

Köszönet

Chuang Mesternek, ki mestere a Tichunak, s mestere az idegenvezetésnek. Legalábbis Nanjingban. Ő tud mindent. A hidak hosszát, Buddha értelmét, a kamionok számát a tartományban. Kívánságra a hidak értelmét, Buddhák számát és a kamionok hosszát. A város nevezetessége valami 5 kecskéhez címzett emlékmű és a 38 partizán dombja. De az is lehet, hogy 3 kecske és 58 partizán. Mindenesetre több partizán, mint kecske. Chuang mester többször hangoztatott véleménye szerint, a város ezen büszkeségei, látványosságai felérnek a Guanschouval, de még a Wuhannal is.

Viszont áll Nanjingban egy 1000-Buddha templom, ami valóban kiemelkedő látványossága e vidéknek.

Hát igen, Chuang mester egy igen kivételes idegenvezető. Nanjingját a Jangcéba hajította, s elvitt minket egy ismeretlen világba: rock koncertre, pszichiátriai klinikára, és privát audienciára egy varázslóhoz.

Csak a játékhoz nem volt sohasem hűtlen. Ő valóban tud mindent. A Tichu egy igen különleges kártyajáték. Úton-útfélen, parkokban, tereken pörög a lap a népek kezén - úgy tűnik tiltott játék. De mesterünk újra és újra elcsábított minket a sűrűből.

A Tichu elmagyarázhatatlan

Ha ezt elhinnénk, akkor nem kellene a játékhoz szabályzatot mellékelni, sőt Chuang mestert se kellene ide citálnunk. Na de ha már itt van, még pár szó róla. A konfuciánus templom ládákka teli hátsó zugába terelt össze egy játékra való krapekot. Először csak néznünk volt szabad az eseményeket, később játszhattunk is, miközben a kínai szakértőnk ellátott jó tanácsokkal. Ily módon primán beletanultunk a játékba. Melegen ajánljuk ezt a tanulási módszert.

Tichu Nanjing (4 játékos számára)

A kártya lapok

Ez a kártya első látásra úgy hat, mint a nyugati bridzs kártya, hasonlóan 4 színt (jåde, kard, pagoda, csillag) és 13 értéket vonultat fel a lét magyarázatára. Az értékek a 2-estől növekednek az Ászig. A 10-est a bubi követi., dáma, király, ász, annak rendje-módja szerint. De mindezt a kínai lélek feldíszíti virágokkal, ékkövekkel, apró kis mozzanatokkal, melytől a játék egy szertartás hangulatát ölti magára.: A Tichu áldozat a Játék oltárán. Éppezért találunk még 4 speciális kártyalapot, ez a sárkány, a főnix, a kutya, és a veréb (Mah Jong - mazsong).

A két partner

A 4 játékos közül ketten-ketten csapattársak. A partnerek egymással szemben ülnek az asztal köré

s arra törekednek, hogy segítsék egymást s közösen minél több pontot gyűjtsenek össze.

A játék kezdete előtt

A legutóbbi kör győztese alaposan megkeveri a lapokat, emelteti a paklit, majd az asztal közepére helyezi. A kínaiak sohasem osztják a lapokat, hanem mindenki húz magának. A keverő kezdi a legfelső lappal, s mindenki egyenként húz mindaddig, míg el nem fogy a pakli az asztal közepéről. Így 14 lappal a kézben indul a játék. De előbb még egy pikáns részletet nem szabad elfelejteni -a csúsztatást! Mindenki mindenkinek átad lefordítva egy lapot a sajátjai közül. Magától értetődően a kapott lapokat csak akkor lehet megnézni, ha már a saját 3 lapot átcsúsztattuk.

A játék

A játékot az kezdi, akinél a Mah Jong van. A következő kártyakombinációkat lehet játszani:

	Pl..
egy önálló lapot	4
egy párt	8,8
értékben egymást követő párokat	10,10,J,J,Q,Q
egy triplát	3,3,3,
egy fullhous (tripla+pár)	5,5,5,8,8
egy sort (legalább 5 tagú)	4,5,6,7,8,

A sorban következő játékos választhat passzol vagy egy azonos kombinációjú magasabb értékű lappal játszik.

Tehát egy önálló lapot egy magasabb értékű önálló lap üt, egy dupla párt, csak egy kettővel magasabb értékű dupla pár, egy 8 lapból álló sort, egy szintúgy 8 lapból álló, de magasabb értékű sor, egy fullhous csak egy magasabb értékű fullhouse (ennél a tripla értéke a mérvadó).

Kivétel a bomba (lásd később)

Mindig jobb kézre megy a játék. Aki passzol, az már később nem léphet a játékba. Ha mind a három játékos társ passzol, az viszi a lapokat, s kezdi a következő kört, aki a legutoljára ütött. Ha abban a szerencsében részesült a Tichu szelleme által, hogy éppen egyetlen kártya sem maradt a kezében, akkor a tőle jobb kézre ülőre száll át a hívásjog.

A Speciális lapokról

A Mah Jong

Aki, a húzásnál ezt a lapot kapja, a maga szerencséjének kovácsa. Az élet s a játék kezdetét, s így sorsát ő határozza meg, mivel ő kezd tetszése szerinti lappal.

A Mah Jongnak az értéke 1 és ezzel a legalacsonyabb értékű lap, viszont egy sorba beilleszthető (pl.1,2,3,4,5).

Amikor a Mah Jongot a tulajdonosa kijátssza, lehet egy kívánsága, azaz egy bizonyos értéket kérhet (pl. 8-ast vagy ászt, de nem speciális lapot). A következő játékosnak, ha akarja, ha nem, ilyen lapot kell tennie adott esetben akár bombaként is. Ha nincs ilyen lapja, akkor valamilyen más lapot (passzoló lap) tehet vagy passzolhat. A kívánság mind addig él, míg valaki eleget nem tesz neki.

A kutya - a hűség

E lapnak egyáltalán nincs ütőereje, de még sem értéktelen. Csak önmagában használható, kijátszásával a játékos átadja a hívásjogot a partnerének (ha a partner már befejezte a játékot, akkor a jobbján ülőnek).

A főnix

Ereje az átváltozás képességében rejlik, így a legerősebb lap, bár a végelszámolásnál -25 pontot számítanak érte. A legtökéletesebb joker (tetszőleges érték tulajdonítható neki a 2-es és az Ász között), minden kártyakombinációba beépíthető, kivéve a bombába. Önmagában is játék képes, fél értékkel felül múlja az utolsónak tett lap értékét (ha az ász volt, akkor értéke ász+fél), azonban nem tudhatja felül múlni a sárkányt. Ha a főnixszel kezd valaki , akkor az értéke másfél.

A sárkány

A legmagasabb értékű lap: 25 pontot ér. Üti az ászt, sőt az ászra tett főnixet is, lényegében csak egy bomba ütheti. Azonban nem építhető sorba. Érdekessége, hogy a nemes sárkány elajándékozza a megszerzett ütését, s vele a saját 25 pontját, az ellenfél szimpatikusabb tagjának.

A bomba

5 egymást követő érték azonos színből, vagy 4 egyforma értékű lap. A bomba sajátossága még, hogy soron kívül is bedobható váratlanul meglepetésként. Egyaránt üti az összes szőlőlapot és a kártyakombinációkat is. Sőt az erősebb bomba üti a gyengébbet. **Amit a bombakártyák** száma mutat, tehát a sor bomba üti a négylaposat. Megjegyzés: aki feltétlenül akar, az indíthat egy bombával is.

A kör befejeződik, mihelyt már csak egy játékos kezében vannak lapok.

Záró aktusként az értékeléshez a kézben maradt lapokat át kell adni az ellenfélnek és az összegyűjtött ütések a kör győztesének, majd össze kell adni az elért pontokat.

A számoláshoz: A király és a tízes egyenként 10 pontot érnek,
az ötösök mindegyike 5 pontot,
a Sárkány 25 pontot,
és a Főnix -25 pontot.

Így összesen 100 ponton osztozik a két csapat.

Ha egy csapat dupla győzelmet ér el, azaz a körben egyikőjük elsőnek a másik másodikként megy ki, akkor jutalomként mindketten 200 pontot írhatnak még jóvá a számlájukon.

No és a Tichu?!

Ez lényegében egy fajtája a “kontra”-nak ill., a “rekontrának”.

A saját első kártyájának kijátszásáig minden játékos bemondhatja a “kis Tichu”-t. Aki ezt bejelenti a nyeri a kört 100 pont nyereménnyel zárhat, ellenkező esetben 100 pont veszteséggel.

Figyelem:

A Tichu személyes dolog. Nem szabad megbeszélni a partnerrel, sem segíteni őt tovább, teljesen magának kell kikaparnia a gesztenyét a tűzből. A 100 Tichu-pont pótlólagosan írandó a játék rendes eredményéhez vagy vonandó le abból. A Tichut akár már jóval az első saját lap kijátszása előtt is be lehet mondani. Egy ilyen bemondás a “csúsztatás” előtt figyelmeztetheti a partnert, hogy jó lesz a legjobb lapját átcsúsztatnia.

Ahol a kis Tichu felvetődik ott a nagy Tichu sincs túl messze. Mielőtt a kilencedik lapját felvenné a különlegesen vakmerő vagy kétségbeesett játékosunk egy nagy Tichut jelenthet be. Ezért nyeres esetén 200 pontot kap.

A játék végső célja 1000 pont elérése. Ha mindkét csapat azonos körben éri el az ezer pontot, akkor az nyer, akinek az összesített pontszáma magasabb.

Tichu (3 játékos számára)

A lapok a szokott módon kerülnek leosztásra. Azonban 1 játékos egyedül lesz, és pedig az, aki a lapokat osztja. Ő lényegében egy fiktív szemben ülő partnerrel, akit “asztalnak” nevezünk, alakít egy csapatot. Az ellenfelei a nyolcadik lap után bemondhatnak egy nagy Tichut, ő azonban sajnos nem. Ha az összes lap kiosztásra került, a szóló játékos megnézheti az Asztal lapjait is. Így ő adja meg, mely lapokat csúsztatja át az Asztal az ellenfélnek, de csak nekik ad, s az átadás után az Asztal lapjait jól láthatóan kiteríti, de ő adja meg az Asztal játék módját. A kis Tichut a szokott módon lehet bejelenteni az Asztal nevében is. A Tichu-Nanjinghoz képest van még egy eltérés: az asztalnak nem kell figyelembe vennie a Mah Jong kívánságát.

Az értékelés

Épp úgy zajlik, mint a 4 fős Tichunál, viszont mindegyik játékosnak, tehát az asztalnak is külön rubrikában jegyezzük. (Például: 60 pont az A-nak és B-nek 40 pont C-nek és az Asztalnak.)

Minden játék után cserélni kell a szóló játékost. Aki a kilencedik játék után a legtöbb pontszámmal rendelkezik az győz. Mindenkit lebeszélünk az 1000 pontos győzelemi feltételről, különben előfordulhat, hogy egy körben az Asztal nyer.

Tichu tientsin (6 játékos számára)

A Tientsinben 6 játékos játssza a Tichut, kettő 3 fős csapattal.

Az ülésrendet váltakozva alakítsuk ki. A szabályok azonosak a 4 fős Tichuval, kivéve a most következőket:

A nagy Tichut a hatodik lap felvétele után lehet bejelenteni. Minden játékos csak két lapot ad át, és csak a saját partnereinek. A Kutya a hívási jogot tetszés szerinti társának adhatja át.

Az értékeléshez még annyit:

■ az utolsó játékos elveszíti a kezében maradt lapokon kívül az ütött lapjait is, amit az ellenfélnek kell átadnia.

■ az ötödikként kiment játékosnak az ütött lapjait az adott kör győztesének kell átadnia.

Egy dupla győzelem még nem különösebb kunszt, hiszen ezt üti a tripla győzelem (amikor az egy csapatban lévők veszítik el elsőként összes lapjaikat és az ellenfél három tagjának még van lap a kezében), ekkor **300 pontot** írhatnak be.

Grandseigneur - Nagyúr (5-12 játékos számára)

Őszintén megmondva : ezt a változatot nem Kínában fedezték fel, hanem a nyolcvanas évek közepén, egészen prózai módon, Európában találták ki. Egy egyszerűsített fajtája "Karrierpóker" néven vált ismerté.

Kívül kell maradnom

■ a Kutya mint partnerkártya hasznavehetetlen. A Grandseigneur nem egy társas játék, sokkal inkább egyéni küzdelem a rangért egy erős hierarchikus rendszerben.

A Tichu finom árnyalatai semmit sem számítanak a Grandseigneur durva világában. Senki sem győtri magát a pontokért. Mindenki egyszerűen csak szeretne a kártyáin minél hamarabb túladni.

Senki sem mondja be a Tichut, senki nem gyűjti be szívesen az ütéseit - csak el a lapokkal.

Ütni csak amiatt a fránya hívás miatt kell.

Post Scriptum:

Az ütések begyűjtése, mint a játék elején a keverés és az osztás is, és minden, ami az ember szerencsétlen karjainak jutó kötelességszerű segítő mozdulat, tartozzék csak a kéregető nincstelenekhez.

Az ülésrend :

A Grandseigneur-ben van A és O. Az asztalfőn, a ház legkényelmesebb székén ül maga a **Nagyúr** személyesen. Balján ül, a hierarchia második helyén az **Uraság**.

Tőle balra a harmadik helyet elfoglaló **Tanítómester**.

A ranglétra következő, negyedik fokán a **Nyárspolgár**.

Az ötödik hely a **Szegény emberé**.

Az utolsó helyen - ami egyben a Nagyúr jobbján van - egy egyszerű konyha sámlin vagy zongoraszéken ül a nyomorult **Nincstelen**.

A helyek száma a játékosok számának felel meg. A megnevezéseket igény szerint egyéb sötét figurákra is változtathatjuk mint pl.: *Kanászlegény* vagy *A Lovag*. Magától értetődően mindenkor női játékosok esetén kedvünkre kereshetünk nőnemű kifejező alakokat is, pl. A Pórnő.

A kezdőkör:

Egy szimpla Tichu-kör ütés és pontértékelés nélkül, mindenki azon van, hogy mielőbb elhajigálja a lapjait -megválasztódik a nap első Nagyura, a második, akinek sikerült letenni a kártyáját, az Uraság, és így tovább. Ekkor a játékosok helycserével elfoglalják a hierarchikus rangsorban őket megillető helyeiket

A társadalmi igazságtalanság :

A Grandseigneur-játék a második körben mutatja meg magát a csúsztatásnál:

- a Nincstelen átadja a három legjobb lapját a Nagyúrnak
- a Szegény ember a két legjobb lapját az Uraságnak
- a Nyárspolgár a legjobbját a Tanítómesternek.

A megajándékozottak cserébe bármelyik lapjukat adhatják.

A Mah Jong kezd.

Játék célja

Nincs. Mindez csak szórakozás. A Nagyúrnak a ház minden előjoga és kényelme jár, hogy korlátlanul élvezhesse a hatalmát, mindenki álljon készen az ő kívánsága és parancsa szerint. A hatalom megvesztegethető.