

TICHU



LIVRO DE
REGRAS



SOBRE O TICHU

Tichu é um jogo para 4 jogadores, jogado em duplas, no qual as duplas vão se enfrentar buscando pontos e oportunidades de liderar a mão ao longo de várias rodadas. O objetivo na rodada é ficar sem cartas na mão o quanto antes, inclusive apostando se você ficará sem cartas na mão antes de todos os jogadores. O jogo termina quando uma dupla acumular 1000 pontos ou mais e vence a dupla com mais pontos.

Componentes:

Este manual de regras

56 cartas

4 Cartas de referência

Créditos:

Designer: Urs Hostettler

Artista: Edu Reis

Revisão: ???



COMO JOGAR

Tichu é jogado em 4 jogadores, que formam duplas. Os dois parceiros das duplas de Tichu sentam-se um de frente para o outro e devem se ajudar para obter pontos e oportunidades de liderar a mão.



As cartas aparecem em quatro naipes (*Jades*, *Espadas*, *Pagodas*, *Estrelas*), cada naipe com 13 valores, correspondendo ao baralho ocidental. O Ás é a maior carta de cada naipe e o 2 a menor. A ordem das figuras é J-Q-K, como na maioria dos jogos de cartas tradicionais jogados no Brasil. Quatro cartas extras completam um total de 56 cartas: o Dragão, a Fênix, o Cachorro e o Pássaro (ou Mah Jong).



Escolha um jogador inicial da forma como preferir. Este jogador embaralha as cartas, pede para um dos adversários cortar e coloca o baralho no centro da mesa (nas próximas rodadas, o vencedor da rodada anterior é quem embaralha e distribui as cartas). Distribua todo o baralho para os 4 jogadores, 14 cartas para cada um (primeiro 8 cartas e depois 6 - veja o motivo adiante).

Então ocorrem as trocas. Cada jogador dá uma carta de sua mão para os outros três jogadores, se livrando de possíveis cartas ruins e recebendo três cartas desconhecidas. Essa troca deve ser feita com as cartas viradas para baixo, e o jogador só pode ver suas novas cartas quando ele já tiver distribuído as suas três cartas.

O jogo começa pelo jogador que possui o Mah Jong. Ele deve jogar uma das seguintes combinações:

- Uma carta simples, por exemplo um 4
- Um par de cartas de mesmo número, por exemplo 8-8
- Uma sequência de pares de números adjacentes, por exemplo J-J, Q-Q, K-K (o exemplo é uma sequência de três pares, mas outras quantidades de pares também são permitidas).
- Uma trinca de cartas de mesmo número, por exemplo 2-2-2
- Um "full house" (trinca + par), por exemplo 5-5-5, 9-9
- Uma sequência de ,no mínimo, 5 cartas, por exemplo 4-5-6-7-8-9



O próximo jogador (à direita – Tichu normalmente se joga no sentido anti-horário, mas sinta-se à vontade para jogar no sentido horário, se desejar) deve escolher entre:

- Passar
- Jogar uma combinação igual de maior valor

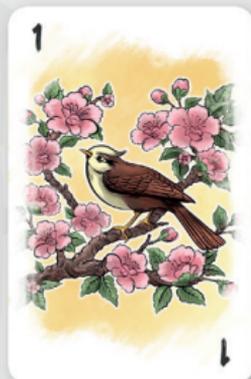
Desta forma, uma carta simples só pode ser vencida por uma carta simples de maior valor, uma sequência de dois pares só pode ser vencida por uma sequência de dois pares maior, uma sequência de oito cartas por uma sequência de exatamente oito cartas de valor maior, um "full house" por um "full house" maior (para combinações de "full house" somente o valor da trinca é importante). O conjunto

de cartas jogado, começando pela combinação inicial e todas as combinações jogadas para vencer a carta anterior é chamado de escalada. Exceção: Bombas (veja a seguir)

O jogo continua no sentido anti-horário. Quando 3 jogadores passarem consecutivamente, a pessoa que jogou a última (maior) combinação recolhe as cartas da mesa, as coloca viradas para baixo à sua frente, e joga uma nova combinação, iniciando uma nova escalada. Se este jogador não tiver mais cartas em sua mão, o turno passa para o jogador à sua direita (e assim consecutivamente, se o próximo jogador também não tiver mais cartas).



CARTAS ESPECIAIS



O Mah Jong é a primeira, uma carta interessante de reputação contrastante, com as seguintes propriedades:

- O jogador com o Mah Jong começa o jogo (mas não precisa necessariamente jogar o Mah Jong).
- O Mah Jong tem o valor de 1 e desta forma é a menor carta do baralho. Pode ser jogado, como um 1, antes do 2, em uma sequência (ex: 1-2-3-4-5).
- Quando o Mah Jong for jogado, a pessoa que o jogou tem direito a um pedido, ou seja, pode pedir por uma carta de um determinado valor (por exemplo um 8 ou um Ás, mas não uma carta especial). O próximo jogador, que tenha uma carta do valor solicitado e puder jogar seguindo as regras, deve jogá-la (mesmo em uma Bomba!). Quem não tiver ou não puder jogar a carta solicitada pode jogar qualquer carta ou passar. O pedido permanece válido até que alguém o satisfaça.

O fel Cachorro não tem nenhum poder de ganhar escaladas. Ele só pode ser jogado, como uma carta simples, quando o jogador que a possui inicia a escalada. Ao jogar o cachorro, o jogador transfere o direito a iniciar a escalada para a sua dupla (se a dupla não tiver mais cartas na mão, passa para o próximo jogador em sentido anti-horário).





A mutante Fênix é a carta mais poderosa do Tichu. Entretanto, ela vale 25 pontos negativos. A Fênix pode:

- Ser utilizada em qualquer combinação como um maravilhoso Curinga, substituindo qualquer carta entre 2 e Ás (mas não pode ser utilizada em uma Bomba).

- Ser jogada como uma carta simples. Seu valor é meio a mais do que a carta anterior (se por exemplo, um 8 foi a última carta jogada, a

Fênix vale como 8,5 e pode ser vencida por uma carta 9 ou mais alta). A Fênix ganha de um Ás, mas não do Dragão. Se jogada no início de uma escalada, ela vale 1,5.

O Dragão é a maior carta individual e vale 25 pontos positivos. Ele vence um Ás ou mesmo um "Ás e Meio" (a Fênix jogada sobre um Ás) e só pode ser vencido por uma Bomba. Entretanto, ele não pode ser parte de nenhuma outra combinação (ou seja, só pode ser jogado como uma combinação simples).

Caso um jogador vença com o Dragão, ele entrega todas as cartas daquela escalada - incluindo o próprio Dragão (e seus 25 pontos) - para um dos jogadores à sua escolha da dupla adversária.



BOMBA

Uma Bomba é uma sequência de pelo menos cinco cartas consecutivas do mesmo naipe ou uma quadra (4 cartas de mesmo valor).



Bombas podem ser jogadas a qualquer momento, mesmo fora da vez do jogador, para vencer uma escalada. Elas vencem qualquer combinação, não importa o tipo. Uma Bomba mais alta pode ser jogada sobre uma de menor valor (a ordenação das Bombas é definida (1) pelo número cartas e (2) pelo valor das cartas).

Um jogador pode iniciar uma escalada com uma Bomba.



FIM DA RODADA

Uma rodada termina imediatamente quando apenas um jogador tiver cartas sobrando na mão. Ele entrega suas cartas da mão a dupla adversária, e as cartas vencidas durante a rodada para o jogador que ficou sem cartas na mão primeiro (que pode ser da dupla adversária ou sua própria dupla).

PONTUAÇÃO:

- + 10 para cada Rei (K) e 10
- + 5 para cada 5
- + 25 para o Dragão e
- 25 para a Fênix

O total de pontos distribuídos com estas cartas é 100.

Caso uma dupla consiga uma vitória dupla (os dois integrantes fiquem sem cartas na mão em primeiro e segundo), ao invés de contabilizar os pontos das cartas, esta dupla recebe 200 pontos.



ANUNCIAR TICHU É UMA FORMA DE DOBRAR OS PONTOS

Cada jogador tem o direito de, antes de jogar a primeira carta, anunciar "Tichu". Se ele vencer a rodada (for o primeiro a ficar sem cartas na mão), sua dupla recebe 100 pontos extras. Caso contrário, a dupla perde 100 pontos.

TICHU  +100☆ / ~~ -100☆~~

 (antes de jogar a primeira carta)

Repare que um Tichu é um risco individual. Não pode ser combinado anteriormente com o parceiro, e a vitória da sua dupla também não vale. Os 100 pontos do Tichu são adicionais e pontuados independente da pontuação normal do jogo.

Um "Tichu" pode ser anunciado bem antes do jogador jogar sua primeira carta. Pedir "Tichu" antes das cartas serem trocadas pode ser útil como forma de pedir para o seu parceiro entregar sua melhor carta.

Como existe um Tichu, há também um Grande Tichu. Durante a distribuição de cartas, após receber a oitava carta, os jogadores analisam suas cartas e verificam se irão anunciar Grande Tichu ou não. Após os jogadores se decidirem, distribua mais 6 cartas para cada jogador (por este motivo, distribua sempre 8 cartas e só depois as demais 6 cartas). O Grande Tichu vale 200 pontos positivos (ou negativos, caso o jogador que anunciou não consiga ser o primeiro a ficar sem cartas na mão).

GRANDE TICHU  +200☆ / ~~ -200☆~~

 (antes de receber a nona carta)

OBJETIVO

O objetivo do jogo é fazer 1000 pontos. Se, ao final de uma rodada, uma dupla alcançar 1000 pontos ou mais, essa dupla é declarada vencedora. Se as duas duplas chegarem à essa pontuação na mesma rodada, quem tiver mais pontos ganha.

DICAS OU TÁTICAS DE JOGADORES EXPERIENTES

- Primeiro tente se livrar de cartas ruins (cartas simples e pares baixos) e guardar seus Ases, Dragões e Bombas. Alguém que ficou, depois de rodadas de jogos deslumbrantes, com um 4 sozinho, talvez tenha sido uma pobre vítima de uma Bomba, ou deixou de seguir essa preciosa dica.
- Apoie o “Tichu” da dupla sem restrições. Quando jogar o Mah Jong, não peça nenhuma carta que possa desmontar a Bomba da dupla, e menos ainda ganhe dela na escalada (isso é certamente permitido nas regras, mas considerado deselegante – a não ser que a escalada seja somente de cartas muito baixas).
- Tente derrotar o “Tichu” do adversário, jogando consistentemente contra a pessoa que pediu “Tichu”, fazendo com que cada escalada seja muito custosa.
- Fique de olho no placar. Se o placar estiver 630 a 970, por exemplo, um Grande Tichu está implorando para ser pedido.

