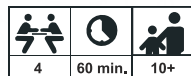


# TICHU

Czteroosobowa gra karciana, która stanowi azjatycki odpowiednik najbardziej popularnych gier w Europie. Zawiera elementy Pokera, Tysiaca, Brydza i Kanasty.



W *Tichu* gra się w **parach**. Na środku stołu kładzie się potasowane karty. Z tak przygotowanej talii każdy gracz **dobiera 14 kart**. Następnie musi **oddać** każdemu uczestnikowi **po 1 karcie** ze swej ręki, jednocześnie **otrzymuje po 1 karcie** od pozostałych.

Rozdanie **rozpoczyna** gracz mający kartę **Mah Jong**. W ramach każdej nowej lewy osoba, która rozpoczyna **wybiera kombinację kart**, która będzie obowiązywała w danej chwili – pojedynczą kartę, parę, serię par, trójkę, fula lub strita. Kolejni gracze mogą **spasować** lub **przebić** zagrywając taką samą kombinację, ale składającą się z silniejszych kart. Lewa kończy się, gdy trzech gracze kolejno spasują, a karty zdobywa osoba, która zagrała najsilniejszy układ. Ona decyduje też jaka będzie kolejna kombinacja.

Pojedyncza runda kończy się, gdy trzech graczy nie będzie miało kart na ręce. Wtedy przyznaje się punkty za zdobyte karty. Gra kończy się, gdy jedna z drużyn uzyska **1000 punktów**.

W talii znajdują się też **karty specjalne** – **pies** pozwala na przekazanie inicjatywy naszemu partnerowi, **feniks** to Joker, a **smok** to najsilniejsza pojedyncza karta.

**Cztery karty** z tą samą wartością lub strit w jednym kolorze to **bomby**. Cechują się tym, że biją wszystko i można je zagrać w każdej chwili.

Najbardziej emocjonujące w całej grze jest *Tichu*. To **deklaracja**, którą gracz może złożyć przed dobraniem dziewiętej karty (**duże Tichu**) lub przed zagraniem pierwszej karty z ręki (**małe Tichu**). Zgłaszając tę deklarację oznajmia, że w tym rozdaniu jako pierwszy pozbędzie się wszystkich kart. Jeśli to zrobi, zdobędzie 100 punktów (za małe *Tichu*) lub 200 (za duże *Tichu*), jeśli nie - jego drużyna traci odpowiednio tyle samo punktów.

