

TAC Grunnreglur

2x2 saman. Gefin 5 spil per umferð og 1 auka þegar stökkur klárast. Spilað er þangað til eitt lið nær öllum marmarakúlum heim í Heim.

Markmið leiksins er að fá allar glerkúlurnar frá Höfn og Heim. Gefin eru 5 spil. Í upphafi hverrar nýrrar umferðar þá gefa leikmenn til kynna hvort þeir komi glerkúlum í leik eður ei (s.s. með spil merkt 1 eða 13 á hendi - BANNAD AÐ BLEKKJA), svo skiptast liðsfélagar á einu spili.

Leikurinn byrjar þegar leikmaður á vinstri hönd gjafa leggur út sitt fyrsta spil.

1. Einungis er hægt að koma kúlu í leik með spilunum 1, 13 og TAC.
2. **"Ef þú getur - þá verður þú!"** Ef þú getur aðeins notað spil sem eru óhagstæð fyrir liðið þitt þá verður þú samt að spila þeim spilum. Þú mátt ekki henda spili frá þér ef þú hefur möguleika á því að nota spil á hendi.'
3. Ef glerkúla lendir á reit sem annar leikmaður er á, þá fer glerkúla þess leikmanns aftur í sína Höfn.
4. 'Ekki hoppa yfir - þessi er fyrir.' Ekki er heimilt að hoppa eða stökkva yfir glerkúlur, óháð lit! (undantekning: að spila 7; sjá upplýsingableiðil).'
5. **Virgni spils getur aðeins verið nýtt ef hægt er að færa glerkúlu/r eftir því sem samsvarar virkni spilsins.**
6. Ef þú átt ekki spil sem þú getur notað til að framkvæma aðgerð þá verður þú að henda frá þér spili að eigin vali án þess að nota virkni þess.
7. Ef þú hefur nokkra möguleika á hendi til þess að færa glerkúlurnar þínar þá velur þú eftir hentisemi. Þú getur fært glerkúlu úr Höfn á Upphafstreit, fært glerkúlu af Upphafstreit, fært

glerkúlu meðfram leikbrautinni, fært glerkúlu Heim, eða drepíð aðra glerkúlu.

8. Mögulegt er að hafa nokkrar eða allar glerkúlurnar á leikbrautinni á sama tíma.

9. "Mögnuð virkni krefst kúlna á braut.' Tricksterinn og sérstaka virkni 8 (að láta næsta leikmann sleppa einni umferð) er aðeins hægt að nota ef leikmaðurinn sem spilar spilin er með að minnsta kosti eina glerkúlu á leikbrautinni.

10. Glerkúla sem hefur verið færð frá Höfn á Upphafsreit getur ekki verið færð beint Heim. Glerkúlur verða að fara burt af Upphafsreit að minnsta kosti einu sinni áður en þær mega fara Heim (undantekning: ef glerkúla er færð burt af Upphafsreit og er síðan flutt aftur í Upphafsreit með TAC-spili sem næsti leikmaður spilar, er staða kúlunnar ennþá 'óhreyfð', því TAC-spilið snýr við og stelur virkni þess spils sem var notað).

11. Glerkúla sem er færð frá leikbraut í Heim þarf að fara í gegnum Upphafsreitinn. Einungis er hægt að færa glerkúlu í Heim ef það er pláss til staðar í Heimahörn. Það er ekki hægt að hoppa yfir glerkúlur sem eru þegar Heim né má færa sig frjálst Heim (undantekning: spil númer 7; sjá upplýsingableiðil). Ef þú átt ekki spil til að koma glerkúlu Heim þá gæti verið nauðsynlegt að fara framhjá Upphafsreit og ferðast annan hring meðfram leikbrautinni.'

12. Með viðeigandi spilum getur þú fært glerkúlu innan Heimilis. Innan Heimilis getur þú aðeins fært þig áfram (undantekning: spilið 7 getur fært glerkúlur frjálst innan Heimilis).

13. Þegar glerkúla hefur lokið því að hreyfa sig innan Heimilis (þ.e. þegar hún staðnæmist á reit sem er tómur), er hún læst í stað og getur ekki verið færð aftur í þessari umferð.

14. 'Velkominn heim - ekki aftur á sveim!' Þegar glerkúla er komin Heim þá má hún ekki fara aftur út á leikbrautina (undantekning: TAC-spil snýr við og stelar virkni spils þess spils sem kom kúlunni í Heim).'