

Game Manual

Eckdaten zum Spiel

Bei dem Spiel Tichu handelt es sich um ein Kartenspiel, welches man zu viert spielen kann. Es werden jeweils zwei Zweiergruppen gebildet, die gegeneinander antreten.

Ähnlich wie beim Jassen ist das Ziel des Spiels, als Team 1000 Punkte zu erreichen.

Die Karten bestehen, wie beim Poker, aus vier Sets von 2-Ass mit zusätzlichen vier Spezialkarten. Die Karten haben verschiedene Punktwertungen. Die Standardkarten haben alle einen Punktwert von 0, ausser die 5 gibt 5 Punkte, die 10 und der König geben jeweils 10 Punkte. Der Phönix hat einen Punktwert von -25, der Drache gibt +25 Punkte.

Spezialkarten

«Mah Jong» oder «Eins»	Der Spieler, mit der Eins in der Hand, darf das Spiel beginnen. Er darf die Karte „Eins“ als erstes spielen oder eine andere beliebige Kartenkombination. Beim Ausspielen der Eins darf man sich einen beliebigen Kartenwert wünschen (ausser einer Spezialkarte). Der nächste Spieler muss, falls er die Möglichkeit hat, eine Kartenkombination ausspielen mit der Wunschkarte. Falls dies nicht möglich ist, bleibt der Wunsch bestehen, bis ein Spieler ihn erfüllen kann. Zahlenwert: Eins. Punktwert: Null.
«Hund»	Wenn ein Spieler eine Runde beginnen darf, kann er den Hund ausspielen, somit erbt sein Mitspieler das Ausspielrecht. Zahlenwert: keinen. Punktwert: Null.
«Phönix»	Ist wie ein Joker. Kann ein Zahlenwert zwischen Zwei und Ass annehmen. Wird er als Einzelkarte auf eine Einzelkarte gespielt, nimmt er denselben Zahlenwert +1/2 an. Wird er in einer Kombination gespielt, fungiert er als Joker und ersetzt den fehlenden Zahlenwert. Der Phönix kann jedoch nicht als Bombe gespielt werden. Als Ausgleich zu den anderen Karten ist der Phönix – 25 Punkte wert. Zahlenwert: $x+1/2$. Punktwert: -25
«Drache»	Ist die höchste Einzelkarte. Er kann deshalb auch über ein Ass gespielt werden. Lediglich eine Bombe kann den Drachen übertrumpfen. Er darf nicht in eine Kartenkombination eingebaut werden. Der gewonnene Stich muss jedoch, auf Grund der Stärke dieser Karte, an einen Gegenspieler abgegeben werden. Zahlenwert: 15. Punktwert: +25 (wird verschenkt)

Spielstart

Um ein Spiel starten zu können, muss zuerst ein Server erstellt werden. Danach können sich mehrere Clients auf den Server verbinden. Server und Lobby benötigen dafür alle den gleichen Port. Um effektiv ein Spiel beginnen zu können, muss zuerst von jemandem eine Lobby erstellt werden, auf die dann weitere Spieler beitreten können. Derjenige, welcher die Lobby erstellt hat ist der Lobbyhost und kann sich seinen Teampartner aussuchen. Nun kann ein Spiel gestartet werden.

Spielablauf und Regeln

Um ein Spiel überhaupt starten zu können müssen sich vier Spieler in einer Lobby befinden. Wird ein Spiel gestartet, werden, vor jeder Runde, jedem Spieler die ersten 8 Karten verteilt. Dann kann er sich entscheiden, ob er ein grosses Tichu ansagen möchte oder ob er direkt seine restlichen Handkarten erhalten will. Danach wird geschupft, was bedeutet, dass jeder Spieler, allen restlichen Spielern, eine Karte verteilt.

Nun beginnt auch schon das Spiel! Der Spieler mit der Eins, darf das Spiel beginnen. Er legt eine mögliche Kartenkombination. Der nächste Spieler darf nur eine gleiche Kartenkombination, die zudem noch höher ist, ausspielen. Jeder Spieler kann entweder Karten ausspielen oder passen, worauf der Spielzug an den nächsten Spieler weitergegeben wird. Es wird so lange gespielt bis niemand mehr eine höhere Kartenkombination ausspielen will oder kann. Passen alle verbleibenden Spieler bis auf einen in einer Runde, so ist er der letzte welche eine Kombination ausgespielt hat und somit geht der Stich an ihn. Der Spieler, welcher den Stich gewonnen hat, darf als erstes eine neue Kartenkombination ausspielen.

Eine Runde endet, sobald nur noch ein Spieler Karten auf der Hand hat oder ein Team zuerst keine Karten mehr hat.

Kartenkombinationen

Kombination	Beispiel
Einzelkarte:	
Paar: (zwei Karten mit dem gleichen Wert)	
Trippel: (drei Karten mit dem gleichen Wert)	
Treppe: (min. 2 Paare mit aufeinanderfolgenden Werten)	
Fullhouse: (Trippel + Paar)	
Strasse: (min. 5 Karten mit aufeinanderfolgenden Werten)	

Bombe: (4 Karten mit den gleichen Zahlenwerten)	
Strassenbombe: (min. 5 Karten der gleichen Farbe mit aufeinanderfolgenden Werten)	

Bomben können auf jede Kartenkombination, ausser auf eine Strassenbombe gelegt werden. Sie können nur noch von einer höheren Bombe oder einer Strassenbombe übertrumpft werden. Für Strassenbomben gilt ebenfalls, dass sie auf eine beliebige Kombination gelegt werden können und nur noch von einer höheren Strassenbombe übertrumpft werden können.

Besonderheiten

Speziell an diesem Spiel ist, dass man ein «Tichu» ansagen kann. Man wettet dann um 100 Punkte darauf, dass man als Erster die Runde beenden wird. Falls dies eintritt, erhält das eigene Team 100 Punkte ansonsten werden ihnen 100 Punkte abgezogen. Ein Tichu kann nur vor dem Ausspielen der ersten Karte angemeldet werden.

Es gibt ausserdem noch ein grosses Tichu. Der Unterschied zum Tichu ist, dass man um 200 Punkte wettet und man ein grosses Tichu nur ansagen darf, wenn man erst acht Handkarten angesehen hat. Ansonsten sind die Regeln dieselben wie für das Ansagen des Tichus.

Punkteverteilung

Ein ganzes Deck zählt insgesamt 100 Punkte, welche sich die beiden Teams in jeder Runde unter sich aufteilen. Nach Rundenende übergibt der Spieler, der als letztes noch Handkarten hat, seine restlichen Handkarten an die Gegnerpartei und seine gewonnenen Stiche an den Sieger der Runde. Gelingt einem Team ein Doppelsieg (d.h. sie beenden die Runde als Erster und Zweiter), ist die Zählung geschenkt und das Team erhält direkt 200 Punkte. Es werden so viele Runden gespielt, bis ein Team 1000 Punkte erreicht hat. Es wird nicht wie beim Jassen, wo während einer Runde geschaut, ob ein Team die 1000 Punkte geknackt hat, sondern erst nach Beenden der Runde. Falls dann beide Teams über 1000 Punkte erreicht haben, gewinnt das Team mit der höheren Punktzahl.

Strategien

Oft ist man erfolgreicher, wenn man die Priorität darauflegt, zuerst fertig zu werden, also keine Handkarten mehr zu haben, als auf die dabei gesammelten Punkte zu achten. Denn am Ende des Spiels gehen die Stichkarten des Verlierers an das Gegnersteam und die Handkarten des Verlierers an den Gewinner.