

# TICHU

## Dziękujemy

panu Chuangowi, niemieckojęzycznemu przewodnikowi po Nankinie, za wszystko.

Polecamy serdecznie tego przewodnika – jest wszechwiedzący. Zna długość mostów, znacznie Buddów, liczbę ciężarówek w prowincji. Zapytany, potrafi nawet podać znacznie mostów, liczbę Buddów i długość ciężarówek w prowincji.

Opowie wam o posągu 5 kóz ze wzgórzem i 38 wojownikami, który jest symbolem miasta. A może na posągu były 3 kozy i 58 wojowników? Ważne, że wojowników było więcej niż kóz. I, prawdę mówiąc, równie dobrze mógł być symbolem Guangzhoku czy Wuhan. Za to w Nankinie jest ponad 1000 świątyń Buddy, więc na pewno to dobre miejsce dla symboli.

Tak, pan Chuang to wielki przewodnik. Gotów wyrzucić ten cały Nankin do Jangcy i zabrać nas do niezwykłego świata koncertów rockowych, klinik psychiatrycznych i prywatnych spotkań z czarownikami. Ale o tej grze mówił niechętnie.

Pewnie, wiedział o niej. On wie wszystko. Ale o grze, w którą ludzie grają w parkach i wszędzie, gdzie tylko spojrzeć, nie chciał nam opowiadać. Nie jest poprawna politycznie. Odciągał nas od grup, które w nią grały, mamrocząc przy tym, że jej zasad nie da się wyjaśnić.

**Tichu nie da się wyjaśnić!**<sup>1</sup>

## TICHU PO NANKIŃSKU

(4 graczy)

### Karty

dzielią się na cztery rodziny: nefryty, miecze, pagody i gwiazdy, każda licząca trzynaście kart (całkiem jak w europejskim brydżu). Najwyższą kartą w każdej rodzinie jest as, najniższą – 2. 10 to wartość między 9 i waletem. Ponadto, w talii są cztery karty specjalne (liczy więc 56 kart): smok, feniks, pies i madżong.

### Dwóch partnerów

tworzących dwie drużyny siedzi naprzeciwko siebie i próbuje pomagać sobie w zagrywaniu kart i zdobywaniu punktów.

### Przed każdą rundą

zwycięzca poprzedniej tasuje talię i pozwala przeciwnikowi ją przełożyć, a następnie układa ją na środku stołu. Prawdziwi Chiń-

czycy nie czekają, aż ktoś rozda im karty – sami je **biorą**. Dlatego gracze, poczynając od „rozdającego” kolejno biorą górną kartę z talii, aż ta się skończy i każdy będzie miał w ręce 14 kart.

Teraz gracze **przepychają** karty. Każdy daje wszystkim pozostałym po jednej zakrytej karcie. A więc każdy gracz otrzyma 3 karty, ale nie może ich wziąć, póki sam nie pozbędzie się 3 kart, popychając po jednej w stronę każdego z pozostałych.

### Sama rozgrywka

rozpoczyna się od posiadacza karty madżonga. Może on wyłożyć na stół jedną z poniższych kombinacji:

kombinacja:	przykład:
• jedna karta	4
• para (kart o tej samej wartości)	8,8
• grupa par o kolejnych wartościach	4,4,5,5 J,J,Q,Q,K,K
• trójka (kart o tej samej wartości)	2,2,2
• Full (trójka i para)	5,5,5,9,9
• Strit złożony z min. pięciu kart	4,5,6,7,8,9

Kolejny gracz<sup>2</sup> może teraz:

- spasować
- zagrać taką samą kombinację, ale o wyższych wartościach.

Pojedynczą kartę bije wyłącznie wyższa pojedyncza karta, grupę par można przebić wyłącznie grupą wyższych par, strit z ośmiu kart przebija tylko wyższy strit z ośmiu kart, a full – wyłącznie starszy full (w którym trójka jest wyższa) i tak dalej.

Wyjątek: Bomby (patrz niżej).

Grę kontynuuje zawsze gracz siedzący po prawej. Jeśli spasuje, może grać znowu, kiedy przyjdzie jego tura. Jeśli trzech graczy pod rząd spasuje, gracz, który zagrał ostatnią (najwyższą) kartą, zabiera lewę (wszystkie zagrane na stół karty) i rozgrywa nową kombinacją kart. Jeżeli komuś skończą się karty, pasuje przez resztę rundy, a gracz siedzący na prawo od niego kontynuuje grę.

### Spośród kart specjalnych

najpierw omówimy **madżonga**, niesławną kartę o złej reputacji.

- Posiadacz madżonga rozpoczyna grę (nie musi go przy tym zagrywać).
- Madżong ma wartość 1, jest więc najniższą kartą w grze. Posiadacz może zagrać go jako jedynekę podczas układania strita (przy kombinacji 1, 2, 3, 4, 5...)
- Kiedy ktoś gra madżonga, może zgłosić **żądanie**, ogłaszając konkretną wartość

karty, którą trzeba zagrać (na przykład 8 lub asa, ale nie kartę specjalną). Najbliższy gracz, który ma żadaną wartość i może zagrać ją jako część zgodnej z zasadami kombinacji kart, musi ją zagrać (w tym wypadku, nawet Bombę!). Jeżeli najbliższy gracz nie ma takiej karty albo nie może stworzyć zgodnej z zasadami kombinacji, musi spasować. Żądanie pozostaje w mocy, póki któryś gracz go nie zrealizuje.

Wierny **pies** nie ma wartości i nie może być zgrany jako część lewy. Kiedy jednak jego właściciel ma otworzyć nową lewę, może zamiast tego zagrać psa, którzy przenosi prawo otwarcia na partnera swojego właściciela. Jeżeli ten nie ma już kart, lewę otwiera gracz po jego prawej stronie.

Wszechstronny **feniks** jest najpotężniejszą kartą w Tichu. Niestety, podczas zliczania punktów wart jest **-25 punktów**.

Feniksa można

- uczynić jokerem (nadać mu dowolną wartość od 2 do asa) w dowolnej kombinacji kart (ale nie uczynić bombą).
- zagrać jako pojedynczą kartę. W takiej sytuacji przyjmuje zawsze wartość o 1/2 wyższą, niż poprzednio zagrana pojedyncza karta. Przykładowo, jeśli zagrano 8, zagrany po niej feniks ma wartość 8 i pół, a więc boje go 9 i więcej. Feniks może być asa, ale nie smoka. Jeśli zostanie zagrany jako pojedyncza karta na otwarciu lewy, ma wartość 1 i ½.

**Smok jest najwyższą kartą** i podczas zliczania punktów liczy się za **25 punktów**.

Bije każdą pojedynczą kartę, nawet asa lub asa i ½ (jeśli asa przebito feniksem), a jego przebić można wyłącznie bombą. Smok

- nie może być częścią strita.
- jeśli sprawi, że jego właściciel zbierze lewę, ten musi ją natychmiast **oddać** (całą, łącznie z wartym 25 punktów smokiem) wybranemu graczowi z przeciwnej drużyny.

### Bomby to

- strity z przynajmniej pięciu karty z tej samej rodziny (pokery) lub
- cztery karty o tej samej wartości (karety). Bombę można zagrać poza swoją kolejką, by przebić dowolną kartę. I tak, bomby biją wszystko, od pojedynczej karty po dowolną kombinację. Bombami można też bić inne bomby, o niższej wartości (bomby pokerowe biją bomby – karety).

Jeśli gracz chce, może też otworzyć bombą.

<sup>1</sup> Gdybyśmy uwierzyli, ta gra nie miałaby zasad. Szczęśliwie, w końcu złamaliśmy pana Chuanga. Na zapleczu sklepu z pamiątkami koło Świątyni Konfucjusza zebrał dla nas śmietankę graczy w Tichu. Początkowo mogliśmy się tylko przyglądać, potem pozwolono nam zagrać, a chiński mistrz udzielił nam cennych wskazówek. To świetny sposób na zapoznanie się z grą i zdecydowanie go polecamy!

<sup>2</sup> Tak jest, Chińczycy Han, podobnie jak Hopi i Szwajcarzy, grają nie w lewo, a w prawo.

<sup>3</sup> Jeśli następny gracz nie ma kart, otwiera kolejny z prawej.

## Runda kończy się

kiedy tylko jednemu graczowi zostały karty w ręce.

Przed **podliczeniem punktów**, gracz ten musi:

- oddać wszystkie karty, które mu zostały, przeciwnej drużynie i
- oddać swoje lewy zwycięzcy rundy (graczowi, który pierwszy pozbył się kart).

Liczy się następująco:

- króle i dziesiątki warte są po 10 punktów,
- piątki warte są po 5 punktów,
- smok wart jest 25 punktów, a
- feniks wart jest -25 punktów.

To znaczy, że w talii jest 100 punktów, do rozdziału między drużyny.

Jeśli gracze z jednej drużyny osiągną **podwójne zwycięstwo** (będą pierwszym i drugim graczem, który pozbył się kart), otrzymują **200 punktów** i kończą rundę – nie gra się dalej, ani nie zlicza punktów.

## A tak w ogóle – Tichu!

to odzywka, taka jak „Kontra!” czy „Bez atu!”.

## Ogłaszanie

### Przed zagranieniem pierwszej karty

**w rundzie**, każdy gracz może ogłosić „**małe Tichu**”. Jeśli gracz, który ogłosił małe Tichu wygra rundę (pierwszy zgra się z kart), jego drużyna dostaje dodatkowe 100 punktów. Jeżeli jednak nie wygra rundy, drużyna traci 100 punktów.

Uwagi:

- Małe Tichu to rzecz osobista. Gracz, nim je ogłosi, nie może porozumieć się z partnerem, a jeśli partner wygra, gracz nie otrzymuje punktów. Oczywiście, partner może mu pomagać, ale to sam gracz musi wygrać rundę, albo traci punkty.
- 100 punktów z małego Tichu jest dodatkiem do normalnej punktacji i dodaje się je lub odejmuje od rezultatu drużyny. Poza tym nie ma ono wpływu na rundę.
- Gracz może ogłosić małe Tichu w dowolnym momencie przed zagranieniem swojej pierwszej karty, nawet kiedy gra przeciwnik. Ba, może nawet ogłosić je zanim gracze przepchną karty, sygnalizując partnerowi, by przepchnął najlepszą kartę do niego.

A skoro mówimy już o małym Tichu, to czyż możemy nie wspomnieć o Tichu wielkim?

**Przed wzięciem dziewiątej karty**<sup>4</sup> bardzo śmiały lub zdesperowany gracz może

<sup>4</sup> Zgodnie z chińską filozofią zabierania, a nie rozdawania kart.

ogłosić „**wielkie Tichu**”, warte 200 dodatkowych punktów. Dodatkich lub ujemnych, oczywiście.

### Ostatecznym celem

jest ugranie 1000 punktów. Jeśli obie drużyny zdobędą tyle w tej samej rundzie, zwycięża drużyna posiadająca więcej punktów.

### W kwestii taktyki

sugerujemy radzić się chińskiego kierowcy autobusu. Jeśli nie zdołacie znaleźć żadnego, możecie oczywiście skorzystać z niedoskonałych porad, z których część to uwagi naszego Chińskiego nauczyciela. Pamiętajcie jednak, że w porównaniu z mądrością prawdziwego chińskiego kierowcy są jak karma dla psów przy świetnej nankińskiej kuchni.<sup>5</sup>

Dobry gracz w Tichu

- na początek zagrywa swoje najgorsze karty pojedynczo lub w parach, oszczędzając asy, smoki i bomby na potem. Gracz, który po długim przebijaniu został z jedną smutną 4 w ręce albo nie zrozumiał zasad gry, albo padł ofiarą paskudnej bomby.
- nie waha się wspierać partnera, który ogłosił małe lub wielkie Tichu. Jeśli ma madżonga, nie żąda kart, których partner może użyć jako bomb i nie bierze lewy, którą może wziąć partner, chyba, że ma bardzo małą wartość.
- stara się podkopywać przeciwników, którzy ogłosili małe lub duże Tichu, nawet, jeśli ich porażkę przyplacić ma utratą sporej lewy.
- zawsze śledzi wynik gry, by, na przykład, przegrywając 630 do 970 wiedzieć, że czas na ogłoszenie wielkiego Tichu.

### Popularne pytania

i odpowiedzi na nie znaleźć można na stronie

<http://www.fatamorgana.ch/tichu>

Jeśli jednak nie mówicie po chińsku, poniżej znajduje się skrót najważniejszych odpowiedzi:

- Nie, bomby biją każdą kombinację, ale nie mogą spowodować utraty prawa do otwarcia lewy. Osobiste prawo otwarcia lewy jest dla Chińczyków święte.
- Nie, psa też nie. To nie zwykła karta – pies przenosi prawo otwarcia lewy na partnera tak szybko, że nie ma czasu na zbombardowanie go.
- Owszem. Możesz zbombardować własną kombinację kart natychmiast po jej zagranieniu, jeśli jest taka potrzeba.

- Tak, oczywiście. Kiedy trzeci gracz bierze lewą swoją ostatnią kartą, to się wciąż liczy. A jeśli weźmie ją smokiem, musi przekazać ją innej drużynie. Dopiero potem runda się kończy.
- Nie, tak się nie dzieje. Smok nie powoduje, że musisz oddać zbombardowaną lewą.
- Tak, wiem, o czym myślisz, i masz rację.<sup>6</sup> W Monachium rozdają karty, zamiast zabierać, ale tylko dlatego, że po paru piwach zabieranie trwa za długo.

## TRICHU

(3 graczy)

### Karty

rozdaje się, a nie zabiera, jak w wariacie dla czterech graczy.<sup>7</sup> Rozdający gra sam, a ściśle – w drużynie z nieistniejącym partnerem, zwanym „stołem”. Przeciwnicy rozdającego mogą ogłosić wielkie Tichu wyłącznie po ośmiu kartach: on sam, ani jego wierny stół, nie mogą ogłosić wielkiego Tichu.

Po rozdaniu wszystkich kart rozdający ogląda swoje karty oraz karty stołu, trzymając je jednak (rzecz jasna!) osobno. Wybiera po dwie karty z każdej ręki i przepycha je do przeciwników – nie przekazuje kart między sobą i stołem.

Kiedy wszystkie karty zostaną już przepchnięte, rozdający odkrywa karty stołu i układa je tak, by wszyscy je widzieli. Będzie grał tymi kartami w zastępstwie nieistniejącego partnera.

Małe Tichu można ogłosić przed zagranieniem pierwszej karty, tak, jak w zasadach dla czterech. Rozgrywający może ogłosić je w imieniu swego przyjaciela, stołu. Jedną ważną zmianą w stosunku do wariantu nankińskiego dotyczy madżonga – stół nie musi zagrywać karty, **żądaną** przez posiadacza madżonga.

### Punkty

liczy się tak samo, jak w Tichu dla czterech. Kiedy jednak się je zapisuje, wynik drużyny zapisuje się osobno dla każdego gracza, wliczając stół. (Przykładowo, zapisać należy, że Anna i Robert zdobyli oboje po 60 punktów, a Krzysztof i stół po 40.)

Po każdej rundzie zmienia się rozdający. Gra kończy się po dziewięciu rundach – zwycięża gracz, który zdobył najwięcej punktów.

Gracze mogą też rozegrać inną wielokrotność trzech rund, jeśli grają we troje, odradzamy jednak grę do 1000 punktów. Jeżeli gracze są sprytni, prawie na pewno wygrałby ją wówczas stół.

<sup>6</sup> Jak mawiają w Honolulu

<sup>7</sup> Wariant wymyślił Janus Staecker z Monachium. Dlatego karty się rozdaje, a nie zabiera.

# TICHU PO TIENCIŃSKU

(6 graczy)<sup>8</sup>

Tienińczycy grają w Tichu się w 6 osób, podzielonych na 3-osobowe drużyny. Gracze siadają na przemian, by mieć po obu stronach przeciwników.

## Zasady

są jednak takie same, jak przy grze dla czterech osób, z wyjątkami:

- **wielkie Tichu** trzeba ogłosić przed wzięciem siódmej karty.
- każdy gracz **przepycha** tylko dwie karty, obydwie do **partnerów**, od których otrzymuje po jednej karcie.
- **pies** przenosi prawo otwarcia lewy na **wybranego partnera**.
- przed **podliczeniem punktów ostatni gracz** oddaje całą rękę i wszystkie zebrane lewy **przeciwnikom**. **Piąty gracz** (przedostatni, który miał karty), oddaje swoje lewy **zwycięzcy rundy**.

W Tichu po tiencińsku nie zdarza się podwójne zwycięstwo – ale potrójne, owszem! Kiedy wszyscy gracze z jednej drużyny pozbędą się kart, zanim zrobi to którykolwiek przeciwnik, drużyna otrzymuje 300 punktów i runda kończy się bez podliczania punktacji.

## Ktoś jest zawsze w... uchu

(Nie)sprawiedliwa gra dla 5 do 10 graczy

Chociaż „Ktoś jest zawsze w... uchu” jest podobne do Tichu, jest w gruncie rzeczy zupełnie inną grą. Przede wszystkim, nie gra się w drużynach! Tym razem każdy gracz chce wykosić pozostałych. Nęci go szacunek i przywileje zwycięzcy, zamiast świadomości, że został w... uchu.

## Zawartość

108 kart (2 x 52 karty oraz 4 karty specjalne z Tichu)

## Cel

Tym razem nie idzie o zbieranie punktów. W „Ktoś jest zawsze w... uchu”, gra się dla czystej przyjemności i zabawy płynącej z pognębienia kogoś.

Rezultat każdej rundy określa kolejność gry w następnej.

Gracz, który pierwszy zgra się z kart zostanie w następnej rundzie szefemwszystkichszefów, i cieszyć się będzie rozlicznymi przywilejami: zostanie lepsze karty, nie będzie nic tasował ani rozdawał, zachowa

miejsce przy stole, a gracz, który jest w... uchu będzie musiał usługiwać mu na wybrane sposoby. Jest zatem jasne, że celem gry jest unikanie za wszelką cenę znalezienia się w... uchu.

## Rozgrywka

### Rozdanie kart

W pierwszej turze wybiera się gracza, który tasuje i rozdaje karty. Rozdaje on każdemu, w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, po 12 zakrytych kart. Jeśli gracze w 5 do 8 osób, część kart zostaje: układa się je odkryte na stole, żeby wszyscy je widzieli. Jeśli jest was 10, ośmiu graczy dostanie po 11, a dwóch 10 kart. Nikt nie obiecywał, że gra będzie sprawiedliwa. W kolejnych rundach karty tasuje i rozdaje gracz będący w... uchu.

### Przepychanie kart

W pierwszej rundzie nie przepycha się kart. W kolejnych gracze muszą przepchnąć karty **jednocześnie**, zgodnie ze swoją pozycją:

- Gracz w... uchu przepycha do szefawszystkichszefów 3 swoje najlepsze karty. Szefawszystkichszefów rewanżuje mu się 3 najgorszymi kartami.
- Gracz na lewo od będącego w... uchu przepycha 2 najlepsze karty do gracza na prawo od szefawszystkichszefów, który z kolei daje mu 2 najgorsze karty.
- Kolejny gracz od lewej od będącego w... uchu przepycha graczowi drugiemu na prawo od szefawszystkichszefów najlepszą kartę i dostaje od niego najgorszą.

Jeśli gracze w 5 osób, wszyscy przepychają o jedną kartę mniej.

Starszeństwo kart, licząc od najlepszej, to: smok, feniks, madżong, pies, as, król, dama, walet, 10... 2.

### Zagrywanie kart

Zaczyna posiadacz madżonga. Gra toczy się następnie w prawo, zwyczajem Chińczyków, Hopi i Szwajcarów.

Karty zagrywa się tak, jak w Tichu - gracze mogą zagrywać takie same kombinacje. Trójka (zagrywana solo i jako część fulla) musi jednak składać się z kart pochodzących z różnych rodzin.

Ważne, by notować i pamiętać kolejność, w której gracze zgrywają się z kart. Określa ona bowiem kolejność siedzenia w następnej rundzie.

Po każdej rundzie gracze (poza szefemwszystkichszefów) wstają i zmieniają miejsca, zgodnie z kolejnością, w jakiej pozbywali się kart w rundzie poprzedniej (opisaliśmy to niżej).

Zbieranie lew, tasowanie i rozdawanie kart przed kolejną rundą oraz wszystkie inne prace fizyczne, będące zwykle obowiązkiem służących służących, wykonywać musi gracz, który jest w... uchu.

### Karty specjalne i bomby

**Smok:** jest po prostu najsilniejszą kartą.

**Feniks:** zastępuje kartę o dowolnej wartości lub, jeśli zagrać go jako pojedynczą kartę, jest o 1/2 starszy od karty, którą przebija.

**Madżong:** szczęśliwy posiadacz madżonga otwiera pierwszą lewę w rundzie.

**Pies:** kiedy zostanie zagrany, najbliższą lewę otwiera gracz będący w... uchu.

Bomby karetowe muszą składać się 4 kart o tej samej wartości, ale z różnych rodzin. Bomby pokerowe wciąż muszą być przynajmniej 5-kartowymi stritami z jednej rodziny.

### Zakończenie rundy

Runda kończy się, kiedy tylko jednemu graczowi zostaną w ręce karty. W kolejnej rundzie to on jest w... uchu.

### Zamiania miejsc

Przed kolejną rundą gracze zamieniają miejsca. Najwygodniej rozsiada się szefawszystkichszefów – siada, gdzie mu się podoba. Kolejni siadają obok niego w kolejności, w jakiej zgrywali się w poprzedniej rundzie z kart. Ten, kto pozbył się kart jako drugi siada na prawo od szefawszystkichszefów. Gracz, który był trzeci, na prawo od drugiego – i tak dalej, dookoła stołu. Nieszczęśnik, który jest w... uchu siedzi zatem na lewo od szefawszystkichszefów.

© 1989 Fata Morgana Spiele, 3008 Bern, Switzerland

© 1998 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, 63303 Dreieich, Germany  
All rights reserved.

Przekład: Tomasz Z. Majkowski  
REBEL Centrum gier  
ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk  
tel. (058) 347 02 04  
Sprzedaż hurtowa:  
tel. 0502 352 454

<sup>8</sup> Dziękujemy za ten wariant panu Zu, fenomenalnemu przewodnikowi.

Alan R. Moon

# WŚIAŚĆ DO POCIĄGU EUROPA



**W**siąść do pociągu: **Europa** zabierze cię w wielką podróż przez wielkie miasta Starego Kontynentu u progu zeszłego stulecia. "Europa" To druga wersja niezmiernie popularnej na całym świecie gry o wielkiej, kolejowej przygodzie. Gracze zbierają karty przedstawiające wagony i używają ich by budować **dworce**, pokonywać **tunele**, wsiadać na **promy** i zajmować **trasy kolejowe** jak Europa długa i szeroka.

**Najlepsza  
planszowa gra  
rodzinna  
nareszcie po  
polsku!**

**Wsiąść do pociągu: Europa** to gra prosta i elegancka, której można nauczyć się w 5 minut. Zapewni dobrą zabawę całej rodzinie, spodoba się też doświadczonym graczom.

Gra do nabycia w sklepach z grami  
oraz na [www.rebel.pl](http://www.rebel.pl)

 **REBEL.PL**  
Centrum gier



GRACZY	WIEK	CZAS
2-5	8+	30-60 minut

**Ponad 500.000 sprzedanych egzemplarzy na całym świecie!**