

# Правила настольной игры «Тичу» (Tichu)

Автор: Urs Hostettler

Перевод на русский язык: Иннокентий Горбунов, ООО «Стиль Жизни» ©

## *Мы благодарим*

Мистера Чэня, гида нанкинского германоязычного департамента, за все.

Мы решительно рекомендуем его в качестве гида, поскольку он знает про все: про длину мостов, про смысл буддизма, и про количество грузовиков в провинции. Если спросить, то он будет знать и смысл мостов, количество Будд, и длину грузовиков. Он может рассказать вам о статуе с пятью козлами, холмом и тридцатью восемью воинами, которая является символом города. Возможно, эта скульптура включает в себя трех козлов и пятьдесят восемь воинов, но, в любом случае, воинов больше, чем козлов. И, по правде говоря, эта статуя могла бы быть так же символом Гуанчжоу или Вуаня. Но в Нанкине более тысячи буддийских храмов – определенно, у этого места есть свои достопримечательности. Да, мистер Чэнь - просто чудесный гид. Он бросает свой Нанкин в Янцзы и забирает нас в неизведанный мир рок-концертов, психиатрических клиник и частных встреч с колдунами. Но вот об этой игре, в которую народ играет во всех парках и во всех местах встреч, он не говорит так просто. Это неполиткорректно. Он уводит нас в сторону от людей, играющих в эту игру, говоря, что ее нельзя объяснить.

**Тичу нельзя объяснить!**<sup>1</sup>

## Тичу Нанкин (для четырех игроков)

### *Карты*

...делятся на четыре рода (масти): нефрит, меч, пагода и звезда, по тринадцать разных достоинств в каждом, как в западной колоде для бриджа. Туз – самая сильная карта в каждом роде, двойка – самая малая. Десятка по силе находится между девяткой и валетом. В колоду добавлены еще четыре особые карты: дракон, феникс, пекинесь и маджонг, таким образом, она состоит из пятидесяти шести карт.

### *Два партнера*

...каждой команды в игре садятся друг напротив друга и стараются, во время игры, помогать друг другу зарабатывать победные очки.

### *Перед каждым раундом*

...победитель предыдущего раунда тасует карты, предлагая противникам поднять, и затем кладет колоду в центр стола. Китайские игроки не раздают карты – они **берут** их! То есть, игроки, начиная с тасовавшего, поочередно берут по карте с верха колоды, пока

---

<sup>1</sup> Нам всерьез казалось, что никаких правил и в помине нет. В конце концов, мы уговорили мистера Чэня. Он собрал игроков в Тичу в подсобке сувенирной лавки, что неподалеку от храма Конфуция, и пригласил нас туда. Сперва мы только смотрели. Потом мы начали играть, и китайские игроки не стеснялись давать нам хорошие советы по ходу игры. Это было отличное введение в суть игры, и мы рекомендуем такой метод для обучения новых игроков.

у каждого не будет по четырнадцать карт, и колода не истощится. Затем игроки **отдают** (меняются) по одной карте из своей руки каждому участнику игры, кладя их на стол рубашкой вверх рядом с получателем. Таким образом, каждый игрок получает три карты, но не может брать их в руку, пока сам не отдаст свои.

## **Игра**

...начинается с игрока, имеющего на руке карту маджонга. Он может сыграть одну из таких комбинаций:

| <i>Комбинация:</i>                         | <i>Пример:</i>          |
|--|-------------------------|
| • Одиночная карта                          | 4                       |
| • Пара (карты одинакового достоинства)     | 8,8                     |
| • Несколько пар (соседствующих достоинств) | 4,4,5,5<br>J,J,Q,Q,K,K, |
| • Трио (три карты одинакового достоинства) | 2,2,2                   |
| • Фул-хаус (трио и пара)                   | 5,5,5,9,9               |
| • Стрит (состоит минимум из пяти карт)     | 4,5,6,7,8,9             |

Следующему игроку<sup>2</sup> предоставляется выбор:

- Спасовать, или
- Сыграть такую же комбинацию, но с картами большего достоинства.

Одиночная карта может быть побита только одиночной картой большего достоинства, две пары – только двумя парами большего достоинства, стрит из восьми карт – только восьмикарточным стритом с большим достоинством, фул-хаус может быть побит только фул-хаусом большего достоинства (в этом случае достоинство измеряется по его трио), и так далее.

Исключение: Бомбы (см. ниже).

Очередность хода следует против часовой стрелки. Если игрок пасует, он все равно сможет играть, когда до него дойдет следующая очередь. Если пасуют три игрока, то участник, сыгравший последнюю (высочайшую) комбинацию, берет эту взятку – все, ранее сыгранные, карты, и начинает новый раунд. Если у игрока не осталось на руках карт, то его ход завершается, а игрок, сидящий справа от него, продолжает раунд<sup>3</sup>.

## **Об особых картах**

Начнем с **Маджонга**, интересной карты с сомнительной репутацией.

- Ее владелец начинает игру (но ему не обязательно сразу ее играть);
- Достоинство маджонга – единица, а значит, это самая мелкая карта в игре. Ее можно использовать в качестве единицы для стрита (например, 1,2,3,4,5);
- Когда играет маджонг, его владелец получает право на бесплатный **запрос**: он может потребовать сыграть конкретную карту (например, восьмерку или туза, но не особую карту). Игрок, который обладает названной картой и может сыграть ее в одной из существующих комбинациях, обязан сыграть ее (при сопутствующих обстоятельствах даже в составе Бомбы!). Если игрок не обладает названной картой, или не может сыграть ее в легальной комбинации на данный момент, то он может сыграть любую подходящую комбинацию или спасовать. **Запрос** остается в силе до тех пор, пока не будет выполнен кем-либо из игроков.

<sup>2</sup> Вправо! Китайский народ хань в своих играх всегда ходит против часовой стрелки.

<sup>3</sup> Если у следующего игрока так же нет карт, то ход переходит следующему игроку справа.

У верных **пекинесов** нет своего достоинства, и их нельзя играть в составе комбинаций при розыгрыше взятки. Однако, игрок, начинающий свой ход, может сыграть одну карту пекинесов и тем самым передать ход своему партнеру. Если у партнера нет карт, то ход снова переходит – теперь к игроку справа от него.

Мудрый **феникс** – сильнейшая карта в Тичу. Но его ценность составляет – **(минус) 25 очков** в зачете раунда. Феникс может:

- Игаться как джокер (приобретая любое достоинство от двойки до туза) в любой комбинации (но не в составе бомбы).
- Игаться в качестве отдельной карты. Если он сыгран именно таким образом, то его достоинство будет на  $\frac{1}{2}$  больше чем у ранее сыгранной карты. Например, если последней сыгранной картой была восьмерка, то достоинство феникса составит  $8\frac{1}{2}$  и его можно будет побить девяткой или более высокой картой. Феникс может побить туза, но не дракона. Будучи сыгранным в качестве первой одиночной карты, феникс имеет достоинство  $1\frac{1}{2}$ .

**Дракон** – **высочайшая из одиночных карт**, и его ценность при зачете раунда составляет **25 очков**. Дракон бьет любую карту, даже туза и «туза с половиной» (феникса, сыгранного на туза), а сам проигрывает только бомбе. Итак, дракон...

- Не может быть сыгран в составе стрита.
- Может привести игрока к победе в раунде, но игрок обязан отдать все карты этой взятки, включая 25-очкового дракона, кому-то из игроков команды соперников.

### ***Бомба!***

- Бомба – это стрит как минимум из пяти карт, где все они одного рода (стрит-флеш).
- А еще бомба – это четыре карты одинакового достоинства (каре).

Бомбы можно играть вне установленной очередности хода, чтобы побить любые карты. Да, **бомбы бьют все**, будь то одиночная карта или целая комбинация. Бомбами можно перебивать и другие бомбы. Большие бомбы бьют меньшие. Количество карт в бомбе определяют ее силу против других бомб (бомбы-стриты бьют бомбы-каре). Игрок также при желании может начать сразу с бомбы.

### ***Раунд заканчивается***

...мгновенно, когда только у одного игрока остаются карты в руке.

### ***Зачет***

- Игрок, у которого к концу раунда остались карты в руке, отдает их команде соперников.
- Собранные этим игроком карты во взятках отходят победителю раунда - игроку, который первым избавился от карт.

### ***А теперь считаем:***

- Короли и десятки дают по десять очков
- Пятерки – по пять
- Дракон – двадцать пять
- Феникс – минус двадцать пять

То есть, в колоде содержится ровно сто очков, и они как-то делятся между двумя командами.

Если же игроки одной команды совершают **двойную победу** (первыми в течение раунда сбросили карты из руки), то они немедленно получают **200 очков**, и раунд заканчивается! В этом раунде игра уже не продолжается и обычный зачет очков не производится.

### ***Кстати о «Тичу»!***

В игре это восклицание означает примерно то же, что «Повышаю!» или «Перебиваю!» (ставку).

### ***Объявление малого и большого Тичу***

**Прежде чем сыграть свою первую карту за раунд**, каждый игрок может объявить «**малый Тичу**». Если игрок объявляет малый Тичу и выигрывает раунд (первым избавляется от карт), то его команда получает **100 очков** помимо зачетных. Однако если он не побеждает в раунде, то тогда его команда теряет 100 очков.

Примечание:

- Малый Тичу – личный выбор каждого. Игроку не обязательно совещаться с партнером перед объявлением малого Тичу, но и выиграть его за объявившего партнера невозможно. Разумеется, в ходе раунда партнер может и должен помогать объявившему «малый Тичу», но именно последний должен выиграть раунд или команда потеряет очки.
- Сто очков малого Тичу учитываются в дополнение к обычным, зачетным очкам, т.е. прибавляются или вычитаются из общего счета команды, и никак иначе не влияют на игру.
- Игрок может объявить малый Тичу в любое время до того, как сыграет свою первую карту за раунд, даже во время хода другого игрока. Можно объявить малый Тичу даже до начала обмена картами, тем самым дав своему партнеру знак отдать вам лучшую карту из имеющихся у него.

Если объявляется малый Тичу, то может ли быть большой Тичу?

**Прежде чем игрок возьмет свою девятую карту<sup>4</sup>**, если у него хватит смелости, то он может объявить **большой Тичу**... ценностью в **200 очков** (в плюс или же в минус, разумеется)!

### ***Конечная цель игры***

...это 1000 очков. Если обе команды достигнут этой отметки в одном и том же раунде, то побеждает команда с наибольшим количеством очков.

### ***Если хотите получить тактический совет***

...то спросите дядюшку Ляо, заведующего пошивом кроссовок в Вашем городе. Если вы такового не знаете, то можете воспользоваться нашими, куда менее профессиональными рекомендациями, хоть некоторые из них нам и удалось подсмотреть у нашего китайского Учителя. Помните, однако, что с советами, которые Вам может дать дядюшка Ляо, они сравнятся, как безвкусные пирожки для собак с волшебной нанкинской кухней, и то в лучшем случае.<sup>5</sup>

<sup>4</sup> Вспомните китайский метод «раздачи» карт.

<sup>5</sup> Например, особый суп из морского огурца.

### **Как поступают хорошие игроки в Тичу?**

- Старайтесь сперва избавляться от мелких карт, играя их поодиночке или парами, приберегая тузов, дракона и бомбы на потом. Игрок, оставшийся под конец раунда с одинокой четверкой или не понимает сути игры, или же был подорван бомбой!
- Партнера, объявившего Тичу, надо поддерживать без всякого стеснения. Если ты играешь маджонг, то не надо запрашивать карту, которую твой партнер вероятно будет использовать в бомбе. Старайтесь избегать взятия тех взяток, которые выигрывает ваш партнер, если только он их не выигрывает картами низкого достоинства.
- Надо всеми силами стараться атаковать большие и малые Тичу соперников, чтобы им не удалось их сыграть, даже если в ходе этого придется упустить возможность прибрать какие-то ценные взятки.
- Всегда оставайтесь в курсе счета очков. При неблагоприятном счете 630:970 игрок вероятно захочет объявить большой Тичу.

### **Вопросы и ответы**

Узнать кое-чего интересное можно по адресу

[http://www.fatamorgana.ch/tichu/Tichu\\_english.html](http://www.fatamorgana.ch/tichu/Tichu_english.html)

Вкратце самое важное тут:

- **Можно ли бомбить пекинесов?**  
- Нет, нельзя бомбить пекинесов и право первого хода в розыгрыше взятки. Пекинесы – это необычная карта! Они передают ход мгновенно, так быстро, что даже бомбу кинуть некогда, а персональное право первого хода священно для китайцев. Другими словами бомбу можно сыграть только для того, чтобы перебить существующую комбинацию карт. Если хотите, то можно бомбить собственные выигрышные комбинации, если, конечно, есть желание.
- **Что происходит с последней взяткой, когда 3 игрок избавляется от карт?**  
- Третий игрок очевидно должен сыграть старшую комбинацию и таким образом немедленно выигрывает взятку, которая идет в зачет. Правило Дракона в этом случае продолжает действовать, как обычно, и взятка должна быть передана команде соперников до формального окончания раунда.
- **Передается ли соперникам взятка с Драконом, выигранная бомбой?**  
- Нет, взятка не принадлежит Дракону, он бессилен перед бомбой.
- **Можно ли раздавать карты обычным способом, а не брать их с колоды?**  
Можно. У нас в Мюнхене игроки раздают карты, потому что брать их самостоятельно после пары кружечек попросту напрягает!

## **Тичу** (для трех игроков)

### **Карты**

...раздаются, а не берутся, как в игре с четырьмя игроками.<sup>6</sup> Раздающий играет в одиночку, но с как бы формальным партнером по имени «Стол». Его соперники могут объявлять большой Тичу только после восьмой карты, раздающий же вместе со «Стол» не могут объявлять его вообще.

После раздачи карт, раздающий смотрит и в свои карты, и в карты «Стола», но не смешивает их. Он выбирает по две карты от себя и от «Стола» для каждого соперника, и отдает их им, не меняясь ничем со «Стол».

После передачи карт, раздающий выкладывает руку «Стола» рубашками вниз, и в процессе игры делает ходы за него.

Малый Тичу можно объявить до выкладывания своей первой карты, т.е. по таким же правилам, что и при игре вчетвером. Раздающий может объявлять его от лица «Стола»! Есть одно отличие от правил нанкинского Тичу в отношении карты Маджонг - «Стол» не обязан выполнять запрос от карты Маджонг.

### **Зачет**

...происходит как и в Тичу для четырех игроков.

Очки записываются не командам, а игрокам персонально, даже «Стол» – он считается четвертым игроком. Пример: по шестьдесят очков получают Петя и Маша, и по сорок – Коля и Дубовый Стол.

После каждого раунда раздающий меняется. Игра заканчивается после девяти раундов, и игрок с наибольшим количеством очков побеждает.

Игроки могут выбрать и другое кратное трем число раундов, если хотят изменить продолжительность игры, но мы не советуем играть до тысячи очков, потому что это – верный путь к победе стола, если игроки достаточно умны.

## **Тичу Тяньцзинь** (для шести игроков)<sup>7</sup>

В Тяньцзине в Тичу играют вшестером, двумя командами трое на трое. Игроки рассаживаются в «шахматном порядке».

### **Правила**

...те же, что и для игры вчетвером, со следующими изменениями:

- Большой Тичу объявляется до взятия седьмой карты.
- Обмениваются только две карты, и они отдаются только своим партнерам, от которых игрок так же получает по одной карте.
- Пекинсы отдают ход партнеру по вашему выбору.
- При зачете последний игрок отдает свою руку и свои взятки соперникам. Предпоследний игрок отдает свои взятки победителю раунда.

В тяньцзиньской версии нет двойной победы, но есть тройная! Если вся команда избавится от карт до того, как это сделает хотя бы один игрок из соперников, то первая команда получает 300 очков, раунд оканчивается без зачета других очков.

<sup>6</sup> Этот вариант придумал Янус Штекер из Мюнхена. Карты раздаются, а не берутся.

<sup>7</sup> За этот вариант игры мы благодарим господина Жу, тоже выдающегося гйда.

## **Кто-то всегда крайний** (не)справедливая игра для 5-10 игроков

Хотя «Кто-то всегда крайний» и напоминает Тичу, это совершенно другая игра.

Игроки больше уже не разбиваются на команды! Теперь каждый пытается оказаться на вершине в одиночку. Игроки добиваются знаков уважения и привилегий, сопутствующих победителю, и стараются избежать унижений, которые достаются проигравшим.

### **Состав колоды**

108 карт (2x52 и 4 особые карты Тичу)

### **Цель игры**

Нет, в этой игре **не зарабатывают очки**. Участники играют просто ради забавы и веселья, но иногда ради злорадного торжества!

Исход каждого раунда определяет порядок игры следующего раунда.

Игрок, первым избавившийся от карт, становится примусинтеримпаресом (первым среди неравных) и в течение следующего раунда получает привилегии, прилагающиеся к этому званию: получает лучшие карты, не занимается тасованием колоды и раздачей карт, может сохранить свое удобное место за столом, и может быть обласкан «крайним» как только его душе угодно. Очевидно, что основной целью игры является любыми средствами избежать участи «крайнего»!

## **Игра**

### ***Раздача карт***

В первом раунде выбирается один игрок, который будет тасовать колоду и раздавать карты. Он раздает каждому игроку по двенадцать карт рубашками вверх в порядке против часовой стрелки. Если играет восемь игроков, или еще меньше, то некоторые карты не найдут себе хозяина, и потому должны быть выложены на стол рубашкой вниз, чтобы всем играющим было их видно. Если играет десять человек, то восемь из них получают по одиннадцать карт, а последние два – по десять, ведь тут вам не шахматы, где все равны, это несправедливая игра!

В последующих раундах тасовать колоду и раздавать карты будет «крайний».

### ***Обмен картами***

В первом раунде обмен не производится. В последующих игроки меняются согласно своим позициям и **одновременно**.

- «Крайний» отдает три свои лучшие карты примусинтеримпаресом (первому-среди-неравных), а тот отдает «крайнему» три свои худшие.
- Игрок слева от «крайнего» отдает игроку справа от примусинтеримпареса две свои лучшие карты, и так же получает взамен две худшие.
- Игрок, сидящий вторым слева от «крайнего» отдает сидящему вторым справа от примусинтеримпареса свою лучшую карту, и получает от него взамен его худшую.

При игре впятером игроки всегда меняют на одну карту меньше.

Порядок карт от лучшей к худшей: дракон, феникс, маджонг, пекинесы, туз, король, дама, валет, десятка, ..., двойка.

### ***Как играть карты***

Игрок с маджонгом в руке начинает. Игра продолжается по-китайски, против часовой стрелки.

Карты разыгрываются так же, как и в Тичу. Игрокам разрешается выкладывать те же самые комбинации, что и в тичу. В отдельном трио или же в трио фул-хауса карты должны быть разных родов (мастей).

Важно запомнить порядок, в котором игроки избавлялись от карт на руках. Именно это определит порядок, в котором будут сидеть игроки в следующем раунде. После каждого раунда игроки (кроме примусинтеримпареса) меняются местами так, как это описано ниже.

Сбор битых карт, тасование колоды и раздача карт, как и прочие хозяйственные заботы, подходящие только нижайшему из низких, возлагаются на «крайнего».

### ***Особые карты и бомбы***

Дракон – высочайшая одиночная карта.

Феникс – может стать любой картой, будучи сыгранным в составе комбинации. В одиночку он имеет значение на  $\frac{1}{2}$  больше, чем ранее сыгранная карта.

Маджонг – игрок с ним начинает раунд.

Пекинесы – передают ход «крайнему».

Бомбы из четырех карт должны иметь в своем составе карты одинаковых достоинств из разных родов (мастей). Стрит-бомбы должны иметь в своем составе, по меньшей мере, пять карт последовательного достоинства из одного рода (стрит-флеш).

### ***Конец раунда***

Раунд завершается, когда в игре остается только один игрок с картами на руке. Он становится «крайним» в следующем раунде.

### ***Перемена мест***

Теперь игроки пересаживаются. Самое удобное место предназначается примусинтеримпаресу. Он может сесть, где ему захочется. Остальные игроки рассаживаются рядом с ним согласно тому, как быстро они избавились от карт. Второй, избавившийся от карт в прошлом раунде игрок, садится справа от «первого-среди-неравных». Справа от этого второго игрока садится тот, кто избавился от карт третьим по счету, и так далее. «Крайний», следовательно, садится по левую руку от «первого-среди-неравных».

© 1989 Fata Morgana Spiele,  
3008 Bern, Switzerland  
© 1998 ABACUSSPIELE  
Verlags GmbH & Co. KG,  
63303 Dreieich, Germany  
Все права защищены.  
*Перевод с англ. Иннокентия Горбунова.*