

TREIBHAUS TICHU TURNIER

Runde 1: 19:15-20:05 Uhr

Punkte melden & Pause: 15min

Runde 2: 20:25-21:15 Uhr

Punkte melden & Pause: 15min

Runde 3: 21:45-22:35 Uhr

Punkte melden & Pause: 15min

Rangverkündigung: 22:50 Uhr

Turnier-Spielregeln

Kann eine Bombe auch das Ausspielrecht abstechen?

Nein. Das Ausspielrecht und der Hund können nicht gebombt werden.

("Ausspielrecht" meint den Moment des Ausspiels zu einem Stich, wenn noch keine Kartenkombination auf dem Tisch liegt. Wenn hingegen ein Stich gebombt wird, gewinnt ihn die Bomberin und spielt auch zum nächsten Stich aus. Da wird kein "Ausspielrecht" gebombt sondern ein Stich.)

Wann kann denn eine Bombe gespielt werden?

Eine Bombe kann jederzeit - auch ausserhalb der Spielreihenfolge - ins Spiel geworfen werden, um irgendwelche Kartenkombinationen zu schlagen. Faustregel: wo das Spielrecht/Passen die Runde macht, ist Bombenzeit.

Insbesondere kann auch eine eigene Kartenkombination gebombt werden.

Nachdem 3 Spieler in Folge gepasst haben, können alle Spieler noch bomben, bevor der Stich wirklich beendet ist.

Dazu noch ein kniffliges Beispiel für Profis:

SpielerA spielt aus und wünscht eine 8.

Zwischen SpielerA und SpielerB (*ausserhalb der Spielreihenfolge*) haben alle die Möglichkeit, eine Bombe zu werfen, (*ohne dabei den Wunsch zu erfüllen.*) Insbesondere auch SpielerA oder SpielerB.

Wenn SpielerB z.B. 3,4,5,6,7,8,9,10,J,D,K,K,K,K in der Hand hält, kann er, (*bevor er regulär an der Reihe ist,*) die Königs-Bombe spielen. Wenn nun alle passen, dann kann er erneut ausspielen (*und muss dabei den Wunsch erfüllen.*)

Besonders lustig wäre es, wenn gleichzeitig SpielerD eine Strassenbombe mit einer 8 hätte. Der müsste dann nämlich die Königs-Bombe abstechen!

und die spitzfindige Variante davon: (eigentlich nur theoretisch relevant, mit 2 Bomben...)

Selbst wenn SpielerB innerhalb seiner Strasse noch eine Strassenbombe hätte (also z.B. 3,4,5,6,7,8,9,10,J,D,K,K,K,K), dürfte er trotzdem (*bevor er regulär an der Reihe ist,*) die Königs-Bombe spielen. Danach würden die 3 anderen Spieler vermutlich passen (weil sie die Königsbombe nicht überstechen wollen oder können). Dann ist der Stich beendet, SpielerB spielt neu aus (*und muss dabei den Wunsch erfüllen.*)

Da ein Stich gemäss Spielregeln schon nach 3xPass beendet ist, kann es durchaus vorkommen, dass SpielerB gar nicht regulär an der Reihe war bevor der Stich endet.

Wann muss ein Mah-Jong-Wunsch erfüllt werden?

Erst wenn ein Spieler an der Reihe ist, muss er (wenn er kann) den Wunsch erfüllen. D.h. es ist erlaubt, zu bomben, bevor man an der Reihe ist (und den Wunsch erfüllen müsste).

Ferner darf ich, falls eine Karte aus meiner Bombe gewünscht ist, warten bis ich an der Reihe bin und hoffen, dass der Wunsch bis dahin erfüllt ist. (vgl. kniffliges Beispiel im vorherigen Abschnitt)

Muss der Phönix gespielt werden, um einen Mah-Jong-Wunsch zu erfüllen?

Ja. Der nächste Spieler, der eine Karte des gewünschten Werts besitzt und diese im Rahmen der Spielregeln spielen darf, muss sie spielen.

z.B. auch als Bombe oder wenn er mit dem Phönix eine passende Strasse zusammenstellen kann.

Wer keine Karte des gewünschten Werts besitzt, ist natürlich vom Wunsch nicht betroffen (und kann nach Belieben spielen oder passen) - auch wenn er den Phönix besitzt. Dieser ist nämlich keine "Karte des gewünschten Wertes".

Was geschieht mit dem letzten Stich im Spiel (den der Dritte mit seiner letzten Karte abschliesst)?

Er wird normal aufgenommen und gezählt. Und wenn's der Drache war auch verschenkt.

Jeder Chinese würde sich schämen, mit dem Drachen das Spiel nur als dritter zu beenden.

Muss der Drache auch einen gebombten Drachenstich verschenken?

Nein. Er gehört ihm ja gar nicht. *(Deutsch und deutlich: Wenn der Drache den Stich abschliesst, muss der Drachenbesitzer den Stich an einen Gegner verschenken, spielt aber zum nächsten Stich selbst aus. Bombenbesitzer hingegen sind egoistisch, sie behalten den Stich und spielen selbst aus, sogar wenn sie ihren eigenen Drachen abbomben.)*

Was ist, wenn mehrere Spieler gleichzeitig Karten und Bomben spielen?

Ein sehr seltener Fall. Im Allgemeinen ergibt sich eine vernünftige Regelung ganz natürlich. Tichu soll kein Reaktionsspiel sein. D.h. mit möglichst schnellem Spiel kann man nichts erreichen. Im Zweifelsfall

- kommen Bomben vor normalen Kartenkombinationen und
- dürfen gleichzeitige Bomben in Spielreihenfolge gelegt werden.

ABER: Es ist nicht erlaubt abzuwarten, was gespielt wird, und aufgrund dieser Information zu entscheiden, dass man doch vorher hätte bomben wollen. Wenn also jemand nach 5 Sekunden Bedenkzeit einen Drachen spielt, kann nicht nachträglich "gleichzeitig, bzw. vor dem Drachen" gebombt werden.

Wer länger überlegen will darf dies ankündigen, dann sind die andern Spieler gehalten, das Spiel anzuhalten, bis die Überlegungen abgeschlossen sind.

Der korrekte Ablauf ist also:

A spielt eine (normale) Kombination

B kann bomben oder nicht / C kann bomben oder nicht / D kann bomben oder nicht / A kann bomben oder nicht

B spielt eine (normale) Kombination oder passt

C kann bomben oder nicht / D kann bomben oder nicht / A kann bomben oder nicht / B kann bomben oder nicht

C spielt eine (normale) Kombination oder passt

usw:

Natürlich ist es viel zu umständlich, dauernd - in der entsprechenden Reihenfolge - "ich spiele keine Bombe" anzusagen. Aber im Prinzip ist das die Reihenfolge der Prioritäten.

Kann ich mein eigenes Ausspiel bomben?

Ja, ich muss aber anderen Bomben den Vortritt lassen, d.h. ich spiele aus, warte einen Moment und bombe dann.

Was ist, wenn 2 Spieler eines Teams gleichzeitig ein grosses Tichu ansagen?

Tja. Auch dieser Fall auch eher selten. (Es geschah am 22.3.2002!)

Allerdings ist er ein häufiges Problem bei ONLINE-TICHUS.

Auch hier sollen sich die Spieler vernünftig einigen. Für Turniere würde ich sagen: Mut soll nicht bestraft werden, deshalb darf derjenige Spieler, der später seine 9. Karte aufnimmt, sein grosses Tichu ausnahmsweise zurücknehmen.

Ist 3,3,3,3,Phönix ein gültiges Fullhouse?

Nein. Trippel und Paar müssen verschieden sein.

Eine schwierige Frage, die sich aufgrund der gedruckten Spielregel nicht eindeutig klären lässt. Zudem wirken die Beispiele, bei denen die Frage relevant ist doch arg konstruiert. (Oder hat schon jemand einen realen solchen Fall erlebt?) - Der BombenBesitzer muss halt sein Blatt so abspielen, dass er ohne Fullhouse durchkommt, was mit der Bombe und dem Phönix wohl machbar sein sollte....

Was ist mit Phönixen in zweideutiger Position? (A,A,Phönix,9,9)

Da legt der Ausspielende fest, welchen Wert der Phönix annimmt. (Auch bei Strassen mit aussen angehängtem Phönix).

Kann eine Strassenbombe auch zur einfachen Strasse erklärt werden?

Nein. *(Auch dies geht nicht eindeutig aus den Regeln hervor. - Aber wer will denn schon Bombenbesitzer übervorteilen?)*

Wann sagt man ein grosses Tichu an?

Irgendwann vor der Aufnahme der 9. Karte. Dies ist eine persönliche Entscheidung aufgrund der (maximal 8) Handkarten, dem aktuellen Spielstand und dem Wissen, ob andere Spieler schon vorher angesagt haben. Absprachen und andere Kommunikation mit dem Partner (z.B. diesen 10 Minuten anzustarren) sind nicht erlaubt.

Schliesslich gibt es auch hier eine klare Reihenfolge:

- (Ansagen mit weniger Karten wären möglich),
- dann nimmt A seine 8te Karte (kann ansagen aufgrund der 8 Karten)
- C nimmt 8te Karte (kann ansagen),
- A (sieht, das C nichts ansagt, kann nun seinerseits ansagen) und nimmt seine 9te Karte
- C (weiss nun, dass A nicht ansagt, kann selbst ansagen) nimmt seine 9te Karte.

Kann der Hund das Ausspielrecht auch an mich selbst zurückgeben?

Ja. Der Hund übergibt das Ausspielrecht an den Partner. Und immer wenn ein Ausspielberechtigter das Spiel bereits beendet hat (keine Karten mehr in der Hand), wandert das Ausspielrecht nach rechts weiter.

Darf ich während des Schupfens ein Tichu ansagen?

Nein. An sich dürfen Tichus jederzeit angesagt werden. Allerdings ist es nicht erlaubt, dafür einen Zeitpunkt abzuwarten, in den jemand schon fertig geschupft hat, während ein anderer noch nicht geschupft hat.

Falls dies unabsichtlich geschieht muss sich die Spielrunde vernünftig einigen. Meistens kann die angefangene Schupfung noch rückgängig gemacht werden und dann (im Wissen um die Ansage) neu geschupft werden.

Allerdings sieht man dabei evtl, wer umschupft und wer nicht, was wiederum eine unerlaubte Information wäre....

Alles mit Vernunft und Augenmass. Aber eigentlich gilt folgender Ablauf:

- Alle müssen Zeit haben, nach Aufnahme der 14 Karten über ein Tichu zu entscheiden.
- Dann wird geschupft.
- Wiederum dürfen alle über eine Tichuansage (nach dem Schupfen) nachdenken. *(Aber ohne Information über das Ausspiel)*
- Dann wird ausgespielt.
- Wiederum kann man Tichu ansagen. *(Im Wissen um Anspiel und allfälligem Wunsch.)*

Sind Absprachen (mit dem Partner) erlaubt?

Ja. Sowohl explizite (z.B. "ungerade Karten nach links schupfen") wie auch implizite (in der Erfahrung gewachsene - z.B. ob man dem Partner "immer die höchste Karte" schupft) sind erlaubt. Allerdings müssen sie auch dem Gegner bekannt sein. (Dann kann der Gegner links von mir vermehrt mit ungeraden Karten rechnen oder - gewisse Schlüsse ziehen, wenn er mal eine gerade Karte erhält.)

Auch das mit Augenmass: Man muss nicht bei jeder spontanen Partie sämtliche Absprachen bekanntgeben. Aber für regelmässige Runden, die das ganze etwas ernster nehmen würde ich schon (zumindest spezielle) Absprachen bekanntgeben.

Sicher dürfen die Absprachen nur auf **erlaubten Informationen** beruhen.

Was sind erlaubte Informationen

Erlaubt sind alle Ereignisse im Spiel. (Punktstand, Tichuansagen, Schupfung, Wunsch, was schon gespielt wurde, ob mein Partner bei Einzelkarten gepasst hat etc.)

Unerlaubt ist alles andere. (irgendwelche (absichtliche oder unabsichtliche) Zeichen, Aussagen, Tempo, Gefühlsregungen etc.)

Selbstverständlich darf der Partner unerlaubte Informationen nicht nutzen und seine Spielweise davon abhängig machen.

Ob die Gegner unerlaubte Informationen nutzen dürfen ist nicht so klar. Wir würden sagen: ja. - Man soll sich halt nicht anmerken lassen, dass man eine Bombe in der Hand hält...

Das ist eigentlich in allen Kartenspielen so üblich.