TICHU

Tradução: Marcelo "Groo" (2009)

Jogadores: 3-10 .:. Idade: 10 anos .:. Duração: 30-90 Minutos

CONTEÚDO DO JOGO

. 112 cartas - 2 decks completos de 56 cartas
. Manual de Regras

As cartas dos 4 naipes (Jade, Espadas, Templos e Estrelas), cada um com 13 valores, correspondem ao deck "normal". O Ás é o valor mais alto de cada naipe, e o 2 o mais baixo. O 10 está entre o 9 e o Valete, como na maioria dos jogos de cartas. Quatro cartas extras completam o deck de 56 cartas: o Dragão, a Fênix, o Cão e o Mah Jong.

TICHU NANKING (4 JOGADORES)

É jogado em duplas, onde os jogadores de cada dupla sentam-se um em frente ao outro. Durante o jogo, os parceirostentam ajudar um ao outro a marcar pontos e vencer a partida. O jogo é disputado em diversas Mãos, terminando quando a primeira equipe matcar 1.000 pontos.

Antes do jogo começar, os participantes escolhem o Jogador Inicial, que embaralhará as cartas da primeira Mão e dará o deck para o jogador à sua esquerda cortar. Nas Mãos seguintes o vencedor da Mão anterior embaralhará o deck, sempre o dando para o jogador à esquerda cortar.

O jogador coloca o deck fechado no centro da mesa. O Jogador Inicial começa, pegando a carta do topo do deck para si. Depois cada jogador pega uma carta do topo do deck, em sentido horário, um de cada vez até que o deck se acabe e cada jogador possua 14 cartas na mão. Cada jogador mantém suas cartas em segredo dos demais, incluindo seu parceiro.

Em seguida, cada jogador escolhe 3 de suas cartas, para dar 1 a cada outro jogador. Estas cartas são passadas fechadas. Um jogador só pode recolher para a mão as 3 cartas que os demais deram para ele após ter passado as suas 3.

O jogador que possuir o Mah Jong inicia a partida baixando (jogando aberta sobre a mesa) qualquer das seguintes combinações de cartas que tiver em sua mão:

. uma única carta, por exemplo: 4
. um par de cartas de mesmo valor, por exemplo: 8,8
. uma sequência de pares de valores seguidos, por exemplo: J,J,Q,Q,K,K (neste exemplo há uma sequência de três pares, mas qualquer quantidade de pares pode ser jogada)
. uma trinca de cartas de mesmo valor, por exemplo: 2,2,2
. um Full House (trinca + par), por exemplo: 5,5,5,9,9
. uma sequência com pelo menos 5 cartas, por exemplo: 4,5,6,7,8,9

O jogador seguinte (à direita - Chineses jogam pela direita, assim como os Suiços e os Hopi) agora escolhe entre:

. passar
ou
. jogar uma combinação similar de maior valor.

Uma única carta é vencida por uma carta de maior valor, um par por um par mais alto, uma sequência de dois pares por uma sequência de exatamente dois pares mais altos, uma sequência de oito cartas por uma sequência de exatamente oito cartas mais alta, um full house por um full house mais alto (nos full houses é o valor da trinca que conta). Exceção: Bombas (veja mais adiante).

O jogo continua em sentido anti-horário. Quando 3 jogadores seguidos "passarem", aquele que jogou a combinação de valor mais alto (o último a baixar cartas) recolhe a Vaza (cartas ganhas, que estão na mesa) e baixa uma nova combinação de sua mão. Se este jogador não tiver mais cartas na mão, estará fora da Rodada e quem inicia o novo turno é o jogador à sua direita (se este também não tiver mais cartas, passa para o próximo jogador à direita, até que alguém possa jogar).

As Cartas Especiais

Mah Jong:

A Mah Jong é uma carta interessante, que mistura reputação com as seguintes propriedades:

- Quem possui a Mah Jong começa o jogo (mas não é obrigado a jogar a carta Mah Jong).

- A Mah Jong é a carta mais baixa do deck, tendo o valor de **1**. Ela pode ser usada para fazer uma sequência (exemplo: 1,2,3,4,5).

- Quem jogar a carta de Mah Jong tem direito a um Desejo, ou seja, pode pedir por uma carta de determinado valor (ex: um 8 ou um Ás, mas não uma carta especial). O próximo jogador que tiver uma carta deste valor que possa ser baixada de acordo com as regras, tem que jogá-la (mesmo como uma Bomba! ou no meio de uma Sequência). Um jogador que não possua uma carta do valor desejado, ou que não possa jogá-la, pode baixar quaisquer outras cartas possíveis ou passar. O Desejo permanece em efeito até que alguém o realize.

Cão:

O Cão não tem nenhum valor ou característica que afete outras cartas da mesa. Ele só pode ser baixado como uma carta simples pelo jogador que está iniciando um turno, transferindo o direito de iniciar a turno para o seu parceiro. Se o parceiro do jogador que baixou o Cão já estiver fora da Rodada, o direito de iniciar o turno passa para o jogador à sua direita.

Fênix:

A Fênix está em eterna mudança, e é a carta mais poderosa do jogo. No entanto, ela vale -25 pontos. A Fênix pode ser jogada das seguintes formas:

- Pode ser usada como um Coringa em qualquer combinação, exceto em uma Bomba!.

- Pode ser jogada como uma carta simples. Ela sempre assume um valor de 0,5 a mais que o da carta jogada anteriormente. Por exemplo, se uma carta "8" é a de valor mais alto na mesa, a Fênix assumirá um valor de 8,5 se for jogada, e poderá ser vencida por uma carta "9" ou superior. A Fénix vencer um Ás, mas nunca um Dragão. Se a Fênix iniciar uma Mão, assume o valor de 1,5.

Dragão:

O Dragão é a carta individual mais alta e vale 25 pontos.

Quando jogado como uma carta simples, o Dragão vence qualquer outra carta, até mesmo um Ás ou um "Ás e meio" (a Fênix jogada após um Ás), só podendo ser vencido por uma Bomba!. No entanto, ele não pode ser usado como parte de nenhuma Combinação que use 2 ou mais cartas.

Quando o nobre Dragão vence uma Mão, esta Vaza é dada para um adversário (inclusive os 25 pontos do Dragão) à escolha do ganhador.

A **Bomba!**:

- Uma sequência de pelo menos 5 cartas de mesmo naipe é uma Bomba!.
- Uma combinação de 4 cartas de mesmo valor é uma Bomba!.

Bombas podem ser jogadas a qualquer momento, mesmo fora do seu turno, vencendo qualquer outra carta ou Combinação. Uma Bomba! só pode ser vencida por outra Bomba! de valor mais alto. O valor de uma Bomba! é: "1" pelo número de cartas que ela possui, e "2" pelo valor destas cartas. Uma Bomba! pode ser jogada até mesmo no início de uma nova Mão.

Final de Uma Rodada

Uma Rodada termina, imediatamente, no momento em que apenas 1 jogador tiver cartas sobrando em sua mão.

Este jogador tem que dar para a dupla adversária todas as cartas que restaram em sua mão e, para o jogador que venceu esta Rodada (o primeiro a ficar sem cartas na mão), todas as Vazas que ganhou durante a Rodada.

Em seguida, a Rodada é pontuada.

Pontuação de Uma Rodada

Os jogadores abrem suas cartas e cada dupla pontua da seguinte forma:

+10 por cada Rei
+10 por cada "10"
+5 por cada "5"
+25 pelo Dragão
-25 pela Fênix

Esta pontuação tem um total de **100 pontos**, que são divididos entre as duas duplas.

Se os dois jogadores de uma mesma dupla conseguirem uma Vitória Dupla (sendo o 1º e o 2º jogadores a ficarem sem cartas nas mãos em uma Rodada), a Rodada termina imediatamente, a Pontuação da Rodada não é contabilizada, e a dupla vencedora recebe **200 pontos**.

Os TICHUS!

Um Tichu é uma forma dos jogadores tentarem marcar mais pontos em uma Rodada, mas isso é arriscado.

Pequeno Tichu

Cada jogador pode, antes de jogar a primeira carta de sua mão, declarar "**Pequeno Tichu**". Se ele vencer a Rodada, sua equipe marcará 100 pontos extras, mas se ele não for o primeiro jogador a ficar sem cartas na mão, sua equpe perde 100 pontos.

Declarar **Tichu** é uma ação individual, os parceiros não podem discutir ou combinar isso antecipadamente. Uma vez declarado, é claro, seu parceiro pode jogar tentando ajudá-lo a vencer a Rodada, mas nenhuma estratégia pode ser discutida durante o jogo. E, se quem declarou o **Tichu** foi você, é você quem deve tentar ficar sem cartas na mão primeiro, pois se o seu parceiro vencer a Rodada a equipe perderá 100 pontos! Os 100 pontos de um **Tichu** são marcados independente da pontuação normal da Rodada, somando-se ou subtraindo-se da mesma. Além disso, embora um jogador possa declarar **Tichu** enquanto não tenha jogado a sua primeira carta, pode ser mais interessante fazer isso antes que as 3 cartas sejam trocadas no início da Rodada, pois seu parceiro poderá lhe passar a sua melhor carta.

Grande Tichu

Obviamente, onde existe um Pequeno Tichu tem que existir um **Grande Tichu**. Um jogador especialmente corajoso ou desesperado pode declarar "**Grande Tichu**" enquanto estiver comprando as cartas do deck no centro da mesa, antes de pegar a 9ª carta que comporá a sua mão. Se ele vencer a Rodada, sua equipe marcará 200 pontos extras, mas se ele não for o primeiro jogador a ficar sem cartas na mão, sua equipe perde 200 pontos. O restante das regras são as mesmas já explicadas para o Pequeno Tichu.

Final do Jogo

A dupla que primeiro alcançar o total de **1.000 pontos** ao final de uma Rodada é a vencedora. Se ambas as duplas alcançarem 1.000 pontos, a que tiver mais pontos vence. Em caso de empate, o jogo continua até que, ao final de uma Rodada, uma das duplas tenha mais pontos que a outra.

DICAS

. Primeiro, tente se livrar das suas piores cartas (cartas únicas e pares de baixo valor). Além disso, não jogue seus Ases, Dragões e Bombas cedo demais. Um jogador que fica com um 4 na mão após uma grande demosnstração de poder, ou foi vítima de uma Bomba inesperada, ou ainda não compreendeu bem o jogo.

. Fique de olho na pontuação. Se a pontuação for, por exemplo, 630 x 970, um "Grande Tichu" precisa ser declarado.

. Dê total apoio ao seu parceiro se ele tiver declarado "Tichu". Quando jogar um Mah Jong, não deseje uma carta que poderia desfalcar uma Bomba do seu parceiro, e não vença as Combinações dele (obviamente isto é permitido, mas provavelmente perigoso, exceto quando valores muito baixos estão em jogo).

. Tente atrapalhar o "Tichu" de seus oponententes fazendo com que o parceiro do jogador que declarou Tichu vença muitas Mãos.

FAQ

Uma Bomba pode ser jogada em um Cão?
Não, Bombas não podem ser jogadas em um Cão. Bombas só podem ser jogadas em uma carta ou combinação sobre a mesa. Você pode jogar uma Bomba em uma combinação sua, se desejar. Quando 3 jogadores sequidos passam, qualquer jogador pode jogar uma Bomba antes que a Mão seja considerada encerrada.

Quando uma Bomba pode ser jogada em um Mah Jong?
A melhor forma de responder esta pergunta é com o seguinte exemplo: O Jogador 1 inicia a Mão com um Mah Jong e deseja um 8. Entre o turno do Jogador 1 e do Jogador 2, todos os jogadores (inclusive o 1 e o 2) podem jogar Bombas (mesmo que não cumpram o desejo).

Quando um jogador precisa cumprir o desejo de um Mah Jong?
Quando estiver em seu turno. Um jogador não precisa cumprir o desejo do Mah Jong quando joga uma Bomba fora de seu turno. No entanto, se ele vencer a Mão com uma bomba, precisará cumprir o desejo ao iniciar a próxima Mão. Por exemplo: O Jogador 1 inicia a Mão com um Mah Jong e deseja um 8. Se o jogador 2 tiver em sua mão as cartas de valores 3,4,5,6,7,8,9,J,Q,K,K,K,K poderá jogar a Bomba de Reis antes de seu turno. Após todos os demais jogadores terem passado, ele terá que iniciar a próxima mão com o 8, e pode jogar a sequência de 3 a Q baixando todas as cartas de sua mão.

É preciso dar o Dragão ao vencer a Mão com uma Bomba?
Não, pois não foi o Dragão que venceu a Mão.

É obrigatório usar a Fênix para cumprir o desejo de um Mah Jong?
Se o jogador não tiver uma carta desejada, ele não precisa jogar a Fênix como coringa para cumprir o desejo, já que a Fênix não é a carta desejada. Mas se o jogador possuir a carta desejada e só puder jogá-la em uma combinação que precise da Fênix.

O que acontece com a última combinação da mesa (quando o penúltimo jogador joga suas últimas cartas)?
A combinação é encerrada imediatamente, mas ainda pode ter que ser dada se foi vencida com o Dragão.

O que acontece se dois jogadores jogarem uma Bomba ao mesmo tempo?
Esta situação é muito rara e sua solução normalmente é óbvia. O jogador mais rápido não tem nenhuma vantagem, já que Bombas podem ser jogadas antes das combinações dos turnos e várias Bombas podem ser jogadas na ordem de jogo. Mas, se depois de 5 segundos pensando um jogador decidir jogar um Dragão, nenhum outro jogador pode jogar uma Bomba ao mesmo tempo (que neste caso, seria antes do Dragão). Se um jogador quiser mais tempo para pensar em sua jogada, esteja ele no seu próprio turno ou não, deve pedir aos demais jogadores que esperem ele terminar de pensar sobre o que fará.

O que acontece se dois jogadores da mesma equipe declararem Tichu ao mesmo tempo?
Se ambos exatamente declararem o Tichu ao mesmo tempo, o segundo jogador (pela ordem de turno) pode desistir do seu Tichu, se desejar. No entanto, um jogador não pode desistir da sua declaração se esta não for realmente ao mesmo tempo que a do seu parceiro. Se houver qualquer espaço de tempo entre uma declaração e outra, ambos os Tichus permanecem.

Uma Combinação 3,3,3,3,Fênix é válida como um Full House?
Não.

Eu posso jogar uma Sequência-Bomba como uma sequência normal?
Não.

É possível jogar em sentido-horário, ao invés de anti-horário?
Sim, se você se sente mais confortável jogando com a ordem de turnos em sentido horário, pode adotá-lo. Esta mudança apenas altera a direção do jogo. Se além disso, você também preferir distribuir as cartas ao invés dos jogadores comprá-las do centro da mesa, basta que o jogador que as embaralhou também as distribua.

THREECHU (TICHU NANKING PARA 3 JOGADORES)

Embaralhe e puxe as cartas do deck no centro da mesa como no jogo para 4 Jogadores. O Jogador Inicial (que embaralhou o deck) terá como parceiro um Jogador Fictício.

O Jogador Inicial não pode declarar "Grande Tichu", nem para ele mesmo, nem para o seu parceiro Fictício.

Antes que as cartas sejam trocadas, o Jogador Inicial pode olhar tanto a sua mão, quanto a mão do Jogador Fictício.

A troca de cartas segue as regras do jogo para 4 Jogadores, exceto pelo fato de que apenas 2 cartas serão trocadas com os seus oponentes (os jogadores não passam 1 carta para seus parceiros).

Após a troca de cartas, a mão do Jogador Fictício é aberta sobre a mesa. O Jogador Inicial jogará pelo Jogador Fictício, podendo mesmo declarar "Pequeno Tichu" para o mesmo (antes que jogue sua primiera carta). O Jogador Fictício não tem que realizar o Desejo de uma carta Mah Jong.

A Pontuação é contabilizada normalmente, mas cada jogador anota a sua pontuação individualmente, inclusive o Fictício. Cada jogador de uma dupla recebe a mesma quantidade de pontos que a dupla marcou. A função de Jogador Inicial (e de parceiro do Jogador Fictício) passa para o jogador à esquerda do Jogador Inicial anterior, e inicia-se uma nova Rodada.

O jogo termina após uma determinada quantidade de Rodadas (à escolha dos jogadores), que deve ser divisível por 3. Não é recomendável usar os 1.000 pontos como condição de vitória, pois isso aumentaria as chances do Jogador Fictício vencer o jogo.

TICHU TIENTSIN (6 JOGADORES)

Forme duas equipes, cada uma com 3 jogadores sentados alternadamente ao redor da mesa.

As regras são as mesmas do jogo para 4 Jogadores, exceto pelas listadas a seguir:

Um "**Grande Tichu**" tem que ser declarado antes que a 7ª carta seja comprada.

Cada jogador troca apenas 2 cartas, com seus 2 parceiros, dos quais também receberá 2 cartas.

O Cão transfere o direito de iniciar o mão para um dos seus dois parceiros, à sua escolha.

O último jogador a permanecer com cartas na mão dá tanto as cartas de sua mão quanto suas Vazas para a equipe adversária, enquanto o penúltimo dá suas Vazas para o vencedor da Rodada.

Ao invés dos 200 pontos por uma Vitória Dupla, uma equipe que consiga uma Vitória Tripla (1º, 2º e 3º jogadores a ficarem sem cartas nas mão) recebe **300 pontos**, e a Rodada encerra-se imediatamente.

GRAND SEIGNEUR (5-12 JOGADORES)

Essa versão é uma merda, me recuso a traduzir. Recomendo que, se tiver 12 pessoas de bobeira por aí, vá jogar um futebol de salão, dá pra montar 2 times.