

Tichu-Regeln

(„offizielle“ Regeln)

Tichu ist ein Spiel für 4 Personen, die beiden gegenüberstehenden bilden dabei ein Team.

Es wird mit speziellem Tichu-Kartenspiel a 56 Blatt (52 normale Karten + 4 Sonder-karten) gespielt. Die „normalen“ Karten haben die Farben Sterne (rot), Pagode (blau), Jade (grün) und Schwerter (schwarz) sowie die Werte von 2 bis 10, Joker, Queen und King.

Sonderkarten

	<p>Der Mah Jong ist die niedrigste Karte im Spiel. Er kann als 1 in eine Straße eingebaut werden, ansonsten darf er nur als Einzelkarte gespielt werden.</p> <p>Der Spieler der den <i>Mah Jong</i> spielt, kann – kein Zwang – sich einen bestimmten Kartenwert wünschen. Der Mitspieler, der als erster regelkonform eine Karte des gewünschten Werts spielen kann, muss diese spielen. Dies kann auch in Form einer <i>Bombe</i> geschehen.</p>
	<p>Der Hund kann nie in einen bereits laufenden Stich gespielt werden, sondern nur dann, wenn man selbst gerade das Anspielrecht hat.</p> <p>Durch das Ausspielen des <i>Hundes</i> übergibt man das Anspielrecht an seinen Partner. Ist dieser bereits fertig, geht das Anspielrecht in Spielrichtung weiter. Die Übergabe des Anspielrechts kann nicht <i>abgebombt</i> werden.</p>
	<p>Der Drache ist die höchste im Spiel existierende Karte. Er ist nur als Einzelkarte spielbar, sticht jede andere Einzelkarte und kann nur noch durch <i>Bomben</i> überboten werden.</p> <p>Der <i>Drache</i> muss – falls er nicht <i>gebombt</i> wird – mit allen Karten im Stich an einen der Gegner verschenkt werden.</p>
	<p>Der Phönix ist der einzige Joker im Spiel und kann als solcher in Kombinationen jede beliebige fehlende Karte ersetzen; er ersetzt aber keine Sonderkarte, und man kann ihn nicht in <i>Bomben</i> einbauen.</p> <p>Als Einzelkarte gespielt, ist er immer 0,5 höher als die zuletzt gelegte Karte. Wird er als Einzelkarte im Anspiel gespielt, so zählt er 1,5, er kann also nicht vom <i>Mah Jong</i> geschlagen werden.</p>

Spielansage

Die Spielansage heißt **Tichu** wie das Spiel selbst. Ein *Tichu* anzusagen bedeutet, dass man als Erster alle Karten loswerden will. Ein gewonnenes (*kleines*) *Tichu* bringt dem Team des Ansagers **100 zusätzliche Punkte**. Eine Spielansage ist bis zum **Ausspielen der ersten eigenen Karte** möglich.

Solange man **nicht mehr als 8 Karten aufgenommen** hat, kann man sogar ein **Großes Tichu** ansagen, welches **200 Punkte** wert ist.

Spielverlauf

Gespielt wird in 2er-Teams, jeder Mitspieler erhält 14 Karten, die Karten werden **entgegen dem Uhrzeigersinn vom Stapel „gezogen“**.

Nach dem Verteilen „**schupft**“ jeder Mitspieler mit jedem Mitspieler eine Karte. Erst wenn jeder 3 Karten abgegeben und erhalten hat, dürfen diese aufgenommen werden!

Derjenige, welcher den **Mah Jong** erhalten hat, beginnt das Spiel und spielt **eine beliebige Karte** aus. Dabei kann er jede der nachfolgenden genannten erlaubten Kombinationen spielen.

Im Gegensatz zu den allgemein bekannten Kartenspielen sind jedoch die Farben bis auf die Ausnahme der *Straßenbombe* bei den Stichen ohne Bedeutung.

Der folgende Spieler muss nun entweder eine gleiche Kombination mit höherem Wert spielen oder passen. Es besteht jedoch kein Spielzwang! Wenn der Spieler wieder an der Reihe ist, kann man neu entscheiden, ob er spielt oder erneut passt.

Bomben können jederzeit - auch außer der Reihe - geworfen werden! Bei *Bomben* gilt dabei zählt zuerst die Anzahl der Karten, d. h. eine *5er-Straßenbombe* schlägt eine *4er-Bombe*. Bei gleicher Anzahl der Karten zählt die höchste Karte.

Erlaubte Kombinationen

Einzelkarte	Jede Karte darf einzeln gespielt werden
Pärchen	Zwei Karten gleichen Werts
Drilling	Drei Karten gleichen Werts
Full House	Pärchen und Drilling, gemeinsam ausgespielt. Beim Stechen ist nur die Höhe des Drillings relevant
Treppe	Beliebig viele unmittelbar aufeinanderfolgende Pärchen
Straße	Mindestens fünf unmittelbar aufeinanderfolgende Karten beliebiger Farben.
<i>4er-Bombe</i>	Vier Karten mit dem gleichen Wert
<i>Straßen-Bombe</i>	Straße (mindestens 5 Karten) in derselben Farbe

Spielende

Die Runde endet sofort, wenn nur noch einer der Mitspieler Karten in der Hand hält.

Der Letzte übergibt seine **Handkarten an die Gegner** und seine **Stiche an den Ersten** der Runde.

Wenn man also selbst Minuspunkte in den erhaltenen Stichen hat, kann es sinnvoll sein, absichtlich Letzter zu werden, um diese Punkte an den Gegner abgeben zu können.

Abrechnung

In einem normalen Spiel werden 100 Punkte vergeben:

5	je 5 Punkte
10	je 10 Punkte
King	je 10 Punkte
Drache	25 Punkte
Phönix	minus 25 Punkte

Punkte für **Tichu = 100 Punkte** bzw. **Großes Tichu = 200 Punkte** werden entsprechend addiert bzw. – wenn verloren – subtrahiert.

Doppelsieg

Werden die beiden Spieler eines Teams Erster und Zweiter, dann endet dieses Spiel sofort. Die Zählung der Punkte in den Stichen entfällt, und das erfolgreiche Team bekommt für diesen **Doppelsieg 200 Punkte**.

Punkte für **Tichu** bzw. **Großes Tichu** werden entsprechend addiert.

Regeln für Tichu Tientsin

Tichu Tientsin wird eine Variante für 6 Personen genannt, bei der 3 2er-Teams gegen einander spielen. Die Sitzreihenfolge ist abwechselnd.

Die Regeln vom Spiel für 4 Mitspieler gelten mit folgenden Änderungen:

Spielverlauf

- ein **großes Tichu** muss **vor Aufnahme der 7 Karte** gemeldet werden
- jeder Spieler „schupft“ nur 2 Karten, **je eine an jeden seiner Partner**
- der Hund überträgt das Ausspielrecht **an einen Partner nach Wahl**

Spielende

- **der Letzte** gibt seine **Handkarten und seine Stiche an den Gegner**
- **der Vorletzte** übergibt seine **Stiche an den Ersten der Runde**
- ein Doppelsieg wird nicht gewertet, sondern ein **Triplesieg** (wenn alle 3 Mitglieder eines Teams als erste fertig werden) entsprechend mit **300 Punkte**