

はじめに(TACtic クイックスタート)

お買い上げありがとうございます

私達の高品質な製品をお買い上げ頂き、誠にありがとうございます。TACはカードゲームとボードゲームをユニークに組み合わせた、チームで楽しめるゲームです。あなたの家にある駒を使い、賢いチームプレーで相手を出し抜きながら楽しんでください。TACの世界を探検しましょう！

初めてのプレーの際には、クイックスタートガイドを読んでください。もしプレー中に疑問が出てきた場合も、このガイドを参照してください。

目次

- 1. クイックスタート p. 2
 - 1.1 基本バージョンのゲームにおけるルール p. 2

- 2. TACtic p. 6
 - 2.1 スペシャルカードについて p. 6
 - 2.2 マスターバージョンのゲームにおけるルール p. 10
 - 2.2.1 四つのマスターカードについて p. 10
 - 2.2.2 マスターカードとTACカードの組み合わせについて p. 14

- 3. 4人協力プレー(Team TAC)のルール p. 14

- 4. 1人プレーから3人プレーまでのルール p. 14
 - 4.1 1人プレーのルール p. 14
 - 4.2 2人プレーのルール p. 14
 - 4.3 3人プレーのルール p. 15

- 5. 重要用語集 p. 16

- トーナメントとTACミーティング p. 17
- 制作・販売者情報 p. 17
- 著作権情報 p. 17

p2

1. クイックスタート(Quick Start)

1.1 基本ルール(Rules of the Basic Version)

プレイヤー(Players)

1 から 4 人 (4 人が理想)

年齢(Age)

8 歳から

プレイ時間(Duration)

45 分から 60 分

内容物(Game Contents)

- ・クイックスタートガイドを含むこのマニュアルと、TACTic
- ・104 枚のゲーム用カード(4 枚のマスターカードを含む)
- ・情報カード
- ・木製ゲームボード 1 つ
- ・布製の袋に入った駒(ビー玉) 16 個(色ごとに 4 つずつ)

ゲームコンセプト(Game concept)

2 名のプレイヤーから成るチーム 2 つが、戦略的にカードを交換したり、カードで遊んだりすることで、一番に自分たちの駒をホームに戻す。

ゲームの目的(Object of the game)

自分たちの持ち駒を 8 個すべてホームに戻した方のチームが勝利する。

図1 (Fig. 01)

1. ベース | プレイヤー 1
2. スタート位置 | プレイヤー 1
3. ホーム(4 つのスペース) | プレイヤー 1
4. ディスカードエリア(捨て場)
5. プレートラック

図2 (Fig. 02)

駒をベースからスタート位置まで動かす。

図 3 (Fig. 03)

駒を、スタート位置から時計回りに、プレートトラックに沿って移動させる

図 4 (Fig. 04)

ホーム位置には、スタート位置からのみ、アクセスすることができます。

ボード上には4つのホームがあります。駒を動かす経路は、4つのホームをつなぐ線によって決定されます。最後のホームは銀のドットで色付けされています。

4人ゲームのための準備 (Preparing the game for four players)

プレイヤーが2つのチームのどちらかに振り分けられるかは、くじ引きによって決定されます。

チームのパートナーはお互いに面と向かいます (図1)。すべてのプレイヤーは自分の前にあるスタート位置を自分の初期位置とします。各プレイヤーが駒の4色のうち1色を選び、その色の駒を4つ受け取ります。そのうち3つの駒を自らの右側にあるベースに置き、1つをスタートポジションに置きます。(注:最初のゲームでのみ、スタート位置に1つの駒を置いて開始します。その後のゲームは、4つすべての駒をベース位置において開始します。)

4つのマスターカード(ジョーカー、天使、戦士、悪魔)は山札の中から除いておき、ボックスの中に戻します。情報カードも同様に山札から除き、各プレイヤーに配ります。基本バージョンのゲームの場合、すべてのプレイヤーは情報カードを読み、それらを自分の前に表を上にして置きます。残りのカードを山札としてすべて集め、しっかりシャッフルします。

カードと駒 (Cards and marbles)

駒はプレートトラックに沿って移動させます。プレイヤーは自分の駒のみを動かすことができます(トリックスターのみは例外です;基本バージョンのゲームにおける情報カードを参照してください)。駒をプレートトラックに沿って動かすには、まずベース位置からスタート位置に動かさなくてはなりません(図2)。そのために、オープニングカード(1または13番のカード、後述)の1つを用います。駒はスタート位置からトラックに沿って時計回りに移動させます(図3)。駒がスタート位置を通過した時のみ、トラックからホームへ駒を移動させることができます(図4)。

通常カード (Regular cards)

通常カードには黒文字で番号(2, 3, 5, 6, 9, 10, 12のいずれか)が書かれています。もしこれらのカードが引かれた場合、プレイヤーは自分の駒のうち1つを、カードに記載されている数だけ時計回りにトラックに沿って動かします。

特殊カード (Special cards)

特殊カードは赤文字で数字(1, 4, 7, 8, 13のうちいずれか)が書かれているカードと、トリックスターカード、そしてTACです。特殊カードはホームへの帰還を劇的に早める為、もしくは相手チームの戦術を邪魔する為に使います。詳細な効果については、項目 2.1 を参照してください。特殊カードに関する基本的な情報は、情報カードでも確認できます(基本バージョンのゲーム時)。

特殊カードの使い方の例 (Example for playing a special card)

4番のカードは、駒を反時計回りに動かすことのできる唯一のカードです。うまく使うことで、プレートトラックの円を一周させることなく、駒をゴールさせることができます。

駒をベースからスタートに動かしたのち、

- ・4 番のカードを使うことで駒を反時計回り方向に動かして駒の位置を調節したのち、適切なカード(5, 6, 7, 8)を用いることで、駒がホームを通り過ぎることなく、次のターンにホームに駒を動かすことができます。
- ・最初に 1, 2, 3 マスだけ動かし、次のターンで 4 番のカードを使うことで、駒をホームへ移動させることができます。

特殊カードを用いた他の例や詳細な説明を見たい場合は、p. 6 からの TACTic を参照してください。

P4.

ゲームをプレーする(playing the game)

親を選ぶ(A dealer is picked)

親はしっかりと100枚のカードから成る山札をシャッフルし、各プレイヤーにそれぞれ5枚のカードを、表を伏せて配ります。他のプレイヤーに自分のカードが見られないようにしてください。残りのカードは親の左側に置きます。

ゲームは3つのフェーズに分かれており、このフェーズをゲーム終了まで繰り返します。

フェーズ1:宣言、フェーズ2:交換、フェーズ3:プレー

となります。

フェーズ1 - 宣言(Phase 1 - Declare)

各プレイヤーは自分の手持ちカードの中に、オープニングカード(1または13)が入っているかどうかを宣言します。1と13どちらのカードを持っているのか、また何枚オープニングカードを持っているのかについては言うはいけません。もし1つでもオープニングカードを持っているのであれば、“I can!”と宣言してください。もし1枚も持っていない場合、“I can’t!”と宣言してください。

宣言はカードが配られた後、毎回行われます(ベースに1つも駒がない場合や、駒がすでにスタート位置に置かれているときにも行ってください)。

フェーズ2 - 交換(Phase 2 - Swap)

各プレイヤーは自分のチームメイトと、1枚のカードを裏向けのまま交換します。相手にカードを送った後にのみ、もらったカードを見ることができます。

(注:カードは必ず交換してください。)

フェーズ3 - プレー(Phase 3 - Play)

最初にカードを場に出し、その後駒を動かします。

親の左隣のプレイヤーから始めます。カードを選び、表向きにしてゲームボードの中央に出してから、そのカードの指示通り駒を動かしてください。

その後、時計回りの順番でゲームを進めます。各プレイヤーはカードを場に出し、すべてのプレイヤーが自分のカードを全て場に出し終えるまでこれを続けます。

その後、親だったプレイヤーの左隣の人が、再び5枚のカードを配ります。カードを配り終えた後、宣言、交換、プレーのフェーズを繰り返します。

この繰り返しを5回行った後、山札の100枚のカードがすべて場に出されるため、最後の回で親であったプレイヤーの左隣の人が再びカードをシャッフルします。その後、再び3つのフェーズを繰り返します。

ゲームのルール(Game rules)

1. もし駒が他の駒のいるマスに差し掛かった場合、もといた駒は捕らえられ、ベースに戻されます。
2. **「他の駒を通り越してはいけません。—あなたはローパーではないのです。」**
他の駒をスキップすることは許されません。色に関係なく、他の駒を通り越すことはできません。(7番のカードを場に出したときは例外です;基本バージョンのゲームにおける情報カードを参照してください。)
3. カードの効果は、場に出したカードの数字の分のマスだけ、駒を動かすことができたときにのみ発動できます。
4. もし実行できるカードがひとつもない場合、そのプレイヤーは1枚カードを選んで捨て、その効果を使うことはできません。
5. **「もしできるなら、しなくてははいけません」**
もし自分が場に出せるカードが、自分たちにとって不都合なカードだけしかない場合でも、それらのいずれかを場に出さなくてははいけません。手元のいずれかのカードの効果を使えるのであれば、カードを捨てる選択肢をとることはできません。
6. 自分の駒を動かす際に、複数の選択肢がある場合は、度の駒を動かすのかを自分で決めることができます。ベースからスタート位置に駒を動かすことや、スタート位置から駒を離すこと、他の駒を捕らえること、それらのいずれかを選択しなければいけない等という制限はありません。
7. プレートラックに、複数または全ての駒を同時に置くことは可能です。
8. **「効果を使うためには、トラック上に駒がある必要があります」**
トリックスターの効果と、8番のカードの特殊な効果(次のプレイヤーを一回休みにする)は、その効果を使うプレイヤーがトラック上に少なくとも一つの駒を持っている時にのみ発動できます。
9. ベースからスタート位置に移動させた駒は、そこからホームに直接動かすことはできません。少なくとも一度はスタート位置から動かす必要があります。(例外:もし駒がスタート位置から動かされ、その後次のプレイヤーによって発動された TAC によりスタート位置に戻された場合は例外で、その駒は「一度も動かされていない」こととなります。なぜなら TAC カードは完全に前のターンに戻すからです。)

10. トラックからホーム範囲に移動された駒は、スタート位置を通過している必要があります。駒をホーム位置に移動させたい場合は、その駒を他のどの駒もない(フリーの)ホーム範囲に動かすことができなくてはなりません。すでにホーム範囲にある駒は追い越すことができません(7番のカードは例外:基本バージョンのゲームの情報カードを参照してください)。ホームに駒を進めるために必要なマス数と同じ番号のカードがない場合は、ホームを通り越して、トラックをもう一周する必要があります。
11. (トラック上に駒がひとつもない場合であっても、)適切なカードを用いることで、ホーム内に駒を進めることができます。ホームの中では、駒は前にしか進めることができません(例外は7番のカードです。項目 2.3を参照してください)。
12. 駒がホーム内の最終位置(つまり、ホーム内の他の駒がない場所)に到達した自分のターンの終わりに、その駒はその位置に固定され、このターン終了後に再び動かすことはできません。
13. 「一度ホームに入った場合、そのあとに動くことはできない」
一度ホーム位置に駒が入った場合、その駒をトラックに戻すことはできません(次のプレイヤーが発動した TAC カードにより動きが戻された場合は例外です)。

チームプレイ (Team Play)

TAC で勝つためには、良いチームプレイをする必要があります。

では、チームプレイとはどのようなものでしょうか？

あなたは、自分のパートナーを様々な方法で手助けすることができます。

良いチームプレイの一例 (Example of good team play)

1. カードが交換されるとき、あなたはチームメイトがどのカードを求めているのか考えなくてはなりません。例えばチームメイトは以下を求めているかもしれません:
 - a. 新たな駒をベースからスタート位置へ移動させたい(あなたのチームメイトがトラックに1つも駒を持っていない場合、チームメイトはゲームに参加することができず、ターンの終わりにカードを捨てることとなります)
 - b. 相手チームの駒を捕らえ、ベースへ送りたい
 - c. 適切な番号のカードで駒をホームに動かしたい
2. あなたはトリックスターのカードを用いて、チームメイトの駒をより都合のいい場所に移動させることができます。

チームプレイは最終ターンに新たな変化を起こします (Team play enters...)

自身の全ての駒をホームに移動させたプレイヤーは、それ以降、自分のカードをチームメイトの駒を動かすために使います。あるプレイヤーが、自分の最後の駒を自分のホームに7番のカードで移動させ、駒の移動数が余っているとき、その残った移動数をチームメイトの駒の移動に使うことができます。これはチームメイトが自由に動かせる駒(トラック上にある駒か、ホーム内にあってまだ固定されていない駒)を持っているときのみ可能です。

プレイヤー間のコミュニケーション (Communication between...)

1. ゲーム内のいかなる時であっても、チームプレイに関するあらゆる意思疎通は禁じられています！

2. 最初のゲームの間に、チーム戦術、例えばカードの交換や、ゲーム内でどのように駒を動かすかについて議論することは、もちろん許されます。

ゲームの終了 (End of Game)

片方のチームが8つ目、つまり最後の駒をホームに移動させたとき、ゲームは終了します。最後の駒はホーム内で最後に空いているマスに、ぴったり移動できるカードを用いて移動させなくてはなりません。それ以外のホームマスの場合、ホームを通過してトラックをもう一周しなくてはなりません。

より詳細な情報を知りたい場合や、もしクイックスタートガイドに記載されていない疑問点があれば、p. 6からのTACticを参照してください。

一度プレーすれば、病みつきになること間違いなしです！ (Once aTACKed...)

2. TACTic

TACTicの世界へようこそ！TACを初めてプレーする際は、まずクイックスタートガイドを読んでください。ここでは特殊カードのより詳細な記述と、マスターバージョンのゲームのルール、ゲームのバリエーションに関して記載してあります。

2.1. 特殊カードの詳細について(Detailed ecplanation...)

1番と13番のカード(The cards of 1 and 13)

効果(Function)

駒をベースからスタート位置に動かすか、1マス/13マス前に駒を進めます。(そのため、これらをオープニングカードと呼びます)

4番のカード(The cards of 4)

効果(Function)

自分の駒のどれでも、4マス後ろ(反時計回り)に進めます。

特性(Properties)

- ・駒は必ず後ろに進めなくてはなりません。
- ・他の駒を飛び越えることはできません。
- ・もし4つ後ろのマ스에駒がある場合、その駒を捕らえ、ベースへ送ります。
- ・新しい駒(すなわち、直前にプレートトラックに移動してきて、スタート位置から動かされていない駒)は4番のカードによりホームへ直接移動させることはできません。
- ・ホームにある駒はこのカードを用いてホーム範囲外へ移動させることはできません。

オプション(Options)

- ・新しい駒がスタート位置にある場合、4番のカードを使うことで、トラック一周を省略することができます。4番を使い、後ろに進むことができます。そして、次のターンにホームにピッタリ進めるような数字を持つカード(5, 6, 7, 8のいずれか)を使うことで、一気にホームへ駒を進められます。
- ・もしくは、最初に1, 2, 3のカードを用いて駒を前に進め、次のターンで4番のカードを用いて駒を後ろに動かすことで、ホームに入れることができます。

特殊な場合(Special case)

駒がスタート位置に再び戻ってきた際、もしくはそこに“Tricksed “がある場合(すなわち、そこにトリックスターを用いてTricksedを配置した場合)、4番のカードは、駒をホーム位置へ直接動かすことができます(4つすべてのホームマスが空いているときにのみ有効)。

7番のカード(The cards of 7)

効果(Function)

7番のカードを使った場合、どのような順序で自分の駒を進めるかを自由に決めて、1マスの前進を合計で7回、前に進めることができます。つまり、複数の駒に7回のステップを分配して使ってよいということです。さらに、7回のステップのうちのいくつか(もしくは全部)を、駒のホーム内に入れることに使う事ができますし、ホーム範囲内の駒をその範囲内で移動させることもできます。

特性(Properties)

- ・7回すべてのステップを使い切らなくてはなりません。
- ・7番のカードを用いたときは、「それぞれのステップが、1マスの前進として個別に行われる」ため、前方に他の駒があった場合に一度そのマスに止まり、その駒を捕らえて、ベースに戻すことができます。すなわち、自分の駒があたかも「他の駒を飛び越えて捕らえる」ような挙動ができる唯一のカードです。
- ・つまり、7番のカードを用いれば、複数の駒をベースに戻すことも可能です。
- ・ホーム範囲内の駒は、前もしくは後ろに動かすことができます。
- ・ホーム範囲内にあり、自分が動かしたい駒は、何個でも動かすことができます。しかし、それらの駒がその前の動きで特定の場所に固定されていないことが条件です(駒が固定されるのは、プレイヤーが駒を動かした後に、その駒の後方のホーム範囲がすべて埋まっている場合です)。

オプション(Options)

- ・7番のカードは他の駒を捕らえてベースに戻すために最も有効なカードです。
- ・7番はホームに駒を進めやすいため、最も重要なカードです。
- ・7番のカードを使えば、トラック内に駒を一つも持っていなくても、ホーム範囲内の自分の駒の位置を完璧に並べ替えることに使うことができます。

特殊な場合(Special case)

7番のカードのいくつかのステップを、自分の最後の駒をホームに入れることに使った後、残りのステップを、チームメイトの駒たちを動かすことに使うこともできます。これはチームメイトがトラック上、もしくはホーム範囲内に、動かすことのできる駒を持っているときのみ有効です。もしチームメイトがそのような駒を持っていなかった場合、7回のステップを使い切らないといけないため、自分の最後の駒をホームにとどめることはできず、その駒はホームを通り過ぎることになります(もし何か有効なカードがあれば、とどめることができます)。

8番のカード(The cards of 8)

効果(Function)

自分の駒を8マス前(時計回り)に進めるか、自分の左隣のプレイヤーを一回休みにさせます。一回休みにさせられたプレイヤーは、カードを手札から1枚捨てなくてはなりません。

オプション(Options)

- ・8番のカードを用いれば、左隣のプレイヤーにより自分のチームメイトの駒が捕らえられることを、足止めにより防ぐことができるかもしれません。
- ・このカードは相手チームの戦術を失敗させるために重要なカードです。

特殊な場合(Special case)

8番のカードを、全員の手札がすべてなくなった(1ラウンドを終えた)タイミングで用いた場合、一回休みの効果を使うことはできず、自分の駒を8マス進めることしかできません。

TACカードは8番のカードより強いです。あるプレイヤーが8番のカードを使い左隣のプレイヤーを一回休みにさせようとした場合、左隣のプレイヤーはTACのカードを8番のカードの上から使うことができ、8番のカードの効果をTACカードを出したプレイヤーが代わりに用いることができます。ただ、TACカードを出すことは強制ではありませんので、カードを捨て、一回休みを受けることもできます。

トリックスター (Trickster)

効果 (Function)

どれでも好きな2つの駒を交換することができます。自分、チームメイト、相手の駒を、どのような組み合わせで選んでもよいです。

特性 (Properties)

- ・自分の駒がトラック上にある時のみ、この考え方を使うことができます。
- ・もしトラック上に1つしか駒がない場合は、このカードは特に効果を発揮しません。
- ・もし他に使うことのできるカードがある場合、トリックスターのカードを捨てることはできません。
- ・トリックスターが発動された場合、たとえ自分のチームに不利になる状況だとしても駒は交換されなくてはなりません。
- ・自分の駒どうしを交換することもできます。その場合、トラック上では特に変化がないことになります。
- ・ホームマスにある駒は交換できません。

オプション (Options)

- ・トリックスターを用いることで、自分の駒とチームメイトの駒を、自分たちに有利なように交換することが可能です。
- ・トリックスターにより、自分のホームマスの近くの駒と自分の駒を移動させれば、トラックを一周せずに、一気にホームに近づけることができます。
- ・有効な“tricksing “を用いることで、自分の駒をたった数回のムーブでホームに入れることができます。
- ・もちろん、相手の駒を相手のホームから遠ざけるために使うことも可能です。

特殊な場合 (Special case)

駒が“tricksed “を自分のスタート位置で直接得た場合、適切なカードがあれば、その駒を次のターンに直接ホームに移動させることが可能です。

TACカード(The TAC card)

効果(Function)

TACカードは2つの効果を持っています。TACカードを使ったプレイヤーの右隣の相手プレイヤーの行動を逆戻りさせ、そのプレイヤーは相手が出したカードの効果を自分で使うことができます。

特性(Properties)

- ・「できるなら、しなくてはならない」—TACカードであっても、キープすることはできません。もし手札の中で使えるカードがTACカードしかない場合、たとえ自分たちに不都合になっても、TACカードを場に出さなければいけません。
- ・もしTACカードにより逆戻りさせられたカードが2つの効果のいずれかを選べるカード(1, 8, 13)であるとき、相手がどちらの効果を使ったかに関わらず、自分でどちらの効果を使うか決めることができます。
- ・逆戻りさせるカードを自分が使うことができる時のみ、TACを使うことができます。それ以外の場合はこのカードは使えません。
- ・TACカードは、相手がカードを捨てたときにも使えます。この場合は、一つ前での場の状況は変わらないので逆戻りはなく、捨てられたカードの効果を使うのみです。
- ・もしTACカードが捨てられた直後にTACカードを使った場合、捨てられたTACカードの一つ前に出されたカードの効果を使います。しかし、場の逆戻りはありません。
- ・カードが配られた直後にTACカードを使うことはできません。TACカードは一つ前のラウンドの最後の動きを逆戻りすることはありません。
- ・相手チームがゲームに勝つような動き(つまり、相手チームの最後の駒がホームに到達する動き)をした後は、TACカードで逆戻りさせなければいけません。しかし、逆戻りさせるカードが自分で使うことができる効果を持っていない場合は、TACカードは発動できず、相手の勝利となります。

オプション(Options)

- ・TACカードは(マスターバージョンにおける天使カードを除いて)、トラックに駒がひとつもなく、オープニングカード(1または13)も持っていないときに使うことのできる唯一のカードです。自分の右側の相手がオープニングカードを使った時です。

TACカードはゲーム終盤になると重要度を増します。なぜなら、相手の戦略を邪魔し、勝利の動きを逆戻りさせることができるからです。

- ・駒が捕らえられてホームに送られた後でも、TACカードを使うことができます。その場合、捕らえられてホームに戻った駒を、元の位置に戻すことができます。TACカードを使う直前に出されたカードの効果は、TACカードを出した人によって使われなくてはいけません。
- ・ホームに駒が到達した後にも、TACカードを使うことができます。TACカードは「一度ホームに入った駒は、動かすことができない」ルールを破れる唯一の例外です。TACカードによって、直前にホームに入った駒は元の位置に戻されます。もちろんその後、相手の用いたカードの効果を使わなくてはいけません。

特殊な場合(Special case)

8番のカードの後にTACカードを使う(Playing TAC on the card 8)

TACカードは8番のカードより強いです。もし直前の相手が8番のカードを使って自分を一回休みにしてこようとした時でも、TACカードを使って自分の一回休みを防ぎ、さらに8番の効果を使って次の相手を一回休みにさせることができます。TACカードを使うことは強制ではありません。

トリックスターカードの後にTACカードを使う(Playing TAC on the Trickster)

交換された駒は、交換される前の位置に戻され、TACカードを使ったプレイヤーは、自分で改めて2つの駒を選んで位置を交換します。もし駒が“trickxed “がスタート位置から動いたのちにTACによって戻された場合、その駒はホームマスに直接動かすことはできません。その駒はホームに行く前に、スタート位置から抜け出さなければいけません。

TACカードの後にTACカードを使う(Playing TAC on a TAC card)

もしTACカードの後にTACカードを用いた場合、最初のTACカードの効果は逆戻しされ、最初のTACカードにより逆戻しされた効果が再び発動することになります。その後、2枚目のTACカードを使ったプレイヤーはその再び発動された効果を使うことができます。

TACカードの後にTACカードを使った場合の一例(An example for playing TAC on a TAC card)

プレイヤーAは自分の駒をスタート位置に移動させるために13番のカードを使いました。プレイヤーBはTACカードを用いてその動きを逆戻ししました。なので、Aはスタートに置いた自分の駒をベースに戻します。その後、BはAの用いた効果を使って自分の駒をスタートに移動しました。しかし、プレイヤーCがさらにTACカードを発動させ、BのTACカードを無効化しました。その結果、Bの駒はスタートからベースに戻され、Aの駒はベースからスタートに再び戻されます。そしてCはAの使った13番のカードの効果を使うことができ、自分の駒をスタート位置に移動させることができます。

2.2. マスターバージョンのゲームルール (Rules of the Master Version)

TAC の基本バージョンのゲームに慣れてきたら、マスターバージョンのゲームをトライしてみましょう。

このゲームモードでは、新たに山札に4枚のマスターカードが追加されます。なので、最初の山札の枚数は104枚となります。それゆえ、最後の24枚のカードが配られる際は、各プレイヤーに6枚ずつカードを配ってください。手札が6枚のラウンドを「マスターラウンド」と呼びます。

全てのマスターカードは通常カードと同様、自分の番が回ってきたときに使うことができます。もし番が回ってきたプレイヤーがトラック上に駒を持っておらず、ホームマスの駒を動かすこともできない時に、そのプレイヤーはマスターカードを使わないといけません(戦士は例外で、このケースでは使うことができません)。

2.2.1. 4つのマスターカードの効果 (Functions of the four Master Cards)

The Jester (道化師)

効果 (Function)

The Jester が使われたとき、それぞれのプレイヤーは自分の右隣の人に手札のカードを全て渡します。その後、The Jester を使ったプレイヤーが再び自分の手札からカードを場に出すことで再開します。

性質 (Property)

- ・このカードがそのラウンドの最後に使われるカードである時 (つまり皆が手札を1枚も持っていない時)、このカードの効果はありません。
- ・このカードは自分の番であるプレイヤーであれば誰でも使うことができます。トラックに駒がひとつもなくとも大丈夫です。

オプション (Options)

The Jester は全ての戦術を壊すことのできるカードです。このカードは以下のような時に有効です:

- ・片方のチームのプレイヤーがどちらもオープニングカードを持っておらず、もう一方はどちらも持っていない場合
- ・片方のチームのプレイヤーがどちらも、どのカードの効果も使えなくなっている場合
- ・自分のチームが勝利に近いが、ゲームを勝つためのぴったりのカードを持っておらず、ホームを通り過ぎてもう一周駒を進めないといけなくなりそうな場合に the Jester を使えば、何か良いカードが回ってくる可能性があるかもしれません。
- ・相手チームが勝利に近い時、その戦術を妨げて勝利の手を防ぎたい場合。

特殊な場合 (Special Case)

もし the Jester のカードを使ったプレイヤーが手札交換により TAC カードを手に入れ、すぐ直後にそれを使った場合は、the Jester の効果が逆戻しされるのではなく、the Jester のカードの一つ前に使われたカードの効果を逆戻りさせます。

The Angel (天使)

効果 (Function)

The Angel が使われた場合、そのプレイヤーは左隣の相手の駒をベースからスタート位置に移動させます。左隣の相手がベースに駒を一つも持っていない場合、the Angel を使ったプレイヤーは、左隣の相手の駒の一つを1マスか13マス進めます。

性質 (Property)

- ・the Angel 以外に使えるカードがない場合は、the Angel を使わなくてはなりません。
- ・もし相手のスタート位置に駒がすでに置かれていた場合、その駒が誰のものであるかに関わらず、その駒は捕らえられ、ベースに返されます。
- ・the Angel の効果により、the Angel を使ったプレイヤーの左隣のプレイヤーの駒が移動されたり、スタート位置に置かれたりした後は、the Angel を使ったプレイヤーの左隣のプレイヤーがプレーします。
- ・the Angel を使ったプレイヤーの左隣のプレイヤーがすべての駒をホームに入れていた場合、the Angel の効果は使ったプレイヤーの右隣のプレイヤーに作用します。これはターンの順番を変えるわけではありません。

オプション (Options)

The Angel を自分たちが有利にあるように使うのは少し難しいです。例えば、the Angel が作用する相手のスタート位置に、その人の駒が置いてある場合 (すでに一度動かされ、ホームに移動させられる状態にある時)、その人の別の駒をスタート位置において元の駒をベースに送り返し、ホームに移動させないようにすることができます。また、相手の駒がベースに1つもなく、トラック上でホームの近くに存在しているとき、その駒を、ホームを通り過ぎさせるように移動させることができます。

The Warrior(戦士)

効果(Function)

The Warrior を使ったプレイヤーは、自分の駒のうち1つを時計回りに、他の駒にぶつかるまで移動させます。その駒はベースに戻され、the Warrior により動かされた駒がその位置に置かれることになります。

性質(Property)

- ・the Warrior によりベースに戻される駒は色を選びません。最悪のケースは、自分のチームの駒をベースに戻してしまう事です。
- ・トラック上に駒がひとつもない場合、the Warrior の効果はなく、ただ捨てられるのみです。
- ・the Warrior を使ったプレイヤーの駒1つ以外に、トラック上に駒がない場合、その駒をベースに戻します。

オプション(Options)

The Warrior は、トラック上で遠くにいる駒を捕らえ、かつ自分の駒を一気に進めるという二つのことを同時に出来る唯一のカードです。

11マス以上離れており、通常カードで捕らえることのできない位置にある駒を捕らえたい時に the Warrior を使うとよいでしょう。

The Devil (悪魔)

効果 (Function)

The Devil が使用された場合、使用したプレイヤーは左隣のプレイヤーの手札のカードを使用し、その効果を左隣のプレイヤーに強制的に使用させます。

性質 (Property)

- ・The Devil を利用したプレイヤーは左隣のプレイヤーの手札を見て、そのうち1枚のカードを選んでそのカードの効果を使用させます。The Devil を使用したプレイヤーは、選んだカードに複数の効果がある時、そのどれを使用するかを選ぶことができます。また、どの駒を動かすかも選ぶことができます。
- ・左隣の相手の手札は他の人たちに見られないようにしてはいけません。
- ・the Devil の効果が発動されたとき、それは効果を受けてカードを使用させられたプレイヤーのターンとみなされ、その直後にもう一度そのプレイヤーのターンはありません。
- ・the Devil がラウンドの最後のカードとして使用された場合、カードの効果はありません。

オプション (Options)

- ・the Devil のカードはその名の通り、相手の戦略を壊すために使うのがベストです。
- ・その効果はゲーム終盤になるにつれて重要度を増します。

特殊な場合 (Special Case)

The Devil を発動したプレイヤーが相手の手札の中から the Jester を使わせることを選んだ場合も、the Jester のカードは有効であり、それぞれのプレイヤーが裏向けで右側の人に手札を渡します。その後、the Devil を使ったプレイヤーは新たになった手札からもう一度カードを選んで、その効果を使わせます。

2.2.2. TACカードとマスターカードの組み合わせ(the TAC card in combination with the Master Cards)

The Jester に対して TAC を使う場合 (Playing TAC on the Jester)

The Jester が使われた直後に TAC カードを使った場合、カードの交換は逆戻しされません。しかしその代わりに、the Jester の直前に使われたカードの効果を逆戻しして、その効果を使います。

The Angel に対して TAC を使う場合 (Playing TAC on the Angel)

The Angel が使われた直後に TAC カードを使った場合、カードの交換は逆戻しされます。それに加えて、TAC カードを使ったプレイヤーは the Angel の効果を自分で使い、自分の次のプレイヤーの駒をベースからスタート位置に置きます。もし次のプレイヤーのベースが空であれば、the Angel の効果通り、次のプレイヤーの駒を 1 マスか 13 マス前に進めます。

The Warrior に対して TAC を使う場合 (Playing TAC on the Warrior)

The Angel が使われた直後に TAC カードを使った場合、the Warrior により捕らえられた駒は元の位置に戻され、the Warrior により動かされた駒も元の位置に戻ります。それに加えて、TAC カードを使ったプレイヤーは自分のトラック上の駒のうち 1 つを選んで、他の駒を捕らえるまで時計回りに移動させます。

The Devil に対して TAC を使う場合 (Playing TAC on the Devil)

The Devil のカードを使った直後に TAC カードが使われることはめったにありません。the Devil を使ったプレイヤーは、左隣の相手の TAC カードを使わせるカードとして選んだ場合、自分自身の the Devil に対して TAC の効果を作用させることになり、自分のチームにとってまったく有利ではないからです。

それでも TAC を選ぶ場合 (相手が使えるカードが TAC しかない場合は TAC を選ばなくてはなりません)、TAC カードを持っていたプレイヤー (すなわち、the Devil の効果を受けたプレイヤー) が the Devil の効果を使うことができるようになり、そのプレイヤーの左隣のプレイヤー (すなわち、the Devil を使ったプレイヤーの味方) のカードを選んで使わせることができます。

3. 4人協力プレイ (Team TAC) のルール (Rules for four players as a cooperative)

“ゲームそのものとの闘い”

このバージョンでは、協力プレイとチーム戦術がより求められます。

ここでは敵プレイヤーはおらず (悪さをするカードはありますが)、4人共通のゴールは、16個全ての駒をできる限り少ない枚数のカードでホームに移動させることです。

戦術的に非常に優れていた場合、一回の山札 (基本バージョンのゲームでは100枚、マスターバージョンのゲームでは104枚) でこれを達成する (つまり、シャッフルをもう一度行うことなく達成する) ことができるはずですが。基本的なルールはこのバージョンでも同様です。

追加ルール (Additional Rule):

向かい合わせに座って二人のプレイヤーが8つ全ての駒をホームに送り届けた場合、その人たちは自分たちのカードを残りのプレイヤーの駒をホームに送るために使うことができます。16個目の駒をホームに返す場合は通常通り、そのマスにピッタリ進む数字を出さなければなりません。このバージョンは、2人、3人でも遊ぶことができます。

4. 1人プレーから3人プレーまでのルール

4.1 1人プレーのルール

1人プレーでは、4人のプレイヤーを1つのチームとして遊ぶバージョンと同様、16個すべての駒を一つの山札で返します。いつも通りそれぞれの色の駒に対し、5枚のカードを使いますが、ここではそれらのカードを、ボード上の対応する位置に表向きにして配置します。すべての色の駒を一人で動かし、20枚のカード、すなわち20パターンの動きから選んで進めます。これは非非常に難しい頭脳戦です！

4.2 2人プレーのルール

二人用のTACは、完全に新しいチャレンジであり、このゲームのベテランにおすすめです。

それぞれのプレイヤーは、2色の駒を1チームとして動かします。それぞれのプレイヤーはお互いに隣同士（向かい合わせではありません）に座ります。

それぞれのプレイヤーはそれぞれの色に対して5枚のカード、すなわち合計10枚のカードを受け取ります。5枚ずつのカードはそれぞれが混ざらないように注意してください。ある5枚のカードは1つの色と常に関係しています。

混乱を防ぐため、左手をボードの端の方（自分に最も近いベース）に置き、一方の5枚の手札をその親指と人差し指の間に挟み、もう一方の手札は、人差し指と中指の間に挟むといいでしょう（すぐに慣れるはずです！）。どのカードがどちらの手札の中にあるか、よく覚えておけば、例えば手札を交換する効果を持つトリックスターをより正確に、かつ効果的に使えたりします。

4.3 3人プレーのルール

3人でのプレーでは、3つの色の駒を使います。

チームはなく、個人戦です。一番最初に自分の4つの駒すべてをホームに移動させたプレイヤーが勝ちです。しかし、「チーム要素」がないのがこのバージョンの特徴です。

他にも、異なる3人プレーのルールを遊ぶこともできます。

1人のプレイヤーが2つの色の駒を動かし、それぞれの色に対して5枚のカード、計10枚のカードを手にし（2人プレーのルールと同様）。他の2人は通常のTACのチーム戦のようにチームを組み、向かい合わせに座ります。チームを組んでいないプレイヤーは、自分で10枚のカードを見ることができ一方、チームを組んでいる2人はお互いの手札を見ることができないので、個人でプレーしている方は明らかに有利です。このハンデはカードの交換を行う際に特に顕著です。このハンデを克服するために、チームを組んでいるプレイヤーは手札を交換する際に、お互いの手札を見ることができます。

それぞれのプレイヤーが1つの色の駒のみを使い、それでも2対1でゲームをする場合、狡猾なプレイヤーは2対1の状況を用いてチームを組んでいないプレイヤーを苦戦させるでしょうが、その代わりに1人のプレイヤーはたった4つの駒のみをホームに入れてしまえば勝利です。この3人プレーのバージョンを遊んでいる時は、チームを組まないプレイヤーの右隣には誰も座りません。

5. 重要用語集(TAC from A-Z)

アクション(Action) - カードの効果を使う事。

バック&フォース(Back and forth) - 7番のカードは使用者の駒をホーム内のマスの範囲で前にも後ろにも動かせる。ただし、最初にそれらの駒を動かす時点で、その駒がロックされていないことが必要。

バックワード(Backwards) - 反時計回りにボード上を動かすこと。

ベース(Base) - ボード上の角にあるくぼみで、プレイヤーがまだトラックやホームに置いていない、自分の(1色の)駒を保持しておく場所。

プレーエリアへの移動(Bring into play) - 駒を、オープンカード(1または13で)を用いて、スタート位置に持っていくこと。

捕捉、捕らえて送り返す(Capturing) - 駒が他の駒にいるマスに正確に(もしくは the Warrior をつかって)止まった場合、元からいた駒をベースに戻し、新たに来た方の駒を置くこと。

通過時の捕捉(Capturing by Passing) - 7のカードが出た時のみ、これが可能です。通り道にある全ての駒を捕捉し、それらをベースに戻します。

中央(Centre) - ボード中心にある大きなくぼみで、カードを捨てる場所。

宣言(Declare) - それぞれのプレイヤーが、オープニングカードを持っているかどうか、すべてのプレイヤーに聞こえるように宣言する事。視覚的な方法で宣言しても構いません。基本的には親指を立てて上に向ける(グッドサイン)が「(オープニングカード)を持っている」、親指を立てて下に向ける(バッドサイン)が「持っていない」という宣言になります。

2つの効果(Double function) - 1, 8, 13のカードは2つの効果を持ち、どちらを使うかはプレイヤーが選ぶことができます。

- ・1または13のカード: 駒をプレートトラックへ移動させます。
- ・8のカード: 「一回休み」の効果を使うか、時計回りに8マス駒を進めます。

最終フェーズ(End Phase) - あるプレイヤーが自分の4つの駒を全てホームに戻し、自分のカードをそのパートナーの駒のために使うようになった時、最終フェーズ(End Phase)がスタートします。

前(Forward) - ボード上を時計回りに駒を動かすこと。

ホーム(Home)ープレイヤーが自分の駒4つを全て持っていき、4つのホームエリア(Sortingの欄も参照)。

インプレー(In play)ープレートトラック上にある駒のこと(ホームにある駒はインプレーではありません)。

ロック(Locked in place)ーターンの終わりに最後のホームマス(つまり、ホームスペースを結ぶ線上で、その時駒を置ける最後のマス)に到達した駒は「ロックされた」とされ、そのゲームの中では再び動かすことができません。

駒(Marble)ーゲームにおける駒。ここではガラス製の駒を使います。

マスターカード(Master Cards)ー道化師(the Jester)、天使(the Angel)、戦士(the Warrior)、悪魔(the Devil)の4枚。

マスターラウンド(Master Round)ー104枚のカードで遊ぶマスターバージョンのゲームでは、最後のラウンドで(通常5枚のカードが配られるところを)6枚の手札が配られます。

一回休み(Miss a turn)ー8のカードの機能: 次のプレイヤーが自分のターンでプレーできなくなります。しかしそのプレイヤーはカードを1枚、表向きでボードの中央に捨てなくてはなりません。

オープニングカード(Opening Card)ー駒をプレートトラック上に移動させることのできるカード(1または13)。

パートナー(Partner)ーチームパートナー。協力すべき仲間です。パートナー同士はボードに向かい合わせに座ります。

プレートトラック(Playing Track)ーゲームボード上に円状に配置された64のマス。

通常カード(Regular cards)ーこれらのカードが使われたとき、プレイヤーの駒を、そのカードに書かれた数字の分だけ時計回りに動かします。特別な効果や動きはしません。通常カードは2、3、5、6、9、10、12です。

ラウンド(Round)ー全てのプレイヤーが自分の手札を使い終わったとき、1回のラウンドが終わり、新たな手札が配られます。

ソート(Sorting)ー駒をある一つのホームの中で動かすこと。通常、ホーム内の駒はインプレーでホームにまだ入っていない駒のための空きマスを作るために「ロック」されるように配置されます(ロックの欄を参照)。駒を意図的に「動かせる」ようにしておくことも一つの戦略です。7のカードを使った時のみ、ホーム内の駒を後ろに動かすことができます。1、2、3のカードを使うと、駒は(もし動かせるだけのマスがあるのであれば)ホーム内を前に動かされます。

スペース(Space)ーゲームボード上の円状トラックを作っている64マスのうちの1マス。

特殊カード(Special cards)－トリックスター、TACカード、1、4、7、8、13番のカード。

山札(Stack)－まだ配られずに残っている、シャッフルされた山札。

スタート位置(Start position)－オープニングカード(1,13)によって駒がプレートトラックに移動させられた時に最初に置かれるマス。駒をホームに移動させるためにはこのスタート位置を一度離れる必要があります。駒は、一度スタート位置を離れて、もう一度スタート位置に戻った場合、その駒は適切なカードを用いてホームに移動させて良いです。(例外:TACカード－動きが逆戻しされるため、もう一度スタート位置を離れなくてはなりません。)

ホームへの帰還(Taking Home)－駒をホームマスのうちの1つに移動させること。

チームパートナー(Team partner)－あなたが協力すべきパートナーです。パートナー同士はボードを挟んで向かい合わせに座ります。

トラック(Track)－プレートトラックです:ゲームボード上で、円状に並べられた64のマスです。

Tricksing－プレートトラック上の任意の2つの駒を交換する為に、トリックスターのカードを使うこと。トリックスターを使うためには、少なくとも1つの駒がトラック上になくはいけません。

不使用(Unused)－効果を使わずに捨てられたカード。

p. 18

トーナメントとTACミーティング

トーナメントやTACミーティングに関する情報は、www.spieltac.deに記載してあります。

英語でのヘルプに関しては、私たちのフォーラム(www.tactorium.de)もしくはFacebookページ(www.facebook.com/spieltac)をご参照ください。

制作・販売者情報

TAC Verlag, Karl Wenning

Blumenthal 1

86551 Aichach

Germany

www.spieltac.de

info@spieltac.de

TACに関するフィードバックやご質問、新たなアイデアに関しては、お気軽にメールをお送りください。

著作権情報

TACは登録商標です。すべての器具とデザインは著作権により守られています。

あらゆる利用、情報の開示、コピーやこの説明書の発行（一部の抜粋や電子書籍化含む）には、前もってTAC Verlagの認可が必要です。

©Copyright TAC Verlag. 2016. All rights reserved. Reproduction, adaption or translation without permission is prohibited except as allowed under the International copyright laws.

All the text, graphics, design, content and other works are the copyrighted works of TAC Verlag.