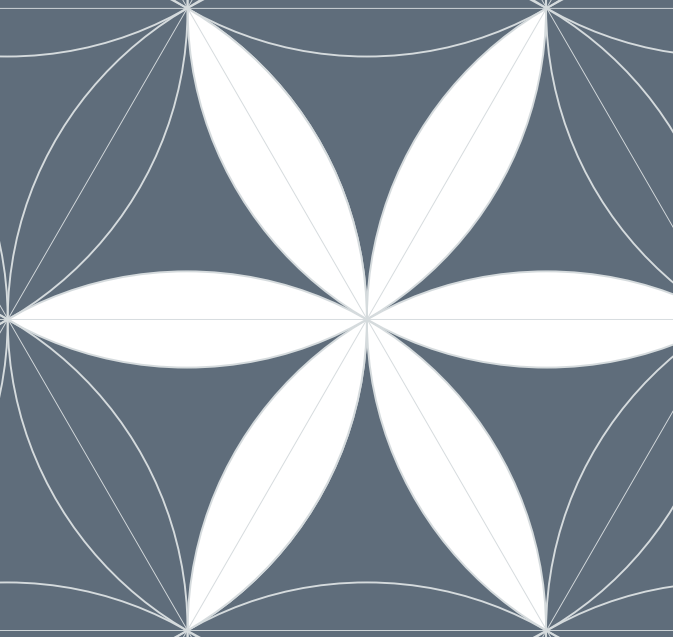


Polski TACTIK

TAC Verlag



TACTik - książeczka z regułami TACa

Cieszymy się, że zdecydowałeś się na ten wysokiej jakości produkt z naszej firmy i życzymy Ci wspaniałych pełnych napięcia i emocji przeżyć w czasie gry.

TAC jest grą zespołową jedyną w swoim rodzaju; składającą się z kombinacji kart oraz planszy. Poczuj emocje towarzyszące grze w zespołach. Odkryj niesamowity rodzaj napięcia w świecie TAC.

Jeżeli grasz po raz pierwszy w TACa, przeczytaj proszę rozdział 2 „Krótka instrukcja pierwszego rozegrania gry”. Jeśli w czasie gry pojawią się pytania, odpowiedzi ze szczegółowym opisem znajdziesz na liście najważniejszych haseł.



Wydanie Wrzesień 2018

Spis treści

1. Informacje ogólne	str. 3
2. Krótka instrukcja pierwszego rozegrania gry	str. 3 - 7
3. Szczegółowy opis kart specjalnych	str. 8 - 10
Karty 1 i 13	
Karta 4	
Karta 7	
Karta 8	
Karta OSZUST	
Karta TAC	
4. Wersja mistrzowska	str. 11 - 14
4.1 Szczegółowy opis kart mistrzowskich	
Karta BŁAZEN	
Karta WOJOWNIK	
Karta ANIOŁ	
Karta CZART	
4.2. Karta TAC w wersji mistrzowskiej	
Karta TAC po karcie BŁAZEN	str. 15
Karta TAC po karcie WOJOWNIK	
Karta TAC po karcie ANIOŁ	
Karta TAC po karcie CZART	
5. Gra dla czterech graczy w zespołach	str. 15
6. Gra samemu	str. 15
7. Gra w dwie osoby	str. 16
8. Gra w trzy osoby	str. 16
9. uzupełnienie do gry TAC dla sześciu osób	str. 16 -17
10. TAC od A do Z (ważne określenia)	str. 18
11. O nas i konTACt	str. 18

1. Informacje ogólne

Ilość graczy

1 do 4, najlepiej grać w 4

Wiek graczy

od 8 lat

Czas gry

około 45 do 60 minut

Materiały do gry

- 1 plansza
- 16 kulek (4 w każdym kolorze) w materiałowym woreczku
- 104 karty do gry (w tym 4 karty wersji mistrzowskiej)
- TACTic - książeczka z regułami TACa
- karty informacyjne wersja podstawowa/ wersja mistrzowska
- 2 puste karty (mogą być wykorzystane jako zapasowe)

Idea gry

2 zespoły po 2 graczy starają się wprowadzić jako pierwsi swoje kulki do domku i utrudnić ten plan przeciwnikom stosując taktyczne wymienianie i rozgrywanie kart.

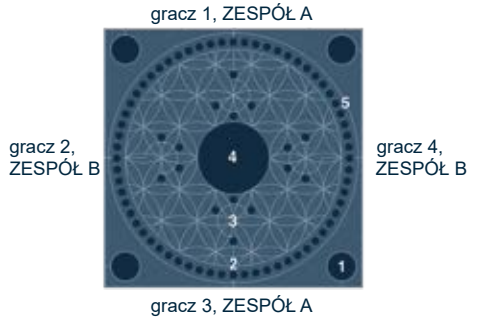
Cel gry

Zespół, który jako pierwszy doprowadzi wszystkie 8 kulek do domku – wygrywa.

2. Krótka instrukcja pierwszego rozegrania gry

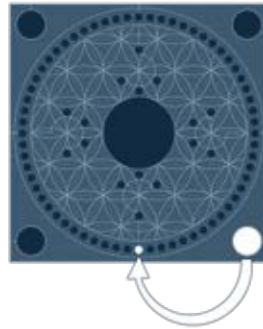
Rys. 01

1. Przedpole - gracz 1
2. Pole Start owe - gracz 1
3. Domek (cztery pola) - gracz 1
4. Miejsce odkładania/schodzenia kartami
5. Pole gry



Rys. 02

Droga po okręgu kulki wychodzącej z przedpola, na pole Start



Rys. 03

Droga po okręgu kulki wychodzącej z przedpola, jest zgodna z ruchem wskazówek zegara.



Rys. 04

Droga kulki po okręgu do domku, przechodzi przez pole Start.

W domku znajdują się cztery pola, których kolejność przedstawiona jest za pomocą okręgu łączącego te cztery pola. Ostatnie pole domku jest dodatkowo oznaczone srebrnym punktem.

**Przygotowanie do gry**

Gracze dobierają się poprzez umowę lub losowanie w dwa dwuosobowe zespoły. Gracze jednego zespołu siedzą naprzeciw siebie. Każdy z graczy wybiera 4 kulki jednego koloru i kładzie je naprzeciw siebie w wyznaczonym miejscu przed domkiem. Teraz wyjmujemy z talii kart dwie puste karty i cztery specjalne karty wersji mistrzowskiej (Błazen, Anioł, Diabeł, Wojownik) i odkładamy je z powrotem do pudełka. Rozdajemy teraz karty informacyjne każdemu graczowi.

Karty i kulki

Za pomocą kart poruszamy się kulkami po planszy. Poruszamy się wyłącznie własnymi kulkami (wyjątkiem jest OSZUST, przeczytaj na karcie informacyjnej). Najpierw trzeba zejść kulką z przedpola na pole Start (Rys. 2). Jest to możliwe za pomocą kart wyjściowych 1 lub 13. Stąd kulka będzie się poruszała po okręgu zgodnie z ruchem wskazówek zegara (Rys. 3). Droga po okręgu do domku prowadzi ponownie przez pole Start (Rys. 4).

Karty

Na kartach umieszczone są czarne cyfry (2, 3, 5, 6, 9, 10 i 12). Po zagranie jedną z tych kart, gracz idzie jedną ze swoich kulek odpowiednią liczbę pól po okręgu, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Nie wolno przeskakiwać kulek. Jeśli na polu docelowym leży kulka, zbijamy ją i wraca ona na przedpole. Każde zagranie musi być w pełni przeprowadzone.

Karty specjalne

Na kartach umieszczone są czerwone cyfry (1, 4, 7, 8, 13), OSZYST i TAC. Karty specjalne służą między innymi do tego aby skrócić sobie znacząco drogę do domku lub aby zakłócić TACTykę gry zespołów przeciwnych. Funkcje kart specjalnych można w każdej chwili przeczytać z kart informacyjnych.

Przykład zastosowania karty specjalnej

Karta 4 jest jedyną, która porusza kulkę w kierunku przeciwnym do wskazówek zegara. Przez sprytnie zagranie kartą 4 można w pewnych warunkach zaoszczędzić prawie całą rundę. Po wyjściu kulką z przedpola na pole Start, gracz może wyrzucić 4 i pójść do tyłu cztery pola i w następnej kolejce za pomocą pasującej karty (5, 6, 7 lub 8) wejść do domku, można też ruszając ze Start u kartami 1, 2, lub 3 użyć karty 4 i wejść tyłem do domku. Dalsze przykłady i dokładne wyjaśnienia funkcji kart specjalnych znajdziesz w rozdziale 3.

Przebieg gry

W każdym rozdaniu występują cztery powtarzające się fazy: Rozdanie, Meldunek, Wymiana, Gra.

Faza pierwsza: Rozdanie

Gracz tasuje starannie talię 100 kart, rozdaje je zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdemu graczowi po 5 kart. Pozostałe karty odkłada przy graczu po lewej stronie, to on będzie rozdawał jako następny.

Faza druga: Meldunek

Każdy gracz oznajmia w sposób dla wszystkich wyraźnie słyszalny czy posiada na rękę kartę wyjściową (Kartami tymi są: 1 lub 13, pozwalają one graczowi wystawić kulkę z przedpola na pole Start). Jakie i ile takich kart gracz posiada - tego nie wolno meldować. Jeśli gracz ma na rękę jedną, lub więcej kart wyjściowych melduje „mogę”. Jeśli gracz nie ma takich kart na rękę wtedy melduje „nie mogę”. Po każdym rozdaniu trzeba meldować (również wtedy, gdy nie gracz nie ma kulek w przedpolu, czy też gracz ma kulkę w polu Start).

Faza trzecia: Wymiana

Teraz każdy gracz wymienia się z partnerem ze swojego zespołu jedną (zakrytą/odwróconą) kartą. Karty otrzymane z wymiany można zobaczyć dopiero wtedy, gdy wyłożymy jedną kartę dla partnera od siebie.

Faza czwarta: Gra

Najpierw układamy - potem ruszamy!

Gracz z lewej strony rozdającego rozpoczyna grę. Kładzie wybraną przez siebie kartę na środek planszy i wykonuje odpowiedni ruch (Rys. 1. 4. Miejsce odkładania/wyrzucania kart). Pozostali grają kolejno zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Tak wygląda pełna runda. Po pięciu rundach wszystkie karty zejdą z ręki. Teraz gracz, u którego leży talia rozdaje po pięć kart każdemu z graczy (talia nie musi być za każdym razem tasowana). Po rozdaniu kart, gracz odkłada pozostałą talię po swojej lewej stronie.

Znowu następują fazy: Rozdanie, Meldunek, Wymiana, Gra ...

Po wyczerpaniu talii, karty należy potasować. Zadanie to dostaje gracz siedzący zgodnie z ruchem wskazówek zegara od ostatnio rozdającego. Fazy: Rozdanie, Meldunek, Wymiana, Gra; występują do samego końca gry.

Ostatnia faza

Gracz, który wprowadził wszystkie swoje kulki do domku, gra od tej chwili kulkami swojego partnera (do tej pory grał wyłącznie kulkami swojego koloru - wyjątek patrz OSZUST). Uwaga!

Gracz wprowadzając do domku swoją ostatnią kulkę za pomocą 7, nie wykorzysta wszystkich ruchów, wtedy może poruszać się pozostałymi ruchami, kulkami partnera.

Koniec gry

Wygrywa zespół, który jako pierwszy wprowadzi swoje 8 kulek do domku.

Ostatnia (ósma) kulka musi być wprowadzona do domku kartą, która odpowiada dokładnie liczbie pozostałych pól, w innym wypadku, trzeba nią przejść jeszcze jeden okrąg.

Jeśli ruch zwycięstwa zostanie cofnięty TAC-iem, możliwe będzie, że kulka będzie jeszcze raz musiała pokonać okrąg (patrz str. 11 Karta TAC niweczy ostatni ruch zwycięstwa).

Zasady gry

Gdy ruch naszą kulką kończy się dokładnie na polu, na którym znajduje się kulka przeciwnika, zbijamy ją. Zbita kulka trafia na swoje przedpole.

Kulka kulki nie przeskoczy!

Przeskakiwanie kulek przeciwnika lub własnych (jakichkolwiek) jest zabronione.

Funkcja danej karty może być wykorzystana jedynie pod warunkiem, że można przesunąć kulkę o odpowiednią ilość pól.

Jeśli gracz nie posiada karty umożliwiającej mu ruch, musi i tak zejść z dowolnej karty.

możesz = musisz!

Jeśli istnieje jako jedyna możliwość zagrania szkodząca własnemu zespołowi, to trzeba tak niestety zagrać. Zabronione jest trzymanie kart, jeśli na planszy istnieje możliwość zagrania tymi kartami.

Jeśli gracz posiada kilka możliwości zagrania, dobrowolnie wybiera dogodny dla niego ruch. Nie ma przymusu wychodzenia na Start, zabierania kulki z pola Start lub zbijania kulki z pola Start.

Nie ma ograniczenia co do liczby własnych kulek znajdujących się w grze (w okręgu).

karty działają, jeśli kulki grają!

Funkcja specjalna karty 8 i karty OSZUST działa jedynie, jeśli mamy minimum jedną kulkę w grze (w okręgu).

Kulka, która wyszła z przedpola nie może trafić od razu do domku, musi ona minimum jeden raz opuścić pole Start.

Droga kulki po okręgu do domku prowadzi przez pole Start. Należy mieć dokładnie pasującą liczbę oczek na karcie, tak aby kulka trafiła na wolne pole w domku. W domku nie wolno przeskakiwać kulek już w nim obecnych. Jeśli gracz nie posiada odpowiedniej karty aby wejść do domku, może się zdarzyć, że będzie musiał przejść obok i zrobić jeszcze jedną rundę.

Kulka w domku może za pomocą pasującej karty zostać przemieszczona do końca „domowego” okręgu (nawet jeśli nie posiadamy żadnej kulki w grze (w okręgu).

Kulka, która osiągnęła w domku pozycję końcową (taką, która nie pozwala na ruch do przodu) jest od tego momentu nie do ruszenia.

!kulka w domku nie wraca do gry!

Jeśli kulka trafiła do domku, nie może wrócić do gry (wyjątek stanowi cofnięcie ruchu zagraniem TACa przez następnego gracza).

Gra zespołowa

W TACu, siła gry w zespole toruje drogę do zwycięstwa.

Jak funkcjonuje gra w zespole?

Gracz może wspierać swojego partnera na wielu płaszczyznach.

Przykłady udanej gry zespołowej:

W trakcie wymiany kart, gracz zwraca uwagę na to jakich kart może potrzebować jego partner, przykładowo:

- Może rozpocząć za partnera jeśli ten nie posiada kulek w okręgu (niekiedy partner nie może wyjść i schodzi kolejno ze swoich kart bez korzyści).
- Może zbić kulkę przeciwnika.
- Może wejść do domku, jeśli ma kartę z pasującą liczbą.

Gracz wykorzystuje kartę OSZUST do ustawienia kulek partnera w lepszej pozycji.

W fazie końcowej gra w zespołach ujawnia nam się w zupełnie nowym wymiarze:

Gracz, który wprowadził do domku wszystkie swoje kulki, zaczyna od tej chwili grać kulkami partnera.

Komunikacja między graczami

albo gadanie, albo granie - jeśli gramy to nie gadamy!

Zabroniona jest wszelka forma komunikacji dotyczącej gry w trakcie grania.

Podczas wprowadzenia (pierwszego razu) wskazane jest zagrać w otwarte karty i tłumaczyć nowicjuszowi wszystko na bieżąco.

Raz zaTACujesz, pasję poczujesz!



3. Szczegółowy opis kart specjalnych

Karty 1 i 13

Funkcje kart 1 i 13:

Kulka wychodzi z przedpola na pole Start, lub wykonanie ruchu (karta 1) o jedno pole, czy (karta 13) trzynaście pól.

Karta 4

Funkcja karty 4:

Dowolną własną kulką poruszamy się cztery pola do tyłu.

Właściwości

- Ta karta porusza kulkę wyłącznie do tyłu.
- Podczas ruchu do tyłu nie wolno zbijać innych kulek.
- Jeśli dokładnie na czwartym polu idąc do tyłu, znajduje się kulka, zbijamy ją.
- Wystawiona z przedpola na Start kulka nie może wejść do domku tyłem za pomocą karty 4.
- Kulka znajdująca się w domku nie może z niego wyjść za pomocą karty 4.

Możliwości

Jeśli gracz wystawił kulkę z przedpola na Start i zagra karta 4, może sobie zaoszczędzić w pewnych okolicznościach przejście prawie całego okręgu:

- Gracz może wyrzucić kartę 4 i pójść do tyłu cztery pola i w następnej kolejce za pomocą pasującej karty (5, 6, 7 lub 8) wejść do domku.
- Można też ruszając ze Start u kartami 1, 2, lub 3 użyć karty 4 i wejść tyłem do domku.

Wyjątek

Jeśli własna kulka trafiła drugi raz na pole Start, lub trafiła tam za pomocą karty OSZUST, można ją wprowadzić do domku kartą 4 (naturalnie, jeśli jest w nim miejsce na taki ruch).

Karta 7

Funkcja karty 7:

Siódemka może zostać rozłożona na kilka pojedynczych ruchów, więc również siedem razy jedno pole. Przy użyciu tej karty możemy poruszać się kilkoma kulkami naraz np.: trzy pola jedną kulką, dwa pola drugą, po jednym polu trzecią i czwartą (w sumie siedem pól). Kartę 7 można wykorzystać całkowicie lub w części do wejścia do domku lub poruszania się w nim.

Właściwości

- Wszystkie siedem ruchów musi być wykorzystanych.
- Jako jedyna karta 7 umożliwia zbijanie kulek przez przeskakiwanie (składa się z siedmiu pojedynczych ruchów).
- W najgorszym przypadku jest się zmuszonym do zbitia własnej kulki lub kulki partnera.
- Kartą 7 można zbić więcej niż jedną kulkę.
- Jedynie karta 7 umożliwia poruszanie się w domku naprzód i wstecz.
- Każda z kulek w domku może być poruszana kartą 7, poza tymi, które zostały już wcześniej posadzone (nie ma przed nimi wolnego pola).

Możliwości

- To najlepsza karta, do zbijania kulek przeciwnika.
- Najważniejsza karta, aby wejść do domku i zalogować kulki.
- Porządkuje kulki w domku, również wtedy, gdy żadna z naszych kulek nie znajduje się w grze.

Wyjątek

Jeżeli gracz wykorzysta kartę 7 do wejścia do domku swoją ostatnią kulką i nie zużyje do tego wszystkich siedmiu ruchów karty, to może zagrać kulką partnera jeśli on posiada kulkę w grze i może wykonać ten ruch. W innym przypadku nie możemy wejść do domku i przechodzimy do kolejnego okrążenia.

Karta 8

DFunkcja karty 8:

Ruch o 8 pól do przodu lub następny gracz stoi kolejkę i musi odłożyć jedną ze swoich kart na środek planszy.

Właściwości

Jedynie gracz, który posiada kulki w grze może używać karty 8 w celu zablokowania przeciwnika.

Możliwości

- Nadaje się doskonale do powstrzymania przeciwnika przed zbiciem kulki partnera.
- Ważna karta, aby pomieszać plany TAC-tyczne przeciwnika.

Wyjątek

Jeżeli karta 8 jest ostatnią kartą w ostatniej rundzie, należy poruszyć się o osiem pól. Nie może być w tej rundzie wykorzystana do zablokowania przeciwnika.

Karta OSZUST

Funkcja karty OSZUST:

Zamiana dwóch dowolnie wybranych kulek z planszy (własne, przeciwnika czy partnera w dowolnej kombinacji).

Właściwości

- OSZUSTA może rozegrać gracz, który sam ma kulkę w grze.
- Jeżeli w grze jest tylko jedna kulka, OSZUST przepada.
- OSZUST nie może być odłożony niewykorzystany jeżeli istnieją możliwości ruchu.
- OSZUST musi być rozegrany, nawet na własną niekorzyść.
- Można wymienić również dwie własne kulki.
- Nie wolno wymieniać kulek w domku.

Możliwości

OSZUST umożliwia lepsze usytuowanie własnych kulek lub kulek partnera. Szczególnie skrócenie okrążenia, przez sprytną zamianę kulek na własnym polu Start można w dwóch krokach wejść do domku. W ten sposób można przemieścić kulki przeciwnika znajdujące się przed jego domkiem.

Wyjątek

Jeżeli po zamianie kulek jedna z naszych znajduje się na naszym polu Start owym można nią wejść do domku w kolejnym ruchu (oczywiście jeśli posiadamy odpowiednią kartę).

Karta TAC

Funkcja karty TAC:

Karta TAC ma dwie funkcje: cofa wykonany przez poprzedniego gracza ruch (siedzącego po prawej stronie od grającego TACiem) i daje ten ruch graczowi, który zagrał TACiem.

Właściwości

- *Kto może, ten musi!*
Również karta TAC nie może pozostawać na ręku, jeśli jest jedyną kartą, którą można zagrać. Trzeba nią wyjść. Nawet jeżeli oznacza to niekorzyść dla własnego zespołu.

- Jeśli użyjemy karty TAC, aby cofnąć ruch karty o podwójnej funkcji (1, 8, 13) to gracz sam decyduje z której, funkcji karty chce skorzystać.
- Karta TAC może zostać zastosowana wyłącznie do przejścia ruchu tylko wtedy, gdy gracz może przejąć ten ruch. W innym wypadku nie można zastosować karty TAC lub trzeba z niej zejść bez jej wykorzystania.
- Jeśli gracz wyjdzie kartą TAC na inną kartę wyłożoną bez zastosowania, gracz przejmuje tylko funkcje tej karty.
- Jeśli gracz wyrzuci kartę TAC na kartę TAC, która nie została wykorzystana to gracz przejmuje funkcję karty zastosowanej przed pierwszą kartą TAC. Funkcja karty zagranej przed pierwszą kartą TAC nie zostaje cofnięta.

Zagranie kartą TAC po zбиciu kulki

Zagranie poprzedniego gracza zostaje cofnięte, zbita kulka trafia z powrotem na swoje poprzednie miejsce w okręgu. Po czym gracz stosuje funkcje z poprzednio zagranej karty według swojej potrzeby.

Zagranie kartą TAC po wejściu do domku.

Karta TAC jest jedynym wyjątkiem reguły: kulki nigdy nie opuszczają domku! Kartą TAC można cofnąć ruch po którym kulka znalazła się w domku, kulka wraca wtedy na swoje poprzednie miejsce w okręgu. Po czym gracz stosuje funkcje z poprzednio zagranej karty według swojej potrzeby.

Zagranie kartą TAC po rozdaniu

Kartą TAC nie można zagrać jako pierwszą tuż po rozdaniu. Nie może ona cofnąć ostatniego ruchu przed rozdaniem.

Zagranie kartą TAC po karcie 8

Jeśli poprzedni gracz poszedł osiem pól kartą 8 i potem zostaje zastosowana karta TAC, wtedy gracz ten, sam decyduje czy idzie osiem pól czy wstrzymuje ruch następnego gracza, który musi pozbyć się jednej karty.

Gracz posiadający na ręku kartę TAC, a któremu rzucono kartę 8 z polecenie stania jednej kolejki, ma następujące możliwości zagrania:

- Gracz może zagrać kartą TAC cofając działanie karty 8 i iść osiem pól, lub może przenieść polecenie stania jednej kolejki na następnego w kolejności gracza.
- Gracz po karcie 8, nie musi koniecznie zagrać kartą TAC, może wyrzucić dowolną inną kartę.

Zagranie kartą TAK po karcie OSZUST

Zagrano kartą TAK po karcie OSZUST, zamiana kulek zostaje cofnięta. Gracz, który zagrał kartą TAC może teraz sam zamienić miejscami dwie kulki. W wyjątkowej sytuacji, jeśli przed tym kartą OSZUST zmieniono miejsce kulki z pola Start na inne i ruch ten został cofnięty kartą TAC (a więc kulka ląduje z powrotem na polu Start), jej właściciel nie może oczywiście wprowadzić jej od razu do domku, musi przejść całą rundę po okręgu.

Zagranie kartą TAC po karcie TAC

Karta TAC położona na kartę TAC cofa jej funkcję, przez co ruch karty z przez pierwszej karty TAC zostaje przywrócony. Ruch, który wykonał gracz grający pierwszą kartą TAC zostaje cofnięty. Gracz, który zagrał drugą kartą TAC musi wykonać ruch karty z przed pierwszej karty TAC. Brzmi skomplikowanie, ale jest to logiczne

Przykład

Gracz A gra kartą 13 i wystawia kulkę na pole Start, gracz B gra kartą TAC, cofając ruch gracza A i wystawia własną kulkę na swoje pole Start. Teraz gracz C kładzie następną kartę TAC, powodując cofnięcie ruchu gracza B, przez co kulka gracza B zostaje odłożona na jej poprzednie miejsce i zostaje przywrócona sytuacja gracza A, tzn. jego kulka trafia znowu na pole Start. Teraz gracz C musi jeszcze zagrać jedną z funkcji karty 13 i w związku z tym idzie trzynastcie pól, bądź wychodzi z przedpola na pole Start.

Może się zdarzyć, że nastąpią po sobie trzy lub nawet cztery karty TAC.

Możliwości

Karta TAC jest jedyną możliwą, za pomocą której można wejść do gry, jeśli gracz nie posiada kulki w grze i nie posiada żadnej karty wyjściowej na rękę - mianowicie, gracz może zabrać ruch swojemu poprzednikowi, jeśli ten zagrał kartą 1 lub kartą 13. W ostatniej fazie gry wzrasta znacznie wartość karty TAC dla jej posiadacza, można nią zburzyć TACTykę przeciwnika, szczególnie duże znaczenie ma cofnięcie ostatniego ruchu zwycięstwa.

Karta TAC zaburza ostatni ruch zwycięstwa

Karta TAC może i musi zostać zastosowana aby cofnąć ostatni ruch zwycięstwa przeciwnika (tj.: ruch, którym zespół przeciwny wprowadza swoją ostatnią ósmą kulkę do domku). Warunkiem takiego zagrania dla gracza kartą TAC, jest możliwość zastosowania funkcji karty cofniętej, dla własnych lub partnera kulek. Po takiej sytuacji nie można zagrać następną kartą TAC.

4. Wersja mistrzowska

Jeśli zagrałeś już kilka rundek TAC i szukasz nowego wyzwania, powinieneś zagrać wersję mistrzowską. Przeczytaj w tym celu o funkcjach kart mistrzowskich. Wmieszaj karty mistrzowskie w talię kart, w której będą od teraz 104 karty. Z tego powodu w ostatnim rozdaniu każdy gracz dostanie po sześć kart zamiast po pięć. Jest to tzw. runda mistrzowska. Karty mistrzowskie podlegają ogólnym regułom gry.

Wszystkimi kartami mistrzowskimi - poza kartą WOJOWNIK - można/trzeba wychodzić, również wtedy, gdy nie posiadamy żadnej kulki w grze: *Zgodnie z zasadą możesz = musisz!*

4.1. Szczegółowy opis kart mistrzowskich

Karta BŁAZEN

Funkcja karty BŁAZEN:

Każdy gracz przekazuje wszystkie swoje karty (nie pokazując ich innym) graczowi po swojej prawej stronie. Gracz, który zagrał kartą BŁAZEN i przejął nowe karty, musi teraz zejść jedną nich, wypełniając jej funkcję.

Właściwości

- Grając kartą BŁAZEN jako ostatnią w piątej rundzie, przepada jego funkcja.
- BŁAZEN musi zostać zastosowany również wtedy, gdy gracz nie posiada kulek w grze i nie posiada żadnej możliwości wykonania innego ruchu.

Możliwości

BŁAZEN niszczy wszelkie rodzaje planów i TACTyki. TACTyczne zagranie karta BŁAZEN to takie kiedy np.:

- obaj gracze zespołu nie posiadają kart wyjściowych (1 lub 13),

- obaj gracze zespołu nie posiadają kart umożliwiających jakkolwiek ruch,
- obaj gracze zespołu są już blisko zwycięstwa, ale nie posiadają kart umożliwiających wykonanie ostatniego ruchu zwycięstwa - a istnieje zagrożenie przejścia obok domku, konieczność przejście następnej rundy po okręgu
- zespół przeciwny jest o krok od zwycięstwa i wszystko wskazuje na to, że ich TACTyka „wypali”.

Wyjątek

Jeśli gracz, który zagrał kartą BŁAZEN, otrzyma po wymianie kartę TAC i niezwłocznie nią zagra, nie odwraca ona wymiany kart, a jedynie ostatnie zagranie z przed wymiany.

Karta WOJOWNIK

Funkcja karty WOJOWNIK:

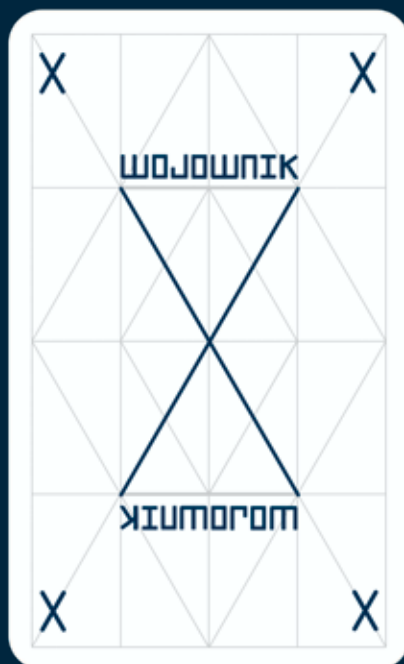
Karta ta zbija następną kulkę znajdującą się w okręgu (w kierunku wskazówek zegara) i zajmuje jej miejsce.

Właściwości

- Karta WOJOWNIK zbija naszą kulką następną kulkę - niezależnie jakiego koloru. W najgorszym wypadku również naszą kulkę lub kulkę partnera.
- Jeśli gracz nie posiada kulki w grze, karta WOJOWNIK przepada.
- Jeśli gracz posiada w grze tylko jedną własną kulkę, musi on zbić następną kulkę znajdującą się w okręgu.
- Jeśli jest tylko jedna kulka w grze wtedy gracz zbija sam siebie.

Możliwości

Karta WOJOWNIK jest jedyną możliwością, aby zbić kulkę znajdującą się od naszej i zrobić tym samym duży skok do przodu.



Karta ANIOŁ

Funkcja karty ANIOŁ:

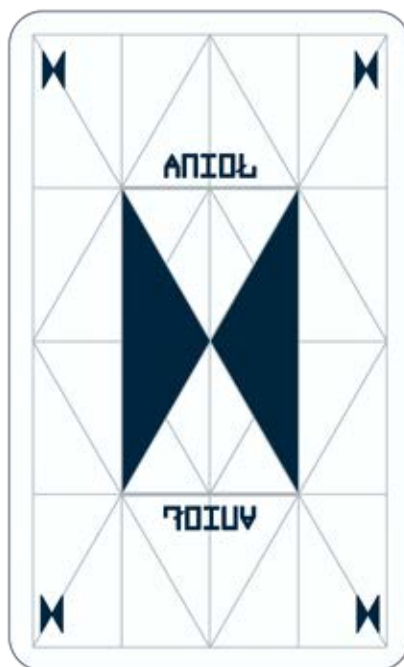
Za pomocą tej karty wychodzimy kulką gracza po naszej lewej stronie, z przedpola na pole Start. Jeśli ten gracz nie posiada żadnych kulek w swoim przedpolu, to karta ANIOŁ zamiast tego przesunie kulkę tego gracza o 1 lub 13 pól do przodu.

Właściwości

- Kartę ANIOŁ trzeba zastosować również wtedy, kiedy gracz nie posiada żadnej kulki w okręgu i nie może wykonać żadnego innego ruchu.
- Jeśli karta ANIOŁ zostanie zastosowana do wyjścia z przedpola na pole Start a znajduje się na nim kulka, zostaje ona zbita nie ważne jakiego jest koloru (w najgorszym wypadku może to być nawet własna kulka).
- Gracz, którego kulka znalazła się w okręgu dzięki karcie ANIOŁ w następnej kolejce bierze udział w grze.
- Jeśli gracz któremu zagramy kartą ANIOŁ posiada wszystkie kulki w domku, wtedy zagranie dotyczy jego partnera (czyli osoby siedzącej po naszej prawej stronie). Ruch ten nie zmienia jednak kolejności gry, następny ruch należy do gracza który początkowo miał wykonać funkcję karty ANIOŁ.

Możliwości

Ciężko jest zastosować kartę ANIOŁ z korzyścią dla naszego partnera. W konkretnych sytuacjach karta ta może jednak przynieść korzyści dla własnego zespołu, przykładowo jeśli na polu Start gracza, któremu wyłożymy kartę ANIOŁ, znajduje się kulka jego partnera, lub też możemy jego kulką minąć domek.



Karta CZART

Funkcja karty CZART:

Gracz, który zagra karta CZART, może wyjść dowolną kartą gracza siedzącego po lewej stronie i wykonać wynikającą z niej funkcję.

Właściwości

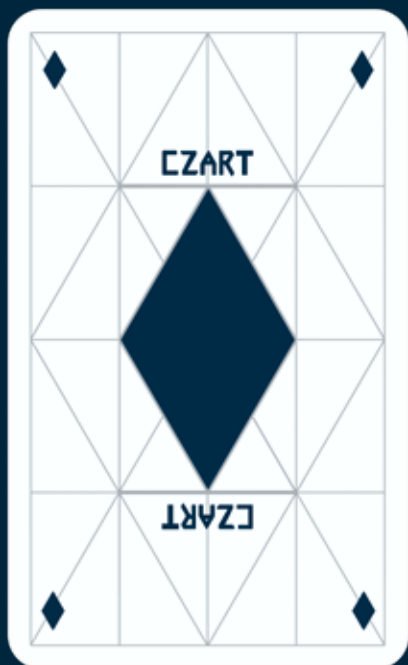
- Grający karta CZART widzi karty gracza po swojej lewej stronie. W trakcie tego zagrania przejmuje on na chwilę te karty do ręki (tak aby inni ich nie widzieli). Gracz, którego kartami zagrano, nie wykonuje już w tej kolejce ponownego ruchu. Jego ruch został właśnie wykonany kartą CZART.
- Gracz, który zagra karta CZART, ma zupełnie dowolny wybór, którą kartą gracza po swojej lewej stronie zagra i którą funkcję z tych kart wykona (przy 1, 8, 13). Jeśli gracz wybierze kartę OSZUST, zamienia dwie dowolne kulki (nieważne jakiego koloru) znajdujące się w okręgu. Oczywiście jest to możliwe, jeśli grający karta CZART posiada kulkę w grze.
- Jeśli gracz zagra kartę CZART jako ostatnią w piątym rozdaniu, jego funkcja przepada.

Możliwości

- W większości przypadków zagranie kartą CZART przynosi chwałę swojej nazwie. Jest to najlepsza karta na pokrzyżowanie TAcTyki przeciwnika lub nawet przeciwnego zespołu.
- Karta CZART sprawdza się szczególnie dobrze w końcowej fazie gry.

Wyjątek

Jeśli gracz, który wyszedł kartą CZART, wybierze z kart gracza ze swojej lewej strony, kartę BŁAZEN, następuje zgodna z jej funkcją wymiana kart w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Na koniec, gracz grający kartą CZART może wybrać z kart gracza po swojej lewej stronie dowolną i zastosować jej funkcję (patrz karta BŁAZEN).



4.2 Karta TAC w wersji mistrzowskiej

Karta TAC po karcie BŁAZEN

Jeśli funkcja karty BŁAZEN została zastosowana i następny gracz położy kartę TAC, nie odwraca się wtedy wymiany kart, a jedynie gracz przejmuje funkcję karty, którą grający kartą BŁAZEN jako ostatnią zagrał.

Jeśli karta BŁAZEN została położona niewykorzystana - przykładowo gracz musiał ją wyrzucić po otrzymaniu karty 8. Wtedy następny gracz, schodzący kartą TAC używa funkcji karty BŁAZEN dla siebie.

Karta TAC po karcie WOJOWNIK

Zbita kulka wraca na miejsce. Grający kartą TAC może zbić dowolną kulkę znajdującą się przed jedną z jego własnych.

Karta TAC po karcie ANIOŁ

Ruch karty ANIOŁ zostaje odwrócony (patrz karta ANIOŁ). Gracz, który zagrał kartą TAC, wystawia kulkę gracza, siedzącego po jego lewej stronie, z przedpola na pole Start, jeśli gracz ten nie posiada kulek w przedpolu, wtedy gracz porusza jego kulką znajdującą się w okręgu o 1 lub o 13 pól do przodu.

Karta TAC po karcie CZART

Rzadko się zdarza, oznaczało by to wtedy, że gracz który zagrał kartą CZART, wybiera z kart gracza siedzącego bezpośrednio po lewej stronie, kartę TAC. (Technicznie jest to możliwe) - lub też trzeba wykonać taki ruch ponieważ nie istnieje żadna inna możliwość ruchu - wtedy może gracz, którego kartą TAC zagrano (partner z zespołu gracza, który zagrał kartą CZART) wybrać jedną z kart i wypełnić jej funkcję (patrz „Karta CZART“).

Generalnie dla wersji mistrzowskiej ważne są ogólne zasady gry.

5. Gra w czwórkę w jednym zespole

Wspólne granie i TACowanie jest w tej wersji dla wszystkich wyzwaniem. Nie ma przeciwników - poza złymi kartami - i tylko jeden wspólny cel: którym jest wprowadzenie wszystkich 16 kulek do domków za pomocą jak najmniejszej ilości kart. TACTycznym mistrzowskim posunięciem jest osiągnięcie tego za pomocą tylko jednej tali kart (100 kart, w wersji mistrzowskiej 104). Tutaj też obowiązują ogólne reguły gry.

Reguła dodatkowa

Jeśli dwóch graczy siedzących na przeciwko siebie wprowadziło wszystkie swoje osiem kulek do domków, mogą oni teraz za pomocą swoich kart poruszać wszystkie pozostałe w grze kulki. Ostatnia 16 kulka musi zostać wprowadzona do końca do swojego domku.

Ta wersja może być również rozgrywana przez dwie lub trzy osoby. Gra w TACa dla sześciu osób jako jeden zespół (patrz rozdział 9).

6. Gra w pojedynkę (samemu)

W grze samemu próbuje się - jak w grze dla czterech graczy w jednym zespole - wszystkie szesnaście kulek doprowadzić do domków za pomocą jednej tali kart. Przy każdym przedpolu rozdajemy jak zawsze po pięć kart. Tym razem gramy w otwarte karty. Gracz gra wszystkimi kulkami, dzięki temu może zaplanować do dwudziestu ruchów naprzód.

Rozkoszujcie się „myśleniem“!

7. Gra w dwójkę

Najprostsza możliwość to granie przeciwko drugiemu graczowi. Każdy gracz ma po cztery kulki w jednym kolorze. Tutaj gracze siedzą na przeciwko sobie (wariant pierwszy).

Granie TACa w dwójkę może być zupełnie nowym wyzwaniem. Wariant drugi jest w szczególności dla doświadczonych graczy. Każdy z dwóch graczy obejmuje dodatkowo rolę swojego partnera z zespołu. Gracz gra ośmioma kulkami w dwóch kolorach. Dlatego też obaj gracze siedzą obok siebie, a nie na przeciw. Każdy z graczy otrzymuje pięć kart dla siebie i pięć dla swojego „wirtualnego” partnera. Kart tych nie mieszamy. Karty przyporządkowane są do swoich kolorów kulek.

Zaleca się tak położyć rozdane kart, aby nie doszło do ich pomylecia.

Przy wymianie kart wiadomo oczywiście dokładnie jaką TACTykę zastosować, aby osiągnąć cel.

8. Gra w trójkę

Przy grze w trójkę jeden kolor nie bierze udziału. Nie tworzy się żadnych zespołów. Gracz, który jako pierwszy wprowadzi swoje wszystkie kulki do domku, wygrywa.

Ponieważ wariant gry zespołowej w tym wypadku odpada, proponujemy następującą alternatywę; jeden z graczy gra dwoma kolorami. Pozostali gracze są normalnym zespołem i siedzą na przeciwko sobie. Gracz, który gra samemu (z wirtualnym partnerem).

Ma zawsze tą wartość dodaną, że zna wszystkie dziesięć kart. Dzięki czemu może grać bardziej TACTycznie przy wymianie kart i w końcowej fazie gry. Doświadczeni gracze mogą spróbować gry dwóch na jednego, w której każdy gra tylko jednym kolorem kulek. Samotny gracz będzie przez swoich przeciwników nękaną, ale jego korzyścią jest fakt, że musi wprowadzić tylko cztery kulki do domku. W tej wersji gry miejsce po prawej stronie samotnego gracza pozostaje nieobsadzone.

9. Uzupełnienie do TACa na sześć osób

Gra wymaga specjalnej planszy, dostarcza najlepszych emocji, jeśli gra w nią w sześć osób. Można wybrać następujące warianty gry: trzy zespoły po dwóch graczy, dwa zespoły po trzech graczy lub gra w sześciuosobowym zespole. Fajnie gra się też w trójkę przeciwko sobie. Wersja TACa dla sześciu osób, rozgrywana w cztery lub w pięć osób oraz dla niedoświadczonych graczy, jest niepolecana!

Gra TAC dla sześciu osób składa się ze specjalnej planszy, dodatkowo dostajemy dwa komplety kulek białe i bezbarwne, karty informacyjne. Talia kart jest identyczna jak dla TAC PREMIUM. Niestety nie ma do tej gry kartonu.

Idea gry

Trzy zespoły po dwóch graczy próbują TACTyczną wymianą i schodzeniem kartami, wprowadzić kulki do domków i jednocześnie przeszkodzić, aby udało się to zespołom przeciwnym.

Cel gry

Zespół, który jako pierwszy wprowadzi swoje osiem kulek do domku wygrywa, po tym można walczyć o miejsce drugie.

Przygotowanie do gry

Wersja mistrzowska

Jeśli grasz w TACa na sześć osób w wersji mistrzowskiej, wyjmij z tali dwie karty z numerem 12. Będą trzy rozdania. Przy pierwszym i trzecim rozdaniu po sześć kart, przy drugim rozdaniu po pięć kart. Po trzecim rozdaniu konieczne jest tasowanie kart.

Wersja podstawowa

Jeśli grasz w TACa na sześć osób w wersji podstawowej musisz wyciągnąć z tali poza dwiema kartami z numerem 12, jedną kartę z numerem 9 i jedną kartę z numerem 10. To będą trzy rozdania pierwsze i drugie po pięć kart, trzecie po sześć kart. Po trzecim rozdaniu konieczne jest tasowanie kart.

Przebieg i zasady gry

Przebieg i zasady gry są identyczne jak dla TACa w wersji dla czterech osób.

TAC na 6 osób dla dwóch trzyosobowych zespołów

Dwa zespoły po trzech graczy w każdym, próbują wprowadzić jako pierwsi swoje kulki do domku. Po każdym rozdaniu i meldowaniu każdy gracz podaje jedną kartę graczowi siedzącemu obok w kierunku ruchu wskazówek zegara. Jeśli gracz wprowadzi swoje cztery kulki do domku, to przy każdym następnym zejściu z karty decyduje, któremu ze swoich dwóch partnerów dedykuje ruch. Wygrywa zespół, który jako pierwszy wprowadzi wszystkie dwanaście kulek do domków.

TAC na 6 osób w wersji gra zespołowa

Wszyscy współpracują i grają TACtycznie, jedynym przeciwnikiem są tutaj kiepskie karty. Jedyne cel, to wprowadzić wszystkie 24 kulki do domków przy pomocy jak najmniejszej ilości kart.

Zasada dodatkowa

Jeśli dwóch siedzących na przeciw siebie graczy (jeden zespół) wprowadzi swoje 8 kulek do domków, to mogą od teraz za pomocą swoich kart poruszać dowolne pozostałe w grze kulki.

Ta wersja może być również rozgrywana przez trzech graczy, przejmują oni wtedy kulki na przeciwległych pozycjach. (patrz poniżej; TAC na 6 osób we troje przeciw sobie).

TAC na 6 osób we troje przeciw sobie

Każdy gracz tworzy jeden zespół, gracze przejmują wtedy kulki na przeciwległych pozycjach. Ci trzej gracze siedzą wszyscy obok siebie, rozdają po 6 kart dla każdego koloru kulek, karty te trzeba jednak trzymać osobno.

Jeden komplet 6ciu kart przyporządkowany jest do jednego koloru kulek, drugi zestaw do drugiego koloru kulek.

Karty musimy trzymać tak aby nie mylić przyporządkowania. Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy wprowadzi wszystkie 8 kulek do przyporządkowanych domków.

W trakcie wymiany kart, oczywiście jest, że każdy gracz widzi karty obu stron i zastosuje to dla łatwiejszego osiągnięcia celu.

10. TAC od A do Z (ważne pojęcia)

Stoisz - funkcja karty 8, następny gracz stoi kolejkę i musi wyrzucić jedną swoją kartę na środek

Faza końcowa - zaczyna się wtedy, gdy gracz ma w domku wszystkie swoje cztery kulki i porusza teraz kulki partnera

Pole - po polach poruszają się kulki

Domek - cztery docelowe pola, na których kulki kończą swój udział w grze

W grze - kulka, która nie znajduje się w domku lub w przedpolu, jest w grze

Karty mistrzowskie - BŁAZEN, ANIOŁ, WOJOWNIK, CZART

Meldunek - wszyscy gracze po rozdaniu oznajmują, czy mają na ręku kartę wyjściową 1 lub 13

Karty specjalne - - TAC, OSZUST oraz karty 1, 4, 7, 8 i 13

Partner - osoba siedząca na przeciw

Okręg - 64 pola, które tworzą okręg - poruszają się po nich wszystkie kulki

Przedpole - pola w narożnikach, na którym znajdują się kulki na samym początku gry

Zbijanie - wyeliminowanie kulki przed sobą, cofnięcie jej na przedpole

11. O nas i konTACT

W sprawie pytań, propozycji, pomysłów, wariantów gry, proszę o wysłanie wiadomości na info@speiltac.de. Cieszy nas każda wiadomość od Was!

Zawody i turnieje - informacje znajdziesz na www.speiltac.de

Serdeczne Podziękowania dla wszystkich graczy i entuzjastów, którzy cenią nasz wkład w grę TAC, oraz przyczyniają się do jej popularyzacji.

Zespół TAC

Dziękujemy!

TAC Wydawnictwo - Karl Wenning
Blumenthal 1
86551 Aichach

Telefon: +49 8251 2043034
info@speiltac.de
www.speiltac.de

Specjalnie dla niewidomych i niedowidzących stworzyliśmy odpowiednią wersję TAC, możesz ją pobrać po adresem shop.spiel-tac.de/anleitungen.

Copyright TAC Verlag 2018. wszystkie prawa zastrzeżone.

TAC jest marka zastrzeżoną, wszystkie części składowe są jako wzór objęte prawami autorskimi chronionymi prawnie. Na użytek prywatny, TACTykę w innych językach można załadować z adresu: shop.spiel-tac.de/anleitungen. Kopiowanie, rozpowszechnianie (również elektronicznie) w całości i w fragmentach wymaga przed tym pisemnej zgody właścicieli TAC Verlag.

