

# Avvio Rapido e TACTica

*Versione Italiana*

## CONGRATULAZIONI

Siamo lieti che hai acquistato un nostro prodotto di alta qualità. TAC viene giocato a squadre ed è una combinazione unica di carte e gioco tavolo. Divertiti portando le tue biglie nella Casa e prendendo in giro i tuoi avversari con un intelligente gioco di squadra. Scopri l'incredibile ed eccitante mondo di TAC!

Leggi la guida di Avvio Rapido se giochi TAC per la prima volta. Se durante il gioco le domande ti assalgono, consulta il paragrafo TACTica per i rispettivi termini.

Nota sulla formulazione del genere: per motivi di chiarezza abbiamo usato "lui", "suo" etc. in tutto il regolamento, ma ci riferiamo sempre a entrambi i giocatori maschi e femmine.

# Indice

Avvio Rapido e TACTica

1. Avvio Rapido

1.1. Regole della Versione Base

Schemi

Preparazione del gioco a quattro

Carte e biglie

Carte Normali

Carte Speciali

Il Gioco

Regole di gioco

Gioco di Squadra

Fine della partita

2. TACTica

2.1. Regole della Versione Avanzata

2.1.1. Funzioni delle Quattro Master Cards

Il Giullare

L'Angelo

Il Guerriero

Il Diavolo

2.1.2. La carta TAC in combinazione con le Master Cards

Giocare la TAC sul Giullare

Giocare la TAC sull'Angelo

Giocare la TAC sul Guerriero

Giocare la TAC sul Diavolo

2.3. Dettagliata spiegazione delle Carte Speciali

Le carte 1 e 13

La carta 4

La carta 7

La carta 8

Il Prestigiatore

La carta TAC

3. Regole per il gioco cooperativo a quattro (Team TAC)

4. Regole per il gioco da uno a tre giocatori

4.1. Regole per il gioco in solitario

4.2. Regole per due giocatori

4.3. Regole per tre giocatori

5. TAC dalla A alla Z (importanti termini)

# 1. Avvio Rapido

## 1.1. Regole della Versione Base

### **Giocatori**

Da 1 a 4

Ideale per 4 giocatori

### **Età**

8+

### **Durata**

Da 45 a 60 minuti

### **Componenti**

- Questo manuale che include l'Avvio Rapido e TACTica
- 104 carte di gioco (incluse le 4 Master Cards)
- Carte Riepilogo
- 1 piano di gioco in legno
- 16 biglie (4 per colore) in un sacchetto di tessuto

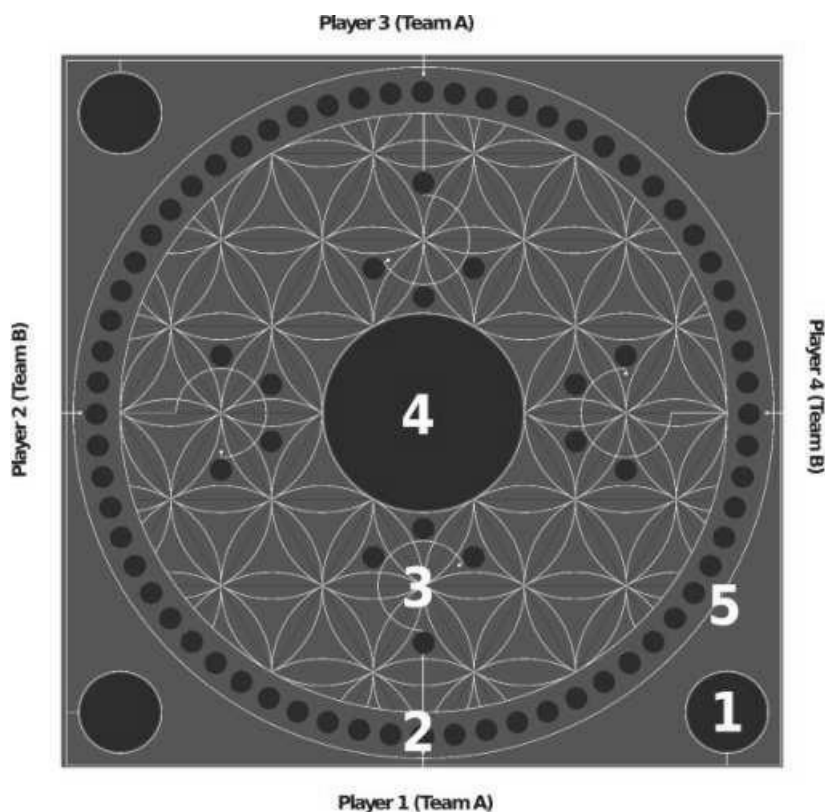
### **Concetto di Gioco**

Due squadre composte da due giocatori cercano di essere le prime a portare nella Casa le loro biglie scambiando e giocando le loro carte.

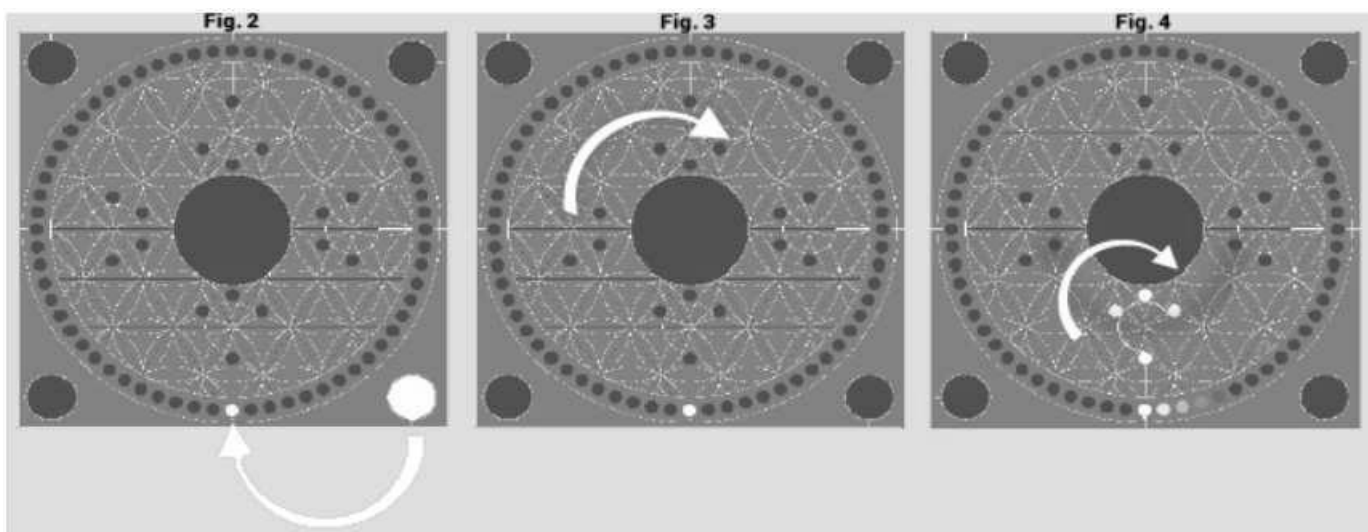
### **Obiettivo di gioco**

La squadra che porta per prima nella Casa tutte e otto le biglie vince.

# Schemi



1. Base | Giocatore 1
2. Posizione di Partenza | Giocatore 1
3. Casa (quattro spazi) | Giocatore 1
4. Area di Scarto
5. Percorso di gioco



**Fig. 2**  
Muovere la biglia dalla Base alla Posizione di partenza.

**Fig. 3**  
Muovere la biglia in senso orario dalla Posizione di partenza lungo il percorso.

**Fig. 4**  
Si può accedere all'area Casa solo attraverso la Posizione di Partenza.  
Ci sono quattro spazi Casa, la cui sequenza è determinata dalla linea che collega i quattro spazi.  
Inoltre, l'ultimo spazio Casa è contrassegnato con un punto color argento.

## Preparazione del gioco a quattro

Si formano due squadre di due giocatori, a scelta o per estrazione a sorte. I compagni di squadra si siedono uno di fronte all'altro (Fig. 1). Ognuno ha di fronte a sé la propria Posizione di Partenza. Quindi ogni giocatore sceglie quattro biglie di un colore e ne piazza tre nella Base alla sua destra ed una nella propria Posizione di Partenza (nota: ogni giocatore inizia con una biglia nella sua Posizione di Partenza solo nel gioco introduttivo. In una normale partita tutti i giocatori iniziano con tutte e quattro le biglie nella Base).

Le Quattro Master Cards (Giullare, Angelo, Guerriero e Diavolo) sono rimosse dal mazzo e messe nella scatola. Le Carte Riepilogo sono anch'esse rimosse dal mazzo e distribuite ai giocatori. Nella Versione Base tutti i giocatori leggono la Carta Riepilogo e la mettono di fronte a loro a faccia in su. Ora si compone con le carte rimanenti un mazzo di 100 carte che viene mischiato accuratamente.

### Carte e biglie

Le biglie sono spostate lungo il percorso giocando le carte. Puoi muovere solo le tue biglie (Il Prestigiatore è un'eccezione; vedi le informazioni sulla carta per la Versione Base).

Per muovere una biglia lungo il percorso, una biglia deve prima essere mossa dalla Base alla Posizione di Partenza (Fig. 2). Puoi fare ciò giocando una delle carte di apertura (1 e 13). Dalla Posizione di Partenza la biglia si muove in senso orario lungo il percorso (Fig. 3). Puoi muovere una biglia dal percorso alla Casa solo passando per la posizione di Partenza (Fig. 4).

### Carte Normali

Le Carte Normali hanno dei numeri neri (**2, 3, 5, 6, 9, 10 e 12**): se si gioca una di queste carte, il giocatore muove una delle sue biglie di un numero corrispondente di spazi in senso orario lungo il percorso.

### Carte Speciali

Le Carte Speciali sono le carte con i numeri rossi (**1, 4, 7, 8, 13**), il Prestigiatore e la TAC. Puoi usare le Carte Speciali per velocizzare drasticamente la via verso la Casa o per distruggere i piani della squadra avversaria. Leggi la descrizione dettagliata delle Carte Speciali al paragrafo 2.3. Puoi anche trovare le informazioni di base sulle Carte Speciali nella Carta Riepilogo (Versione Base).

#### Esempio di gioco di una Carta Speciale

La carta **4** è l'unica carta usata per muovere in senso antiorario. Puoi risparmiare quasi un intero giro giocando il **4** a tuo vantaggio.

Dopo che una biglia è stata mossa dalla Base alla Posizione di Partenza, puoi

- Muovere indietro (in senso antiorario) sul percorso giocando un **4** e andando direttamente nella Casa con una corrispondente carta (**5,6,7 o 8**) al successivo turno.
- Muovere inizialmente in avanti 1, 2 o 3 spazi e poi usare il **4** nel turno successivo per muoversi nella Casa in retromarcia.

Fare riferimento al capitolo TACtica per trovare più esempi e spiegazioni dettagliate sulle Carte Speciali.

# **Il Gioco**

## ***Viene scelto il mazziere***

Il mazziere mischia accuratamente il mazzo di 100 carte e distribuisce ad ogni giocatore cinque carte coperte. Non lasciate mai che gli altri giocatori vedano le vostre carte. Il mazzo è piazzato vicino al giocatore alla sinistra del mazziere.

Il gioco si svolge in tre fasi, che si ripetono fino a quando la partita finisce.

Fase 1: Dichiarare; Fase 2: Scambiare; Fase 3: Giocare.

## ***Fase 1 – Dichiarare***

Ogni giocatore dichiara se ha o meno una carta apertura ( **1, 13**) nella sua mano. Non si può dire quali o quante carte apertura si hanno in mano. Se hai almeno una carta apertura, puoi dire: “Io posso!” Se non ne hai, puoi dire: “Io non posso!”.

Le dichiarazioni sono fatte ogni volta dopo che le carte vengono distribuite (anche se non ci sono più biglie nella Base, o se una biglia si trova già sulla posizione di partenza).

## ***Fase 2 – Scambiare***

Ogni giocatore scambia una carta, coperta, con il suo compagno di squadra. Puoi guardare la carta ricevuta solo dopo aver dato una carta al tuo compagno.

Nota: le carte devono essere scambiate.

## ***Fase 3 – Giocare***

Per prima cosa gioca una carta – poi muovi!

Inizia il giocatore alla sinistra del mazziere.

Egli seleziona una carta, la mette a faccia in sù al centro del piano di gioco ed esegue una corrispondente mossa.

Il gioco ora continua in senso orario. Ogni giocatore gioca una carta fino a che ciascuno ha giocato tutte le proprie carte.

Il giocatore alla sinistra del precedente mazziere si occupa di distribuire di nuovo cinque carte a ciascun giocatore. Dopo che le carte sono state distribuite, vengono ripetute le fasi di dichiarazione, scambio e gioco.

Dopo che le carte sono state distribuite per cinque volte, tutte le 100 carte del mazzo sono state giocate e devono essere rimischiate dal giocatore alla sinistra dell'ultimo mazziere. Poi seguono ancora tre fasi di gioco.

## Regole di gioco

1. Se una biglia termina il movimento nello spazio di un'altra, quella biglia è catturata e torna nella sua Base.
2. **“Non saltare sopra – non sei un rover”**. Saltare al di sopra delle biglie non è permesso! Non si può saltare nessuna biglia, indipendentemente dal colore (eccezione: giocare un 7; far riferimento alla carta Riepilogo, Versione Base).
3. La carta può essere usata solo se il numero corrispondente può essere mosso per intero.
4. Se non hai una carta con la quale eseguire un'azione, devi scartare una carta a scelta senza usarla.
5. **‘Se puoi – devi!’** Se puoi usare solo carte svantaggiose per la tua squadra, li devi giocare. Non puoi scartare una carta se hai la possibilità di utilizzarla.
6. Se hai più opzioni per muovere le tue biglie, puoi scegliere quella che desideri. Non ci sono restrizioni per muovere una biglia dalla Base alla Posizione di Partenza, per spostare una biglia dalla Posizione di Partenza o per catturare un'altra biglia.
7. Sul percorso possono stare nello stesso momento alcune o tutte le tue biglie.
8. **“Azioni meravigliose richiedono biglie sul percorso”**. Il Prestigiatore e la speciale funzione dell'8 (far perdere un turno al giocatore successivo) può essere usata solo se il giocatore che gioca la carta ha almeno una propria biglia sul percorso.
9. Una biglia che è stata mossa dalla Base alla posizione di Partenza non può essere mossa direttamente nella Casa. Si deve allontanare dalla posizione di Partenza almeno una volta (eccezione: se una biglia si è allontanata dalla Partenza e poi viene spostata indietro alla Partenza attraverso una carta TAC giocata dal successivo giocatore, il suo stato è ancora di “non mossa”, in quanto la carta TAC cancella completamente il precedente turno.
10. Una biglia che viene mossa dal percorso all'area Casa deve passare attraverso la Posizione di Partenza. Se vuoi portare una biglia nella Casa, deve essere possibile muoverla in uno spazio libero della Casa. Le biglie che sono già nella Casa non possono essere saltate (eccezione: la carta 7; vedi la Carta Riepilogo, Versione Base). Se non hai una corrispondente carta per andare nella Casa, potrebbe essere necessario muovere oltre la Casa e fare un altro giro completo.
11. Con una carta adatta puoi muovere una biglia all'interno della Casa (anche se non hai una biglia sul percorso). Dentro la Casa puoi muovere solo in avanti (eccezione: la carta 7; vedi 2.3).
12. Quando alla fine del tuo turno una biglia ha raggiunto la sua posizione finale all'interno della Casa (vale a dire che dopo di lei non c'è una posizione libera), è bloccata nel suo posto e non può essere mossa ancora dopo questo turno.
13. **“Una volta a casa – non puoi più girovagare!”** Una volta che una biglia è a Casa, non può essere mossa di nuovo sul percorso (eccezione: quando il movimento è annullato dalla carta TAC del successivo giocatore).

## **Gioco di Squadra**

TAC richiede un forte gioco di squadra per avere successo.

Come funziona il gioco di squadra?

Puoi sostenere il tuo compagno di squadra in vari modi.

### ***Esempi di un buon gioco di squadra:***

1. Quando ci si scambia le carte, si dovrebbe considerare di quale carta il tuo compagno potrebbe aver bisogno, ad esempio per:
  - a. portare una nuova biglia dalla Base alla posizione di Partenza (nel caso in cui il tuo compagno non ha alcuna biglia sul percorso, non è in grado di entrare in gioco ed è costretto a scartare una carta un turno dopo l'altro).
  - b. catturare una biglia avversaria.
  - c. muovere nella Casa con un numero appropriato.
  
2. Puoi usare il Prestigiatore per portare biglie del tuo compagno di squadra in una posizione più favorevole.

### **Il gioco di squadra entra nel vivo durante la Fase Finale**

Un giocatore che ha portato a Casa tutte le proprie biglie, d'ora in poi utilizza le proprie carte per muovere le biglie del suo compagno. Se un giocatore muove la sua ultima biglia nella sua Casa con un 7 ed ha mosse che gli avanzano, può usare il rimanente movimento per le biglie del suo compagno. Ciò è possibile solo se il compagno di squadra ha biglie che sono libere di muoversi (sia sul percorso o biglie nella Casa che non sono bloccate).

### **La comunicazione tra i giocatori**

1. La comunicazione verbale e non, per quanto riguarda il gioco di squadra, non è consentita in nessuna fase di gioco!
2. Durante il gioco introduttivo, è ovviamente permesso discutere apertamente sulle Tattiche di squadra, lo scambio delle carte ed i movimenti.

## **Fine della partita**

Il gioco finisce quando una squadra ha portato a Casa l'ottava e ultima biglia. L'ultima biglia deve essere mossa nella Casa utilizzando l'intero valore della carta giocata, altrimenti occorre muoverla oltre la Casa.

Si prega di far riferimento al capitolo TACTic per informazioni più dettagliate e se avete domande alle quali non sapete rispondere alla Guida di Avvio Rapido.



## **2. TACTica**

Benvenuto nel mondo di TACTica. Se giochi a TAC per la prima volta, leggi per prima cosa la guida di Avvio Rapido. Qui in TACTica trovi descrizioni dettagliate delle Carte Speciali, le regole della Versione Avanzata, nonché varianti di gioco.

### **2.1. Regole della Versione Avanzata**

Una volta che hai preso familiarità con la Versione Base di TAC e hai voglia di una sfida più grande ed eccitante, giocherai TAC nella Versione Avanzata.

Scegliendo questa modalità di gioco è necessario aggiungere le quattro Master Cards al mazzo, che dovrebbe ora contenere un totale di 104 carte. Pertanto quando si distribuiscono le ultime 24 carte prima di rimischiare il mazzo, ogni giocatore avrà sei carte invece di cinque.

Quel round è chiamato "Master Round". Le regole base per il gioco delle carte e per i movimenti si applicano in genere anche alle Master Cards.

Tutte le Master Cards possono essere giocate durante un turno di un giocatore come le Carte Normali. Se il giocatore attivo non ha biglie sul percorso e non può muovere nessuna biglia nella Casa, deve giocare una Master Card (eccetto il Guerriero, che non può essere giocato in questo caso).

## 2.1.1. Le funzioni delle Quattro Master Cards

### Il Giullare (Jester)

#### *Funzione*

Quando viene giocato il Giullare, ogni giocatore passa tutte le sue rimanenti carte che ha in mano al giocatore alla sua destra (in senso antiorario). Il giocatore che ha giocato il Giullare deve poi giocare una delle sue nuove carte ed eseguirne l'azione.

#### *Proprietà*

- Se il Giullare è giocato come ultima carta rimanente del turno in corso, la carta non ha effetto.
- Il Giullare può essere giocato dal giocatore attivo in qualsiasi momento, anche se il giocatore non ha biglie sul percorso.

#### *Opzioni*

Il Giullare interrompe qualsiasi tipo di Tattica e pianificazione futura. Una buona occasione per giocare il Giullare è quando:

- Entrambi i giocatori di una squadra non hanno una carta di apertura ma l'altra squadra sì.
- Entrambi i giocatori di una squadra non sono in grado di eseguire azioni con le carte rimanenti.
- La tua squadra è vicina alla vittoria, ma non dispone di un'appropriata carta per chiudere la partita. Potrebbe essere necessario oltrepassare la propria Casa e fare di nuovo un intero giro.

Tuttavia, quando giochi il Giullare, c'è la possibilità che la carta desiderata sia tra le nuove carte.

- La squadra avversaria è vicina alla vittoria e vuoi impedirgliela scombinando i loro piani.

#### *Caso particolare*

Se il giocatore del Giullare riceve una carta TAC con le sue nuove carte e la gioca, è cancellata l'ultima azione fatta prima di giocare il Giullare, non il Giullare stesso.

## **L'Angelo (Angel)**

### ***Funzione***

Quando viene giocato l'Angelo, il giocatore attivo deve muovere una biglia del suo avversario di sinistra dalla Base dell'avversario alla Posizione di Partenza dell'avversario. Se l'avversario non ha biglie nella sua Base, il giocatore attivo muove una delle biglie dell'avversario di 1 o 13 spazi in avanti.

### ***Proprietà***

- L'Angelo deve essere giocato se non puoi giocare nessun'altra carta che permetta di eseguire un'azione valida.
- Se c'è già una biglia sulla Posizione di Partenza dell'avversario, indipendentemente dal colore, quella biglia è catturata nel momento in cui si piazza una nuova biglia dalla Base avversaria alla sua posizione di Partenza.
- Il giocatore alla sinistra del giocatore che ha giocato l'Angelo ha ancora il suo turno ed è il prossimo a giocare, anche se una delle sue biglie è stata messa sulla posizione di partenza o è stata spostata in avanti.
- Se il giocatore alla sinistra del giocatore che ha giocato l'Angelo ha tutte le sue biglie nella propria Casa, l'Angelo ha effetto sulla persona alla destra di chi ha giocato l'Angelo. Ciò, tuttavia, non modifica l'ordine del turno.

### ***Opzioni***

- E' difficile usare l'Angelo a vantaggio della propria squadra.
- L'Angelo può essere utile alla tua squadra quando la Posizione di Partenza del giocatore interessato è occupata da una sua stessa biglia (quando quella ha già mosso ed è pronta per andare nella Casa), da una biglia del suo compagno, o quando una biglia del giocatore interessato può essere mossa oltre la sua Casa.

## **Il Guerriero (Warrior)**

### ***Funzione***

Quando viene giocato il Guerriero, il giocatore attivo muove una delle sue biglie avanti in senso orario fino a raggiungere la prossima biglia sul percorso. Quella biglia è catturata e la biglia mossa dal Guerriero prende il suo posto.

### ***Proprietà***

- Il Guerriero cattura la prima biglia che raggiunge – indipendentemente dal colore. Nel peggiore dei casi cattura una tua biglia o una biglia del tuo compagno di squadra.
- Se non hai biglie sul percorso, il Guerriero non può essere giocato ed è inutile.
- Se c'è solo una biglia sul percorso ed appartiene al giocatore che ha giocato il Guerriero, quella biglia cattura se stessa e ritorna nella sua Base.

### ***Opzioni***

- Il Guerriero è l'unico modo per catturare una biglia che è lontana sul percorso ed allo stesso tempo per fare un grande salto in avanti.
- Il Guerriero permette anche al giocatore attivo di catturare una biglia che è a 11 spazi di distanza e quindi non raggiungibile con le Carte Normali.

## **Il Diavolo (Devil)**

### ***Funzione***

Quando viene giocato il Diavolo, il giocatore attivo gioca una carta per l'avversario alla sua sinistra ed esegue l'azione corrispondente per quel giocatore.

### ***Proprietà***

- Il giocatore del Diavolo guarda le carte dell'avversario alla sua sinistra, sceglie una carta della mano dell'avversario ed esegue la corrispondente azione per l'avversario. Il giocatore del Diavolo può scegliere quale funzione giocare della carta scelta e quali biglie avversarie muovere.
- Le carte devono essere passate a faccia in giù tra il giocatore del Diavolo e l'avversario.
- Il giocatore colpito dal Diavolo perde il suo turno perché il giocatore del Diavolo ha eseguito l'azione per lui.
- Se il Diavolo viene giocato come ultima carta rimanente dell'attuale round, la carta non ha effetto.

### ***Opzioni***

- La carta Diavolo vale il suo nome. E' meglio utilizzarla per contrastare la tattica del giocatore/squadra avversaria.
- Il Diavolo è particolarmente efficace verso la fine del gioco.

### ***Caso particolare***

Se il giocatore del Diavolo sceglie di giocare il Giullare tra le carte dell'avversario, viene eseguita la funzione del Giullare e le carte di ogni giocatore sono passate a faccia in giù al giocatore sulla propria destra. Successivamente il giocatore del Diavolo sceglie una delle nuove carte dell'avversario e gioca di nuovo una carta per l'avversario.

## **2.1.2. La carta TAC in combinazione con le Master Cards**

### **Giocare TAC sul Giullare**

Se la carta TAC viene giocata direttamente dopo il Giullare (vedi “il Giullare”), lo scambio delle carte non viene annullato, ma il giocatore cancella l’azione giocata direttamente prima del Giullare usando la carta per sé.

### **Giocare TAC sull’Angelo**

Se la carta TAC viene giocata direttamente dopo l’Angelo, la funzione dell’Angelo viene annullata (vedi “l’Angelo”). Inoltre, il giocatore della TAC guadagna il potere dell’Angelo per sé e piazza una nuova biglia dalla Base del successivo giocatore alla posizione di Partenza del successivo giocatore. Se la Base del successivo giocatore è vuota, il giocatore di turno muove, in accordo con le regole, una delle biglie del successivo giocatore di 1 o 13 spazi in avanti.

### **Giocare TAC sul Guerriero**

Se la carta TAC viene giocata direttamente dopo il Guerriero, la biglia che è stata catturata dal Guerriero ritorna nella sua posizione sul piano di gioco e il giocatore del Guerriero muove la sua biglia indietro alla posizione che occupava prima di giocare il Guerriero. Inoltre, il giocatore che ha giocato la carta TAC deve catturare la successiva biglia di fronte ad una delle sue biglie.

### **Giocare TAC sul Diavolo**

Capita spesso di non giocare la carta TAC immediatamente dopo il Diavolo, questo perchè il giocatore del Diavolo può scegliere di giocare una qualsiasi delle carte dell’avversario e giocare la carta TAC significherebbe giocarla su se stessi. Se comunque il giocatore lo fa (è un’azione completamente legale) o se il giocatore deve scegliere la carta TAC perchè l’avversario non può eseguire nessun’altra valida azione, il giocatore la cui carta TAC si sta giocando guadagna il potere del Diavolo ed ora sceglie una carta dall’avversario alla sua sinistra ed esegue una mossa per quel giocatore (chè è il compagno di squadra del giocatore della carta Diavolo).

## 2.3. Spiegazione dettagliata delle Carte Speciali

### Le carte 1 e 13

#### *Funzione*

Prendi una biglia dalla base e piazzala sulla Posizione di partenza o muovi di 1/13 spazi in avanti

### La carta 4

#### *Funzione*

Una qualsiasi tua biglia può essere spostata indietro di 4 spazi (in senso antiorario)

#### *Proprietà*

- Una biglia deve essere mossa all'indietro
- non è possibile oltrepassare nessuna biglia
- Se una biglia si trova esattamente 4 spazi dietro alla vostra, è catturata
- Una "nuova" biglia (vale a dire una biglia che è stata appena messa in gioco e non ha mai lasciato la posizione di Partenza) non può essere spostata direttamente nella Casa con un 4
- Una biglia negli spazi Casa non può essere mossa fuori dagli stessi con questa carta

#### *Opzioni*

- Se una "nuova" biglia si trova sulla posizione di Partenza, ti puoi risparmiare un intero giro giocando il 4: gioca il 4 e muovi all'indietro. Poi, nel turno successivo, gioca una carta appropriata (5, 6, 7, o 8) per muovere direttamente nella Casa.
- Puoi anche muovere prima di 1, 2 o 3 spazi in Avanti e poi nel successivo turno giocare il 4 e muovere all'indietro negli spazi della Casa.

#### *Caso particolare*

Se una biglia raggiunge la posizione di Partenza per la seconda volta o si trova lì a causa di uno scambio (perchè è stato giocato un Prestigiatore) il 4 può essere usato per muovere direttamente negli spazi della Casa (ovviamente, solo se tutti e quattro gli spazi sono liberi).

## **La carta 7**

### ***Funzione***

Il 7 può essere usato per muovere di 7 singole mosse in qualsiasi ordine. Puoi muovere una o più delle tue biglie in avanti sul percorso. E' anche possibile usare alcune mosse (o tutte) per spostare una biglia negli spazi della Casa o per sistemarle all'interno della Casa.

### ***Proprietà***

- Si devono usare tutte e 7 le mosse
- Il 7 è l'unica carta che ti consente di catturare un'altra biglia saltandoci sopra perché hai 7 singole mosse.
- Il caso peggiore è quando devi catturare le biglie del tuo compagno o anche le tue
- Puoi catturare più di una biglia con un 7
- Dentro gli spazi Casa puoi muovere avanti e indietro con un 7.
- All'interno della Casa puoi muovere quante biglie vuoi, a patto che non siano state bloccate in una posizione da una precedente mossa (una biglia è bloccata in una posizione quando, alla fine di una mossa di un giocatore, dietro di lei non ci sono spazi della Casa liberi).

### ***Opzioni***

- Il 7 è la carta migliore per catturare altre biglie
- Il 7 è la carta più importante per portare le biglie negli spazi Casa
- Il 7 può essere utilizzato perfettamente per ordinare le tue biglie all'interno della Casa anche se non hai biglie sul percorso

### ***Caso particolare***

E' possibile utilizzare alcune mosse del 7 per portare la tua ultima biglia nella Casa ed usare le rimanenti mosse per muovere una o più biglie del tuo compagno di squadra. Ciò è possibile solo se il tuo compagno ha biglie sul percorso o nella sua Casa che possono essere spostate. Se questo non è il caso, potrebbe essere necessario muovere oltre la tua Casa (se non hai nessun'altra carta adatta).



## **La carta 8**

### ***Funzione***

Puoi spostare la tua biglia 8 spazi in Avanti (in senso orario) o puoi far perdere un turno al giocatore alla tua sinistra (che deve scartare una carta dalla sua mano)

### ***Proprietà***

- E' possibile giocare l'8 per far perdere un turno al giocatore successivo solo se hai una tua biglia sul percorso di gioco

### ***Opzioni***

- L'8 è una buona carta per salvare il tuo compagno da una cattura
- E' una carta importante per rovinare la TACTica del tuo avversario

### ***Caso particolare***

Se si gioca l'8 come ultima carta del round, la carta non può essere usata per far perdere un turno al giocatore alla tua sinistra. Devi muovere una tua biglia di 8 spazi in avanti.

La carta TAC è più forte dell'8. Se un giocatore utilizza un 8 per far perdere un turno al giocatore successivo, quel giocatore può giocare la carta TAC sull'8 ed usare o l'una o l'altra funzione dell'8 per sé stesso. Un giocatore non è obbligato a giocare la carta TAC. Può scegliere di scartare la carta TAC (o qualsiasi altra carta) per saltare quel turno.

## **Il Prestigiatore (Trickster)**

### ***Funzione***

Puoi scambiare due biglie qualsiasi: le tue, quelle del tuo compagno, dei tuoi avversari, o qualsiasi di queste combinazioni.

### ***Proprietà***

- Puoi giocare il Prestigiatore solo se hai una tua biglia sul percorso.
- Se c'è solo una biglia sul percorso, il Prestigiatore è inutile.
- Non devi scartare il Prestigiatore se puoi giocare altre carte.
- Se viene giocato un Prestigiatore, le biglie devono essere scambiate anche se è svantaggioso per la propria squadra.
- Puoi scambiare anche due biglie tue.
- Le biglie negli spazi Casa non devono essere scambiate.

### ***Opzioni***

- Con la carta Prestigiatore puoi muovere biglie tue o del tuo compagno in posizione vantaggiosa.
- Il Prestigiatore ti aiuta a coprire grandi distanze senza doversi spostare per tutto il percorso.
- Con un efficace “trucco” puoi portare la tua biglia a Casa con poche mosse.
- Naturalmente il Prestigiatore può essere utilizzato per spostare una biglia avversaria lontano dalla sua Casa.

### ***Caso particolare***

Se una biglia viene “scambiata” direttamente sulla sua Posizione di Partenza dopo, al successivo turno, puoi muovere quella biglia direttamente nella Casa – se hai una carta adatta.

# La carta TAC

## **Funzione**

La carta TAC ha due funzioni: cancella l'azione dell'avversario alla destra del giocatore della carta TAC, il quale poi usa la carta dell'avversario per se stesso.

## **Proprietà**

- 'Se puoi - devi!' Anche la carta TAC non può essere tenuta. Se la TAC è l'unica carta giocabile, la devi giocare, anche se vai a danneggiare la tua squadra.
- Se la carta annullata ha due funzioni ( le carte **1**, **8** e **13**), puoi scegliere quale funzione desideri usare, indipendentemente dalla funzione che è stata utilizzata dall'avversario.
- Puoi giocare la TAC solo se puoi usare la carta annullata per una tua azione. Altrimenti la carta non deve essere utilizzata.
- Una carta TAC può essere giocata su una carta scartata. In questo caso può essere usata solo la funzione della carta scartata e non è cancellata nessuna azione.
- Se una carta TAC è giocata dopo una TAC scartata, verrà utilizzata solo la funzione della carta sotto la prima TAC. L'azione eseguita con quella carta non è cancellata.
- Giocare una TAC dopo che le carte vengono distribuite – la prima carta giocata dopo che le carte sono distribuite non può essere una carta TAC. La TAC non può annullare l'ultima mossa dell'ultimo round.
- La carta TAC deve essere usata per cancellare la mossa vincente del tuo avversario (cioè il movimento che consente a quella squadra di portare la loro ottava biglia nella loro Casa). La condizione richiesta è che devi essere in grado di giocare la funzione di quella carta per te stesso, che si possa ancora applicare al tuo caso. Non può essere giocata un'altra TAC.

## **Opzioni**

- La carta TAC è l'unica carta (a parte l'Angelo della Versione Avanzata) per entrare in gioco se non hai nessuna biglia sul percorso né carte di apertura (**1** o **13**). Per tale scopo, giochi una tua carta TAC sull'**1** o **13** che è stato giocato dall'avversario alla tua destra. La carta TAC diventa più importante verso la fine del gioco, perché puoi disturbare la TACTica degli avversari e soprattutto cancellare la loro mossa vincente.
- Puoi giocare una TAC dopo che una biglia è stata catturata – il movimento del precedente giocatore è cancellato e la biglia catturata ritorna nella posizione di prima. La carta giocata prima della TAC deve ora essere usata dalla persona che ha giocato la carta TAC.
- Puoi giocare una TAC dopo che una biglia ha raggiunto la Casa – la carta TAC può essere giocata come eccezione alla regola "Una volta a Casa – non puoi più girovagare!". Una mossa che porta una biglia in uno qualsiasi degli spazi Casa può essere cancellata dalla carta TAC. La biglia ritorna alla sua precedente posizione ed il giocatore della carta TAC deve usare la carta giocata per il suo spostamento.

## Casi particolari

### Giocare TAC sulla carta 8

La carta TAC è più forte dell'8. Se un giocatore usa l'8 per far perdere un turno al successivo giocatore, quel giocatore può giocare la carta TAC sull'8 ed usare l'una o l'altra funzione dell'8 per se stesso. Un giocatore non è obbligato a giocare la carta TAC. Può scegliere di scartare la carta TAC (o qualsiasi altra carta) per saltare quel turno.

### Giocare TAC sul Prestigiatore

Le biglie scambiate ritornano alla loro posizione originaria ed il giocatore della carta TAC deve ora scambiare lui stesso due biglie. Se una biglia è stata allontanata o è stata "scambiata" lontano dalla posizione di partenza e ci fa ritorno grazie a una carta TAC, la biglia non deve essere mossa direttamente negli spazi Casa – la biglia deve essere spostata lontano dalla posizione di Partenza prima di andare nella Casa.

### Giocare una carta TAC su una carta TAC

Se giochi una carta TAC su una carta TAC, l'azione della prima TAC viene cancellata e l'azione che è stata cancellata dalla prima TAC viene ristabilita. Il giocatore che ha giocato la seconda TAC può ora utilizzare la funzione (o scegliere una delle funzioni) della carta ristabilita.

### ***Esempio di gioco di una carta TAC su un'altra carta TAC:***

Il giocatore A usa il 13 per posizionare una biglia sulla sua Posizione di Partenza. Il giocatore B usa una carta TAC per cancellare questa mossa. Quindi, il giocatore A rimette la sua biglia nella sua Base ed il giocatore B decide di mettere una delle sue biglie nella propria posizione di Partenza. Tuttavia, il giocatore C gioca un'altra carta TAC, cancellando la TAC del giocatore B. Di conseguenza, la biglia del giocatore B ritorna nella sua Base, il giocatore A fa tornare la sua biglia nella sua Posizione di Partenza ed il giocatore C deve usare il 13 per se stesso. Può scegliere di muovere una delle sue biglie di 13 spazi in avanti o di piazzare una nuova biglia sulla sua Posizione di Partenza.

### 3. Regole per il gioco cooperativo a Quattro (Team TAC)

#### ‘Giocare contro il gioco’

La cooperazione e la TACtica di squadra sono ancor più necessari in questa versione. Non ci sono avversari (solo brutte carte!) e l’obiettivo comune per tutti e quattro i giocatori è quello di portare a casa tutte e 16 le biglie insieme usando il minor numero di carte possibile.

Un capolavoro TACTico è di raggiungere questo obiettivo entro un mazzo di carte, ossia senza rimescolamento e redistribuzione del mazzo (usando 100 carte o 104 nella Versione Avanzata). Si applicano le regole generali anche a questa versione.

**Regola aggiuntiva:** se due giocatori seduti uno di fronte all’altro hanno portato tutte e otto le biglie nelle loro rispettive Case, possono utilizzare le loro carte per muovere tutte le rimanenti biglie. La 16<sup>a</sup> biglia deve essere portata a Casa normalmente, con un esatto numero di spazi. Questa versione può anche essere giocata con due o tre giocatori.

## **4. Regole per il gioco da uno a tre giocatori**

### **4.1. Regole per il gioco in solitario**

Nella variante in solitaria si tenta – come nella versione cooperativa per quattro giocatori – di portare tutte e 16 le biglie nella Casa usando un solo mazzo di carte. Per ogni colore sono distribuite cinque carte come al solito, ma questa volta a faccia in su ai corrispondenti lati del piano di gioco. Tu giochi tutti i colori e puoi quindi pianificare fino a 20 mosse avanti. Un vero rompicapo!

### **4.2. Regole per due giocatori**

TAC per due crea una nuova sfida ed è particolarmente adatto per esperti tattici.

Ogni giocatore agisce come una squadra giocando due colori.

Entrambi i giocatori siedono uno accanto all'altro (sui due lati adiacenti del piano di gioco invece che uno di fronte all'altro).

Ogni giocatore riceve cinque carte per un set/colore di biglie e poi altre cinque carte per il suo secondo set/colore di biglie. Questi set di carte sono sempre tenuti separati gli uni dagli altri – ogni set di carte deve sempre essere riferito allo stesso set/colore di biglie.

Per evitare confusione, si consiglia di tenere il set di carte corrispondente al colore delle biglie al lato del piano di gioco (la tua Base più vicina) nella tua mano sinistra (per i giocatori destrimani), tra il pollice e l'indice e l'altro set di carte dietro a queste, tra il dito indice e il medio. (Presto imparerai a farlo!). Con entrambi i set di carte in mente, puoi, ad esempio, giocare il Prestigiatore più deliberatamente e con precisione.

### **4.3. Regole per tre giocatori.**

Nella versione a tre giocatori un colore rimane inutilizzato.

Non sono formate squadre. Il giocatore che per primo porta tutte e quattro le sue biglie nella Casa, vince. Tuttavia, non c'è alcun "fattore squadra" in questa versione del gioco. Se preferisci, puoi giocare una versione alternativa del gioco a tre:

Un giocatore gioca con due colori (ossia due set di biglie) e tiene cinque carte per colore nella sua mano (vedi gioco a due). Gli altri due giocatori giocano come una normale squadra di TAC e si siedono uno di fronte all'altro. Il giocatore singolo ha un netto vantaggio perchè conosce tutte le dieci carte e può usare le precise tattiche richieste quando si scambiano le carte e si gioca tatticamente, specialmente nella fase finale. Per compensare questo vantaggio del giocatore singolo, i compagni di squadra possono guardare l'uno le carte dell'altro prima di scambiarle. I giocatori furbi possono anche provare un gioco due-contro uno in cui ogni giocatore gioca solo un colore. Il giocatore singolo sarà fortemente ostacolato dai suoi avversari, ma deve portare solo quattro biglie nella Casa. Quando si gioca questa versione a tre, il posto alla destra del giocatore singolo rimane vuoto.

## 5. TAC dalla A alla Z (termini importanti)

**Azione** – svolgere la funzione di una carta

**Avanti e indietro** – la carta 7 permette di muovere le tue biglie avanti e indietro all'interno dei quattro spazi della Casa, a condizione che non siano bloccate in un luogo all'inizio del movimento.

**Indietro** – in senso antiorario intorno al piano di gioco.

**Base** – la buca nell'angolo del piano di gioco, dove ogni giocatore tiene le sue biglie (di un colore) che non sono in gioco o nella Casa.

**Mettere in gioco** – collocare una biglia sulla corrispondente Posizione di Partenza giocando una carta di apertura (1 o 13).

**Catturare** – Quando una biglia viene colpita con un esatto numero (o con una carta 7 o con il Guerriero della Versione Avanzata), torna alla sua Base e la biglia catturante prende la sua posizione.

**Cattura in movimento** – è possibile solo con la carta 7: saltare sopra qualsiasi biglia bloccante, catturandola.

**Centro** - l'area di scarto; la grande buca posta al centro del piano di gioco.

**Dichiarare** – I giocatori fanno le dichiarazioni, anche se non hanno una carta di apertura. Possono anche fare un gesto – un “pollice in su” per il “sì” o un “pollice in giù” per il “no”.

**Area di Scarto** – il centro; la grande buca al centro del piano di gioco.

**Doppia funzione** – le carte 1, 8 e 13, permettono al giocatore di scegliere tra una delle due azioni:

- carte 1 e 13: mettere una biglia in gioco o spostarsi di 1 (per la carta 1) o di 13 (per la carta 13) in senso orario sul percorso.
- carta 8: una la funzione “Saltare un Turno” o spostarsi di 8 spazi in senso orario sul percorso.

**Fase Finale** – la Fase Finale inizia quando un giocatore ha tutte e quattro le sue biglie nella Casa e poi usa le sue carte per muovere le biglie del suo compagno.

**Avanti** – in senso orario intorno al piano di gioco.

**Casa** – i Quattro spazi Casa che un giocatore tenta di raggiungere con tutte e quattro le sue biglie (vedi anche Sistemazione).

In gioco– una biglia che si trova sul percorso (le biglie negli spazi Casa non sono in gioco).

**Bloccata in un luogo** – una biglia che, alla fine di un turno, ha raggiunto l'ultimo spazio Casa (cioè l'ultimo spazio che in quel momento può essere occupato seguendo la linea che collega gli spazi Casa) è detta "bloccata in un luogo" e non deve essere mossa ancora in questo gioco.

**Biglia** – pezzo di gioco, in genere una biglia di vetro.

**Master Cards** – il Giullare, l'Angelo, il Guerriero e il Diavolo.

**Master Round** – nella Versione Avanzata del gioco, che si gioca con 104 carte, l'ultimo round si gioca con sei carte (invece del normale round con 5 carte).

**Saltare un turno** – una funzione della carta 8: il giocatore successivo è costretto a saltare il suo turno, ma deve scartare una carta dalla sua mano, a faccia in su al centro del piano di gioco (senza effettuare la funzione della carta).

**Carta di apertura** – una carta che può essere usata per mettere in gioco una biglia (1 e 13).

**Compagno** – compagno di squadra; il compagno che coopera con te. I compagni di squadra siedono sui lati opposti del piano di gioco.

**Percorso di gioco** – I 64 spazi sul piano di gioco che sono disposti in un percorso circolare.

**Carte normali** – quelle carte che muovono la biglia di un giocatore di un numero corrispondente di spazi in avanti in senso orario, senza azioni speciali. Le carte normali sono: **2, 3, 5, 6, 9, 10 e 12**.

**Round** – un round è finito quando tutti i giocatori hanno giocato tutte le loro carte (a turno) e nuove carte devono essere distribuite.

**Sistemare** – spostare le biglie all'interno dei propri spazi Casa. Di solito, le biglie sono disposte in modo tale da rimanere "bloccate in un luogo" (vedi "Bloccata in un luogo") al fine di creare spazi liberi per le restanti biglie in gioco. Può anche essere una strategia quella di tenere una biglia "mobile" di proposito. Solo con la carta 7 le biglie possono essere mosse all'indietro all'interno della propria Casa. Con le carte **1, 2 e 3** le biglie possono essere mosse in avanti all'interno degli spazi Casa (se ci sono abbastanza spazi liberi).



**Spazio** – uno dei 64 spazi che formano il percorso circolare del piano di gioco.

**Carte Speciali** – il Prestigiatore, la carta TAC e le carte **1, 4, 7, 8 e 13**.

**Pila** – la pila rimanente delle carte mischiate che non sono ancora state distribuite.

**Posizione di Partenza** – lo spazio sul quale viene messa una biglia quando è messa in gioco con una carta di apertura (**1 o 13**). E' anche lo spazio che deve essere superato quando si porta una biglia nella Casa. Dopo che una biglia è stata spostata lontano dalla Posizione di Partenza e la raggiunge per la seconda volta (eccezione: carta TAC – il movimento è cancellato) può essere portata nella casa con una carta appropriata (**1, 2, 3, 4 o 7**).

**Portare a Casa** – muovere una biglia in uno degli Spazi Casa.

**Compagno di Squadra** - il compagno che collabora con te, I compagni di squadra siedono ai lati opposti del piano di gioco.

**Percorso** – percorso di gioco; I 64 spazi sul piano di gioco che sono disposti in un percorso circolare.

**Trucco** – giocare una carta Prestigiatore per scambiare due biglie qualsiasi sul percorso di gioco. Per giocare il Prestigiatore, devi avere almeno una biglia sul percorso.

**Inutilizzata** – una carta che è stata scartata senza averne usato la funzione.

## **RIASSUNTO DELLE CARTE**

### **LE CARTE SPECIALI**

#### **1 & 13**

Prendi una biglia dalla base e piazzala sulla Posizione di partenza o muovi di 1/13 spazi in avanti.

#### **4**

Una qualsiasi tua biglia può essere spostata indietro di 4 spazi (in senso antiorario).

#### **7**

Il 7 può essere usato per muovere di 7 singole mosse in qualsiasi ordine. Puoi muovere una o più delle tue biglie in avanti sul percorso. E' anche possibile usare alcune mosse (o tutte) per spostare una biglia negli spazi della Casa o per sistemarle all'interno della Casa.

#### **8**

Puoi spostare la tua biglia 8 spazi in Avanti (in senso orario) o puoi far perdere un turno al giocatore alla tua sinistra (che deve scartare una carta dalla sua mano). E' possibile giocare l'8 per far perdere un turno al giocatore successivo solo se hai una tua biglia sul percorso di gioco.

#### **Il Prestigiatore (Trickster)**

Puoi scambiare due biglie qualsiasi: le tue, quelle del tuo compagno, dei tuoi avversari, o qualsiasi di queste combinazioni. Puoi giocare il Prestigiatore solo se hai una tua biglia sul percorso.

#### **La carta TAC**

La carta TAC ha due funzioni: cancella l'azione dell'avversario alla destra del giocatore della carta TAC, il quale poi usa la carta dell'avversario per se stesso.

### **LE QUATTRO MASTER CARDS**

#### **Il Giullare (Jester)**

Quando viene giocato il Giullare, ogni giocatore passa tutte le sue rimanenti carte che ha in mano al giocatore alla sua destra (in senso antiorario). Il giocatore che ha giocato il Giullare deve poi giocare una delle sue nuove carte ed eseguirne l'azione.

#### **L'Angelo (Angel)**

Quando viene giocato l'Angelo, il giocatore attivo deve muovere una biglia del suo avversario di sinistra dalla Base dell'avversario alla Posizione di Partenza dell'avversario. Se l'avversario non ha biglie nella sua Base, il giocatore attivo muove una delle biglie dell'avversario di 1 o 13 spazi in avanti.

#### **Il Guerriero (Warrior)**

Quando viene giocato il Guerriero, il giocatore attivo muove una delle sue biglie avanti in senso orario fino a raggiungere la prossima biglia sul percorso. Quella biglia è catturata e la biglia mossa dal Guerriero prende il suo posto.

#### **Il Diavolo (Devil)**

Quando viene giocato il Diavolo, il giocatore attivo gioca una carta per l'avversario alla sua sinistra ed esegue l'azione corrispondente per quel giocatore.

## Impronta

*Per domande, suggerimenti, idee e varianti di gioco, inviateci un'e-mail a [info@spieltac.de](mailto:info@spieltac.de). Saremo lieti di ricevere il vostro messaggio!*

*Vi informeremo sulle date degli incontri di gioco, delle fiere e dei tornei su [spieltac.de](http://spieltac.de).*

*I nostri ringraziamenti vanno a tutti i giocatori di TAC che giocano a questo gioco con tanto entusiasmo, lo trasmettono e si impegnano sempre di più. La vostra squadra TAC*

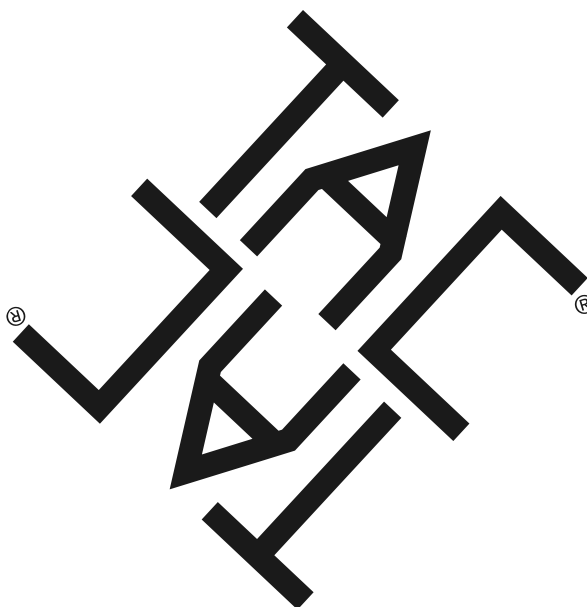
*Una volta che avete giocato a TAC, siete stati contagiati dal virus!*

*Traduzione dal tedesco all'italiano:  
Massimo A. Grazie di cuore a nome della TACcommunity!*

TAC Verlag GmbH

Blumenthal 1  
86551 Aichach

Telefono: +49 8251 2043034  
[info@spieltac.de](mailto:info@spieltac.de)  
[www.spieltac.de](http://www.spieltac.de)



© Copyright TAC Verlag. GmbH 2023. Tutti i diritti riservati.

TAC è un marchio registrato, tutte le parti sono protette da copyright e da brevetti di design. Qualsiasi ulteriore utilizzo, diffusione, ristampa o pubblicazione dei contenuti di questo TACTik (inclusi estratti o in forma elettronica) richiede il previo consenso scritto di TAC Verlag GmbH.