

## TAC (Tactic)

### Het spel

#### Strategie:

1. Wat ik speel is goed voor mijzelf
2. Wat ik speel is goed voor mijn partner (speler schuin tegenover)
3. Wat ik speel berokkent mijn tegenstanders schade

#### Doel:

Door tactisch ruilen en spelen van kaarten brengen 2 teams van elk 2 spelers zo snel mogelijk alle 8 (2 x 4) de knikkers thuis. Het team dat als eerste alle 8 de knikkers binnen heeft is de winnaar.

#### Spelers:

2-4, het beste met 4 spelers

Je speelt in 2 teams, je partner is de speler schuin tegenover je.

#### Vorbereiding van het spel:

- Iedere speler kiest een kleur en legt de 4 knikkers in de uitsparing op de hoek van het bord.
- Speler 4 is de speler met de zwarte knikkers, tenzij anders besloten.
- Iedere speler krijgt een BASIC informatiekaart, deze kaart ligt open
- Iedere speler krijgt een MASTER kaart, deze mag open liggen. Als regels goed bekend zijn is het aan te raden deze kaart dicht te laten liggen of zelfs in de doos te laten.
- De kaartenstapel wordt geschud door speler 4 en deelt aan iedere speler 5 kaarten uit.
- De overgebleven stapel kaarten wordt bij speler links neergelegd (dit is de volgende deler).

#### Verloop van het spel:

1. Bekijk je kaarten en zeg duidelijk of je 'uit kunt komen' (hiervoor heb je een 1 of 13- kaart nodig; met deze kaart mag je een knikker in het spel brengen). Neem goed op wat je medespeler zegt en ook je tegenstanders.
2. Met goed in je hoofd wat partner en tegenstanders hebben gezegd, ruil je tegelijkertijd een kaart met je partner.
  - a. Ben jij reeds ruim in het spel, of heb jij 2 kaarten om uit te komen en je partner geen, dan kun je je partner een 1 of 13 kaart geven, zodat hij ook vooruit kan.

- b. Jij hebt een pestkaart in handen die tactisch beter gespeeld kan worden door je partner om bv beter resultaat te krijgen, dan geef je die kaart over
3. De speler links van de deler, speelt zijn eerste kaart (kaart wordt open in het middenvak gelegd) en voert aansluitend de actie uit. Als je kunt spelen, moet je spelen. Kun je niet spelen, moet er wel per ronde 1 kaart worden afgeworpen.
4. Met de klok mee komt iedere speler aan de beurt.
5. Na 5 rondjes zijn alle kaarten gespeeld. Stapel kaarten naast het bord wordt geschud. Kaarten in het midden worden apart gelegd. Iedere speler krijgt weer 5 kaarten (enkel bij de laatste serie krijgt ieder 6 kaarten, daarna wordt weer met complete stock gestart). Stapel kaarten wordt bij speler links gelegd.
6. Begin weer bij punt 1.

#### Regels voor het verplaatsen van knikers:

Basis: de knikers worden met de klok mee over het bord verplaatst exact over het aantal posities dat op de kaart staat weergegeven (muv kaarten 4, 7 en 8). Er mag niet over knikers van anderen gesprongen worden.

Een knikker van een andere speler kan alleen van het bord gestoten worden indien je er boven op belandt. De verloren knikker wordt weer in de uitsparing op de hoek teruggeplaatst.

Een knikker kan enkel in het spel worden gebracht met een speelkaart 1 of 13 (muv TAC kaart, waarmee je de beurt van je voorganger ongedaan maakt en jij de betreffende zet overneemt; bv voorganger speelt 13, jij speelt TAC, dan voorganger terug in uitgangspositie en jij kunt uitkomen door middel van de 13).

Een speler moet bewegen zolang hij een kaart heeft die dat toelaat, ook al is deze zet nadelig voor hemzelf en/of zijn partner.

Knikkers die binnenkomen in het huis zijn safe en mogen er ook niet meer uit (muv spelen TAC kaart meteen aansluitend op binnenbrengen van een knikker; zet wordt ongedaan gemaakt). Knikers in huis mogen niet over elkaar heenspringen, maar moeten tactisch op elkaar aangesloten worden. Laatste knikker moet precies op 1<sup>e</sup> positie in huis uitkomen.

#### Speciale kaarten:

##### Kaart 4

- Met deze kaart ga je 4 plaatsen achteruit
- Je mag niet over andere knikers heenspringen bij de uitvoering
- Een andere knikker die precies 4 plaatsen achter ligt, wordt van het bord gestoten

- Een juist ingebrachte knikker op de **startpositie** mag niet achterwaarts het huis in, maar wel achterwaarts en bij een volgende zet het huis in
- Een knikker voorbij de startpositie mag achterwaarts het huis in
- Een knikker in het huis mag niet achterwaarts het huis uit

Special case:

Wordt een knikker geruild door de Trickser en beland op de startpositie, mag hij wel met een kaart 4 rechtstreeks achteruit het huis in (kan enkel als huis nog leeg is)

### Kaart 7

Dit is de beste kaart om makkelijk het huis in te komen en om veel ander knikers te elimineren.

- De zeven stappen zijn opgedeeld in individuele stappen, die op willekeurige plaatsen met verschillende knikers van deze spelers mogen worden gezet. Ook in het huis waar mogelijk.
- Alle stappen moeten gebruikt worden
- Enkel in huis mag met de 7 voor en achterwaarts bewogen worden
- Enkel met de 7 mag er gesprongen worden over andere knikers. Deze knikers gaan terug in de uitsparingen op de hoek van het speelbord
- Omdat alle 7 stappen gezet moeten worden, kan het gebeuren dat ook schade aan eigen posities of die van de partner berokkend worden

Special case:

Brengt een 7 je laatste knikker binnen, dan moeten de resterende stappen ingezet worden voor het spelen van een knikker van je partner. Deze moet dan nog wel een knikker in het spel of huis hebben waar deze stappen mee gemaakt kunnen worden.

### Kaart 8

Met een 8 ga je zelf 8 plaatsen vooruit, of je speelt deze kaart om de volgende speler een beurt over te laten slaan (dit mag niet in de laatste speelronde ; bij beurt overslaan moet getroffen speler wel een kaart afleggen, echter mag niet spelen).

- Je moet een knikker in het spel hebben om zelf de acht plaatsen voorwaarts te kunnen maken (mag niet over andere knikers heen)
- De speler die een beurt over moet slaan, moet een kaart afleggen

Special case:

Wordt de acht gespeeld als laatste kaart in een speelronde, dan moeten 8 plaatsen gezet worden en mag deze niet ingezet worden om een tegenspeler een beurt over te laten slaan.

### De Trickser

Het uitwisselen van posities van 2 willekeurige knikers, van wie dan ook.

- Je mag 2 knikers uitwisselen van positie als je zelf minimaal 1 knikker op het parcours hebt
- Als er slechts 1 knikker op het parcours is, kan een Trickser enkel afgelegd worden
- Als er meer dan 1 knikker op het parcours zijn, moeten knikers uitgewisseld worden, ook wanneer dit nadelig is voor jezelf of je partner
- Heb je zelf meer knikers op het parcours, dan kun je ook enkel eigen knikers uitwisselen
- Knikkers in het huis kunnen niet van positie verwisseld worden

Special case:

Komt een knikker door een uitwisseling van positie recht voor zijn huis uit (= startpositie), dan mag bij een volgende beurt meteen het huis ingegaan worden.

#### De TAC kaart

De laatste zet van de tegenstander rechts van je, wordt ongedaan gemaakt; zijn gespeelde kaart speel je nu zelf, indien er meerder mogelijkheden van spelen zijn (1-8-13), heb je zelf de keuze hoe te spelen.

- De TAC kaart moet als iedere andere kaart gespeeld worden, ook als dit nadelig is voor jezelf of je partner
- Je kunt de TAC kaart enkel spelen als je de zet van je voorganger kunt overnemen
- Als de TAC kaart volgt op een onbenutte afgelegde kaart, neem je enkel de functie van deze kaart over
- Enkel met de TAC kaart kan een net thuisgekomen knikker in zijn voorgaande positie teruggeplaatst worden
- Kaart 8 gevolgd door TAC. TAC is sterker en overruled de beurt overslaan. Je moet wel de 8 posities vooruit kunnen maken of de beurt overslaan kunnen doorgeven aan de speler links van je
- Trickser gevolgd door TAC. De verwisseling van knikers wordt teruggedraaid. De speler van de TAC kaart realiseert een nieuwe uitwisseling van posities, naar eigen keuze
- TAC kaart na TAC kaart. De tweede TAC kaart vernietigt de functie van de eerste. Als wordt teruggedraaid naar posities voor het spelen van de eerste TAC kaart. De speler van de 2<sup>e</sup> TAC kaart neemt de functie van de oorspronkelijke functie kaart over
- NAR gevolgd door TAC, enkel de functie van de gespeelde kaart wordt teruggedraaid. De doorgegeven kaarten gaan niet terug
- ENGEL gevolgd door TAC, de engel verliest, alles wordt teruggedraaid. Speler van TAC kaart deelt vervolgens zelf een ENGEL uit

- KRIJGER gevolgd door TAC, de beurt van de KRIJGER wordt teruggedraaid. De speler van de TAC kaart speelt zelf de KRIJGER functie
- Duivel gevolgd door TAC; het zal in de regel niet voorkomen dat de speler van de DUIVEL bij de tegenstander de TAC kaart kiest om alles terug te draaien.

Special case:

Na het binnenbrengen van de 8<sup>e</sup> knikker (= de winnende zet voor een team) kan enkel de TAC kaart de feestvreugde bederven. De speler van de TAC kaart moet zelf wel de functie van de voorgaande kaart kunnen realiseren.

### De NAR (Jester)

Als de nar gespeeld wordt geeft iedere speler al zijn kaarten blind door aan de speler rechts. De speler van de nar-kaart, speelt meteen een kaart uit de nieuwe set die hij in handen heeft gekregen.

- In de laatste speelronde van 5 kaarten heeft de NAR geen functie meer
- De NAR mag ook gespeeld worden door een speler zonder knikker op het bord

Tips voor het spelen van de NAR:

- Geen van de teamleden kan uit komen en tegenstanders kunnen dat wel
- Geen van de teamleden heeft kaarten om vooruit te komen
- Dicht bij overwinning echter niet de juiste kaart in handen
- De tegenstanders staan op het punt te winnen, de NAR verstoort wellicht het feestje

Special case:

Als de speler van de NAR een TAC in handen krijgt en deze meteen speelt, wordt niet het doorgeven van de kaarten teruggedraaid, maar de daarop voorgaande zet. De Tac kaart speler moet wel de functie van de kaart voor de NAR kunnen uitvoeren.

### De ENGEL (angel)

De speler van de ENGEL, plaatst een knikker van de speler links van hem op de startpositie. Zijn alle knikkers al in het spel, zet dan 1 van de knikkers van je linker buur 1 of 13 plaatsen vooruit.

- De ENGEL wordt ook gespeeld als de speler zelf geen knikkers op het parcours heeft
- Staat er al een knikker op de startpositie van je linker buur, dan wordt deze van het parcours gestoten en gaat terug de hoek in
- De linkerbuur behoudt zijn eigen speelmogelijkheid na ontvangst van de Engel
- Heeft de linkerbuur alle 4 de knikkers al binnen, dan wordt de ENGEL aan de partner van de linkerbuur toebedeeld (de linkerbuur behoudt zijn speelrecht)

Tips voor het spelen van de ENGEL:

- Het is moeilijk de ENGEL in te zetten in het voordeel van je eigen team
- Probeer de ENGEL te spelen als de partner van je linkerbuur op zijn startpositie staat

#### De KRIJGER (Warrior)

Een knikker van de speler van deze kaart moet vooruit op het parcours en de positie innemen van de eerste voorliggende knikker. Deze knikker wordt uit het parcours gestoten en komt weer in de hoek terecht.

- De KRIJGER stoot de eerst voorliggende knikker van het bord, ongeacht de kleur
- Zonder knikker op het parcours is de KRIJGER zonder functie
- Is er slechts 1 knikker op het bord, dan gaat deze zelf van het bord

Tips voor het spelen van de KRUGER:

- De KRIJGER biedt de mogelijkheid om makkelijk een grote afstand te overbruggen

#### De DUIVEL (Devil)

De speler van de DUIVEL speelt een kaart van zijn linker buur en probeert de tactiek van deze tegenstander of zijn partner zo veel mogelijk te verstoren.

- De speler van de DUIVEL neemt de spelbeurt van de linkerbuur 1-malig over en geeft de kaarten na het spelen weer terug
- De DUIVEL verliest zijn functie bij de laatste kaart van een spelronde (set van 5 kaarten)

Tips voor het spelen van de DUIVEL:

- Biedt de mogelijkheid de tactiek van je tegenstanders drastisch te verstoren
- De DUIVEL is zeer effectief in de finale van het spel

Special case:

Als de speler van de DUIVEL uit de kaarten van de linkerbuur de NAR speelt, wordt deze functie gewoon vervuld. Ieder geeft zijn kaarten door aan de speler rechts. De speler van de DUIVEL speelt opnieuw naar functie een kaart uit de set in zijn handen .