до 56: дракон, фенікс, собаки та горобець (маджонг).



Дехто каже, що Тічу неможливо пояснити, її треба відчути. Пан Чуанг, який навчив нас цій грі в підсобці сувенірної крамниці храму Конфуція, допоміг скласти ці правила. Ми рекомендуємо вчитися безпосередньо у китайських експертів, якщо знайдете такого. Нижче наведено правила для чотирьох варіантів гри.

ТІЧУ НАЖКІН (ДЛЯ 4 ГРАВЦІВ)

Грають дві команди по два гравці, які сидять навпроти одне одного. Протягом гри партнери намагаються допомагати одне одному здобувати очки та ініціативу. Гра триває кілька роздач, доки одна з команд не набере 1000 очок.

ПЕРЕД ПОЧАТКОМ КОЖНОГО РАУНДУ

Перед початком вибирається гравець, який тасує колоду і пропонує зняти її гравцеві ліворуч. У наступних раундах тасує переможець попереднього.

Роздача карт

Китайці не «роздають» карти, а «беруть» їх. Колода кладеться долілиць в центр столу. Гравці по черзі, проти годинникової стрілки, беруть по одній карті, доки колода не вичерпається (у кожного по 14 карт). Карти тримаються в таємниці навіть від партнера.

Обмін карт

Після отримання карт кожен гравець передає по 3 карти: по одній кожному іншому учаснику (включаючи партнера). Карты передаються долілиць. Тільки після того, як гравець віддав свої 3 карти, він може взяти отримані від інших. Отримавши всі карти, гравець додає їх до своєї руки.

ХІД РАУНДУ

Гру починає власник карти маджонг, викладаючи на стіл одну з таких комбінацій:

- **Одна карта:** Наприклад, 4.
- **Пара:** Карты однакового рангу, наприклад, 8, 8.
- **Декілька пар:** Суміжні пари, наприклад, J, J, Q, Q, K, K (мінімум дві пари).
- **Трійка:** Три карти одного рангу, наприклад, 2, 2, 2.
- **Фул-хаус:** Трійка + пара, наприклад, 5, 5, 5, 9, 9.
- **Стріт:** Послідовність довжиною не менше 5 карт, наприклад, 4, 5, 6, 7, 8, 9.

Наступний гравець (праворуч – китайці грають праворуч) має вибір:

1. Пасувати.
2. Зіграти аналогічну комбінацію вищого рангу.

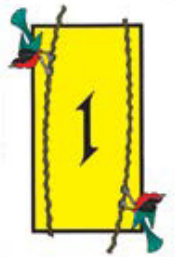
Одиночну карту можна бити лише вищою одиночною картою; послідовність із двох пар – вищою послідовністю з двох пар; стріт із восьми карт – вищим стрітом рівно з восьми карт; фул-хаус – вищим фул-хаусом (рахується за рангом трійки). Виняток: Бомби (див. нижче).

Гра продовжується по колу проти годинникової стрілки. Коли 3 гравці поспіль пасують, той, хто виклав останню (найвищу) комбінацію, забирає взятку і починає новий раунд. Якщо у гравця не залишилося на руках карт («вийшов»), то його хід завершується, а гравець, що сидить праворуч від нього, продовжує раунд.

СПЕЦІАЛЬНІ КАРТИ

Маджонг (горобець):

- Власник розпочинає гру (не обов'язково з цієї карти).
- Ранг – 1 (найнижча карта). Може входити в послідовність {1, 2, 3, 4, 5}.
- Гравець, що розіграє маджонг, може замовити певний ранг (наприклад, 8 або туз, але не спеціальну карту).

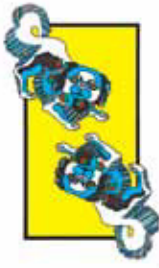


Наступний гравець, який має таку карту і може її зіграти в дозволеній комбінації, зобов'язаний це зробити (навіть у складі бомби). Якщо карти немає або її неможливо зіграти у потрібній комбінації, гравець вільний у виборі. Вимога діє, поки її не виконає хтось з гравців.

Собаки:

Не має рангу і не грається в комбінаціях для взяття взятки. Цю карту можна зіграти лише як початок ходу одиночною картою.

Вона негайно передає право ходу партнеру. Якщо партнер уже вийшов (не має карт), хід переходить до гравця праворуч від партнера.



Фенікс:

Найсильніша карта, але коштує мінус 25 очок при підрахунку очок за раунд. Ця карта може бути зіграна:

- Як джокер. Замінює будь-яку звичайну карту в комбінації (крім бомб).
- Як одиночну карту. Її ранг на 0,5 вищий за попередню карту. Наприклад, якщо останньою зіграною картою була 8, вона рахується як 8,5. Може побити туза, але не дракона. Якщо викладається першою, рахується як 1,5.



Дракон:

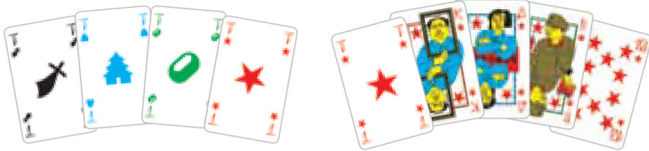
Найвища одиночна карта. Коштує 25 очок при підрахунку очок за раунд. Б'є будь-яку одиночну карту (навіть «туз з половиною» – зіграну карту фенікса після туза). Його може побити тільки бомба.

- Не може бути частиною послідовності (бути в складі стріта).
- Якщо дракон виграє взятку, власник повинен віддати цю взятку (разом із 25 очками за дракона) одному з суперників на свій вибір.



БОМБИ

Бомба – це послідовність принаймні з п'яти карт однієї масті (стріт-флеш) або чотири карти одного рангу (каре).



Бомби можна грати в будь-який час під час раунду, навіть не у свій хід. Вони б'ють будь-яку комбінацію або одиночну карту. Так, бомби б'ють все! Вища бомба б'є нижчу. Ранг бомби визначається в першу чергу кількістю карт (стріт-флеш б'є каре), а потім вже рангом карт. Бомбою можна розпочати розіграш нової взятки.

КІНЕЦЬ РАУНДУ

Раунд закінчується, коли лише в одного гравця залишаться карти.

Останній гравець, у якого залишились карти на руці, віддає свої карти суперникам, а свої виграні взятки – тому, хто перший позбувся всіх своїх карт у цьому раунді (переможець раунду).

Далі переходьте до підрахунку очок.

ПІДРАХУНОК ОЧОК

Гравці перевертають свої взятки і рахують очки:

- **Королі та десятки:** +10 очок за кожну карту.
- **П'ятірки:** +5 очок за кожну карту.
- **Дракон:** +25 очок.
- **Фенікс:** -25 очок.

Якщо партнери однієї команди посіли 1-ше та 2-ге місця (вийшли першими), раунд негайно закінчується, підрахунок очок пропускається, і команда отримує 200 очок.

ТІЧУ! (ОСОБЛИВІ ОГЛОШЕННЯ)

Це спосіб заробити більше очок з ризиком. У грі цей вигук означає приблизно те саме, що «Підвищую!» або «Перебиваю!» (ставку).

Мале Тічу

Будь-який гравець до того, як зіграє свою першу карту в раунді, може оголосити «мале Тічу».

- Якщо він вийде першим (виграє раунд), його команда отримує +100 очок.
- Якщо не вийде першим – команда втрачає 100 очок.

Це індивідуальне рішення; партнери не можуть його обговорювати. Якщо партнер вийде першим замість оголосившого, команда все одно втрачає 100 очок. Зрозуміло, що під час раунду партнер може і повинен допомагати тому, хто оголосив малий Тічу, але саме останній повинен виграти раунд, інакше команда втратить очки.

Сто очок малого Тічу враховуються на додаток до звичайних очок, тобто додаються або віднімаються від загального рахунку команди.

Гравець може оголосити малий Тічу в будь-який час до того, як зіграє свою першу карту в раунді, навіть під час ходу іншого гравця. Можна оголосити малий Тічу навіть до початку обміну картами, тим самим давши своєму партнеру знак віддати вам кращу карту з наявних у нього.

Велике Тічу

Гравець може оголосити «велике Тічу» до того, як візьме дев'яту карту з колоди на початку гри (згадайте китайський метод «роздачі» карт).

- Успіх приносить +200 очок, поразка – мінус 200 очок.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли команда набирає 1000 або більше очок наприкінці раунду. Якщо обидві команди мають 1000+, перемагає команда з більшою кількістю очок. У разі нічиєї гра триває.

ТАКТИЧНІ ПОРАДИ

Щодо підказок та тактики, найкраще запитати китайського водія автобуса. Оскільки така людина може бути недоступною для всіх, хто читає ці правила, ми пропонуємо наступне з нашого невеликого досвіду. Звичайно, порівняно з мудрістю нашого китайського вчителя, ці поради будуть схожі на брудне собаче печиво поруч із найвишуканішими кулінарними делікатесами Нанкіна.

- Насамперед намагайтеся позбутися поганих карт (низьких одиночних карт і пар). Не поспішайте використовувати тузи, дракона та бомби на початку раунду. Гравець, який залишився під кінець раунду з самотньою четвіркою, або не розуміє суті гри, або ж став жертвою несподіваної бомби!
- Слідкуйте за рахунком. Наприклад, при рахунку 630:970 гравець, ймовірно, захоче оголосити великий Тічу.
- Беззастережно підтримуйте партнера, який оголосив Тічу. Якщо ви граєте маджонг, то не треба запитувати карту, яку твій партнер, ймовірно, буде використовувати в бомбі. Намагайтеся уникати взяття тих взятків, які виграє ваш партнер, якщо тільки він їх не виграє картами низького рангу.
- Треба всіма силами намагатися атакувати великі і малі Тічу суперників, щоб їм не вдалося їх зіграти, навіть якщо в ході цього доведеться втратити можливість виграти якісь цінні взятки.

ЧАСТІ ЗАПИТАННЯ

Чи можна перебити собак бомбою?

Ні, бомби граються лише на комбінації на столі. На собак бомба не діє.

Коли можна грати бомбу на маджонг?

Можна зіграти бомбу поза чергою відразу після маджонга, не виконуючи вимогу до рангу. Але той, хто забере взятку бомбою, має виконати вимогу до рангу під час свого першого ж ходу (якщо має потрібну карту).

Чи мусить фенікс виконувати вимогу маджонга?

Ні, фенікс не вважається картою певного рангу для виконання вимоги, навіть як джокер. Але якщо у вас є справжня карта потрібного рангу, ви зобов'язані її зіграти (навіть у комбінації з феніксом).

Чи передається суперникам взятка з драконом, виграна бомбою?

Ні, взятка не належить дракону, він безсилий перед бомбою.

Що відбувається з останньою взяткою, коли 3 гравець позбавляється карт?

Третій гравець, очевидно, повинен зіграти старшу комбінацію і таким чином негайно виграє взятку. Правило дракона в цьому випадку продовжує діяти, як зазвичай, і взятка повинна бути передана команді суперників до формального закінчення раунду.

Якщо два гравці одночасно кладуть бомбу?

Тічу – не гра на реакцію. Бомби граються за чергою.

Чи є 3,3,3, фенікс дійсним фул-хаусом?

Ні. Цей випадок не передбачений нашими правилами, але ми вимагаємо, щоб власник бомби і фенікса зіграв свою руку без цього дивного виду фул-хауса.

Чи можу я зіграти послідовну бомбу як стріт?

Ні. Це також не передбачено правилами, але хто хоче надавати перевагу тим щасливим гравцям, які завжди мають бомби?

Чи можна роздавати карти звичайним способом, а не брати їх з колоди?

Можна. Якщо вам зручніше роздавати карти, а не брати їх, то нехай людина, яка тасує карти, також їх роздає.

Чи можна грати за годинниковою стрілкою?

Так, якщо вам зручніше грати за годинниковою стрілкою, будь ласка, використовуйте цей варіант. Просто змініть всі правила, щоб змінити напрямок гри.

Якщо у вас є питання, коментарі чи пропозиції, напишіть нам на адресу RioGames@aol.com.

Ви також можете відвідати наш веб-сайт: www.riograndegames.com.

Переклад: Юко



ТІЧУ (ТІЧУ ДЛЯ 3 ГРАВЦІВ)

Перетасуйте карти та беріть їх так само, як у грі для чотирьох гравців. Той, хто тасував (роздавач), грає разом із «уявним гравцем». Перед передачею карт роздавач може переглянути як свою руку, так і руку уявного гравця.

Передача карт відбувається так само, як у грі для чотирьох гравців, за винятком того, що гравці передають карти лише своїм суперникам (передаються дві карти замість трьох).

Після передачі карт покладіть карти уявного гравця відкритими на стіл. Роздавач розіграє карти від імені уявного гравця. Уявний гравець не зобов'язаний виконувати вимогу до рангу, оголошену за допомогою маджонга.

Роздавач не може оголошувати великий Тічу ні за себе, ні за уявного гравця. Проте можна оголосити мале Тічу за уявного гравця до того, як буде зіграна перша карта з його руки.

Очки підраховуються індивідуально, навіть для уявного гравця. Кожен партнер отримує ту кількість очок, яку б отримала команда у грі на чотирьох. Право тасувати (а також партнерство з уявним гравцем) після кожного раунду переходить ліворуч.

Гра триває певну кількість раундів, кратну трьом. Не рекомендується грати до 1000 очок, оскільки уявний гравець має занадто великі шанси на перемогу.

ТІЧУ ТЯНЬЦЗІНЬ (ДЛЯ 6 ГРАВЦІВ)

Грається шістьма гравцями у складі двох команд по три особи, які сидять за столом почергово. Ми дякуємо пану Чжу, винятковому гідю, за цей варіант гри.

Правила ті самі, що й у версії для чотирьох гравців, за винятком такого:

- Великий Тічу необхідно оголосити до взяття сьомої карти.
- Кожен гравець передає лише дві карти – своїм партнерам – і отримує по одній карті назад від кожного з них.
- Карта собак передає право ходу будь-якому партнеру на вибір власника карти.
- Під час підрахунку очок останній гравець передає не лише свої невикладені карти, але й усі свої взятки суперникам; п'ятий гравець (передостанній, хто вийшов) передає свої взятки переможцю раунду.
- Спеціальної винагороди за подвійну перемогу немає, але потрібна перемога (коли одна команда повністю позбувається карт, а всі троє суперників ще мають карти) приносить 300 очок.

ВЕЛИКИЙ ЛОРД (5-12 ГРАВЦІВ)

Це (не)справедлива гра для 5-10 гравців Хоча вона і нагадує Тічу, це зовсім інша гра. Гравці більше не діляться на команди! Тепер кожен намагається опинитися на вершині самотужки. Гравці домагаються знаків поваги та привілеїв, що супроводжують переможця, і намагаються уникнути принижень, які дістаються переможеним.

Мета

Учасники грають просто заради забави та веселощів, але іноді заради зловтішного тріумфу! Забудьте про очки. Все, що вам потрібно зробити, - якомога швидше позбутися карт. Тічу більше не оголошується, сенсу в зборі та підрахунку взятків теж немає, геть карти - ось і весь сенс! Взятки беруться тільки за сумнівне право наступного ходу.

Приготування:

Ми рекомендуємо використовувати дві колоди, якщо в гру грають 7 або більше гравців. Оскільки партнерств немає, собаки в цій грі не використовуються. Перед початком приберіть усіх собак із колоди (колод). Якщо граєте двома колодами, вилучіть маджонг із другої колоди.

Зміни правилах:

- У взятці другий зіграний дракон перебиває першого.
- Лише чотири карти однакового значення різних мастей вважаються бомбою з чотирьох карт.
- Ніхто не оголошує Тічу, ніхто не збирає взятки й не рахує їх – карти просто скидають! Взятки беруться лише заради права почати наступний раунд.

Перший раунд:

У першому раунді вибирається один гравець, який буде тасувати колоду і роздавати карти. Він роздає кожному гравцеві по дванадцять карт долілиць в порядку проти годинникової стрілки. Якщо грає вісім гравців, або ще менше, то деякі карти не знайдуть собі господаря, і тому повинні бути викладені на стіл долілиць так, щоб всім гравцям було їх видно. Якщо грає десять осіб, то вісім з них отримають по одинадцять карт, а останні два – по десять, адже тут вам не шахи, де всі рівні, це несправедлива гра!

Перша роздача – це звичайний раунд Тічу без обміну карт і без підрахунку очок, у якому всі намагаються якнайшвидше позбутися своїх карт – щоб бути обраними Великим Лордом (переможець раунду). Той, хто позбавляється карт другим, стає звичайним Лордом і так далі. Після цього гравці пересуваються на місця, які їм належать за статусом.

Ієрархія та розсадка:

- Великий Лорд: Сидить у найзручнішому кріслі на чолі столу.
- Лорд: Ліворуч від нього.
- Сквайр: Третє місце.
- Міщанин: Четверте місце.
- Бідняк: П'яте місце.
- Злидень: Останнє місце, на звичайній кухонній табуретці праворуч від Великого Лорда.

Кількість місць відповідає кількості гравців. За потреби можуть додаватися додаткові титули, наприклад Бюргер або Жебрак.

Збирання взятку, тасування, роздавання карт перед початком раунду, а також уся інша чорна робота є обов'язком найбіднішого з бідних – Злидня.

Обмін картами

У першому раунді обмін не проводиться. У наступних раундах гравці обмінюються картами відповідно до своїх позицій і роблять це одночасно:

- Злидень передає свої три найкращі карти Великому Лорду.
- Бідняк віддає Лорду свої дві найкращі карти.
- Міщанин віддає Сквайру свою найкращу карту.

Порядок карт від кращої до гіршої: дракон, фенікс, маджонг, собаки, туз, король, дама, валет, десятка, ..., двійка.

Якщо грають п'ятеро, на кожному рівні передається на одну карту менше.

Хід раунду

Гравець з маджонгом в руці починає. Гра триває проти годинникової стрілки (по-китайськи). Карти розігруються так само, як і в Тічу. Гравцям дозволяється викладати ті ж самі комбінації, що і в Тічу. Переможець раунду стає Великим Лордом, а останній – Злиднем. Гравці займають нові місця, якщо їхні позиції змінилися (крім Великого Лорда). Збір карт, тасування колоди і роздача карт, як і інші господарські турботи, що підходять тільки найнижчому з низьких, покладаються на «крайнього» гравця – Злидня.

Кінець гри

Учасники грають просто заради забави, а Великий Лорд має право насолоджуватися всіма привілеями дому (чаєм, вибором ТБ-каналу тощо), поки його не скинуть з «престолу», вигравши раунд.