



TICHU

ένα παιχνίδι του Urs Hostettler



60'



10-99



3-6

Η τράπουλα του Tichu αποτελείται από 56 φύλλα σε τέσσερα διαφορετικά σχέδια (**Διαμάντια, Παγόδες, Σπαθιά, Αστέρια**), από 13 φύλλα σε κάθε σχέδιο και από τέσσερις ειδικές κάρτες (**Φοίνικας, Δράκος, Σκύλος, Μαγιόνγκ**).

Η σειρά των απλών φύλλων έχει ως εξής, από το μικρότερο ως το μεγαλύτερο:

2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A

Οι 4 παίκτες χωρίζονται σε δύο ομάδες, κάθονται εναλλάξ αντικριστά και προσπαθούν να βοηθήσουν ο ένας τον άλλο να κερδίσουν το παιχνίδι, βγαίνοντας πρώτοι (ξεφορτώνοντας όλα τα φύλλα τους) και ταυτόχρονα να πάρουν πόντους.

Μοιράζουμε την τράπουλα, δίνοντας 14 φύλλα σε κάθε παίκτη, ένα-ένα (εναλλακτικά, ο νικητής κάθε γύρου ανακατεύει και κόβει την τράπουλα και κάθε παίκτης με τη σειρά παίρνει ένα φύλλο από την κεντρική στοίβα μέχρι να εξαντληθούν).

Έπειτα, διαλέγουμε τρία από τα φύλλα μας και δίνουμε από ένα σε κάθε παίκτη. Όταν όλοι έχουν δώσει και τα τρία φύλλα, τότε μόνο μπορούμε να δούμε τα φύλλα που μας έδωσαν οι άλλοι παίκτες.

Το παιχνίδι ξεκινάει ο παίκτης που έχει την ειδική κάρτα **Μαγιόνγκ** (αυτή με τα πουλιά), ο οποίος μπορεί να ρίξει τους παρακάτω συνδυασμούς (παραδείγματα):

- ένα μονό φύλλο (7)
- ένα ζευγάρι (7-7)
- τουλάχιστον δύο συνεχόμενα ζευγάρια (7-7-8-8)
- τρία ίδια φύλλα (7-7-7)
- ένα φουλ – τρία ίδια φύλλα και ένα ζευγάρι (7-7-7-3-3)
- μια κέντα – σειρά από τουλάχιστον πέντε φύλλα (5-6-7-8-9)

Συνδυασμοί



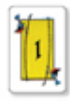
Φοίνικας
Μονό = +1/2 από το προηγούμενο φύλλο.
Σε συνδυασμό = Τζόκερ
Δεν μπαίνει σε βόμβες



Δράκος
Πάντα ως μονό φύλλο, είναι το μεγαλύτερο μονό φύλλο.
Αμα κερδίσει μπάζα, δίνεται πάντα στους αντιπάλους.



Σκύλος
Χωρίς αξία, παίζεται πάντα ως μονό φύλλο και πασάρε στον συμπαίκτη. Αν αυτός έχει βγει, τότε στον αμέσως επόμενο παίκτη.



Μαγιόνγκ
Παίζει πάντα πρώτος, είναι το μικρότερο φύλλο αλλά μπορεί να είναι και μέρος κέντας (πριν το δύο).
Μπορεί να ζητήσει φύλλο.

Ο επόμενος παίκτης έχει τις εξής επιλογές:

* **Να ρίξει ένα συνδυασμό μεγαλύτερο από αυτόν του προηγούμενου παίκτη ή**

* **Να πάει πάσο (άσχετα εάν έχει να ρίξει ή όχι)**

• **Άμα αποφασίσει να ρίξει**, πρέπει να έχει **ίδιο συνδυασμό** με αυτόν του προηγούμενου παίκτη αλλά με μεγαλύτερης αξίας φύλλα. Ακολουθούν παραδείγματα:

7 < 10
8-8 < Q-Q
8-8-9-9 < 9-9-10-10

3-3-3 < 9-9-9
3-3-3-Q-Q < 4-4-4-2-2 (κριτήριο τα τρία ίδια φύλλα)
5-6-7-8-9 < 6-7-8-9-10

* **Προσοχή:** αν ο πρώτος παίκτης ρίξει μια κέντα πέντε φύλλων, ο επόμενος μπορεί να ρίξει μόνο μια κέντα πέντε φύλλων μεγαλύτερης αξίας και όχι μια κέντα αποτελούμενη από περισσότερα φύλλα. Το ίδιο ισχύει και στα συνεχόμενα ζευγάρια. Γενικά, όσα φύλλα ρίχνει ο πρώτος, τόσα πρέπει να ρίξουν και οι επόμενοι παίκτες, αν δεν πάνε πάσο.

* **Άμα αποφασίσει να πάει πάσο**, τότε παίζει ο επόμενος παίκτης και ούτως και καθεξής, μέχρι να ακουστούν τρία συνεχόμενα πάσο. Τότε αυτός που έριξε τον μεγαλύτερο συνδυασμό κερδίζει τα φύλλα (την μπάζα) και ρίχνει τον επόμενο συνδυασμό φύλλων που επιθυμεί. Αν τα φύλλα του έχουν τελειώσει, σειρά έχει ο επόμενος παίκτης.

ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ:

Μαγιόνγκ

Όποιος έχει αυτή την κάρτα ξεκινάει το παιχνίδι (αν θέλει δεν παίζει αυτή την κάρτα ως πρώτο φύλλο). Η αξία αυτής της κάρτας είναι 1, άρα είναι το μικρότερο φύλλο στο παιχνίδι. Παίζεται είτε ως μονό φύλλο (Μαγιόνγκ < 2) είτε ως μέρος μιας κέντας (Μαγιόνγκ-2-3-4-5 < 2-3-4-5-6)

Επίσης, την ώρα που ο παίκτης ρίξει το Μαγιόνγκ μπορεί να **ζητήσει** ένα φύλλο (όχι όμως ειδική κάρτα). Ο επόμενος παίκτης θα **πρέπει** να ρίξει το φύλλο που ζητήθηκε, ακολουθώντας βέβαια τον συνδυασμό που παίχτηκε (είτε μονό φύλλο είτε κέντα). Αν δεν μπορεί να εκπληρώσει την επιθυμία του πρώτου παίκτη, τότε μπορεί να ρίξει ό,τι θέλει και τότε ο μεθεπόμενος παίκτης (δηλαδή το ζευγάρι του παίκτη με το Μαγιόνγκ) θα πρέπει να εκπληρώσει την επιθυμία και ούτως και καθεξής.

Η επιθυμία αυτή βρίσκεται συνεχώς σε ισχύ μέχρι να εκπληρωθεί από τον πρώτο παίκτη που έχει το φύλλο που ζητήθηκε και μπορεί να το ρίξει.

Σκύλος

Αυτή η κάρτα δεν έχει καμία αξία και μπορεί να παηχτεί μόνο όταν ο παίκτης παίζει πρώτος (είτε έχοντας το Μαγιόνγκ, είτε μετά από μια κερδισμένη μπάζα). Παίζεται πάντα ως μονό φύλλο και δίνει τη δυνατότητα στο συμπαίκτη να παίζει πρώτος. Αν ο συμπαίκτης δεν έχει άλλα φύλλα, τότε παίζει ο επόμενος παίκτης από τον συμπαίκτη (ή ξανά ο παίκτης που έριξε τον Σκύλο, αν δεν έχει φύλλα ούτε ο άλλος παίκτης)

Φοίνικας

Ο Φοίνικας μπορεί να παηχτεί είτε ως μονό φύλλο, είτε ως **τζόκερ** σε οποιονδήποτε συνδυασμό (7-8-9-Φοίνικας-J-Q ή και 7-7-Φοίνικας-4-4), **αλλά δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε βόμβα** (βλ παρακάτω).

Άμα παηχτεί ως μονό φύλλο, τότε έχει αξία **+μισό** από το προηγούμενο μεγαλύτερο φύλλο (8 < Φοίνικας = 8.5 ή ακόμα και A < Φοίνικας = A+μισό). Δεν μπορεί να παηχτεί όμως μετά από Δράκο.

Δράκος

Ο Δράκος είναι το μεγαλύτερο φύλλο του παιχνιδιού, υπερσχύει ακόμα και του A και πάντα παίζεται ως μονό φύλλο (A < Φοίνικας < Δράκος). **Μπορεί να νικηθεί μόνο από Βόμβα** (βλ. παρακάτω)

Όταν ο παίκτης ρίξει Δράκο, τα φύλλα της κερδισμένης μπάζας **πρέπει** να τα δώσει σε κάποιον από τους αντιπάλους.

Βόμβες

Οι Βόμβες είναι ειδικοί συνδυασμοί φύλλων οι οποίοι μπορούν να παηχτούν οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού (ακόμα και εκτός σειράς) πάνω σε όλους τους συνδυασμούς και να τους κερδίσουν! Μια βόμβα χάνει μόνο από μια άλλη, μεγαλύτερη βόμβα.

Οι βόμβες είναι:

- ένα καρέ - τέσσερα φύλλα ίδιας αξίας (7-7-7-7)
- στρέιτ φλος - μια κέντα ίδιου χρώματος (5-6-7-8-9 κόκκινα)

Μια βόμβα στρέιτ φλος κερδίζει πάντα μια βόμβα καρέ και ένα στρέιτ φλος που αποτελείται από έξι φύλλα κερδίζει πάντα ένα στρέιτ φλος πέντε φύλλων:

(3-3-3-3 < 7-7-7-7 < 10-J-Q-K-A < 2-3-4-5-6-7)

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ:

Ο παίκτης που έχει μείνει τελευταίος στο παιχνίδι με φύλλα στο χέρι του, δίνει όλα τα φύλλα που κρατάει στην αντίπαλη ομάδα και τα φύλλα που έχει κερδίσει από τις μπάζες στον παίκτη που βγήκε πρώτος στο παιχνίδι (που έμεινε χωρίς φύλλα πρώτος)

PLAYHOUSE®

Θεσσαλονίκη • Ξάνθη • Ιωάννινα •
Πάτρα • Λάρισα • Ηράκλειο • Καβάλα • Αθήνα
απορίες-πληροφορίες: 2310 277220

PLAYHOUSE®

Θεσσαλονίκη • Ξάνθη • Ιωάννινα •
Πάτρα • Λάρισα • Ηράκλειο • Καβάλα • Αθήνα
απορίες-πληροφορίες: 2310 277220

Τα **πεντάρια** αξίζουν 5 πόντους το καθένα
Τα **δεκάρια** 10 πόντους το καθένα
Οι **K 10** πόντους ο καθένας
Ο **Δράκος** 25 πόντους
Ο **Φοίνικας** -25 πόντους

Αν ένα ζευγάρι καταφέρει να κάνει το 1-2, δηλαδή να βγει προτού κάποιο μέλος των αντιπάλων ξεφορτωθεί όλα του τα φύλλα, τότε δεν καταμετρούνται πόντοι, καθώς το πρώτο ζευγάρι κερδίζει **200 βαθμούς!**

SMALL & LARGE TICHU

Ακριβώς πριν κάποιος παίκτης ρίξει την πρώτη του κάρτα στο παιχνίδι, μπορεί να δηλώσει **small Tichu**. Με αυτόν τον τρόπο δηλώνει πως θα βγει πρώτος. Αν τα καταφέρει, η ομάδα του κερδίζει επιπλέον **100 βαθμούς**, αν όχι χάνει 100 βαθμούς.

Επιπλέον, κατά την ώρα του μοιράσματος, όταν έχουν μοιραστεί τα πρώτα 8 φύλλα, τότε κάποιος παίκτης μπορεί να δηλώσει **large Tichu**. Με αυτόν τον τρόπο δηλώνει πως θα βγει πρώτος. Αν τα καταφέρει, η ομάδα του κερδίζει επιπλέον **200 βαθμούς**, αν όχι χάνει 200 βαθμούς.

Φυσικά υπάρχει μεγάλο ρίσκο, καθώς ο παίκτης δεν γνωρίζει τα υπόλοιπα έξι φύλλα που του έχουν μοιραστεί.

Το παιχνίδι τελειώνει όταν ένα ζευγάρι συγκεντρώσει 1000 βαθμούς. Αν οι 1000 πόντοι συμπληρωθούν ταυτόχρονα και από τις δύο ομάδες, νικήτρια είναι αυτή με τη μεγαλύτερη βαθμολογία.

ΤΑΚΤΙΚΗ:

- Προσπαθήστε να ξεφορτωθείτε πρώτα τα αδύναμα μονά φύλλα και συνδυασμούς και να έχετε στο χέρι σας τους καλύτερους συνδυασμούς για αργότερα.
- Προσπαθήστε να βοηθήσετε τον συμπαίκτη σας που δήλωσε Tichu και να χαλάσετε τους συνδυασμούς του αντιπάλου που έχει δηλώσει Tichu.
- Μη δίνετε καμία από τις ειδικές κάρτες στους αντιπάλους. Ο Σκύλος μπορεί να φαντάζει δύσκολη κάρτα, αλλά είναι μια πολύ δυνατή κάρτα!
- Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, μην κάνετε αυτοσκοπό να πάρετε φύλλα με πόντους γιατί μπορεί να σας κοστίσει ακριβά... Το 1-2 δεν είναι και τόσο δύσκολο!

ΣΥΧΝΕΣ ΑΠΟΡΙΕΣ:

- Πότε μπορούμε να πετάξουμε μια Βόμβα;

Όποτε θέλουμε, πάνω σε οποιονδήποτε συνδυασμό, ακόμα κι αν όλοι έχουν πει πάσο. Το Tichu δεν είναι παιχνίδι αντανακλαστικών. Ακολουθούν παραδείγματα:

- Ο παίκτης με το Μαγιόνγκ ζητάει ένα 9. Ο επόμενος παίκτης έχει μια Βόμβα καρέ του 2 και μια κέντα 7-8-9-10-J. Μπορεί πρώτα να πετάξει τη Βόμβα και μετά να εκπληρώσει την επιθυμία του πρώτου παίκτη, ρίχνοντας την κέντα.
- Ο παίκτης με το Μαγιόνγκ ζητάει ένα A. Ο επόμενος παίκτης από αυτόν έχει πει large Tichu. Το ζευγάρι του μπορεί να ρίξει Βόμβα πριν ο δεύτερος παίκτης αναγκαστεί να ρίξει το A και να πάρει χέρι αυτός, εκπληρώνοντας την επιθυμία.

Μόνη εξαίρεση στον κανόνα είναι ο Σκύλος. Όταν κάποιος έχει ρίξει τον Σκύλο, δεν μπορούμε να ρίξουμε Βόμβα πάνω στον Σκύλο. Πρέπει πρώτα να ρίξει ο συμπαίκτης του κάποιο συνδυασμό και μετά να ρίξουμε τη Βόμβα. Δεν μπορούμε να αφαιρέσουμε από κάποιον παίκτη το... ιερό δικαίωμα να παίξει πρώτος!

- Πάντα πρέπει να εκπληρώνουμε την επιθυμία του Μαγιόνγκ;

Όπως ήδη έχουμε αναφέρει, **πρέπει** να ρίξουμε το φύλλο που ζητήθηκε, εφόσον βέβαια μπορούμε να ρίξουμε καλύτερο συνδυασμό (είτε μονό φύλλο είτε κέντα).

- **Αν χρησιμοποιώντας το Φοίνικα μπορούμε να ρίξουμε καλύτερο συνδυασμό προκειμένου να εκπληρώσουμε την επιθυμία, πρέπει να το κάνουμε!**
- **Αν το φύλλο που ζητήθηκε είναι μέρος Βόμβας, ή θα πρέπει να ρίξουμε το φύλλο μόνο του και να "χαλάσουμε" τη Βόμβα μας ή θα ρίξουμε τη Βόμβα (ανάλογα πάντα με την περίπτωση)**

- Πρέπει πάντα να δίνουμε την μπάζα με το Δράκο σε κάποιον από τους αντιπάλους;

- Ναι τη δίνουμε πάντα, εκτός κι αν ρίξουμε μια Βόμβα πάνω στο Δράκο. Με αυτό τον τρόπο, δεν κερδίζει την μπάζα ο Δράκος αλλά η Βόμβα και μπορούμε να πάρουμε την μπάζα!
- Μπορούμε ακόμα και να ρίξουμε Βόμβα πάνω στο Δράκο που παίξαμε εμείς!
 - Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το Φοίνικα ως A+μισό για να δημιουργήσουμε μια κέντα μεγαλύτερη του 10-J-Q-K-A ;
- Κέντα αποτελούμενη από J-Q-K-A-Φοίνικα δεν είναι εφικτή.
- Επίσης συνδυασμός 7-7-7-Φοίνικας ούτε είναι εφικτός, ούτε βέβαια είναι Βόμβα.

TRICHU

3 παίκτες

Μοιράζουμε κανονικά, για τέσσερις παίκτες. Αυτός που μοιράζει παίζει ζευγάρι με τον... άορατο παίκτη, το τραπέζι! Οι διαφορές με το Tichu είναι οι εξής:

- Ο παίκτης που παίζει με το τραπέζι δεν μπορεί να δηλώσει large Tichu.
- Όταν μοιραστούν τα φύλλα, αυτός που μοίρασε μπορεί να δει τα φύλλα του τραπέζιου.
- Οι παίκτες ανταλλάζουν δύο φύλλα, το τραπέζι δεν δίνει ούτε παίρνει φύλλα. Όταν όλοι έχουν πάρει τα νέα φύλλα τους, τότε γυρίζουμε τα φύλλα του τραπέζιου, που πρέπει να είναι ορατά από όλους τους παίκτες.
- Ακόμα και το τραπέζι μπορεί να δηλώσει small Tichu, καθώς τα φύλλα του τα διαχειρίζεται αυτός που μοίρασε.
- Τέλος, το τραπέζι δεν χρειάζεται να εκπληρώσει την επιθυμία του Μαγιόνγκ.

Η βαθμολογία θα πρέπει να είναι ξεχωριστή για κάθε παίκτη, καθώς με το τραπέζι παίζει πάντα αυτός που μοιράζει...

TIENTSIN

6 παίκτες

Δημιουργούμε δύο ομάδες, τα μέλη των οποίων κάθονται εναλλάξ (A1 B1 A2 B2 A3 B3). Οι δυο παίκτες δεξιά του παίκτη που μοιράζει παίρνουν παραπάνω φύλλα.

Οι διαφορές με το Tichu είναι οι εξής:

- Large Tichu μπορούμε να δηλώσουμε αφού σηκώσουμε μόνο τα έξι φύλλα μας.
- Κάθε παίκτης ανταλλάσσει δύο φύλλα, δίνοντας ένα σε κάθε συμπαίκτη του.
- Ο παίκτης που ρίχνει τον Σκύλο, διαλέγει ποιος συμπαίκτης του θα παίξει.

Η βαθμολογία υπολογίζεται ως εξής: ο τελευταίος παίκτης δίνει όλα τα φύλλα του (και μπάζες και αυτά που έχει στο χέρι) στην αντίπαλη ομάδα, ενώ ο προτελευταίος παίκτης δίνει τις μπάζες (τα κερδισμένα φύλλα) στον πρώτο παίκτη.

Επίσης, αντί για 200 βαθμούς, έχουμε 300 βαθμούς για την ομάδα που κάνει το 1-2-3.



PLAYHOUSE®

Θεσσαλονίκη•Ξάνθη•Ιωάννινα•
Πάτρα•Λάρισα•Ηράκλειο•Καβάλα•Αθήνα
απορίες-πληροφορίες: 2310 277220

PLAYHOUSE®

Θεσσαλονίκη•Ξάνθη•Ιωάννινα•
Πάτρα•Λάρισα•Ηράκλειο•Καβάλα•Αθήνα
απορίες-πληροφορίες: 2310 277220