

Правила игры Тичу

ТИЧУ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Мы благодарим за всё

мистера Чанга, немецкоязычного гида в Нанкине. Настоятельно рекомендуем его в качестве проводника, так как он знает абсолютно всё: длину мостов, значение слова «Будда», количество грузовиков в провинции... По особой просьбе он также разузнает значение слова «мост», количество Будд и длину грузовиков. Он может рассказать вам о памятнике с пятью козлами, холмом и тридцатью восемью воинами — символе города. Возможно, в памятнике три козла и пятьдесят восемь воинов, но в любом случае воинов там больше, чем козлов. И, по правде сказать, памятник также может быть символом Гуанчжоу или Уханя... Но в Нанкине более тысячи храмов Будды — однозначно, у этой территории хватает своей символики. Да, мистер Чанг — великолепный гид! Он забывает об истории и ведёт нас в неизведанный мир рок-концертов, психиатрических клиник и частных сеансов с колдунами. Но с этой игрой у него приключилась загвоздка. Конечно, он её знает — он знает всё. Но об игре, в которую люди играют во всех парках и публичных местах, он ничего не скажет. Это политически некорректно. Он уводит нас от играющих компаний, говоря, что эту игру объяснить нельзя. «Тичу» необъяснима!^[1]

СОСТАВ ИГРЫ

- 60 карт (52 карты мастей, 4 особые карты, 4 карты-памятки)
- Правила игры
- Приложение

ТИЧУ

(классический вариант для 4 игроков)

Два напарника

из каждой команды садятся друг напротив друга и стараются на пару набрать как можно больше победных очков. Да, стандартная партия в «Тичу» играется **вчетвером и ведётся двое на двое**.

Карты

бывают четырёх мастей: нефрит [🟢], меч [🗡️], пагода [🏯] и звезда [★]. В каждой масти тринадцать достоинств, как в стандартной карточной колоде. Туз — старшая карта масти, дальше идут король, дама, валет, десятка, девятка, восьмёрка, семёрка, шестёрка, пятёрка, четвёрка, тройка, ну и двойка — младшая. Всего в колоде 56 карт, учитывая четыре дополнительные: дракон, феникс, пёс и маджонг.

Перед началом каждого раунда

победитель предыдущего раунда перемешивает карты, предлагает любому сопернику «снять колоду» и затем помещает её посередине стола. Китайские игроки не раздают карты — они их берут! Начиная с победителя, игроки по очереди вытягивают карты сверху колоды по одной за раз, пока колода не закончится и у каждого не будет по 14 карт на руке (при стандартной игре вчетвером). Дальше игроки меняются картами: каждый отдаёт партнёру и обоим соперникам по 1 карте втёмную. Таким образом, каждый игрок получает 3 карты, но не берёт их на руку, пока не отдаст 3 своих.

Игра

начинается с участника, у которого на руке маджонг. Он может выложить на стол одну из следующих комбинаций:

- одиночная карта
- пара
- несколько пар смежного достоинства
- тройка
- фул-хаус (тройка + пара)
- стрит минимум из пяти карт (достоинство каждой следующей карты на единицу выше предыдущей)

Следующий игрок^[2] может

- спасовать или
- сыграть **ту же комбинацию** большего достоинства.

Одиночная карта может быть бита только старшей одиночной картой, несколько пар — несколькими старшими парами, стрит из восьми карт можно бить старшим стритом из восьми карт, фул-хаус — старшим фул-хаусом (определяется по старшинству тройки) и так далее.

Исключение: бомбы (см. ниже).

Ход передаётся игроку справа. Если игрок пасует, вступить в игру он сможет, когда ход дойдёт до него в следующий раз. Когда три игрока подряд пасуют, игрок, выложивший последнюю (по старшинству) комбинацию карт, забирает взятку (все выложенные карты) и начинает новую комбинацию. Если у игрока на руке не осталось карт, для него раунд заканчивается и ход передаётся к игроку справа от него^[3].

Бомбы — это

все четыре карты одного достоинства (каре) или **стрит** минимум из пяти карт одной масти (стрит-флеш).

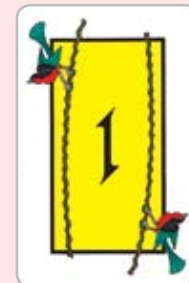


Бомбы можно сыграть в любой момент раунда, чтобы побить любые другие карты. Бомбы бьют всё: как одиночную карту, так и комбинацию. Бомбы можно играть против бомб (старшая бомба бьёт младшую). Старшинство бомбы в первую очередь определяется количеством карт (стрит-флеш бьёт каре), а затем достоинством. Когда три игрока подряд спасовали, любой игрок может выложить бомбу прежде, чем забирается взятка. Игрок может также начать ход с бомбы, если захочет.

Что касается особых карт,

маджонг — любопытная карта с дурной репутацией.

- Её владелец начинает игру (однако необязательно с этой карты).
- Достоинство маджонга равно единице, следовательно, это самая младшая карта в игре. Владелец может сыграть её в составе стрита (например, 1, 2, 3, 4, 5).
- Когда владелец играет маджонг, он может затребовать, чтобы была сыграна карта определённого достоинства (к примеру, восьмёрка или туз, но не особая карта). Следующий игрок, у которого на руке есть требуемая карта и который может сыграть в разрешённой комбинации, должен сделать это (можно даже в составе бомбы!). Если у игрока нет требуемой карты или он не может сыграть её в надлежащей комбинации, он должен сыграть любую другую допустимую комбинацию или пропустить ход. Требование остаётся в силе до тех пор, пока его не выполнит кто-то из игроков.



[1] Если бы мы этому поверили, правила к «Тичу» никогда бы не появились. В конце концов мы нашли подход к мистеру Чангу: он собрал игроков в «Тичу» в дальней комнате сувенирной лавки возле храма Конфуция. Сначала нам позволили только смотреть, затем и поучаствовать, и в процессе игры китайские эксперты снабжали нас добрыми советами. Это был хороший способ знакомства с игрой — мы настоятельно рекомендуем его и вам.

[2] Справа от него! Народ хань, подобно швейцарцам и хопи, играет против часовой стрелки, а не по часовой, как мы привыкли.

[3] Если у следующего игрока тоже не осталось карт, ход передаётся следующему игроку справа.

Правила игры

Карта верного **пса** не имеет достоинства и не играет в комбинациях для взятки. Однако когда игрок начинает раунд с пса, право следующего хода предоставляется его напарнику.

- Если у напарника уже нет карт, ход достаётся игроку справа от него.

Дракон — самая дорогая одиночная карта: она приносит 25 очков при подсчёте очков за раунд. Дракон бьёт любую одиночную карту, даже если это туз или «туз-с-половиной» (феникс, сыгранный сразу после туза), и может проиграть только бомбе.

- Дракона нельзя сыграть в составе стрита.
- Дракон может помочь игроку выиграть взятку, но все карты взятки, включая двадцатипятиочкового дракона, нужно будет отдать одному из соперников на свой выбор.

Изменчивый **феникс** — безусловно, самая сильная карта в «Тичу», однако приносит -25 очков в раунде. Феникса можно:

- сыграть как одиночную карту. В таком случае его достоинство на 0,5 выше, чем у предыдущей карты. Например, если восьмёрка — самая дорогая одиночная карта на текущий момент, достоинство феникса будет равняться 8,5 и побить его сможет девятка или более старшая карта. Феникс может побить туза, но не дракона. Начальное достоинство феникса равно 1,5.
- сыграть как джокер (достоинством от двойки до туза) в любой комбинации (но не в составе бомбы).

Раунд заканчивается,

когда за столом остаётся только один игрок с картами на руке.

При подсчёте очков

игрок, у которого остались карты на руке, отдаёт

- оставшиеся на руке карты — соперникам;
- имеющиеся взятки — победителю раунда (игроку, который первым избавился от своих карт).

Теперь посчитайте:

- каждая **пятерка** — 5 очков;
- каждая **десятка** — 10 очков;
- каждый **король** — 10 очков;
- каждый **дракон** — 25 очков;
- каждый **феникс** — -25 очков.

Если игроки одной команды одерживают двойную победу (заканчивают раунд, избавившись от карт раньше обоих соперников), они немедленно получают 200 очков за раунд, завершая его! Никаких дальнейших действий и никакого дальнейшего подсчёта очков в этом раунде.

Объявление Тичу

Прежде чем сыграть свою первую карту раунда, каждый игрок может объявить **малый Тичу**. Если игрок объявляет малый Тичу и выигрывает раунд (первым избавляется от карт), его команда получает дополнительные 100 очков. Однако если он не выигрывает раунд, его команда теряет 100 очков.

Примечания:

- Объявление Тичу — личный выбор. Нельзя совещаться с напарником перед объявлением. Если игрок объявил малый Тичу, то, чтобы получить дополнительные 100 очков, выиграть раунд должен именно он, а не напарник. Разумеется, в ходе игры напарники могут помогать друг другу, но игрок, объявивший малый Тичу, или выигрывает раунд сам, или его команда теряет очки.
- 100 очков за малый Тичу считаются дополнительными: они или добавляются к общей сумме очков команды, или вычитаются из неё, и больше никакого эффекта на раунд не оказывают.
- Игрок может объявить малый Тичу в любой момент до того, как сыграет первую карту, — даже в ход другого игрока и даже до того, как игроки начнут обмениваться картами в начале раунда (тем самым он даст напарнику сигнал передать ему хорошую карту).
- С малым Тичу разобрались, а что же представляет собой **большой Тичу**? Перед тем как взять девятую карту^[4], очень смелый или отчаявшийся игрок может объявить большой Тичу... в 200 очков.



Цель игры —

набрать 1000 очков. Если обе команды достигают цели в одном раунде, побеждает та, у которой очков больше.

Советы по тактике

лучше нас даст китаец — водитель автобуса. Если у вас нет таких знакомых, будем рады поделиться собственным скудным опытом, хотя по сравнению с мудростью нашего китайского наставника эти советы будут выглядеть, как засохшая собачья галета рядом с деликатесом нанкинской кухни^[5].

Хорошие игроки в Тичу

- сначала избавляются от младших карт — поодиночке или в парах, оставляя тузов, драконов и бомбы на потом. Игрок, у которого после мощной серии комбинаций остаётся одна четвёрка на руке, не понимает игру или, вероятно, стал жертвой бомбы;
- стараются помогать напарнику, объявившему малый или большой Тичу, не стесняясь в средствах. Обладателю маджонга лучше не требовать розыгрыш карты, которую напарник будет использовать для бомбы. А ещё не стоит забирать взятку, которая вот-вот достанется напарнику, — разве только это карты низкого достоинства;
- пытаются не дать сыграть малому или большому Тичу соперников, даже если для этого нужно тратить дорогие комбинации;
- всегда следят за счётом, потому как при соотношении очков 630:970 кое-кто, вероятно, захочет объявить большой Тичу.

Популярные ответы

людям, не владеющим китайским:

- Нет, бомбы бьют любые комбинации, но не могут перебить право первого хода — оно священо для китайцев.
- Нет, пса перебить не могут тоже. — Это не обычная карта, она передаёт право хода напарнику мгновенно, успеть кинуть бомбу нереально!
- Да, именно так. Бомбить можно и собственные взятки, если вам вдруг захотелось.
- Да, разумеется, когда третий игрок забирает взятку, сыграв свою последнюю карту, она всё равно считается. А если в этой взятке есть дракон, нужно отдать её сопернику до того, как закончится раунд.
- Нет, она ему не принадлежит — дракон не спасает взятку, битую бомбой.
- Я знаю, о чём вы думаете, и вы правы^[6]: игроки из Мюнхена раздают карты, потому что после нескольких кружек тянуться за ними долго!
- Если игрок не выполняет требование маджонга по ошибке, команда соперников получает 200 очков как за двойную победу. Любые объявленные Тичу добавляются или вычитаются.

Варианты игры

вторём, вшестером и двенадцатером смотрите в приложении. Там же — пример раунда Тичу для четверых игроков.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Адаптация игры: Урс Хостеттлер

Иллюстратор: Рес Бранденбергер

© 1989 Fata Morgana Spiele, 3008 Bern, Switzerland.



Играть интересно

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководитель редакции: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Переводчики: Маргарита Головина, Александр Петрунин

Редактор: Валентин Матюша • Дизайнер: Иван Суховой

Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2015 Правообладатель и производитель ООО «Мир Хобби».

[5] Например, супа с трепангами.

[6] Говорю вам из Гонолулу.

[4] Вспоминайте особый китайский метод «раздачи» карт.