

# TICHU

티추는 설명할 수 없는 게임입니다!

## TICHU NANJING(4인용)

### 카드

서양 트럼프와 같은 13종의 카드가 4그룹(녹색 비취, 검은 칼, 파란 탐, 빨간 별)으로 나뉘어집니다.

에이스(A)는 각 그룹에서 가장 높은 카드이고 2가 가장 낮은 카드입니다. 10은 9와 J사이입니다.

4장의 특수카드를 더하여 총 56장을 사용합니다.

특수카드는 용(Dragon), 봉황(Phoenix), 개(Dog), 그리고 참새(Mah Jong)입니다.

### 파트너

2명의 파트너가 한 팀을 이룹니다. 파트너들은 서로 마주보고 앉아 협력하여 플레이합니다.

### 라운드 시작 전

이전 라운드의 승자가 카드를 섞어 상대방에게 커트하게 한 후 테이블 중앙에 놓습니다.

중국에서는 카드를 나누어주지 않고 스스로 가져갑니다. 따라서, 티추에서도 플레이어들은 딜러부터 시작하여 카드더미 가장 위에 있는 카드를 1장씩, 모든 플레이어가 카드를 14장씩 가질 때까지 가져갑니다.

그리고 플레이어들은 카드를 교환합니다. 각 플레이어는 다른 플레이어들에게 카드를 1장씩,

보이지 않도록 앞에 놓아줍니다. 따라서 각 플레이어는 3장씩의 카드를 받게 되는 것입니다.

하지만, 자기 카드 중 3장을 다른 플레이어들에게 다 나누어주기 전에는 카드를 가져와선 안 됩니다.

### 게임 시작

참새 카드를 가진 플레이어부터 시작합니다. 다음과 같은 카드 조합을 사용할 수 있습니다.

#### 조합 :

- 싱글(카드 1장)
- 원페어(같은 숫자의 카드 2장)
- 연속페어(연속된 숫자의 원페어들)
- 트리플(같은 숫자의 카드 3장)
- 폴하우스(트리플+원페어)
- 스트레이트(연속숫자 5개 이상)

#### 예 :

4  
8,8  
J,J,Q,Q,K,K  
2,2,2  
5,5,5,9,9  
4,5,6,7,8,9

다음 플레이어는 어떻게 플레이할 것인지 선택할 수 있습니다.

- 패스한다
- 더 높은 숫자의 같은 조합을 낸다

싱글은 더 높은 싱글로만, 원페어 2개의 조합은 더 높은 원페어 2개의 조합으로만, 8장 스트레이트는 더 높은 8장 스트레이트로만, 풀하우스는 더 높은 풀하우스(트리플이 더 높은)로만 낼 수 있습니다.

예외 : 폭탄(폭탄 참조)

게임은 시계 반대방향으로 돌아갑니다. 패스를 했다면 다음번 턴이 돌아올 때 플레이할 수 있습니다. 연속으로 3명의 플레이어가 패스하면 마지막으로 카드를 냈던 플레이어가 지금까지 모인 모든 카드를 다 가져가고 새로운 카드조합을 낼 수 있습니다. 모든 카드를 다 냈다면 그 플레이어의 라운드는 종료되고 그 오른쪽 사람부터 시작합니다.

### 특수카드

1. 참새 - 참새카드는 악명 높고도 재미있는 카드입니다.

- 참새카드를 가진 사람이 라운드를 시작합니다(참새카드를 낼 필요는 없습니다).
- 참새카드의 가치는 1입니다. 따라서 이 게임에서 가장 낮은 카드입니다. 사용자는 참새카드를 1로 사용하여 스트레이트를 구성할 수 있습니다(1,2,3,4,5).
- 참새카드를 사용하면, 특정한 카드를 사용할 것을 요청할 수 있습니다. 예를 들어 8이나 A등. 단 특수카드는 요청할 수 없습니다.

다음 플레이어가 요청된 카드를 가지고 있고 낼 수 있는 조합을 구성할 수 있으면 꼭 내야 합니다 (폭탄이라 하더라도 내야 합니다). 만약 요청된 카드가 없거나 조합을 구성할 수 없다면 다른 조합을 내거나 패스할 수 있습니다. 한 플레이어에 의해 요청이 만족될 때까지 지속됩니다.

2. 개 - 총직한 개 카드는 숫자가 없고 조합을 이룰 수도 없지만 시작 플레이어가 낼 경우에 다음과 같은 기능이 있습니다.

- 개 카드를 낸 플레이어의 파트너가 곧바로 시작 플레이어가 되어 조합을 제시할 수 있습니다. 만약 그 파트너에게 카드가 하나도 없다면 파트너의 오른쪽에 앉은 사람이 시작 플레이어가 됩니다.

3. 봉황 - 다재다능한 봉황카드는 최강의 티추 카드입니다.

하지만 점수계산시 -25점의 불이익이 있습니다.

- 2에서 A까지 어떤 숫자로든 사용될 수 있는 조커입니다. 단, 폭탄으로는 사용하지 못합니다.
- 카드 1장으로 사용될 수도 있습니다. 1장으로 사용되면 이전에 사용된 카드보다 0.5가 높은 숫자가 됩니다. 예를 들어, 8 위에 봉황카드를 내면 8.5가 됩니다. 이런 경우 물론 봉황카드 위에는 9 이상의 카드를 낼 수 있습니다. 봉황카드는 A위에 낼 수 있지만 용카드 위에 낼 수는 없습니다.

시작 플레이어가 봉황카드를 처음 낼 경우에는 1.5의 숫자를 갖습니다.

4. 용 – 용카드는 최강의 싱글카드이며 점수계산시 +25점의 이익이 있습니다.

어떠한 싱글카드라도 이길 수 있고, A나 A위에 덮인 봉황카드마저도 이길 수 있습니다.

용 카드를 이길 수 있는 조합은 폭탄 뿐입니다.

- 용카드는 스트레이트 조합에 사용될 수 없습니다.
- 용카드를 사용하면 그 트릭(판)에서 승리할 수는 있지만, 25점의 용카드를 포함한 지금까지 모인 트릭의 모든 카드를 상대편 중 한 명에게 주어야 합니다.

### 폭탄

- 같은 무늬의 스트레이트 5장 이상(스트레이트 플러시)
- 같은 숫자 4장(포카드)

폭탄은 어떠한 조합을 이기기 위해 정상적인 턴 진행을 무시하고 사용할 수 있습니다.

폭탄은 카드 1장이든 카드조합이든 상관없이 모든 것을 다 이길 수 있는 가장 높은 조합입니다.

더 높은 폭탄으로 낮은 폭탄을 이기기 위해 사용할 수도 있습니다. 폭탄에 포함된 카드의 개수가 폭탄의 등급을 결정합니다(스트레이트 플러시 폭탄이 포카드 폭탄보다 강합니다).

원한다면 시작 플레이어가 폭탄으로 시작할 수도 있습니다.

### 라운드 종료

플레이어 한 명만 빼고 모두 손에 든 카드를 다 털게 되면 곧바로 라운드가 종료됩니다.

점수계산을 위해 손에 카드가 남은 꼴찌 플레이어는 다음과 같이 카드교환을 합니다 :

- 손에 든 카드들을 상대편에게 줍니다.
- 지금까지 모은 카드들을 라운드 승자(제일 먼저 손에 든 카드를 모두 버린 플레이어)에게 줍니다.

이제 점수를 계산합니다 :

- K와 10은 각각 10점씩 계산합니다.
- 5는 각각 5점씩 계산합니다.
- 용카드는 25점으로 계산합니다.
- 봉황카드는 -25점으로 계산합니다.

따라서 총점은 100점이며 두 팀이 이 점수를 나누어가져 승자를 가리게 됩니다.

만약 어떤 팀의 플레이어들이 라운드를 1,2위로 끝냈다면 그 팀은 곧바로 200점을 얻고

라운드가 끝납니다. 더 이상의 점수계산은 필요없고 곧바로 다음 라운드를 시작하면 됩니다.

## 티츄(Tichu)란?

‘다시’ 또는 ‘반대’와 비슷한 표현입니다.

라운드의 첫 카드를 플레이하기 전, 플레이어들은 ‘스몰 티츄’를 선언할 수 있습니다.

스몰 티츄를 선언하고 그 라운드에 승리하면(가장 먼저 손에 든 카드를 다 버리면), 그 플레이어의 팀은 보너스 100점을 더 얻습니다. 하지만 만약 승리하지 못한다면 100점을 잃습니다.

주의 :

- 스몰 티츄는 개인적인 선택입니다. 선언하기 전에 파트너와 협의할 필요도 없고, 파트너가 승리한다고 해서 보너스점수를 얻을 수도 없습니다. 물론 파트너가 도와줄 수는 있습니다. 하지만 스몰 티츄의 선언자는 반드시 100점을 얻거나 100점을 잃게 됩니다.
- 스몰 티츄의 100점은 점수계산시 팀 점수에 추가되거나 감소됩니다. 게임 중 영향은 없습니다.
- 자신의 첫 카드를 플레이하기 전이라면 언제라도 스몰 티츄를 선언할 수 있습니다. 다른 플레이어의 턴이라도 상관 없습니다. 라운드 시작 전 카드교환 전에도 선언하여 파트너에게 자신에게 가장 좋은 카드를 밀어달라는 신호를 할 수도 있습니다.

스몰 티츄가 있는데 라지 티츄라고 없을까요?

9장째 카드를 받기 전에, 매우 대담하게 혹은 자포자기의 심정으로 ‘라지 티츄’를 선언할 수 있습니다. 라지 티츄는 200점의 보너스 점수를 얻거나 잃을 수 있습니다.

## 최종목표

최종 목표 점수는 1000점입니다. 만약 두 팀 모두 같은 라운드에 1000점을 넘었다면 점수가 더 높은 팀이 승리합니다.

## 힌트

주위에 아는 중국인이 있다면 물어보는 편이 빠릅니다. 그런 사람이 없다면 우리가 중국인에게 배운 대단치 않은 힌트라도 알려드리겠습니다. 그렇지만 진짜 중국인의 힌트와는 수준차이가 날 것입니다. 맛없는 개밥과 남경의 정통요리 정도의 차이랄까요?

훌륭한 티츄 플레이어가 되기 위해서는 :

- 낮은 카드들을 싱글이나 원페어로 먼저 사용하십시오. 에이스나 용, 폭탄은 아껴두십시오. 강력한 카드를 펄펄 사용한 후에 손에 짝 안맞는 카드들만 4장 들고 있는 플레이어는 이 게임을 잘 이해하지 못했거나 폭탄에 당한 것이거나입니다.
- 파트너의 티츄 선언을 막지 말고 도와주도록 하십시오. 참새카드를 플레이할 때는 파트너가 폭탄으로 사용하려 하는 숫자는 부르지 않도록 하고, 파트너가 워낙 낮은 카드일 경우가 아니라면 파트너가 이길 수 있는 판은 내가 이기려고 끼어들지 않는 것이 좋습니다.

● 상대편의 티츄가 실패하도록 방해하십시오. 고득점을 얻을 수 있는 기회를 일부러 포기할 수도 있어야 합니다.

● 총점에 주의를 기울이십시오. 630:970 같은 경우, 누군가는 라지 티츄를 선언할 수도 있습니다.

게임에 대한 질문과 해답은 [http://fatamorgana.ch/fatamorgana/tichu\\_spezial.html](http://fatamorgana.ch/fatamorgana/tichu_spezial.html) 에서 검색!

## 티츄 게임의 FAQ

● 폭탄은 모든 카드조합을 이길 수 있지만 트릭(판)을 시작할 권한을 막지는 못합니다.

중국인들에게 판을 시작하는 권한은 신성한 것입니다.

● 개 카드는 일반 카드가 아닙니다. 개 카드는 파트너에게 시작 플레이어 권한을 넘기는 것입니다.

개 카드가 플레이되면 곧바로 권한이 넘어가는 것입니다.

따라서 개 카드에 폭탄은 사용하지 못합니다.

● 꼭 필요하거나 급한 상황이라면 자신이 낸 카드에 폭탄을 사용할 수도 있습니다.

● 3번째로 게임을 끝내는 플레이어가 마지막 카드를 내고 승리하여 카드들을 가져온다면

그것들도 점수에 포함됩니다. 만약 용카드를 사용하여 승리하였다면 라운드가 끝나기 전에 다른 팀에 넘겨주어야 합니다.

● 용카드가 폭탄에 의해 파괴되면 용카드 사용자가 얻은 카드들을 주지 않습니다.

● 폭탄은 언제라도 사용할 수 있습니다. 모두 패스하고 난 다음이라도 사용할 수 있습니다.

티츄는 속도를 다투는 게임이 아니기 때문에, 잠깐 멈추고 폭탄을 던질지 생각할 수 있습니다.

예1) 플레이어1이 참새카드를 내고 J를 낼 것을 요청했습니다. 플레이어2는 2가 4장, J를 포함한 스트레이트를 가지고 있습니다. 플레이어2는 자신의 턴 전에 2폭탄을 내고 나중에 J스트레이트를 낼 수 있습니다. 만약 플레이어2가 J를 포함한 스트레이트 플러시를 가지고 있다면 그는 반드시 2폭탄을 J스트레이트 플러시로 눌러야 합니다.

예2) 플레이어2가 라지 티츄를 선언했습니다. 플레이어1이 참새카드를 내고 A를 낼 것을 요청했습니다. 플레이어4는 2폭탄을 내어 플레이어2가 A를 내야만 하는 것을 막을 수 있습니다. 플레이어4는 A를 내야 하지만 없기 때문에 7을 냈습니다. 플레이어 1은 A가 하나 있어서 7위에 반드시 내야만 합니다.

● 개 카드로 조합을 이루거나 자신이 시작 플레이어가 되기 위해 사용할 수는 없습니다.

● 참새카드의 요청은 반드시 이루어져야 합니다. 만약 스트레이트에 포함된 참새카드라면

다음 플레이어는 자신의 턴에 요청된 카드를 포함한 알맞은 스트레이트를 낼 수 있다면 반드시

내야 합니다. 누군가가 그 요청을 만족시킬 때까지 지속됩니다. 몇 라운드 동안 지속될 수도 있습니다.

봉황카드는 특수카드이기 때문에 봉황카드 자신이 요청되는 일은 없지만, 봉황카드를 사용한 조합으로만 만족시킬 수 있다면, 내야 합니다.

운 없게도 요청된 카드를 포함한 폭탄만 낼 수 있다면, 폭탄을 내야합니다.

폭탄사용의 예를 참고하십시오.

● 참새카드가 있어도 시작시 꼭 내야 할 필요는 없습니다.

- 참새카드를 포함한 스트레이트를 내어도 당연히 요청을 할 수 있습니다.
- 용카드로 승리하여 얻은 카드들은 반드시 상대방에게 주어야 합니다. 단 한 가지 예외가 있는데, 용카드 위에 폭탄을 사용하여 승리하면 용카드로 승리한 것이 아니라 폭탄으로 승리한 것이기 때문에 상대방에게 카드를 주지 않습니다.
- 용카드로 카드조합은 불가능합니다.
- 봉황카드로 폭탄을 조합할 수는 없습니다.
- 봉황카드를 이용하여 A가 들어간 스트레이트(10,J,Q,K,A) 보다 더 높은 스트레이트는 조합할 수 없습니다. 말하자면 A가 들어간 스트레이트보다 더 높은 스트레이트는 있을 수 없습니다. 봉황카드는 조합에서 일반카드의 대용으로만 사용됩니다. 예전 룰에서 명시되지 않아 혼동될 수 있지만, 차기버전에서 이 문제를 수정할 것입니다.

## TRICHU(3인용)

### 카드

4인 게임처럼 카드를 직접 가져가지 않고 딜러가 나누어 줍니다. 딜러는 혼자 플레이하지만, '테이블'이라고 부르는 가상의 파트너와 팀을 이룹니다. 딜러의 상대팀은 8장을 받은 후 라지 티추를 선언할 수 있습니다. 딜러팀은 라지 티추를 선언할 수 없습니다.

모든 카드를 나누어주고 난 후, 딜러는 자신의 카드들과 가상 파트너의 카드들을 모두 봅니다. 물론 카드들은 따로따로 관리해야 합니다. 각 카드묶음에서 상대팀과 교환할 카드 2장씩을 뽑습니다. 딜러와 가상 파트너 사이에는 교환을 하지 않습니다. 카드교환 후에 딜러는 가상 파트너의 남은 카드들을 테이블에 앞면이 보이게, 모두가 볼 수 있도록 놓습니다. 그는 가상 파트너를 위해 그 카드로 플레이합니다.

4인 게임과 마찬가지로 스몰 티추는 자신의 첫 카드를 플레이하기 전에 선언할 수 있습니다. 딜러는 자신의 가상 파트너를 대신하여 스몰 티추를 외칠 수 있습니다. 3인 게임에서는 참새카드의 사용법만 달라지고 그 외는 4인 게임과 동일한 규칙을 사용합니다. 딜러의 가상 파트너(테이블)은 참새카드의 요청에 응할 필요가 없습니다.

### 점수계산

점수계산 시점은 4인 게임과 동일합니다.

점수계산 시에는 팀별로 계산하지 않고 가상 파트너(테이블)을 4번째 플레이어로 간주하여 플레이어 별로 계산합니다.

예를 들어, 60:40으로 라운드가 종료되었을 때 승리팀의 안나와 밥에게 모두 60점씩, 딜러팀의 크리스(딜러)와 테이블(가상 파트너)에게 모두 40점씩 계산합니다.

라운드가 종료되면 딜러를 바꿉니다. 9라운드동안 게임하고 가장 많은 점수를 획득한 플레이어가 승리합니다.

## TICHU TIENTSIN(6인용)

3명씩 팀을 지어 두 팀으로 플레이합니다. 다른 편 사람들과 번갈아 자리에 앉습니다.

### 규칙

다음의 변경을 제외하고는 4인 게임의 규칙과 동일합니다.

- 라지 티추는 7장째 카드를 받기 전에 선언해야 합니다.
- 각 플레이어는 자기 팀원하고만 카드를 1장씩 하여 총 2장의 카드만 교환할 수 있습니다.
- 개 카드는 사용자가 선택한 파트너에게 시작 플레이어 권한을 줍니다.
- 점수계산을 위해 꼴찌 플레이어는 손에 남은 카드와 지금까지 획득한 모든 카드를 상대팀에게 줍니다. 꼴찌에서 2번째 플레이어는 자신이 획득한 카드들을 1등 플레이어에게 줍니다.

만약 한 팀의 플레이어들이 연속 1,2,3등으로 라운드를 끝냈다면 곧바로 300점을 얻고 라운드를 종료합니다.

### One is always the “a...”(5-10인용의 개인전 게임, 티추로 즐기는 달무티)

이 게임은 티추와 비슷하기는 하지만 사실 완전히 다른 게임입니다.

플레이어들은 팀을 이루지 않습니다. 유일한 승자가 되기 위해 플레이합니다.

플레이어들은 승자가 되어 존경을 받고 싶어하지 창피를 당하고 싶어하지 않습니다.

### 사용 카드

카드 108장(티추 일반카드 2벌 + 4장의 특수카드)

### 목표

이 게임의 목표는 점수를 얻는 것이 아닙니다. 단지 재미와 즐거움을 위한 게임입니다.

각 라운드의 결과가 다음 라운드를 좌우합니다.

가장 먼저 모든 카드를 다 버린 플레이어가 다음 라운드의 1인자가 되는 영광을 가집니다.

더 좋은 카드를 얻을 수 있고 카드를 섞거나 나누어주는 수고는 하지 않아도 됩니다. 그냥 자리에 편히 앉아서 꼴찌에게서 원하는 대로 시중을 받으면 됩니다. 따라서 이 게임의 더 큰 목표는 어떻게든 꼴찌 신세는 면하는 것입니다!

### 게임하기-카드분배

첫 라운드에서는 임의의 플레이어 한 명이 카드를 섞고 나누어줍니다. 시계 반대방향으로 12장씩 앞면이 보이지 않게 나누어줍니다. 5-8명이 플레이한다면 몇 장은 나누어지지 않고 남습니다. 남은 카드들은 테이블에 앞면이 보이게 놓습니다.

10명이 게임한다면 8명은 11장씩 받고 남은 2명은 10장만 받습니다.

이 게임은 공정성과는 별 상관이 없으므로 그냥 게임을 진행합니다.

다음 라운드부터는 꼴찌가 카드섞기와 나누어주기를 도맡아 합니다.

## 카드교환

첫 라운드에서는 카드교환이 없습니다. 두번째 라운드부터는 플레이어들의 지위에 따라 동시에 카드를 교환해야 합니다.

● 꼴찌는 1인자에게 자신이 가진 카드 중 가장 높은 카드 3장을 바칩니다.

1인자는 자신이 가진 카드 중 가장 낮은 카드 3장을 꼴찌에게 줍니다.

● 꼴찌에서 두 번째(꼴찌의 왼쪽에 앉은 사람)은 자신이 가진 카드 중 가장 높은 카드 2장을 2인자(1인자 오른쪽에 앉은 사람)에게 바칩니다. 2인자는 자신이 가진 카드 중 가장 낮은 카드 2장을 꼴찌에서 두 번째에게 줍니다.

● 꼴찌에서 세 번째는 자신이 가진 카드 중 가장 높은 카드 1장을 3인자에게 바칩니다.

3인자는 자신이 가진 카드 중 가장 낮은 카드 1장을 꼴찌에서 세 번째에게 줍니다.

5인 게임이라면 1장씩 적게 교환합니다.

카드의 높고 낮은 순서는 다음과 같습니다.

용(최고), 봉황, 참새, 개, A, K, Q, J, 10, ... , 2(최하).

## 플레이

참새카드를 가진 플레이어부터 시작하여 중국식으로 시계 반대방향으로 진행합니다.

카드를 내는 방법은 티추와 비슷합니다. 티추와 같은 카드조합을 낼 수 있습니다.

트리플이나 폴하우스에 포함된 트리플의 카드들의 무늬는 모두 달라야 합니다.

플레이어들이 카드를 다 내는 순서를 기록해두는 것이 좋습니다. 이 순서가 다음 라운드의 지위와 앉는 위치를 결정합니다.

라운드가 끝날 때마다 1등을 제외한 모든 플레이어들은 일어나서 카드를 먼저 버린 순서대로 새로 자리를 잡습니다.

다음 라운드 시작 전 카드들을 모아 정리하고 섞어 나누어주는 일은 다른 천한 일들이 다 그러하듯 꼴찌에게 맡겨버리십시오.



### **특수카드와 폭탄**

용 : 용은 최강의 싱글카드입니다.

봉황 : 어떤 숫자로든 사용이 가능하며, 혼자 사용됐을 경우는 이전 숫자보다 0.5 높습니다.

참새 : 라운드의 시작플레이어 권한을 갖습니다.

개 : 사용하면 다음 트릭(판)을 시작할 권한을 꼴찌에게 줍니다.

폭탄 : 포카드는 다른 무늬의 같은 숫자 4장으로만 만들 수 있습니다.

스트레이트 플러시는 5장 이상의 같은 무늬의 연속숫자 카드로만 만들 수 있습니다.

### **라운드 종료**

한 플레이어만 손에 카드가 남으면 라운드가 종료됩니다. 이 플레이어는 꼴찌가 되어 다음 라운드의 잡일을 도맡아 합니다.

### **자리바꾸기**

라운드가 종료되면 자리를 바꿉니다. 가장 편안한 자리는 1인자에게 내줍니다.

1인자는 앉고싶은 자리 어디에든 앉을 수 있으며 다른 플레이어들은 카드를 먼저 버린 순서대로

1인자 옆에 차례대로 돌아 앉습니다. 1인자 다음으로 카드를 빨리 버린 사람은 1인자 바로

오른쪽에 앉습니다. 그 다음으로는 세 번째로 빨리 버린 사람.. 이러한 순서입니다.

따라서 꼴찌는 1인자 바로 왼쪽에 앉게 됩니다.

매뉴얼 번역 : 고경태([nisikaze@hotmail.com](mailto:nisikaze@hotmail.com))