

# Tichu Nanjing

(4 jugadores)

## Las cartas

Hay cuatro palos (Jade, Espadas, Pagodas, Estrellas) de 13 cartas cada uno, que corresponden al mismo valor que a las cartas de Bridge. La carta más alta en cada palo es el As y la más baja el 2. El diez queda entremedio del “9” y de la “Jota”

Hay cuatro cartas especiales: Mah Jong, Perro, Fénix y Dragón, lo que hace un total de 56 cartas

Los jugadores forman dos equipos de dos jugadores. Cada jugador se sienta en el lado opuesto que su compañero y juegan juntos para adquirir puntos.

## Preparación

El ganador de la ronda anterior baraja y escoge un adversario que corta el mazo.

En vez de repartir las cartas, cada jugador en orden coge una carta de encima del mazo hasta que se han agotado las cartas y los jugadores tienen 14 en la mano.

Nota del Editor: Coger cartas es el sistema chino, si se quiere agilizar el proceso, repartir las cartas de forma habitual.

Ahora cada jugador escoge tres cartas, y cara abajo, da una a cada otro jugador (incluyendo tu compañero), este proceso se hace de forma simultánea, de manera que no ves las cartas que te dan, hasta que ya las has dado.

## El Juego

Empieza el jugador que tiene la carta de Mah Jong. Puede jugar una cualquiera de las siguientes combinaciones:

### Ejemplo

- Una sola carta - 4
- Una pareja (dos cartas del mismo valor) - 8,8
- Una sucesión de parejas de valores adicionales - 9,9,10,10,J,J
- Un trío (3 cartas del mismo valor) - 2,2,2
- Un full (un trío y una pareja) - 5,5,5,9,9
- Una escalera de al menos 5 cartas (El As puede ser utilizado, pero solo como la carta más alta (10JQKA) - A2345 no es una jugada legal) - 4,5,6,7,8

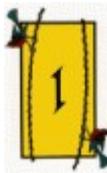
El siguiente jugador (a la derecha del anterior) tiene las siguientes opciones:

Pasar o jugar una combinación del mismo tipo pero de valor superior.

Así, una carta sola sólo puede ser ganada jugando una carta sola de mayor valor; una pareja por otra pareja superior; una escalera por otra de la misma longitud y superior; un full por otro full con un trío superior. La única excepción a esta norma es la “Bomba” - ver posteriormente.

El juego continua por el siguiente jugador a la derecha. Si todos los 4 jugadores pasan consecutivamente, el jugador que jugó la última mano (la más alta), recoge la mano y se la guarda. Entonces vuelve a empezar otra mano. (Si no tiene más cartas en su mano, se retira del juego y continua el jugador de su derecha, si éste no tiene cartas al siguiente jugador por la derecha). Es legal pasar y posteriormente jugar en la misma mano mientras que haya otro jugador que juegue entremedio.

## Las Cartas Especiales



### La carta "Mah Jong"

Quien tenga esta carta empieza la ronda (aunque no es obligatorio jugarla en la primera mano)

La carta Mah Jong tiene un valor de 1 y es la carta más baja del juego. Puede ser usada para una escalera, ej. 1,2,3,4,5

Quien juega el Mah Jong (sola o como parte de una escalera) puede pedir una carta – esto significa que tiene que pedir un valor en concreto (un “8” o un “A”, pero no una carta especial). El siguiente jugador debe jugar la carta, siempre que pueda jugarla respetando las normas del juego. (En algunas circunstancias también puede ser jugada como una bomba)

Si el jugador no tiene la carta que se ha pedido, o no puede jugarla, entonces puede jugar cualquier otra combinación o pasar.

Esta condición, impuesta por el jugador de la carta “Mah Jong”, se conserva para todos los jugadores mientras no haya ninguno que la realice. Una vez jugada la carta pedida, la condición no continua en efecto.

### El Perro

El “Perro” no tiene valor. Sólo puede ser jugada en tu propio turno cuando se empieza la mano, y se juega sola. Inmediatamente da la mano a tu compañero, si tu compañero ya está retirado de la ronda, entonces pasa al jugador a la derecha de tu compañero.



### El Fénix

El Fénix es una carta muy poderosa. Tiene un valor de -25 en el recuento de puntos final.

Puede ser usada como un comodín en cualquier combinación de cartas (pero no para crear una Bomba).

Pueda también ser jugada como una carta sola. Entonces tiene el valor de medio punto por encima de la última carta jugada. El Fénix ganará a un “A” pero no al “Dragon”. Si se juega primero, tiene un valor de 1,5

### El Dragón

El Dragón es la carta sola más poderosa y cuenta 25.

Sólo puede ser jugada como una carta sola y gana incluso a un “A” o un “A y medio” (Un Fénix después de un A)

Sólo puede ser ganada por una “Bomba”

Si el Dragón gana la mano, el jugador que la ha jugado debe dar toda la mano (incluyendo el dragón que vale 25 puntos) a un jugador del equipo contrario (escoge al que quiera). A pesar de ello, el jugador que ha ganado con el Dragón empieza la siguiente mano.



### Una Bomba

Las bombas son:

una escalera de al menos 5 cartas en secuencia del mismo palo. (también conocido como “escalera real”)

ó – 4 cartas del mismo valor (también conocido como póker ).

Una bomba gana las otras cartas, sean una sola o una combinación. Una Bomba superior gana a una bomba inferior.

Una Bomba Escalera gana a una bomba de póker. Una Bomba Escalera de más elementos gana a una de menos.

Una Bomba puede ser jugada en cualquier momento, incluso cuando no es tu turno. (Aunque debes dar una posibilidad de jugar una carta y las bombas no pueden ser jugadas sobre el “Perro”)

## **Recuento de puntos.**

El juego continua hasta que 3 de los 4 jugadores han jugado todas sus cartas. En el momento que el tercer jugador se deshace de todas sus cartas se acaba la ronda.

El jugador que queda , quien aún tiene cartas en su mano da:

- las cartas que le quedan en la mano al equipo contrario.
- Las manos ganadas al ganador de la ronda (el primero que se deshizo de sus cartas)

Ahora se cuentan los puntos:

- Los Reyes (“K”) y los “10's” valen 10 puntos cada uno
- Los “5's” valen 5 puntos cada uno.
- El Dragón 25 puntos
- El Fénix -25 puntos.

**Excepción:** Si ambos jugadores de un equipo acaban primero y segundo, este equipo consigue 200 puntos y el otro equipo 0, sin necesidad de hacer recuento.

## **Declarar Tichu**

Antes de jugar su primera carta, cada jugador puede declarar un “Tichu” pequeño. Si entonces gana la ronda (acaba primero), su equipo recibe 100 puntos extra. En el caso que no lo consiga consigue 100 puntos negativos.

Pero recordar:

Los 100 puntos de “Tichu” se dan/restan independientemente de la victoria obtenida.

Puedes declarar “Tichu” en cualquier momento antes de jugar tu primera carta. (Puedes pasar varias manos antes de declarar Tichu)

Incluso puedes declarar Tichu antes de repartir cartas al inicio de la ronda, así indicas a tu compañero que te de su mejor carta.

No sirve de nada que tu compañero gane, en este caso seguiríais perdiendo los 100 puntos.

También se puede declarar un “Tichu” grande, antes de que se te haya repartido la novena carta (en la sección de repartir cartas al principio de la ronda). Esto tiene un valor de 200 puntos.

Es totalmente legal, (incluso en el mismo equipo) declarar varios Tichus. Aunque solo uno puede tener razón.

## **Ganar el Juego**

Cuando un equipo consigue 1000 puntos son ganadores. Si ambos equipos lo consiguen en la misma ronda, gana el que tenga más puntos.