

Ticsu

(Tichu)

Kiadja: Genossenschaft Fata Morgana
Güterstrasse 32, 3008 Bern, Schweiz
www.fatamorgana.ch

Köszönetet mondunk turistakalauzunknak, Csang úrnak, a nankingi németnyelvű részleg munkatársának. Mindenkinek csak ajánlani tudjuk. Mindent tud a tartományról. A hidak hosszát, a Buddhák jelentőségét, a teherautók mennyiségét. Vagy, ha erre vagyunk kíváncsiak, a hidak jelentőségét, a Buddhák mennyiségét és a teherautók hosszát. A város jelképeit: egy emlékművet öt kecskével, és a 38 ellenálló dombját. Vagy talán három kecske és 58 harcos? Bárhogyan is, a lényeg, hogy több a harcos, mint a kecske. És, őszintén szólva, hasonló emlékműveket találni Kantonban vagy Vuhanban is. De Nankingban áll egy 1000 Buddhás templom, és bizonyos, hogy ennek közelében van egy emlékmű.

Csang úr kitűnő turistakalauz. "A Jangcéba a turista-Nankinggal!"-kiáltotta, és ismeretlen vidékekre vitt minket: rockkoncertre, pszichiátriai klinikára és egy varázsló magánaudienciájára. A játékhoz azonban egész más volt a hozzáállása. Természetesen ismerte a játékot. Elvégre mindent tud. Mégis, úgy tűnt, helyteleníti azt a furcsa kártyajátékot, amelyet a parkokban és a tereken mindenfelé játszottak az emberek. Mindig elcsalt minket valamivel a kártyások csoportjaitól. Mert ezt a játékot nem szabad elmagyarázni.

A ticsut nem szabad elmagyarázni.*

** Ha ezt el is hittük volna, úgy nem csomagoltunk volna szabályt a játékhoz. Ám sikerült meggyőznünk Csang urat. Összehozott számunkra egy játékot egy konfuciánus templom szuvenírboltjának raktárhelyiségében. Először csak figyelhattük a játékot. Aztán már játszhattunk is vele, és a tapasztalt kínai játékosok elláttak minket tanácsaikkal. Ami azt illeti, ez a legjobb módja a játék megismerésének - mindenkinek szívből ajánljuk ezt a kitűnő módszert.*

Nankingi ticsu

(4 játékos)

A kártyák

Négy szín van (jåde, kard, pagoda, csillag), minden színben 13 különböző lap - lényegében ugyanazok, mint egy bridzspakliban. Minden színben a legmagasabb értékű lap az ász, a legalacsonyabb a kettes. A tízes helye a kilences és a jumbó (bubi, alsó) között van.



A pakli azonban nem 52, hanem 56 lapból áll, van benne ugyanis négy különleges kártya: a sárkány, a fénix, a kutya és a veréb (madzsong).



A partnerek

A négy játékos két párt alkot; a partnerek egymással szemben ülnek, és segítik egymást a játékban, illetve a pontszerzésben.

Játékelőkészületek

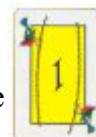
Az előző kör győztese megkeveri a paklit, megemeli, és kiteszi az asztal közepére (a kínaiak ugyanis nem osztanak lapokat, hanem ki-ki **elveszi** a kártyáit!), majd elveszi a legfelső lapot. Utána sorban elvesznek egy-egy kártyát a többiek, és ez addig tart, amíg minden játékos fel nem húz a kezébe 14 lapot.

Ekkor jön el a **csere** ideje. Minden játékos kiválasztja három lapját, és képpel lefelé átad egyet-egyet mindhárom játékosársának. Ilyenformán minden játékos megszabadul három rossznak vélt lapjától, viszont kap helyette másik három kártyát. Természetesen minden játékosnak előbb át kell adnia a három lapot, és csak utána veheti a kezébe a másik három, neki átadott kártyát.

A játékmenet

A játékot az a játékos kezdi, akinél a *veréb* van, ő **hív** először.

A játékos, akinek a játék folyamán hívnia kell, kártyát vagy kártyákat rakhat le az asztal közepére - az alanti **kártyakombinációk** közül választva egyet:



kártyakombináció

példa

magányos kártya



egy pár (két ugyanolyan értékű kártya)



értékben egymást követő két vagy több pár



terc



Full House (pár + terc)



sor (legalább 5 értékben egymást követő kártya)



A következő játékosnak* két lehetősége van:

- **passzol**, vagy
- **kijátszik egy ugyanilyen, de értékesebb kombinációt**

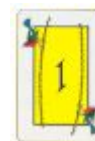
* Vagyis jobb oldali szomszédjának. A kínaiak, akárcsak a svájciak vagy a hopi indiánok, az óramutató járásával ellentétesen, *jobbfelé* játszanak.

Így például, ha az előző játékos egyetlen, magányos kártyát játszott ki, erre csak egy másik, de értékesebb kártya tehető le; 2 párra csak 2 másik, értékesebb pár rakható; 8 lapból álló sorra csak másik, 8 lapból álló, de értékesebb sor rakható; Full House-ra csak másik, értékesebb Full House (a Full House értékét a terc határozza meg). (Kivétel: [bomba](#))

Ezután a következő (jobb oldali) játékoson a sor, és így tovább. A játékos, aki passzolt, később újra sorra kerülhet, és játszhat ki lapot vagy lapokat. Ha azonban egymás után hárman passzolnak, az **ütés** azé a játékosé, aki az utolsó (és egyben legértékesebb) kombinációt lerakta, és ő hív egy új kártyakombinációt. Ha szerencsés, és a kezében már nincsen kártya, kikerül a játékból; ilyenkor jobb oldali szomszédja kezd. Ha neki sincs kártya a kezében, az ő jobb oldali szomszédja kezd.

A különleges kártyák

A **veréb** érdekes, habár változó megítélésű lap.



- Tulajdonosa kezdi a játékot (habár nem szükséges, hogy ezzel a lappal).
- A **veréb** értéke 1, ilyenformán ez a legalacsonyabb értékű kártya a pakliban. Lehet sor része (pl. 1, 2, 3, 4, 5).
- Amikor tulajdonosa kijátssza a **verebet**, kérhet egy bizonyos értékű kártyát a többiektől (például nyolcast vagy ászt - de különleges kártyát nem kérhet). Ezután az első játékosnak, aki rendelkezik ilyen kártyával, és azt a szabályok szerint ki is tudja játszani, ki kell játszania a kért kártyát (még akkor is, ha az bombának része). Az a játékos, akinél nincs a kért kártyából, vagy azt nem játszhatja ki, a rendes szabályok szerint játszhat ki lapot vagy lapokat, illetve passzolhat. A kérés mindaddig érvényben marad, amíg valaki eleget nem tesz neki.

A hűséges **kutyával** nem lehet ütést nyerni. Ezt a kártyát csak hívásként lehet kijátszani, csak magában, és kijátszásával a játékos átadja a hívás jogát partnerének - aki bármilyen kártyakombinációval hívhat. (Amennyiben a partner már kikerült a játékból, jobb oldali szomszédja kapja meg a hívás jogát.)



Az örökkön-változó **főnix** az egyik legerősebb lap - viszont -25 pontot ér. A **főnix** kijátszható:

- Bármilyen kártyakombinációban (kivéve a magányos kártyát), dzsókerként - értéke eszerint 2-től az ászig változhat -; bombában azonban nem lehet *főnix*.
- Magányos kártyaként is kijátszható, ilyenkor féllal ér többet az előtte kijátszott kártyánál. Így a nyolcasra kijátszott *főnix* 8,5-nek számít. Tízre és az annál értékesebb lapokra is kijátszható, akár még az ászra is - de a *sárkányra* már nem. A hívás során kijátszott *főnix* 1,5-nek számít.

A **sárkány** a legértékesebb magányos kártya, és 25 pontot ér. Megüti - ha magányos kártyaként lett kijátszva - az ászt, de még az "ász és félt" is (*főnix* az ászon). Csak bombával üthető meg. Azonban:



- A *sárkány* nem lehet sor része.
- A nemeslelkű *sárkány*, ha megnyeri az ütést, az egész ütést (benne 25 pontot ér önnönmagával) átadhatja az ütés nyertesével egy ellenfélnek; hogy melyiknek, azt az ütést megnyerő játékos választhatja meg.

Bomba

A bomba kétféle lehet:

- vagy **legalább öt kártya alkotta egyszínű sor,**



- vagy **négy, azonos értékű lap.**



Bombát bármikor ki lehet játszani, nem csupán akkor, amikor a játékoson a sor. A bombák **mindent felülütnek**, a magányos kártyát éppúgy, mint a többi kártyakombinációt. Azonban még egy bomba is megüthető egy erősebb bombával. A bombák erősségét elsősorban a bombát alkotta kártyák mennyisége, és csak aztán az értékük határozza meg - ilyenformán a "sorbomba" szükségszerűen erősebb a "négyesbombánál".

Értékelés

Egy kör akkor ér véget, amikor már csak egy játékosnak van kártya a kezében. Ilyenkor ez a játékos:

- átadja a kezében maradt kártyáit ellenfeleinek,
- ütéseit pedig a kör győztesének (annak, akinek először fogytak el a kezéből a kártyái).

Ezután következik a pontok kiszámolása. Ennek során:

- minden király és minden tízes 10 pontot ér
- minden ötös 5 pontot ér
- a sárkány 25, a főnix -25 pontot ér.

A játékban összesen 100 pont gyűjthető, amelyek megoszlanak a pár között.

Amennyiben az egyik pár **kettős győzelmet** arat (vagyis a pár tagjai fejezik be elsőként, illetve másodikként a játékot), nem kerül sor a pontok kiszámolására, viszont a pár kap 200 pontot.

Nos, igen - Ticsu!

Egyfajta "kontra".

Bármelyik játékos, **aki még nem játszott ki lapot**, mondhat *kis ticsut*. Ezután, ha elsőként fejezi be a játékot, partnerével együtt kap 100 pontot; ha azonban a játékos nem elsőként fejezi be a játékot, veszítenek 100 pontot.

A ticsu mindig a játékos személyes döntése. Nem beszélhető meg előre a partnerrel, és a partner győzelme nem elég a teljesítéshez. A ticsuzónak (*Nem tetszik? És az, hogy ticsumondó?*) saját magának kell kikaparnia a gesztenyéjét.

A sikeres ticsuért plusz 100 pont jár, vagyis a ticsutól függetlenül kell végrehajtani az értékelést, és az akkor szerzett pontjaikon túl kap a pár 100 pontot.

Ticsut mondani azelőtt kell, hogy a játékos kijátszaná az első kártyáját - de jóval azelőtt is lehet. Például a kártyák cseréje előtt, ezzel arra biztatva a partnert, hogy adja át a ticsuzónak legjobb lapját.

Persze, ha van kis ticsu, akkor *nagy ticsunak* is kell lennie. A különösen vakmerő - vagy épp reményvesztett - játékos nagy ticsut mondhat, legfeljebb addig, **amíg fel nem veszi kilencedik kártyáját**.* A nagy ticsu értéke a kis ticsu kétszerese: 200 pont.

* A kínai kártyaosztásnál ugyanis, emlékszünk, a játékosok maguk veszik el, egyesével, kártyáikat.

A játék vége

A játékot az a pár nyeri, amelyik előbb eléri az 1000 pontot. Ha ez mindkét párnak ugyanabban a körben sikerül, az a pár nyer, amelyiknek több pontja van.

Taktikai tanácsok

Taktikai tanácsokért legjobb egy kínai buszsofőrhöz fordulni.

Amennyiben azonban erre nincsen lehetőség, szívesen megosztjuk silány játéktapasztalatunk tanulságait - habár kínai mesterünk bölcsességével összevetve ez olyan, mint a koszos kutyakeksz a legfinomabb nankingi ínycsalatokhoz mérve.*

* Mint amilyen például a megkerülhetetlen tengeriuborka-leves.

A jó ticsujátékos:

- Elsőként vesztes lapjaitól (kisértékű magányos kártyáktól és pároktól) igyekszik megszabadulni, miközben takarékoskodik ászaival, a *sárkánnyal*, és a bombákkal. A játékos, aki egy nagyszerű menetelés végén ott ül egyetlen négyessel a kezében, az vagy szerencsétlen bombakárosult, vagy még nem sikerült igazán megértenie a játékot.
- Fenntartás nélkül támogatja partnere ticsuját. Ha *verebet* játszik ki, nem kér olyan lapot, amellyel tönkreteszi partnere bombáját; még kevésbé veszi el partnere ütéseit (ami persze szabályos, ám goromba dolog - no jó, esetleg alacsony értékeknél még megtehető).
- Igyekszik megakadályozni az ellenfél ticsuját azzal, hogy, ha a ticsuzó (*vagy ticsumondó?*) előtt ül, jócskán megdrágítja számára az ütés elnyerését.
- Észben tartja az állást. Ha az állás például 630:970, a nagy ticsu jelentheti a mentőövet.

Gyakran feltett kérdések

avagy a kínai buszsofőr vizsgakérdései

A kérdések és a válaszok megtalálhatóak a neten: [Fata Morgana Homepage](#)

Azok számára, akik még nem beszélnek folyékonyan kínaiul, állják itt egy rövid összefoglaló:

Kártyakombinációk

A Full House-ban mindenképp egy párnak és egy tercnek lennie kell - ilyenformán az, hogy "3, 3, 3, 3, *főnix*", nem Full House.

A sorbomba sorbomba, és nem egyszerű sor.

Különleges kártyák

Annak a játékosnak kell kezdenie a játékot, akinél a *veréb* van - de az első hívásnak nem kell feltétlenül a *veréb*nek lennie. A *veréb* később is kijátszható.

A *veréb* miatt akkor is lehet kártyát kérni, ha a játékos nem magányos kártyaként, hanem kártyakombináció részeként játszotta azt ki.

A játékosnak, ha a szabályok betartásával teljesíteni tudja a *veréb* kérést, azt teljesítenie is kell. A soron következő játékosnak olyan kártyakombinációt kell raknia, amelyet a *verebet* kijátszó rakott - s ha ezt meg tudja úgy tenni, hogy van a benne kívánt kártyából, akkor annak benne is kell lennie. A kérés mindaddig érvényben marad, amíg valaki nem teljesíti - ha csak több kör múlva, hát akkor, ha majd egy ütés után a hívásban, hát akkor.

Ha a játékos csak úgy tudja teljesíteni a kívánságot, hogy a szükséges kártyakombinációhoz felhasználja *főnixét*, akkor ezt meg kell tennie (hiszen a *főnix* használata szabályos). Persze maga a *főnix* nem kérhető, és nem kell felhasználni dzsókerként, ha a játékosnál nincs a kért kártyából. A *verebet* kijátszó játékos egy bizonyos kártyát kért, nem holmi helyettesítőt.

Ha a játékos csak bombával tudja teljesíteni a kérést, akkor bombáznia is kell. Így járt. Bár ezt megpróbálhatja elkerülni - lásd a bombás példák egyikét-másikát.

A *főnix* nem lehet bomba része.

A *főnix*, ha egy sor része, ott dzsókerként szerepel, tehát egy hiányzó kártyát helyettesít. Ilyenformán nem lehetséges olyan sor, amelynek az eleje: "*főnix*, ász...". Az ásszal kezdődő sornál nincsen erősebb sor.

A *sárkány* nem lehet része semmilyen kártyakombinációnak.

Természetes, hogy ha már két játékosnak elfogyott a lapja, és éppen a harmadik viszi el az ütést úgy, hogy elfogynak a lapjai, az ütést megkapja, és az a pontozásnál számít. Ha pedig az ütést a *sárkánnyal* szerzi meg, előbb még át kell adnia az ütést, s csak aztán ér véget a játék.*

* Habár minden kínai szégyellené magát, aki *sárkánnyal* a kezében csak harmadikként végezne.

Csak a *sárkánnyal* elvitt ütést kell átadni - az ütést, amelyben lebombázott *sárkány* van, nem.

Bombák és egyebek

A hívás előtt nem lehet bombázni. A hívás a kínaiak számára szent.

A *kutya* nem bombázható le. A hívás joga a kilőtt nyílvevő sebességével kerül át egyik játékosról a másikhoz. Mire a többiek észlelik a *kutyát*, a hívásátadás már meg is történt. Nincs idő holmi bombákra.

Hát persze, a játékos, ha úri tetszése úgy tartja, a saját ütését is lebombázhatja. Bombázni pedig mindig lehet, nem csupán akkor, amikor a játékoson a sor. És bármilyen kártyakombináció lebombázható. Ökölszabály: ha mindenki rakott, vagy mindenki passzolt, eljött a bomba ideje. Bizony, még azután is bombázni lehet, hogy három játékos passzolt egymás után - az ütés csak akkor az utoljára kártyát rakott játékosé, ha senki sem bombáz.

Ha egy játékosra rákerül a sor, és képes eleget tenni a *veréb* kérésének, akkor eleget is kell tennie. De csak amikor rákerül a sor! Ilyenformán a játékos megteheti, hogy még azelőtt, hogy rákerülne a sor (és hogy teljesítenie kellene a kérést), bombát használ. Továbbá, ha a kívánt kártya a bombája része, ki is várhatja a sorát, reménykedve, hogy közben valaki teljesíti a kívánságot.

Álljunk itt egy példa a profik számára:

"A" játékos kijátssza a verebet, és egy nyolcast kér. Még mielőtt a soron következő "B" játékos jönne, mindenki előtt ott a lehetőség, hogy jól odavágjon egy bombát - tekintet nélkül a kívánt lapra. Igen, "A" és "B" játékos is megteheti.

Tegyük fel, hogy "B" játékos kezében az alábbi kártyák vannak: 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, D, K, K, K, K. Megteheti, hogy - még mielőtt rákerül a sor - kijátssza a "királybombát". Ha aztán erre mindenki passzol, övé az ütés, és neki kell hívnia - engedelmessé "A" játékos kérésének. Például kijátssza a kezében tartott sort, hármastól jumbóig, és ezzel ki is kerül a játékból.

Ha azonban ez a hármastól jumbóig nem sor, hanem sorbomba, akkor a fentebbi esetben neki magának kell lebombáznia saját "királybombáját" - hiszen a szabályokat betartva engedelmessé tud a veréb kérésének.

Kiváltképp mulatságos az eset, ha valaki másnál van egy ilyen, nyolcast tartalmazó "sorbomba" - tudniillik akkor neki kell lebombáznia a "királybombát".

Egy másik példa: "B" játékos nagy ticsut jelent be. "A" játékos kijátssza a verebet, és egy ászt kér. "D" játékos "kettes bombát" dob, hogy "B" játékosnak ne kelljen teljesíteni a kérést. Övé az ütés. Most teljesítenie kellene a kérést, de nincsen ásza, tehát szabadon hívhat. Hív is egy hetessel. "A" játékosnak viszont van ásza, tehát teljesítenie kell saját kérését - ki kell játszania az ászt a hetesre.

Mindenkinek lehetősége van bomba kijátzására - akár a három passz elhangozta után is. Bármelyik játékos megállíthatja a játékot azzal, hogy bombázni szeretne, vagy akár csak azzal, hogy eltöpreghessen a kérdésen: "Bombázzak vagy ne bombázzak?"

Egyéb

Tudom, mire gondolsz, és igazad van* - a müncheniek osztják**, és nem felváltva elveszik a kártyákat, mert szerintük a másik módszer túl sok időt vesz igénybe.

* Idézet Honoluluból. ** Lásd a megjegyzést a Tricsu elején.

Ritkán, de előfordul, hogy több játékos egyszerre akar kártyát - legalább egyikük bombát - kijátsszani. A tichu nem reflexjáték. Nem nyerhet valaki csupán azért, mert gyorsabb, mint a többiek. Egyidejű kijátzásnál:

- a bomba megelőzi a "rendes" kártyakombinációt;
- a bombák a játéksorrend szerint követik egymást.

Ez persze nem azt jelenti, hogy valaki kivárhatja, mit tesz egy másik játékos, és csak aztán dönti el, akar-e bombázni vagy sem. Így, ha valaki 5 másodperc gondolkodás után játszik ki egy *sárkányt*, senki sem játszhat ki ezután bombát azzal a felkiáltással, hogy "Egyidejű, tehát megelőzi a sárkányt!".

Ha valaki sokat szeretne gondolkodni, az állítsa meg a játékot addig, amíg be nem fejezi a töprengést.

Kis ticsut azelőtt jelenthet be a játékos, hogy kijátszaná első lapját, ennyi az összes szabály. Azonban akadhat egy problémás helyzet: amikor a játékosok kártyát cserélnek, az egyik pár már cserélt, a másik pár még nem, és e másik pár egyik tagja kis ticsut mond.

Ennek kikerülésére a hagyományos megoldás a következő. A játékosok mind leteszik képpel lefelé maguk elé az elcserélni szándékozott kártyákat. Ha mind készen állnak, egyszerre cserélik ki a kártyákat. Ha valaki ezen egyidejű csere előtt ticsut jelent be, a játékos, aki már letette a kártyáit, még visszaveheti azokat és másokat tehet le helyettük.

Az egyszerűbb megoldás: a játékos, aki elsőként felvenne egy neki szánt lapot, előtte még megkérdi, akar-e valaki ticsut mondani. Ha nem, úgy felveszi a lapot. Ha a válasz igen, még mindenki újra eldöntheti, mely lapokat is akarja elcserélni. Ehhez azonban az kell, hogy minden játékos megértse, és magára nézve kötelezőnek elfogadja ezt a szabályt. Cserélés közben senki sem mondhat ticsut; előtte, vagy azután, hogy már mindenki befejezte, szabad. Mindenki számára elegendő időt kell hagyni, hogy eldöntse, akar-e ticsut mondani, vagy sem. És végül, ha valaki mégis közben mond ticsut, hogy a többiek befejezték volna a cserét, ez a ticsu érvénytelen.

Abban a valószínűtlen esetben, ha a két partner egyidejűleg mondana nagy ticsut, belátónak kell lenni, és az a játékos, aki később vette fel kilencedik kártyáját, kivételesen visszavonhatja a ticsuját.

Tricsu

(3 játékos részére)

A kártyák hasonló módon kerülnek kiosztásra, mint négy játékos esetén.* Az osztó játszik a két másik játékos ellen, ám van egy fiktív partnere, Asztal asszonyság.** A nyolcadik kártya után az ellenfelek mondhatnak nagy ticsut - erre az osztónak és Asztal asszonyságnak nincs lehetősége.

* A variáns Janus Staecker ötlete alapján készült, aki müncheni. Ilyenformán a kártyákat igenis kiosztják.

** Azért asszonyság, hogy ne lehessen összekeverni Asztal Kristóffal (Christoph Tisch).

Az összes kártya kiosztása után az osztó megnézheti a saját lapjait, nemkülönben Asztal asszonyság kártyáit. Két-két kártyát választ ki cserére - csak az ellenfelekkel cserél, a saját keze és Asztal asszonyság között nem.

A csere befejezése után Asztal asszonyság lapjait képpel felfelé le kell rakni az asztalra, hogy mindenki láthassa. A játék során az osztó határozza meg, mely kártyát vagy kártyákat rakja Asztal asszonyság.

Első kártyája kijátszása előtt Asztal asszonyság is mondhat kis ticsut.

A játékmenet egy pontban különbözik a nankingi ticsutól: a *veréb* kérésének Asztal asszonyság nem köteles eleget tenni.

A pontozás megegyezik a nankingi ticsu pontozásával. A pontokat azonban nem páronként, hanem játékosonként kell nyilvántartani, tehát négy oszlopban, hármat a játékosok, egyet Asztal asszonyság részére. (Például A és B játékos felír 60-60 pontot, C játékos és Asztal asszonyság pedig 40-40 pontot.)

Minden játék után más lesz az osztó. A játékot az nyeri meg, akinek 9 játék után a legtöbb pontja van. (Persze, nem muszáj 9 játékot játszani, másban is meg lehet egyezni még a játék előtt - csak hárommal osztható legyen. Az 1000 pontig tartó játékot nem ajánljuk, legfeljebb akkor, ha az ügyes és ravasz játékos után a győzelem Asztal asszonyságé lesz.)

Tiencsini ticsu

(6 játékos)*

* A variánsért a kitűnő turistakalauzt, Zsu urat illeti köszönet.

Tiencsinben a ticsut két háromfős csapat játssza; a csapattagok úgy ülnek, hogy mindenki két ellenfél között ül.

A szabályok lényegében megegyeznek a négyjátékosos változattal, az alábbi kivételekkel:

- A nagy ticsut a hetedik kártya felvétele előtt kell bejelenteni.
- Minden játékos két kártyát cserél: egyet-egyet ad csapattársainak, és mindkettejüktől egyet kap cserében.
- A *kutyát* kijátszó játékos dönti el, hogy melyik csapattársának adja a hívás jogát.
- A pontozásnál az utolsó játékos a kezében maradt kártyáit és ütéseit átadja az ellenfélnek; az ötödik (tehát az utoljára kiment) játékos pedig ütéseit a kör győztesének adja át.
- A kettős győzelemért nem jár plusz pont, azonban a hármas győzelemért (vagyis ha egy csapat összes tagja kimegy úgy, hogy a másik csapat összes tagjának a kezében még van kártya) 300 pont jár.

Nagymester

(5-12 játékos)

Ami azt illeti, ezt a variánst nem Kínában tanultuk, hanem, a nyolcvanas évek közepén, Európában*. Egyszerűsített változata "Karrierpókerként" ismeretes.

* Egy Aix-en-Provence-ben kriminológiát tanuló japán diák avatta be a rejtjelmeibe grafikusunkat, Res Branderbergert.

A *kutya* partnerkártyaként hasznavehetetlen. A Nagymesterben nincsenek sem párok, sem csapatok - egyének küzdenek saját boldogulásukért egy hierarchizált rendszerben. A ticsu finomsága elvész a Nagymester durva és kegyetlen világában. Senkit sem érdekelnek a pontok. Mindenki csupán a lapjaitól akar megszabadulni - minél hamarabb, annál jobb. Senki sem mond ticsut, senki sem számolgatja szeretettel telve ütéseit és pontjait. A pokolba a kártyákkal, ez a jelszó! A játékosok csak azért ütnek, hogy hívhassanak.

Az ütések begyűjtése, a keverés, a kártyák kiosztása, és minden más munka a szegények legszegényebbikének, a Nyomorultnak a feladata.

Az **üléssorend** a Nagymester alfája és omegája. Az asztalfőn, a legkényelmesebb karosszékben ül a Nagymester maga. Balján ül a Gróf, az ő balján a Nemes, aztán a Polgár, a Paraszt, és végül - már a Nagymester jobbján - kuporog sámliján a Nyomorult. A helyek száma persze a játékosok számtól függ. Ilyenkor új elnevezéseket is be kell vezetni, mint például Nagypolgár, Lovag, Zsellér. A női játékosok mindig a megfelelő női névváltozatokat viselik (Nagymesternő, Polgárnő, Parasztasszony).

Az **első kör** lényegében megegyezik a ticsuval, csak nincsen csere az elején, és nincs pontszámítás a végén; mindenki igyekszik a kártyáitól minél előbb megszabadulni. Az a játékos, aki elsőként megszabadul kártyáitól, lesz az első Nagymester, a kört másodikként befejező játékos lesz a Gróf, és így tovább. A kör végén a játékosok átülnek a megszerzett pozícióiknak megfelelő helyekre.

A társadalmi igazságtalanság a második körtől jelenik meg a csere szabályaiban:

- A Nyomorult a Nagymesterrel cserél, s az előbbinek három legjobb kártyáját* kell átadnia.
* Köztük a különleges kártyákkal, melyek értéksorrendje: *sárkány, főnix, veréb*. Ha csak öten játszanak, mindenkinek eggyel kevesebb kártyát kell cserélnie. (Sorrend: *sárkány, főnix, veréb, kutya, ász, király, dáma, jumbó, tízes, ... kettes*.)
- A Paraszt a Gróffal cserél, és az előbbinek két legjobb kártyáját kell átadnia.
- A Polgár a Nemessel cserél, és az előbbinek legjobb kártyáját kell átadnia.

A Nagymesternek, a Grófnak és a Nemesnek a csere szabályai szerint kell egyidejűleg ugyanannyi kártyát átadnia, mint amennyit kap - de ezeket tetszésük szerint választhatják ki, vagyis a legértéktelegebbek is lehetnek.

A *verébbel* rendelkező játékos kezd, és az egyenlőtlen vetélkedés győztese lesz az új Nagymester... a vesztese pedig az új Nyomorult.

A játékosok átülnek új helyeikre - amennyiben változtak a pozíciók. A Nagymester székét például nem könnyű megszerezni.

A játék célja - nos, az nincs. Illetve, persze, a szórakozás. Még pontosabban az, hogy a Nagymester jól szórakozzék, s e célból rendelkezésére áll mindaz, amit a ház nyújtani* tudni. A Nagymester kívánsága parancs.

* Tea, táncos műsor, napernyő, kábeltevé, és persze, ha kívánja, egy újabb kör ebből az úri játékból.

Hét vagy több játékos esetén már ajánlott **két paklival** játszani. A második pakliból ki kell venni a *kutyát* és a *verebet*.

Emellett:

- A második sárkány felülüti az elsőt.
- A "négyes" bombában négy azonos értékű, de különböző színű kártyának kell lennie.
(Hasonlóképpen a párokat, terceket is mindig eltérő színű kártyák alkotják.)

(Nem teljesen tiszta e két utóbbi játékban a lapok kiosztása. A hatjátékosos verziónál ui. 56 kártyát kellene kiosztani 6 ember között, ez fejenként 9, de kimarad 2 lap. Ugyanez áll fent a Nagymesterre is, 5 és 6 játékos esetén (11 lap és kimarad 1, illetve 9 lap és kimarad 2). 7 és több játékosnál már dupla paklival kell játszani, ami általában szintúgy nem osztható ki pontosan. Egy talált javaslat: Annyi lapot osszunk, hogy mindenkinek ugyanannyi jusson, utána pedig a kimaradt lapokat képpel felfelé az asztalra kell tenni, hogy mindenki láthassa, melyek ezek. Illetve, a Nagymesterben csak az első körben kell ilyenformán eljárni, utána már az összes lapot ki kell osztani - kinek több jut, kinek kevesebb. Ez a játék nem az egyenlőségről szól, nemde?)*

Az sem tiszta, hogy a kutyát ki kell-e venni már az első pakliból is - bár, végülis, hacsak valaki le nem bombázza, mindenképp az nyeri az ütést, aki kijátssza...)

Hao!*

* Etnológiai tévedés szabályíróink részéről, akiktől mi teljes mértékben elhatárolódunk. *A kiadó.***

** Tudatlan nyárspolgárok! Méghogy tévedés! Ez a kínai köszönés, *ni hao!*, amelynek jelentése nagyjából "Jól vagy?", és minden Kína-utazó szókincsének részé - kivéve persze ezeket az ostobákat a Fata Morgana-kiadónál.***

*** Elhatárolódunk az elhatárolódásunktól való elhatárolódástól, mert az oly mértékű szörszálhasogatás, melynek nincs helye egyetlen komoly szabályban sem. *A kiadó.*

Thaur
2006.11.27.