

Tichu - KSR für 4 Spieler

52 Karten (je 13 in 4 Familien: Jade, Schwerter, Pagode, Stern): 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, B, D, K, As und zusätzlich 4 Spezialkarten:

Drache	ist die höchste Einzelkarte / wird nur durch Bombe geschlagen / gilt nicht in Reihen / er wird mit dem gewonnenen Stich an einen Spieler der Gegenpartei verschenkt
Phönix	ist als Joker einsetzbar zwischen der 2 und dem As / ist nicht bei Bomben einfügbar / gilt als gespielte Einzelkarte = 1,5 / gilt bei Ausspiel + 0,5 über zuletzt gespielter Karte
Hund	hat keinen Stichwert / kann nur als Einzelkarte im Aufspiel vorkommen, womit das sofortige Aufspiel an den Partner übergeht bzw. Spieler rechts von diesem, falls Partner schon die aktuelle Runde beendet hat
Mah Jong	sein Besitzer eröffnet die Runde, ohne aber unbedingt auch den Mah Jong auszuspielen / er hat den Wert 1 / darf eine Reihe beginnen / bei Aufspiel hat der Aufspieler einen Kartenwunsch frei, der von dem nächst möglichen Folgespieler erfüllt werden muss (evtl. auch als Bombe). Man kann passen oder eine höhere Karte spielen, wenn man den Wunsch nicht erfüllen kann. Der Wunsch gilt solange, bis er erfüllt wurde.

Die Partner eines Teams sitzen sich gegenüber, d.h., zwischen ihnen ist immer ein Spieler der Gegenpartei.

Ablauf:

1.) KARTEN VERTEILEN und SCHUPFEN:

- Von den gemischten Karten an jeden Spieler 8 verteilen.
- Fragen, ob jemand "Großes Tichu" machen möchte?
Das "**Große Tichu**" muss vor Erhalt der 9. Karte angesagt werden und bringt +200 Extrapunkte. Der Spieler muss als Erster seine Karten los werden, andernfalls verliert er 200 Punkte.
- Restliche Karten verteilen, jeder Spieler hat dann 14 Karten.
- **SCHUPFEN:** Jeder Spieler schiebt verdeckt an jeden Mitspieler je 1 Karte seines Blattes und nimmt empfangene Karten erst auf, wenn er selbst schon geschupft hat.

2.) KARTEN AUSSPIELEN:

- **Der Startspieler darf eine der folgenden Karten-Kombinationen ablegen:**

- a) eine Einzel-Karte
- b) ein Paar (gleichwertige Karten)
- c) eine Folge von Paaren angrenzender Werte (z.B.: B,B,D,D,K,K)
- d) einen Trippel (3 gleichwertige Karten)
- e) ein Fullhouse (Trippel + Paar)
- f) eine aufeinander folgende Reihe von mind. 5 Karten (z.B.: 4,5,6,7,8) - nicht aber z.B: K, AS, 1
- g) Bomben (4 Karten gleichen Wertes oder Reihe von mind. 5 aufeinander folgenden Werten der selben Familie).
Bomben schlagen alles und können **jederzeit**, also auch ausser der Reihe **gespielt werden**.
Höhere Bomben schlagen tiefere, Anzahl Karten bestimmt Wert der Bombe (Reihe = besser als 4 gleiche)..
Eine Bombe kann vorgespielt werden, also auch bei einem Aufspiel eines anderen Spielers.

Wie schlägt man?

- Einzelkarten können nur durch eine höhere Einzelkarte gestochen werden.
- Eine Folge von Paaren wird durch eine Folge höherwertiger Paare geschlagen.
- Eine Reihe wird durch eine höherwertige Reihe gleicher Kartenanzahl geschlagen.
- Ein Fullhouse wird durch einen höheren Trippel eines anderen Fullhouse geschlagen.
- Bis zum Ausspielen **seiner 1. Karte** kann ein Spieler "**kleines Tichu**" ansagen.
Beendet er die Runde als Erster, bringt das 100 Extra-Punkte, andernfalls minus 100 Punkte.

- **Der nächste Spieler gegen den Uhrzeigersinn kann PASSEN ODER eine gleiche Kombination höheren Wertes spielen.**

Wer gepasst hat, darf ohne weiteres wieder einsteigen, wenn er an die Reihe kommt. Erst wenn 3 Spieler in Folge passen, nimmt der 4. Spieler den Stich an sich.

- **Der Gewinner des Stichs spielt eine neue Karte an.**

Hat er **danach keine** Handkarte mehr, ist die **Runde für ihn beendet**, der nächste Spieler rechts spielt auf. Ein Stich kann aus mehreren Runden bestehen, wobei solange überboten/gepasst wird, bis 1 Spieler verbleibt.

Ende einer Spielrunde:

Hält nur noch ein einziger Spieler Karten, endet die Runde sofort.
Der letzte Spieler gibt seine restlichen Handkarten an die Gegenpartei und die gesammelten Stiche an den Spieler, der die Runde zuerst beendet hat.

Wertung:

König, 10	je 10 P.	Das gesamte Blatt hat 100 Punkte. Falls 1. und 2. Spieler (Spieler, die beendet haben) zum selben Team gehören, werden pauschal 200 Punkte notiert.
5	je 5 P.	
Drache	25 P.	
Phönix	-25 P.	

Spiel-Ende:

Erreicht/überschreitet eine Partei 1000 Punkte, endet das Spiel.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 02.05.06
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de