

# TICHU

此字有念怒

TICHU NANJING  
TRICHU

TICHU TIENTSIN  
GRANDSEIGNEUR

© FATA MORGANA SPIELE, BERN

## **Wir verdanken**

alles Herrn Chuang. Reiseführer, deutschsprachige Abteilung in Nanjing.

Sehr empfehlenswert. Er weiss alles. Länge von Brücken, Bedeutung von Buddhas, Zahl der Lastwagen in der Provinz. Auf Wunsch auch Bedeutung der Brücken, Zahl der Buddhas und Länge der Lastwagen. Irgendein Denkmal mit fünf Ziegen und ein Hügel der 38 Widerstandskämpfer sind die Wahrzeichen der Stadt. Vielleicht auch nur drei Ziegen und 58 Kämpfer, auf jeden Fall aber wesentlich mehr Kämpfer als Ziegen. Und ehrlich gesagt: Das mit den Wahrzeichen könnte auch Guanshou oder Wuhan betreffen. Dann aber stünde in Nanjing ein 1000-Buddha-Tempel; ganz sicher hat die Gegend ein Wahrzeichen.

Ja, Herr Chuang ist ein hervorragender Reiseführer. Er wirft sein Nanjing in den Yangtse und führt uns in ein unbekanntes Land: Rockkonzert, Psychiatrische Klinik und Privataudienz bei einem Zauberer.

Nur mit den Spielen rückt er nicht so recht raus. Natürlich kennt er sie. Er weiss ja alles. Doch das seltsame Kartenspiel, das die Männer überall in den Parks und auf den Plätzen spielen, scheint verpönt. Er lockt uns immer wieder weg von den Menschentrauben. Das Spiel sei nicht zu erklären.

**Tichu ist nicht zu erklären<sup>1</sup>**

---

<sup>1</sup> Wenn wir das geglaubt hätten, läge dem Spiel keine Regel bei. Wir brachten Herrn Chuang doch noch rum. Im Hinterzimmer des Souvenirladens beim Konfuzius-Tempel trommelte er eine Spielrunde zusammen. Erst durften wir nur zuschauen. Dann spielten wir, und die chinesischen Experten gaben uns gute Ratschläge. – Übrigens ein prima Einstieg ins Spiel. Wir empfehlen euch diese Lernmethode wärmstens.

## **TICHU NANJING (4 SpielerInnen)**

### **Die Karten**

entsprechen mit ihren vier Familien (Jade/Schwerter/Pagode/Stern) zu je dreizehn Werten den westlichen Bridgekarten. Das As ist die höchste Karte einer jeden Familie, die Zwei die tiefste. Die Zehner sind zwischen Neun und Bube einzuordnen.

Vier Spezialkarten (siehe folgende Seite) ergänzen das Blatt auf 56 Karten: Der Drache, der Phönix, der Hund und der Hanfsperling (Mah Jong).

### **Die zwei Partner**

der beiden Tichu-Teams sitzen sich in der Spielrunde jeweils gegenüber und bemühen sich, einander zu Ausspielgelegenheiten und Punkten zu verhelfen.



**Mah Jong**



**Hund**



**Phönix**



**Drache**

## **Vor Spielbeginn**

mischt der Gewinner der letzten Runde den Stapel, lässt abheben und legt ihn in die Tischmitte.

Chinesen verteilen die Karten nicht, sie **nehmen** sie!

Der Geber nimmt gleich selber die oberste Karte. Nun nehmen alle reihum einzelne Karten auf, bis der Stapel aufgebraucht ist und alle einen Fächer von vierzehn Karten in der Hand halten.

Jetzt wird **geschupft**. Jeder gibt jedem verdeckt eine Karte aus seinem Blatt, gibt also drei Fehlkarten weg und erhält dafür drei Unbekannte. Selbstredend darf die neuen Karten erst aufnehmen, wer die eigenen drei Karten vergeben hat.

## Das Spiel

beginnt mit dem Besitzer des Mah Jong. Der Ausspielende darf eine der folgenden Kartenkombinationen in der Tischmitte ablegen:

	Beispiel:
- eine Einzelkarte	4
- ein Paar (gleichwertiger Karten)	8,8
- eine Folge von Paaren angrenzender Werte	B,B,D,D,K,K
- ein Trippel	2,2,2
- ein Fullhouse (Trippel+Paar)	5,5,5,9,9
- eine Reihe mindestens von Länge 5	4,5,6,7,8,9

Der folgende Spieler<sup>2</sup> hat nun die Wahl

- zu passen oder
- eine gleiche Kombination höheren Werts zu spielen.

---

<sup>2</sup> Zu seiner Rechten. Die Han-Chinesen spielen wie die Schweizer und die Hopi rechtsrum.

Eine Einzelkarte kann also nur durch eine höhere Einzelkarte geschlagen werden, eine Folge von zwei Paaren nur durch eine Folge zweier höherer Paare, eine Reihe von acht Karten nur durch eine höhere Reihe von genau acht Karten, ein Fullhouse nur durch ein höheres Fullhouse (beim Fullhouse ist der Wert des Trippels massgebend).

Ausnahme: Bomben (siehe weiter unten).

Weiter dreht sich das Spiel rechtsrum. Wer gepasst hat, darf ohne weiteres wieder ins Spiel eingreifen. Sobald aber alle drei Mitspieler in Folge passen, nimmt derjenige, der die letzte (höchste) Kartenkombination gespielt hat, den Stich an sich und spielt neu aus. – Hat der Glückliche keine Karten mehr in der Hand und sein Spiel somit beendet, geht das Ausspielrecht an den Nachbarn zu seiner Rechten über.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Hat auch dieser keine Karten mehr, wandert es weiter nach rechts.



## Von den Spezialkarten

kommt zuerst der **Mah Jong**, eine interessante Karte zweifelhaften Rufs, zum Zuge:

- sein Besitzer **eröffnet** das Spiel (er muss den Mah Jong aber nicht ausspielen)
- der Mah Jong hat den **Wert 1** und ist somit die tiefste Karte des Spiels. Er darf als Einer in geeignete Reihen eingegliedert werden (z.B. 1, 2, 3, 4, 5).
- sobald der Spieler den Mah Jong spielt, hat einen **Wunsch** frei, d.h. er darf sich einen bestimmten Kartenwert wünschen (z.B. eine 8 oder ein As, keine Spezialkarte). Der nächste Spieler, der eine Karte des gewünschten Werts besitzt und diese im Rahmen der Spielregeln spielen darf, *muss* sie spielen (unter Umständen auch als Bombe!). – Wer den gewünschten Kartenwert nicht hat oder nicht spielen kann, darf irgendeine passende Karte spielen oder passen. Der Wunsch bleibt solange bestehen, bis ihn jemand erfüllt.

Der treue **Hund** hat überhaupt keinen Stichwert. Er kann nur bei eigenem Ausspiel einzeln vorgespield werden und

- übergibt das Ausspielrecht unmittelbar an den Partner. (Hat der Partner das Spiel bereits beendet, "erbt" der Spieler zu seiner Rechten.<sup>3)</sup>)

Der wandlungsfähige **Phönix** ist die wohl stärkste Tichu-Karte. Dafür zählt er in der Abrechnung auch **-25 Punkte**. Er darf als

- wunderbarer **Joker** (von beliebigem Wert zwischen 2 und As) in jede Kartenkombination eingebaut werden (allerdings entsteht durch ihn keine Bombe).
- Einzelkarte gespielt werden. Dabei liegt sein Wert  $\frac{1}{2}$  über der zuletzt gespielten Karte. (Liegt eine Acht oben, so wird der Phönix zur "8 $\frac{1}{2}$ " und kann durch Karten von Wert 9 oder höher geschlagen werden. Der Phönix vermag wohl ein As, nicht aber den Drachen zu schlagen.) Vorgespield hat der Phönix den Wert  $1\frac{1}{2}$ .

Der **Drache** ist die **höchste Einzelkarte** und zählt **25 Punkte**. Er schlägt – wenn Einzelkarten vorgespült wurden – auch ein As oder ein As $\frac{1}{2}$  (Phönix auf As) und wird seinerseits nurmehr durch eine Bombe geschlagen. Allerdings

- kann er nicht in Reihen eingebaut werden
- **verschenkt** der edle Drache den von ihm eroberten Stich – mitsamt seinen eigenen 25 Punkten – an einen ihm genehmen Spieler des gegnerischen Teams.

### **Bomben sind**

- Reihen von mindestens fünf aufeinanderfolgenden Karten der gleichen Familie, oder
- alle vier Karten gleichen Werts.

Bomben dürfen auch ausserhalb der Spielreihenfolge ins Spiel geworfen werden, um irgendwelche Karten zu schlagen. Und **sie schlagen alles**, sei's eine Einzelkarte oder eine Kartenkombination.

Die höhere Bombe schlägt die tiefere, wobei vorab die Anzahl der Bombenkarten deren Wert bestimmt (Reihenbomben schlagen also Vierblätter). Noch was: Wer unbedingt will, darf eine Bombe vorspielen.

### **Die Spielrunde endet**

sofort, wenn nur noch ein einziger Spieler Karten in den Händen hält.

**Zur Wertung** übergibt vorerst das Schlusslicht der Spielrunde

- seine restlichen Handkarten an die Gegenpartei
- seine gesammelten Stiche an den Sieger der Runde (...der seine Karten als Erster loswurde).

Nun zählen

- die Könige und Zehner je 10 Punkte,
- die Fünfer je 5 Punkte,
- der Drache 25 Punkte und
- der Phönix -25 Punkte.

Das ganze Blatt zählt demnach 100 Punkte, welche die beiden Teams unter sich aufteilen.

Gelingt den beiden Spielern eines Teams allerdings ein **Doppelsieg** (beenden sie die Runde als Erster und Zweiter), so ist die Zählung geschenkt: Die beiden schreiben ihrem Konto **200 Punkte** gut.

### **Ach ja – Tichu!**

ist eine Art “Re!” oder “Contra!”. **Bis zum Ausspiel seiner ersten Karte** hat jeder Spieler das Recht, ein “**kleines Tichu**” anzumelden. Wenn er darauf die Spielrunde gewinnt (als erster beendet), werden seinem Team 100 Extrapunkte gutgeschrieben, andernfalls 100 Punkte abgezogen.

Zur Beachtung:

- ein Tichu ist persönlich gemeint. Weder darf es mit dem Partner vorgängig abgesprochen werden, noch hilft ein Sieg

des Partners weiter – der Tichant (schön, nicht? Oder Tichurent? ) muss die Kastanien schon selber aus dem Feuer holen

- die 100 Tichu-Punkte werden zusätzlich zur ordentlichen Wertung des Spiels gutgeschrieben/abgezogen und beeinflussen diese nicht
- ein “Tichu!” darf auch schon lange vor dem Ausspiel der ersten eigenen Karte gerufen werden. Ein Ruf vor dem Schupfen kann von Nutzen sein: eine Aufforderung an den Partner, er solle seine beste Karte rüberschieben.

Wo das kleine Tichu sich tummelt, kann das grosse Tichu nicht weit weg sein. **Vor der Aufnahme ihrer neunten Karte**<sup>4</sup> dürfen besonders verwegene oder verzweifelte Spieler ein “grosses Tichu” anmelden... im Wert von 200 Extrapunkten.

---

<sup>4</sup> vgl. die chinesischen Eigenheiten bei der Kartenverteilung.

## **Das eigentliche Spielziel**

sind 1000 Punkte. Erreichen beide Teams im gleichen Umgang das Spielziel, so gewinnt, wer insgesamt mehr Punkte geschafft hat.

## **Für taktische Hinweise**

wenden Sie sich am besten an einen chinesischen Buschauffeur.

Falls ein solcher gerade nicht greifbar ist, geben wir gerne einige Hinweise aus unserer armseligen Spielpraxis, die sich allerdings neben der spielerischen Weisheit unserer chinesischen Lehrmeister ausnimmt wie ein schmutziger Hundekuchen neben den höchsten Gaumenfreuden Nanjings<sup>5</sup>.

## **Gute Tichu-Spieler**

- versuchen in erster Linie, ihre Fehlkarten (tiefe Einzelkarten und Pärchen) loszu-

---

<sup>5</sup> z.B. dieser unvermeidlichen Seegurkensuppe.

werden und gehen mit ihren Assen, Drachen und Bomben haushälterisch um. Wer nach einem glanzvollen Powerplay auf einer einzelnen Vier sitzenbleibt, ist entweder ein armes Bombenopfer oder hat das Spiel noch nicht ganz im Griff

- unterstützen ein "Tichu" des Partners vorbehaltlos. Als Mah-Jong-Spieler verlangen sie keine Karte, die dem Partner eine Bombe auseinanderrufen könnte; noch weniger stechen sie seine Stiche ab (dies ist zwar erlaubt, gilt aber als unfein – es sei denn, es handle sich um sehr tiefe Werte)
- versuchen umgekehrt ein gegnerisches "Tichu" durch konsequentes Spiel gegen den Tichoren (oder Tichufanten?) zu Fall zu bringen, indem ihm sein Vorspieler die Stiche nur sehr teuer überlässt
- haben ein Auge auf den Gesamtspielstand. Bei einem Score von 630 : 970 z.B. empfiehlt sich dringend ein grosses Tichu.



## HÄUFIGE FRAGEN

und ihre Antworten findet ihr im Internet unter der Rubrik "Chinesische Buschauffeure im Prüfstand" auf

[www.fatamorgana.ch/tichu](http://www.fatamorgana.ch/tichu)

Für Leute, die des Chinesischen nicht mächtig sind, das Wichtigste in Kürze:

Nein. – Bomben schlagen alle Kartenkombinationen, aber nicht das Ausspielrecht. Das persönliche Ausspielrecht ist Chinesen heilig.

Nein, auch den Hund nicht. – Der ist keine hundskommune Karte, sondern ein pfeilschneller Überbringer des Ausspielrechts an einen Freund. Zeigt sich der Hund, ist der Wechsel schon vollzogen. Keine Zeit für Bomben.

Ja, da geht's – den eigenen Stich dürfen Sie bomben, wenn Sie dazu das dringende Bedürfnis verspüren. Faustregel: wo das Spielrecht/Passen die Runde macht, ist Bombenzeit.

Ja – selbstverständlich wird der Stich, den der Dritte mit seiner letzten Karte errungen hat, noch aufgenommen und gezählt. Und der Drache auch noch verschenkt.

Nein, einen gebombten Stich verschenkt der Drache nicht. Der gehört ihm ja gar nicht. Der gehört dem Bomber, und der hat noch nie was verschenkt.

Ich weiss, was Sie denken, und Sie haben recht<sup>6</sup> - die Münchner verteilen<sup>7</sup> die Karten, weil das abwechselnde Nehmen nach der zweiten Mass zu lange dauert.

---

<sup>6</sup> Zitat aus Honolulu

<sup>7</sup> vgl. Fussnote 8

## TRICHU (3 SpielerInnen)

### Die Karten

werden wie gewohnt für vier Spieler ausgegeben<sup>8</sup>. Der Geber ist Alleinspieler. Er bildet mit einer fiktiven gegenüberstehenden Partnerin, "Tisch"<sup>9</sup> genannt, ein Team. Seine Gegenspieler dürfen nach acht Karten ein grosses Tichu ansagen, Geber und Tisch leider nicht.

Sind alle Karten ausgeteilt, darf der Geber sich nebst seinen eigenen auch die Tischkarten anschauen. Er bestimmt je zwei Karten zum Schupfen – geschupft wird nur mit den Gegenspielern.

Nach dem Schupfen legt der Alleinspieler die Tischkarten für alle sichtbar offen aus. Er bestimmt über die Spielweise der Tisch.

---

<sup>8</sup> Die Variante stammt von Janus Staecker aus München. Dort werden die Karten verteilt.

<sup>9</sup> Die weibliche Form wurde gewählt, um Verwechslungen mit Christoph Tisch zu vermeiden.

Das kleine Tichu darf wie gewohnt bis zum Ausspiel der ersten eigenen Karte geboten werden, auch im Namen der Frau Tisch. Für das Tichu-Nanjing-Spiel gilt eine einzige Änderung: die Tisch muss den Wunsch des Mah Jong nicht erfüllen.

### **Die Wertung**

verläuft exakt wie bei Tichu zu viert. Die erreichten Punktzahlen der beiden Teams sind aber für jeden Spieler in einer eigenen Rubrik sowie in einer vierten Rubrik "Tisch" zu notieren. (Z.B. je 60 Punkte für A und B, 40 Punkte für C und Tisch).

Nach jedem Spiel wechselt der Alleinspieler. Wer nach neun Spielen vorne liegt, gewinnt.

Eine abweichende Dreierzahl von Spielen könnt ihr ohne Schaden vorher vereinbaren. Von der Siegbedingung 1000 Punkte raten wir aber dringend ab, in einer klugen Runde gewinnt sonst unweigerlich Frau Tisch.

## TICHU TIENTSIN (6 SpielerInnen)<sup>10</sup>

In Tientsin wird Tichu zu sechst gespielt, zwei Dreier teams spielen gegeneinander. Sitzordnung: abwechslungsweise.

### Die Spielregeln

sind die gleichen wie bei Spiel zu viert, mit folgenden Änderungen:

- das **grosse Tichu** muss vor der Aufnahme der siebten Karte angemeldet werden
- jeder Spieler **schupft** nur zwei Karten, und zwar **an seine** beiden **Partner**, von denen er auch je eine Karte zugeschupft bekommt
- der **Hund** übergibt das Ausspielrecht einem **Partner nach Wahl**

---

<sup>10</sup> Die Variante verdanken wir Herrn Zhu, einem ausgezeichneten Reiseführer.

- für die **Wertung** verliert der **Letzte** neben seinen restlichen Handkarten auch all seine **Stiche an die Gegenpartei**; der **Fünfte** (der als Vorletzter seine Karten losgeworden ist) übergibt seine **Stiche dem Sieger** der Runde.

Ein Doppelsieg wird nicht besonders bewertet, dafür schlägt ein **Trippelsieg** (ein Team wird all seine Karten los; die drei Gegner halten alle noch Karten in den Händen) mit **300 Punkten** zu Buche.

## **GRANDSEIGNEUR (5-12 SpielerInnen)**

Ehrlich gesagt: Diese Spielvariante haben wir nicht in China entdeckt, sondern Mitte der achtziger Jahre ganz prosaisch in Europa<sup>11</sup> erlernt. Eine vereinfachte Version ist als “Karrierepoker”<sup>11</sup> bekannt.

### **Ich muss draussen bleiben**

–tja, der **Hund** als Partnerkarte ist in Grandseigneur **unbrauchbar**. Grandseigneur ist **kein Partnerspiel**, vielmehr ein Gerangel unter Individualisten in einem hierarchisch geprägten System.

Die Feinheiten des Tichu-Spiels zählen nichts in der rauhen Welt der Grandseigneurs. Niemand schert sich um Punkte. Ein jeder will bloss seine **Karten** möglichst rasch **loswerden**.

---

<sup>11</sup> japanische Kriminalistikstudenten in Aixen-Provence haben unseren Grafiker Res Brandenberger eingeweiht.

Keiner wird ein "Tichu" ansagen, keiner wird seine Stiche liebevoll an sich nehmen und zählen – nur weg mit den Karten! Gestochen wird nur des schnöden Ausspielrechts wegen.

P.S. Das Einsammeln der Stiche, wie auch das Mischen und die Ausgabe der Karten vor Spielbeginn und alle sonstwie anfallenden Handlangerdienste gehören zu den Pflichten des Ärmsten der Armen, des **Misérable**.

### **Die Sitzordnung**

ist das A und O bei Grandseigneur.

Oben am Tisch, im bequemsten Sessel des Hauses, sitzt der **Grandseigneur** persönlich.

Zu seiner Linken die Nummer 2 der Hierarchie, der **Seigneur**.

Weiter links, auf Platz Nr.3, der **Maître**.  
Auf Platz Nr.4 der **Bourgeois**.

Nr.5 ist der **Pauvre**.



Auf dem letzten Platz – und damit zur Rechten des *Grandseigneur*, auf einem simplen Küchenschemel oder Klavierstuhl, sitzt der **Misérable**.

Die Zahl der Plätze entspricht der Zahl der MitspielerInnen. Nach Bedarf können so obskure Gestalten wie *Porcher* und *Chevallier* zugegeben werden. Selbstverständlich sind Frauen jeweils in der entsprechenden weiblichen Form anzusprechen, z.B. *Misérable (f)*.

## **Die Initialrunde**

– eine simple Tichu-Runde ohne Schupfen und Punktwertung, in der jeder versucht, seine Karten raschestens abzulegen – erkürt den ersten *Grandseigneur* des Tages. Wer seine Karten als Zweiter loswird, wird zum ersten *Seigneur*, usw.

Die Spieler nehmen jetzt die ihnen zustehenden Sitzplätze ein.

## Die soziale Ungerechtigkeit

des Grandseigneur-Spiels zeigt sich ab der zweiten Spielrunde beim **Schupfen**:

- der Misérable schupft dem Grandseigneur seine drei besten Karten zu,<sup>12</sup>
  - der Pauvre dem Seigneur seine zwei besten,
  - der Bourgeois dem Maître seine beste.
- Die Beschenkten schupfen gleichzeitig die entsprechende Anzahl Karten zurück – allerdings (Fehl-)Karten ihrer Wahl.

Der Mah Jong beginnt, die ungleiche Spielrunde nimmt ihren Lauf, der Sieger wird zum Grandseigneur, (...) das Schlusslicht zum Misérable.

Die SpielerInnen nehmen ihre neu errungenen Sitzplätze ein. Sofern sich überhaupt Positionen verändert haben... das Imperium ist schwer zu überwinden.

---

<sup>12</sup> Auch Spezialkarten müssen – in der Reihenfolge Drache, Phönix, Mah Jong – zwangsgeschupft werden. Beim Spiel zu fünft wird auf allen Stufen eine Karte weniger geschupft.

## **Spielziel**

gibt es nicht. Alles just for fun. Immerhin sollte der Grandseigneur alle Vorrechte und Annehmlichkeiten des Hauses uneingeschränkt genießen können – sein Wunsch sei euch Befehl.<sup>13</sup>

Macht korrumpiert. Euer Spielziel wird sich auf natürliche Weise ergeben.

## **Das Spiel mit zwei Kartensätzen**

ist für Grandseigneur-Runden ab sieben SpielerInnen zu empfehlen. Aus dem zweiten Kartensatz sind Hund und Mah Jong zu entfernen. Regelergänzungen:

- der zweite gespielte Drache schlägt den ersten
- als Vierblatt-Bomben gelten nur vier Karten gleichen Werts verschiedener Familien.

---

<sup>13</sup> Pausentee, kleine Tanzvorführung, Sonnenschirm, Fernsehkanal, auch der Wunsch, eine weitere Runde dieses herrlichen Spiels anzuhängen.

Informationen über die  
**Tichu Booster Erweiterung** und über un-  
sere anderen Spiele finden sich online auf:

[www.fatamorgana.ch](http://www.fatamorgana.ch)  
FATA MORGANA  
Landoltstrasse 63, CH-3007 Bern

[www.abacusspiele.de](http://www.abacusspiele.de)  
ABACUSSPIELE  
Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich

7. Auflage 2011

Howgh!<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Ein ethnologischer Irrtum unseres Regelschreibers, von dem wir uns in aller Form distanzieren. Die Redaktion<sup>15</sup>

<sup>15</sup> Banausen! Nix Irrtum! Der chinesische Gruss knee howgh! (oder ni hau!) heisst soviel wie "Du gut" und gehört zum Grundvokabular aller Chinareisenden – mit Ausnahme dieser dummen Fata Morgana-Redaktion.<sup>16</sup>

<sup>16</sup> Wir distanzieren uns von der Distanzierung auf unsere Distanzierung. Eine Spitzfindigkeit sondergleichen, die in einer seriösen Spielregel nichts zu suchen hat. Die Redaktion.