

Правила игры

ПРИЛОЖЕНИЕ

Правила игры читайте не здесь.

ТИЧУ

(нанкинский Тичу для 3 игроков)

Берите карты как в обычной игре вчетвером. Игрок, взявший первую карту, играет в команде с воображаемым напарником. Он не может объявлять большой Тичу (ни за себя, ни за воображаемого напарника). Перед обменом карт он может посмотреть как свои карты, так и карты воображаемого напарника.

Обмен проходит как в обычной игре вчетвером, за исключением того, что вы меняетесь картами только с соперниками.

После обмена карты воображаемого игрока выкладываются лицевой стороной вверх. За него играет его напарник. Перед тем как сыграть первую карту за воображаемого игрока, он может объявить малый Тичу от его имени. Воображаемый игрок не обязан играть карту по требованию сыгравшего маджонг участника.

Очки начисляются индивидуально: каждый игрок получает столько очков, сколько набрала в текущем раунде его команда (воображаемый игрок тоже получает очки). Право взятия первой карты (и, соответственно, партнёрство с воображаемым игроком) каждый раунд передаётся соседу слева.

Игра длится несколько раундов, число раундов должно быть кратно 3. Однако не советуем играть до 1000 очков, потому что победа, скорее всего, будет за воображаемым игроком...

ТЯНЬЦЗИНЬСКИЙ ТИЧУ

(для 6 игроков)

В Тяньцзине в «Тичу» играют вшестером командами из 3 участников, сидящих за круглым столом через одного. Мы благодарим замечательного гида мистера Чжу за то, что открыл нам этот вариант игры.

Игра проходит по **правилам для четверых** игроков со следующими изменениями:

- **Большой Тичу** можно объявлять не позднее, чем будет взята 7-я карта.
- Игроки **меняются** картами только с **напарниками**. Соответственно, каждый игрок отдаёт напарникам по 1 карте и получает столько же от них.
- Игрок, сыгравший **пса**, сам решает, кто из его **напарников** получает право хода.
- При **подсчёте очков** игрок с **картами на руке** отдаёт соперникам не только карты, но и **все взятки**. Последний вышедший из игры участник (**5-й**) отдаёт свои взятки победителю раунда.
- За двойную победу награды нет, однако если команде удастся одержать **тройную победу** (игроки одной команды избавились от всех карт, а у игроков другой команды они всё ещё есть), то она получает 300 очков.

ЗНАТНАЯ ОСОБА

(для 5–12 игроков)

Если честно, про этот вариант игры мы узнали не в Китае, а в Европе, когда в середине 80-х его показал нам японский студент, изучавший криминалистику в Экс-ан-Провансе.

Выгул собак запрещён. Увы, поскольку пёс помогает только напарникам, в этой игре он бесполезен. Участники «Знатной особы» играют **не командами**, каждый из них сам за себя, и каждого ждёт суровая схватка за место в иерархической цепочке.

Изящество «Тичу» в «Знатной особе» уступает место агрессивному противостоянию. Забудьте об очках. Всё, что вам нужно сделать, — как можно быстрее избавиться от карт. Тичу больше не объявляется, смысла в кропотливом сборе и подсчёте взяток тоже нет, долой карты — вот и весь смысл! Взятки берутся только за сомнительное право следующего хода.

P. S. Сбор взяток, перемешивание колоды, раздача карт и прочая грязная работа входит в обязанность самого жалкого из игроков — Ничтожества.

Порядок мест игроков — суть «Знатной особы». Во главе стола в самом удобном кресле в доме восседает **Великий лорд**. Слева от него, на втором месте иерархической цепочки, размещается **Лорд**. Слева от Лорда (третье место) располагается его **Оруженосец**, а слева от Оруженосца (четвёртое место) — **Горожанин**. На пятом месте **Бедняк**. На последнем (если считать слева от Великого лорда) месте на простой кухонной табуретке примостилось **Ничтожество**.

Число мест меняется в зависимости от количества игроков. При необходимости к игре добавляются новые персонажи, например **Зажиточный горожанин** или **Жалкий бедняк**. При желании женщины могут называть своих персонажей в женском роде, например **Горожанка** или **Леди**.

Первый раунд проходит по обычным правилам «Тичу», но без обмена картами и подсчёта очков. Игроки просто стараются как можно быстрее избавиться от карт. Первый, кому это удаётся, становится **Великим лордом** своего времени. Второму избавившемуся от карт игроку даётся титул **Лорда** и т. д. Затем игроки рассаживаются в соответствии с полученными титулами.

Всё **социальное неравенство** «Знатной особы» проявляется начиная со следующего раунда игры.

- Ничтожество отдаёт 3 лучшие свои карты Великому лорду (включая особые карты, достоинство которых уменьшается в следующем порядке: дракон, феникс, маджонг, туз, король и т. д.).
- Бедняк отдаёт Лорду 2 лучшие свои карты.
- Горожанин отдаёт Оруженосцу 1 лучшую карту.

Если играют пятеро, то все отдадут на 1 карту меньше.

Все, кто получил карты, тут же отдают столько же карт взамен. Это могут быть любые карты по их выбору, обычно это самые бесполезные карты.

Неравный бой начинает игрок с маджонгом, победитель раунда становится новым Великим лордом, а игрок с картами на руке — новым Ничтожеством. Получив новые титулы, игроки пересаживаются соответствующим образом, однако смена правящей власти — дело не из лёгких.

Цель игры... отсутствует. Просто веселитесь. А Великий лорд пусть не забывает пользоваться всеми благами и привилегиями своего положения (требовать чашку чая, танцевальный номер, зонтик от солнца, любимую телепередачу и даже продления собственного правления на следующий раунд).

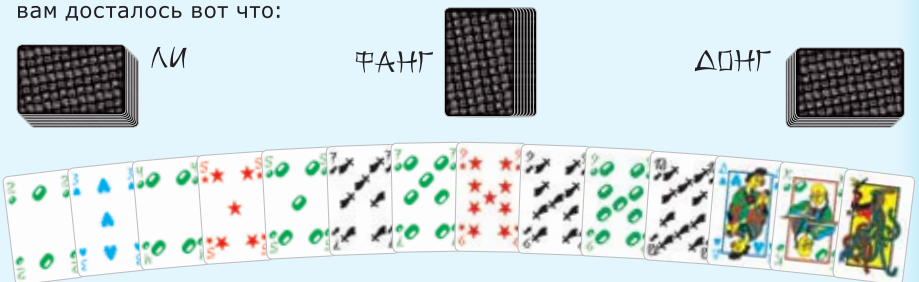
Если вы играете в «Знатную особу» всемером или большим числом участников, запаситесь **ещё одной колодой карт**. Не забудьте убрать из неё маджонг и пса. Дополнительные правила:

- второй дракон бьёт первого;
- в бомбах из 4 карт одного достоинства все карты должны быть разных мастей.

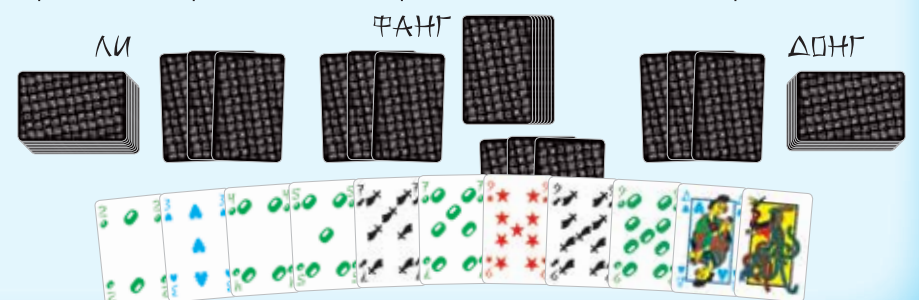
ПРИМЕР ОДНОГО РАУНДА ИГРЫ

(в стандартный Тичу на четверых)

Представим, что слева от вас сидит господин Ли, напротив — господин Фанг (ваш напарник), а справа — господин Донг (напарник господина Ли). В первой сдаче (назовём это сдачей, хотя карты вы набирали самостоятельно) вам досталось вот что:



Поскольку это первый раунд, никто не спешит объявить Тичу (ни малый, ни большой). Первым делом вам нужно передать по карте каждому из игроков. Напарнику вы отдаёте короля (ради хорошего человека ничего не жалко), а соперникам — пятёрку и десятку. Карты низкого достоинства вы берёжёте в расчёте на стрит. Остальные игроки также обмениваются картами.



相你百兆个个表巴

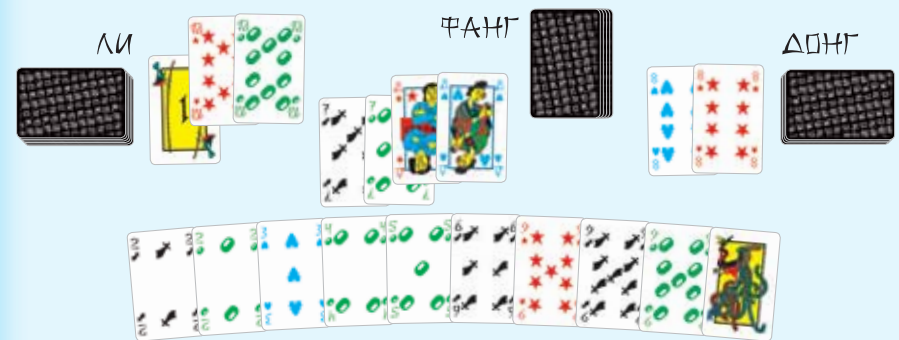
Вам досталась двойка и шестёрка от соперников, а также дама от напарника. Первым ходит господин Ли (так как у него маджонг). Ходить с маджонга ему не обязательно. Он решает зайти с двух пар смежного достоинства (двойки и тройки). Вам крыть нечем, зато господину Донгу — есть чем: две десятки и два валета. Больше никто не может (или не хочет) сыграть две пары старшего достоинства, поэтому взятка (с двумя ценными десятками) достаётся соперникам.



Донг заходит с двух шестёрок, Фанг отвечает валетами, а Ли — тузами. Вам ответить нечем (феникс может побить одиночную карту, но не пару), поэтому взятка снова у соперников (забирает господин Ли).



Наконец господин Ли выкладывает маджонг и требует розыгрыша семёрки. У вас семёрка есть, поэтому вы обязаны её сыграть в составе любой разрешённой комбинации — например, пары. Поскольку требование выполнено, следующий игрок уже не обязан класть семёрку. Донг отвечает двумя восьмёрками, Фанг притих и помалкивает, Ли кроет десятками, а вы — дамами. Больше никто не может (или не хочет) бить ваших дам, поэтому поздравления с первой взяткой!



Наступил тот момент, которого вы так долго ждали, — вы разыгрываете свой стрит. У соперников стрита на руках нет, зато он есть у напарника! Взятка достаётся господину Фангу.



Напарник осторожно заходит с четвёрки, Ли отвечает девяткой, вы предпочитаете отсидеться, Донг — тоже, а Фанг (с которого и начался ход) кроет тузом. Вы могли бы побить туза фениксом, но тогда получили бы взятку в -25 очков. Господин Донг (по большому секрету: у него дракон) мог бы побить туза драконом, но тогда ему пришлось бы отдать взятку сопернику (то есть вам или Фангу), а он этого не хочет. Поэтому взятку забирает Фанг.



Фанг делает хитрый финт ушами и ходит с пса. Тем самым он передаёт ход напарнику, то есть вам. А вы ходите с трёх девяток. У Донга и Ли ответить нечем, зато у Фанга есть три короля. Мощная взятка вашего напарника!



У Фанга последняя карта — семёрка. Ли бьёт восьмёркой, вы затаились, а Донг кладёт короля. Неплохая взятка Донга, но ваш напарник Фанг первым избавился от карт и вышел из игры.



Половина победы у вас в кармане, осталось грамотно доиграть раунд. У Ли остались на руке две пятёрки и восьмёрка, у Донга — четвёрка, две дамы, туз и дракон. С чего бы кто из них ни зашёл, вы всё время пасуете и позволяете им брать взятки. В итоге Ли и Донг берут себе всё, кроме 25-очкового дракона, — взятку с драконом они вынуждены отдать вам.



Вы остались последним с картами на руке, а потому пришёл конец раунда. Теперь вы вынуждены отдать свои карты с руки соперникам (в том числе и феникса, который принесёт соперникам минус 25 очков). А взятки вы отдаёте победителю раунда, т. е. своему напарнику Фангу! Наши поздравления с блестящей игрой.



Считаем очки. Вам с господином Фангом удалось собрать две пятёрки, две десятки, трёх королей и дракона (всё остальное очков не приносит). В сумме 85 очков. У господ Ли и Донга результат поскромнее: две пятёрки, две десятки, король и феникс. Суммарно — всего 15 очков.