

TICHU BOOSTER

sind nur zusammen mit dem Kartenspiel Tichu spielbar. Die Kenntnis der grundlegenden Tichu-Regeln wird vorausgesetzt. 25 Jahre nach unserer Entwicklung von Tichu sind die Booster unser eigenes Jubiläumsgeschenk. Die Zusatzkarten sollen neue Vielfalt und Variationen ins Spiel bringen. Viel Spass damit!

INHALT

- 57 Boosterkarten
- 3 Regelkarten

SPIELVORBEREITUNG

- Die Boosterkarten werden gemischt, sie dienen als verdeckter Nachziehstapel.
- Die obersten 4 Karten werden offen ausgelegt.
- Die Farbübersicht (5. und 6. Regelseite) wird für alle Spieler gut erreichbar bereit gelegt.

SPIELABLAUF

Gespielt wird eine Partie *Tichu* in Zweierteams. Sie endet nach mehreren Spielrunden, wenn ein Team das Limit von 1000 Punkten erreicht. Die Partie beginnt ohne Boosterkarten.

Verteilen der Boosterkarten

Boosterkarten kommen ins Spiel, wenn ein Tichu geboten wird. Im Fall eines grossen Tichus bereits nach der Aufnahme aller Tichu-Karten, bei einem kleinen Tichu nach Abschluss der Spielrunde. Dabei spielt es keine Rolle, ob das Tichu gelungen ist oder nicht.

Wird kein Tichu angesagt, so gibt es auch keine Boosterkarten. Andererseits werden pro Spielrunde höchstens 4 Boosterkarten verteilt.

Der Spieler, der (als erster) Tichu angesagt hat, wählt als erster 1 Boosterkarte aus und legt sie offen als Vorrat vor sich ab. In Spielreihenfolge wählen die anderen Spieler reihum ebenfalls 1 Boosterkarte.

Anschliessend werden die obersten 4 Boosterkarten vom Nachziehstapel gezogen und - für die folgende Spielrunde - wiederum offen ausgelegt.

Gebrauch der Boosterkarten

Die Boosterkarten stehen ihren Besitzern vom Zeitpunkt der Verteilung an sofort und bis zum Ende der Partie zur Verfügung. Der Einsatz eines Boosters verleiht einen einmaligen Schub, einen Spielvorteil oder er wendet ein Unheil ab, doch spätestens am Ende der Spielrunde ist der Booster ausgebrannt und wird abgeworfen. So entsteht neben dem verdeckten Nachziehstapel ein offener Boosterkarten-Abwurfstapel.

Der Gebrauch der Booster ist stets freiwillig. Weder ihre Zahl im Vorrat noch ihr Einsatz in einzelnen Spielrunden ist limitiert.

Die Farbe des Kartenrahmens gibt die Zeitfenster und generelle Richtlinien für ihren Einsatz an (siehe Farbübersicht). Ihre individuelle Wirkung ist auf den Boosterkarten beschrieben.

Einige Begriffe und Tipps zum Booster-Spiel

Eine *Spielrunde* beginnt nach dem Aufnehmen der Tichu-Karten und dem Schupfen, sie endet, wenn nur noch 1 Spieler Karten auf der Hand hat.

Ein *Stich* beginnt mit dem Anspiel einer Einzelkarte oder einer *Kombo* von mehreren Karten, er endet, wenn alle Spieler ausser dem Spieler, der zuletzt auf den Stich gespielt hat, auf dessen oben liegende(n) *Stichkarte(n)* durchpassen.

Einige grüne Booster erlauben *neuartige Kombos* - sie erweitern das Spektrum der zulässigen Kartenkombinationen für alle Spieler bis zum Ende der Spielrunde. Die 4 *Kartenfamilien* werden als die *Farben* Rot, Grün, Blau und Schwarz bezeichnet. *Spezialkarten* sind *farblos*.

Strassen sind *Reihen* aufeinanderfolgender Karten.

Trippel sind *Drillinge*: 3 Karten gleichen Werts.

Die meisten Booster sind Instant-Karten, also auch ausserhalb der Spielreihenfolge einsetzbar.

Wenn jemand mit einem „Moment mal!“ oder „Warte...“ kundtut, dass er/sie sich das Spiel einer Boosterkarte überlegt, ist ihm/ihr diese Gelegenheit zu geben. Insbesondere ist vor und nach dem Schupfen abzuwarten, ob jemand blaue Booster einsetzen möchte.

Der Vorrat an Boosterkarten liegt bei allen Spielern offen aus.

Strategisch sei empfohlen, die Auslagen zu beachten und mögliche Aktionen und Reaktionen in Betracht zu ziehen.

Autor: Urs Hostettler, nach der Idee der *Tihi*-Kärtchen von Susanne und Thomas vom Münchener Tichu Circle.

© 2016 Fata Morgana,
Landoltstrasse 63, CH-3007 Bern



© 2016 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG
Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich

Alle Rechte vorbehalten.

Made in Germany.

www.abacusspiele.de



FARBÜBERSICHT

Blaue Booster – (V)orab

werden zu Beginn beim Kartenziehen, beim Schupfen, bis vor Beginn der Spielrunde gespielt, dann nicht mehr.

Rote Booster – (R)eaktion

können jederzeit als Reaktion auf die auf der Karte fett gedruckten Ereignisse/Voraussetzungen gespielt werden. Sie können als einzige Booster rückwirkend aktiv werden, eben gespielte Stichkarten, Aktionen oder die Wirkung von Ansagen verändern.

Braune, grüne und gelbe Booster haben zu warten, bis die blauen Booster abgehandelt sind und können erst dann, frühestens vor dem Anspiel der ersten Karten, gespielt werden.

Braune Booster – (Z)wischen den Stichen

dürfen nicht während laufender Stiche gespielt werden, aber dazwischen, vor jedem Anspiel, auch vor dem ersten. Einige braune Booster sind Verbote, die für den Rest der Spielrunde gelten und deshalb so lange ausgelegt bleiben sollten.

Grüne Booster – (J)ederzeit

dürfen während der Spielrunde jederzeit gespielt werden. Manche grüne Booster sind einmalige Soforteffekte, andere erlauben allen die Nutzung neuartiger Kombos. Solange sie wirksam sind, d.h. bis zum Ende der Spielrunde, sind sie für alle sichtbar auszulegen.

Gelbe Booster – (B)egleiter

kannst du als einzige nur dann einsetzen, wenn die Spielreihenfolge an dir ist. Gelbe Booster werden begleitend zu eigenen Stichkarten eingesetzt, in einem Fall auch als einzelne Spezialkarte.

Generell gilt:

Wer die Spielrunde beendet hat, darf weder Booster benutzen, noch wird er von ihnen betroffen.

Alle eingesetzten Booster verlieren spätestens am Schluss jeder Spielrunde ihre Wirkung und werden auf den offenen Boosterkarten-Abwurfstapel gelegt.