

Правила настольной игры «ТАС» [ТАК]

Авторы: Карл Веннинг, Коля Шпаррер
Перевод: Максим Гончаров

18 марта 2019 г.

Добро пожаловать в мир ТАС. Если вы впервые играете в ТАС, пожалуйста, прочитайте **Правила для быстрого старта**. В данных правилах вы найдете подробное описание и определения для различных терминов игры.

Правила базовой версии	2
Подробное описание Специальных Карт	5
ТАКтические подсказки	9
Мастер-версия игры	9
ТАС для 4 игроков (командный ТАС)	12
Одиночная игра	13
ТАС для 2 игроков	13
ТАС от А до Я (важные определения)	13
КонТАСтная информация	15

Правила базовой версии

Количество игроков

От 1 до 4,
Наиболее всего подходит для 4 игроков

Возраст

8+

Продолжительность

От 45 до 60 минут

Состав комплекта

- Правила настольной игры ТАС
- Правила для быстрого старта
- 8 информационных карт (16 в малой версии ТАС)
- 1 игровая доска
- 16 шариков (4 каждого цвета) в специальном мешочке
- 100 карт (104 карты для Мастер-версии)
- 2 пустые карты (могут быть использованы для замены потерянных карт)

Идея игры

2 команды из 2 игроков соревнуются друг с другом, совершая обмены и ТАКтически разыгрывая свои карты, стараясь завести свои шарики в Дом быстрее, чем соперники.

Цель игры

Первая команда, которая заведет все 8 шариков в Дом, побеждает.

Подготовка к игре

Сформируйте 2 команды по 2 игрока. Игроки из одной команды садятся друг напротив друга. Каждый игрок выбирает цвет своих шариков (4 шарика одного цвета) и кладет их в свой Карман, который располагается по правую руку от каждого игрока. Каждый игрок получает информационную карту и кладет ее перед собой. Пустые карты и мастер-карты (Дурак (NARR), Ангел (ENGEL), Воин (KRIEGER), Дьявол (TEUFEL)) обратно в коробку. Далее игрок, который будет первым раздавать карты (определите это самостоятельно), перемешивает колоду карт и раздает по 5 карт каждому игроку по часовой стрелке (начинает с игрока по левую руку). Оставшуюся часть колоды раздающий игрок кладет перед игроком слева лицом вниз (игрок слева будет следующим дилером).

Фазы игры

1. Объявить плюсы/минусы (+/-)

Каждый игрок объявляет, если у него в руке Выходы или нет (Карты 1 или 13 являются Выходами. Они позволяют игроку ввести один из своих шариков в игру на Начальную Точку). Игрок не обязан объявлять сколько и какие конкретно Выходы есть у него в руке (две Карты 1 или одна Карта 1 и одна Карта 13). Если у игрока есть один или несколько Выходов, он говорит что-то подобное: “Я могу”. Если у игрока нет Выходов, то он говорит: “Я не могу”. Также возможны визуальные знаки. Для обозначения наличия Выхода в руке (“+”) игрок поднимает большой палец вверх, для обозначения отсутствия Выхода в руке (“-”) игрок опускает большой палец вниз. Любые другие комментарии относительно игры не разрешены. **Обсуждать ТАКтику во время игры запрещено!**

2. Обмен

Каждый игрок обменивается со своим напарником одной картой (лицом вниз).
Замечание: вы можете посмотреть карту, которую вам дал напарник, только после того, как отдали свою карту.

3. Игра

Первым ходит игрок, сидящий по левую руку от дилера. Он кладет одну из своих 5 карт в Центр и выполняет Действие в соответствии с использованной картой. **Сначала положи — потом играй.** После этого Ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке. После 5 кругов раздача подходит к концу и все карты должны оказаться в Центре доски. Необходимо взять все карты из Центра и положить их лицом вверх перед игроком, у которого находится оставшаяся часть колоды для раздачи (это игрок, который ходил первым). Теперь после каждой раздачи все карты из Центра складываются к этому игроку лицом вверх. Игрок, перед которым находится оставшаяся часть колоды для раздачи, раздает по 5 карт каждому игроку по часовой стрелке (начинает с игрока по левую руку). **Незаконченную колоду не нужно перемешивать перед раздачей.** Оставшуюся часть колоды раздающий игрок кладет перед игроком слева лицом вниз (игрок слева будет следующим дилером). Игра продолжается по следующей последовательности (1. Объявить плюсы/минусы (+/-), 2. Обмен, 3. Игра)

Когда все карты были разыграны, колоду необходимо перемешать. Первым раздавать будет тот игрок, перед которым находится колода разыгранных карт из Центра (это должен быть игрок по левую руку от самого первого раздающего полной колоды). Фазы повторяются, пока игра не заканчивается.

Передвижение

Шарики передвигаются по Игровому Кругу на точное количество ячеек, указанных на карте (обычно вперед, по часовой стрелке). Исключениями являются карты 4, 7, 8, которые будут объяснены в следующих главах (см. [Подробное описание Специальных Карт](#)).

Шарик соперника может быть выбит с Игрового Круга, только если ваш шарик попал точно в ту же самую ячейку. Выбитый шарик удаляется с Игрового Круга и отправляется в Карман своего цвета.

Ввести шарик в игру возможно только с помощью карт Выхода (исключением является использование Карты ТАС - см. страницу 9).

Вы не можете перепрыгивать через другие шарики — ни через шарики своей команды, ни через шарики соперников.

Если можешь, то обязан!

Вы обязаны использовать карту, если вы можете, даже если это нанесет вред вашей команде. Может быть такая ситуация, что вам придется выбить свои собственный шарик или шарик напарника с Игрового Круга.

Карты могут быть использованы, только если у вас есть шарики на Игровом Круге!

Обычно игроку необходимо иметь шарик на Игровом Круге, для того чтобы использовать разные карты. Тем не менее существуют исключения: Карта 1, Карта 13 и Карта ТАС. Если совершенно никакая карта не может быть использована игроком, то он обязан сбросить любую карту в Центр без выполнения Действия этой карты.

Один раз зайдя в Дом, обратно выйти нельзя!

Если ваш шарик зашел в Дом, то он в безопасности и его нельзя вернуть на Игровой Круг (исключением является использование Карты ТАС - см. страницу 8. Также этот шарик больше нельзя поменять с другим шариком, если кто-то использует Карту Трикстер (его нельзя Трикстернуть). Если шарик передвигается по Дому и доходит до последней ячейки в Доме, то он становится "Прилипшим" и его нельзя больше передвигать до конца игры.

Эндшпиль: игрок, у которого все 4 шарика зашли в Дом, может ходить шариками своего напарника (до этого момента он может передвигать только свои шарики — исключение смотрите в описании Карты Трикстер).

Подробное описание Специальных Карт

Карта 4

Функции Карты 4

Любой из ваших шариков может сделать передвижение назад на 4 ячейки (против часовой стрелки).

Условия использования

- шарик должен иметь возможность сделать передвижение назад
- вы не можете перескакивать шариком через другие шарики
- если другой шарик находится **точно** на расстоянии 4 ячеек позади вашего шарика, то вы выбиваете этот шарик с Игрового Круга
- только что введенный в игру шарик, который находится на Начальной Точке, нельзя сразу завести в Дом, используя карту 4
- шарик, который находится в Доме, нельзя вывести снова на Игровой Круг с помощью Карты 4

Варианты использования

Если только что введенный в игру шарик находится на Начальной Точке, игрок может не проходить весь круг, если разыграет карту 4. Ниже несколько способов:

- Используйте карту 4 и выполните передвижение назад. Теперь используйте подходящую карту и зайдите этим шариком в Дом (Карты 5,6,7,8)
- Сделайте передвижение вперед на 1, 2 или 3 ячейки и следующим ходом используйте карту 4, чтобы сделать передвижение назад, прямо в Дом

Особый случай

Если один и тот же шарик второй раз оказывается на Начальной Точке или его Трикстернули на Начальную Точку, то карту 4 также можно использовать для того, чтобы зайти в Дом (в данном случае Дом должен быть пустым, поскольку шарик должен попасть в самую последнюю ячейку Дома).

Карта 7

Функции Карты 7

Карта 7 может быть использована для того, чтобы сделать 7 единичных передвижений вперед в любой последовательности. Вы можете распределять эти 7 единичных ходов для того, чтобы выполнить передвижение одним или несколькими шариками на Игровом Круге. Вы даже можете использовать несколько единичных ходов (или все 7) для того, чтобы завести шарик в Дом или распределить шарики внутри Дома.

Условия использования

- все 7 единичных ходов должны быть использованы
- Карта 7 — это единственная карта, которая позволяет выбить шарик на любом расстоянии от 1 до 7, потому что у вас на самом деле 7 единичных ходов
- самая плохая ситуация случается, когда вам приходится выбивать шарик вашего партнера или свой собственный шарик
- вы можете выбить больше чем один шарик с помощью Карты 7
- внутри Дома вы можете выполнять передвижения как вперед, так и назад

- вы можете завести в Дом сколько угодно шариков

Варианты использования

- Карта 7 является лучшей картой для того, чтобы выбить другие шарик с Игрового Круга
- Карта 7 — одна из важнейших карт, позволяющая легко заводить в Дом ваши шарик
- Карта 7 может быть идеально использована для перераспределения шариков внутри Дома, даже если у вас нет шариков на Игровом Круге (передвигать шарик, который “Прилип”, нельзя)

Особый случай

Если игрок разыграл Карту 7 для того, чтобы завести свой последний шарик в Дом, но не использовал все единичные ходы, то он может использовать оставшиеся единичные ходы для шарика/шариков своего напарника. Это возможно только в том случае, если у напарника есть шарик (на Игровом Круге или в Доме), которыми можно осуществить передвижение вперед. Если такой возможности нет и у вас остаются неиспользованные единичные ходы, то вы обязаны пробежать свой Дом и не можете в него зайти последним шариком.

Карта 8

Функции Карты 8

Это карта с Двойной Функцией.

Вы можете выполнить передвижение вперед вашим шариком на 8 ячеек (по часовой стрелке) ИЛИ вы можете заставить следующего игрока (по левую руку от вас) пропустить свой Ход (он будет обязан сбросить в Центр одну карту из своей руки, не выполняя Действий этой карты).

Условия использования

- вы можете использовать Карту 8 только при условии, что у вас есть шарик на Игровом Круге
- вы можете заставить следующего игрока пропустить свой Ход с помощью Карты 8 только при условии, что у вас есть шарик на Игровом Круге

Варианты использования

- Карту 8 выгодно использовать, когда вы можете спасти своего напарника и не позволить сопернику его выбить
- это карта, которая позволяет испортить ТАКтику ваших соперников

Особый случай

Если Карта 8 разыгрывается последней в раздаче, то с помощью нее нельзя заставить следующего игрока пропустить Ход (этого Хода и так не будет). Вы обязаны сделать передвижение вперед одним из своих шариков.

Карта Трикстер

Функции Карты Трикстер

Вы можете поменять местами два любых шарика (ваши собственные, вашего напарника, ваших соперников или любую их комбинацию).

Условия использования

- вы можете использовать Карту Трикстер только при условии, что у вас есть шарик на Игровом Круге
- если на Игровом Круге находится только один шарик, Трикстер не может быть использован
- вы не можете сбросить Карту Трикстер, если у вас есть возможность использовать другие карты
- если Трикстер был сыгран, то шарики должны быть обменены, даже если это причинит ущерб вашей команде
- вы также можете поменять местами свои собственные шарики
- шарики, которые находятся внутри Дома, не могут быть обменены

Варианты использования

- с помощью Карты Трикстер вы можете переместить свои собственные шарики или шарики своего партнера в более выгодное положение для вашей команды
- Карта Трикстер позволяет вам преодолевать большие расстояния без необходимости передвигаться по всему Игровому Кругу. Когда вы Трикстерите шарики, вы можете завести их в свой Дом всего за несколько Ходов
- Карта Трикстер может быть удачно использована для того, чтобы убрать шарики ваших соперников от их Домов

Особый случай

Если шарик после использования Карты Трикстер оказался прямо на Начальной Точке своего цвета, то эта Начальная Точка становится Нейтральной Точкой и игрок может завести этот шарик прямо в дом, если у него есть подходящая карта (1, 2, 3, 4, 7).

Карта ТАС

Функции Карты ТАС

У Карты ТАС следующее Действие: она отменяет Действие карты, которая была разыграна вашим соперником по правую руку, и игрок, который использовал Карту ТАС, может разыграть эту карту для себя.

Условия использования

- **Если можешь, то обязан!** Даже Карту ТАС нельзя оставлять в этом случае. Если Карта ТАС является единственной картой, которая может быть использована, то вы обязаны разыграть ее несмотря на то, что это может причинить ущерб вашей команде
- если у отмененной карты Двойная Функция (карты 1, 8 и 13), то игрок может выбрать любую из этих Функций по своему усмотрению, то есть независимо от того, какую Функцию использовал соперник
- Карта ТАС может быть использована только в случае, если игрок может разыграть отмененную карту в своих целях. В остальных случаях Карту ТАС можно не использовать или необходимо сбросить

- если ваш соперник сбросил карту без выполнения Действий, то вы можете использовать Карту ТАС и разыграть сброшенную предыдущим игроком карту для своих целей
Будьте внимательны, что сбрасываете, при отсутствии возможности сделать Ход!
- если Карта ТАС используется после сброшенной Карты ТАС, то игрок может использовать лишь функцию/функции карты под сброшенной Картой ТАС. Действие этой карты не отменяется.

Использование Карты ТАС после того, как был выбит шарик

Передвижение, выполненное предыдущим игроком, отменяется, и выбитый шарик снова возвращается на свою позицию. После этого игрок, который использовал Карту ТАС, может разыграть карту соперника на свое усмотрение.

Использование Карты ТАС после того, как шарик зашел в Дом

Карта ТАС может быть использована для обхода правила **“Один раз зайдя в Дом, обратно выйти нельзя!”**. Карта, с помощью которой игрок завел свой шарик в Дом, может быть отменена с помощью Карты ТАС. После этого шарик возвращается на свою исходную позицию и игрок, который использовал Карту ТАС, может разыграть карту соперника на свое усмотрение.

Использование Карты ТАС после того, как раздали карты

Карта ТАС не может быть первой картой, которую разыгрывают после раздачи карт. Карта ТАС не может отменить Ход из предыдущей раздачи.

Использование Карты ТАС после Карты 8

Карта ТАС **сильнее** Карты 8. Если игрок разыграл Карту 8 и заставил следующего игрока пропустить Ход, то этот игрок может использовать Карту ТАС на Карту 8 и отменить пропускхода. После этого игрок, который использовал Карту ТАС, может разыграть Карту 8 на свое усмотрение.

Игрок не обязан разыгрывать Карту ТАС таким образом. Он может сбросить Карту ТАС, если посчитает нужным (или любую другую карту), и пропустить свой Ход.

Использование Карты ТАС после Карты Трикстер

Обмененные шарики возвращаются в исходное положение, и игрок, который использовал Карту ТАС, меняет местами любые два шарика на свое усмотрение. Если только что введенный в игру шарик находился на Начальной Точке и был обменен с помощью Карты Трикстер, а потом вернулся на Начальную Точку после использования Карты ТАС, то этот шарик не может сразу зайти в Дом (он как будто не выполнял никакого передвижения и снова является новым).

Использование Карты ТАС после Карты ТАС

Если Карта ТАС используется после другой Карты ТАС, то Действие первой Карты ТАС отменяется, и Действие карты, сделанное до розыгрыша первой Карты ТАС, восстанавливается. Игрок, который использовал вторую Карту ТАС, также обязан разыграть карту, которая была разыграна до первой карты ТАС, на свое усмотрение.

Пример

Игрок 1 использует Карту 13 и вводит шарик в игру на Начальную Точку. Игрок 2 использует Карту ТАС и отменяет это Действие. Таким образом Игрок 1 убирает только что введенный в игру шарик и кладет его обратно в свой Карман. После этого Игрок 2

выбирает из двух Функций Карты 13, какую ему лучше использовать. Например, он решает ввести в игру свой собственный шарик и выставляет его на свою Начальную Точку. Тем не менее, Игрок 3 использует ещё одну Карту ТАС, отменяя Карту ТАС Игрока 2. В результате шарик Игрока 2 возвращается в его Карман и Игрок 1 снова возвращает свой шарик на свою Начальную Точку. После этого Игрок 3 решает, как ему использовать Карту 13. Он может либо ввести шарик в игру, либо выполнить передвижение вперед одним из своих шариков на 13 ячеек (если у него есть шарик на Игровом Круге).

Варианты использования

Карта ТАС является единственной картой, кроме Карты Ангел (ENGEL) из Мастер-версии игры, благодаря которой можно попасть в игру, если у вас нет шариков на Игровом Круге или Выходов (1 или 13). Вы можете сделать это, если используете Карту ТАС после карт 1 или 13, которые были разыграны вашим соперником справа. Карта ТАС становится более важной к концу игры, она мешает вашим соперникам и разрушает их ТАКтику, особенно если это победный Ход.

Особый случай

Вы обязаны использовать Карту ТАС для отмены победного Хода ваших соперников (другими словами, Хода, благодаря которому ваши соперники заводят свой 8-ой шарик в Дом). Необходимое для использования Карты ТАС условие, что вы должны иметь возможность выполнить Действие отмененной карты для своих целей, остается в силе. Еще один ТАС после вашего не может быть использован в данной ситуации.

ТАКтические подсказки

ТАКтические подсказки постоянно публикуются на нашем веб-сайте www.spieltac.de

Мастер-версия игры

После того как вы несколько раз сыграете в Базовую версию ТАС, вы можете увеличить глубину и сложность игрового процесса, благодаря Мастер-версии.

Для того чтобы играть в Мастер-версию, вам необходимо добавить в колоду 4 карты из Мастер-версии. После этого общее количество карт в колоде будет 104.

Следовательно, при раздаче последних 24 карт до перемешивания колоды каждому игроку необходимо выдать 6 карт вместо 5. Эта раунд называется Мастер-Раунд или Специальный Раунд.

Мастер-Карты могут быть использованы игроком в любой Ход так же, как и обычные карты. Если у игрока нет шарика/шариков на Игровом Круге или он не может сделать передвижение ни одним из шариков в Доме, то игрок обязан использовать Мастер-Карту — исключением является Карта Воин (KRIEGER).

Карта Дурак (NARR)

Функции Карты Дурак (NARR)

Дурак (NARR) заставляет каждого игрока передать оставшиеся в руке карты игроку по правую руку (против часовой стрелки) лицом вниз. Игрок, который использовал Карту Дурак (NARR), должен еще раз сделать Ход и разыграть одну из карт, полученных от игрока слева.

Условия использования

- если Карта Дурак (NARR) была последней картой, которая была использована в текущей раздаче, то ничего не происходит
- Карта Дурак (NARR) может быть использована игроком в его Ход, даже если у него нет шариков на Игровом Круге

Варианты использования

Карта Дурак (NARR) разрушает любую ТАКтику и запланированные действия. Ниже несколько удачных моментов для использования этой карты:

- оба игрока одной команды не имеют карт Выхода, в то время как у соперников Выходы есть
- оба игрока команды не могут выполнить никаких Действий с их оставшимися картами
- ваша команда близка к победе, но у вас нет подходящей карты для того, чтобы закончить игру. Если не разыграть Карту Дурак (NARR), то вы можете пробежать заход в Дом и вам снова придется проходить весь круг
- команда соперников близка к победе, и вы хотите предотвратить это, нарушив их ТАКтику

Особый случай

Если игрок, который использовал Карту Дурак (NARR), получил Карту ТАС и разыграл ее, то Карта ТАС действует не на Карту Дурак (NARR), а на предыдущую карту.

Карта Ангел (ENGEL)

Функции Карты Ангел (ENGEL)

Игрок, который использовал Карту Ангел (ENGEL), обязан взять шарик из Кармана у своего соперника по левую руку и выставить его на Начальную Точку этого игрока. Если у игрока по левую руку в Кармане нет шариков, то игрок, который использовал Карту Ангел (ENGEL), должен выбрать один из шариков этого игрока и выполнить передвижение вперед на 1 или 13 ячеек.

Условия использования

- карта Ангел (ENGEL) должна быть использована, если игрок не может разыграть никакой другой карты из своей руки
- если на Начальной Точке игрока по левую руку уже находится шарик (неважно, какого цвета), то этот шарик выбивается с Игрового Круга в тот момент, когда выставляется шарик из Кармана
- игрок по левую руку от игрока, который разыгрывает Карту Ангел (ENGEL), делает свой Ход как обычно. Неважно, был ли ему выставлен шарик или одним из его шариков сделали ход на 1 или на 13 ячеек
- если у игрока по левую руку от игрока, который разыгрывает Карту Ангел (ENGEL), все шарики находятся в Доме, то эффект от Карты Ангел (ENGEL) переходит на игрока по правую руку от разыгрывающего Карту Ангел (ENGEL)

Варианты использования

- достаточно сложно использовать Карту Ангел (ENGEL) для получения преимущества для своей команды

- Карта Ангел (ENGEL) может быть полезна для вашей команды в тех случаях, когда либо у соперников находится шарик на Начальной Точке, либо вы можете пробежать заход в Дом одним из шариков соперников

Карта Воин (KRIEGER)

Функции Карты Воин (KRIEGER)

Карта Воин (KRIEGER) обязывает игрока выбрать один из своих шариков на Игровом Круге и выполнить этим шариком передвижение вперед (по часовой стрелке) до того момента, пока на пути этого шарика не встретится первый другой шарик (любого цвета). Ваш шарик выбивает этот шарик с Игрового Круга и занимает его место.

Условия использования

- Карта Воин (KRIEGER) выбивает первый попавшийся по ходу движения шарик независимо от цвета. В худшем сценарии вы можете выбить с Игрового Круга свой собственный шарик или шарик вашего напарника
- если у игрока нет шарика на Игровом Круге, то Карту Воин (KRIEGER) нельзя использовать и необходимо сбросить при отсутствии других карт, которые можно разыграть
- если у игрока только один шарик на Игровом Круге, то он обязан выбрать именно его после использования Карты Воин (KRIEGER)
- если на Игровом Круге всего один шарик, то при использовании Карты Воин (KRIEGER) игрок выбивает сам себя и кладет шарик в свой Карман

Варианты использования

- Карта Воин (KRIEGER) — это единственный способ выбить шарик, который находится далеко от вас на Игровом Круге, и совершить большой прыжок вперед во время этого
- также Карта Воин (KRIEGER) является единственным способом для игрока выбить шарик, который находится на безопасном расстоянии в 11 ячеек

Карта Дьявол (TEUFEL)

Функции Карты Дьявол (TEUFEL)

Карта Дьявол (TEUFEL) обязывает игрока взять карты своего соперника по левую руку и выполнить Ход за него.

Условия

- игрок, который использует Карту Дьявол (TEUFEL), смотрит на карты своего соперника по левую руку, выбирает одну из карт, разыгрывает ее и выполняет Действие за соперника. Игрок может выбрать, какая карта будет использована, и выбрать любые шарика соперника для ее розыгрыша
- карты между игроком, который использует Карту Дьявол (TEUFEL), и игроком, сидящим по левую руку от него, должны быть переданы лицом вниз
- игрок, за которого сделали Ход, пропускает свой, потому что игрок, который использовал Карту Дьявол (TEUFEL), выполнил Ход за него

Варианты использования

- Карта Дьявол (TEUFEL) достойна своего названия. Это лучший способ разрушить ТАКтику своих соперников
- Карта Дьявол (TEUFEL) особенно эффективна в конце игры

Особый случай

Если игрок, который использовал Карту Дьявол (TEUFEL), выбирает Карту Дурак (NARR) из руки своего соперника, то Функция Карты Дурак (NARR) выполняется и все карты передаются против часовой стрелки лицом вниз. После этого игрок, который использовал Карту Дьявол (TEUFEL), ещё раз выбирает карту уже из новых карт, которые получил, и совершает еще один Ход.

Комбинация карт из Мастер-версии и Карты ТАС

Использование Карты ТАС после Карты Дурак (NARR)

Если игрок использует Карту ТАС после Карты Дурак (NARR), то передача карт не отменяется. Вместо этого Карта ТАС отменяет Действие карты, которая была сыграна до Карты Дурак (NARR), и использует эту карту на свое усмотрение.

Использование Карты ТАС после Карты Ангел (ENGEL)

Действие Карты Ангел (ENGEL) отменяется, и игрок должен использовать Карту Ангел (ENGEL) сам.

Использование Карты ТАС после Карты Воин (KRIEGER)

Шарик, который был выбит с помощью Карты Воин (KRIEGER), возвращается на Игровой Круг, и игрок, который использовал Карту Воин (KRIEGER), возвращает свой шарик на позицию, в которой он находился до использования Карты Воин (KRIEGER). После этого игрок, который использовал Карту ТАС, должен разыграть Карту Воин (KRIEGER).

Использование Карты ТАС после Карты Дьявол (TEUFEL)

Такая ситуация может случиться нечасто, поскольку игрок, который использовал Карту Дьявол (TEUFEL), может выбрать любую карту из руки соперника для розыгрыша. Если же все-таки игрок выбрал для розыгрыша Карту ТАС или если игрок обязан выбрать Карту ТАС, потому что других вариантов нет и это единственная карта, которую может разыграть соперник, то ход переходит к сопернику, чья Карта ТАС используется. Соперник обязан сделать Ход за следующего игрока (то есть за напарника того игрока, который использовал Карту Дьявол (TEUFEL)).

ТАС для 4 игроков (командный ТАС)

Для игры в кооперативную версию вам потребуется хорошее взаимодействие и ТАКтика. В этой версии у вас нет соперников (только плохие карты!) и общая задача для всех 4 игроков — завести в Дом все 16 шариков, используя при этом как можно меньше карт. Тактический шедевр — достичь этого меньше, чем за одну колоду (100 карт в Базовой версии или 104 в Мастер-версии).

Дополнительное правило: если два игрока из одной команды завели в свои Дома все 8 шариков, то они могут использовать свои карты для того, чтобы ходить за любые шарики другой команды.

Одиночная игра

Одиночная игра — это версия, в которой игрок использует правила из кооперативной игры, но при этом выкладывает все 20 карт лицом вверх напротив каждого Дома. Задача — завести все 16 шариков в соответствующие Дома. Поскольку игрок играет всеми шариками сразу, то он может планировать на 20 ходов вперед. Настоящая головоломка!

ТАС для 2 игроков

ТАС для двоих — это настоящий вызов, который подходит для опытных ТАКтиков. Каждый игрок действует как команда, играя двумя цветами. Оба игрока садятся рядом друг с другом (за соседние стороны доски, но не напротив). Каждый игрок получает по 5 карт за первый набор шариков, а после этого по 5 карт за второй набор шариков. Эти наборы карт всегда хранятся отдельно друг от друга — каждому цвету выдается отдельный набор карт. Для того чтобы не путаться, мы советуем хранить эти наборы карт отдельно на каждой стороне доски. В данной версии Трикстерить всегда легче, потому что вы точно знаете, зачем вы это делаете, и можете совершать более оптимальные Ходы.

Повеселитесь!

ТАС от А до Я (важные определения)

В игре — шарик, который находится на Игровом Круге (если шарик находится в ячейках Дома, то он не находится в игре)

Ввести шарик в игру — ввести шарик в игру на Начальную Точку на Игровом Круге

Вперед-назад — Карта 7 позволяет игроку выполнять передвижения шариками вперед-назад внутри Дома в случае, если шарик не был Прилипшим перед началом хода

Выбивание — удаление шарика с Игрового Круга и перенос его обратно в Карман

Выход — карты, с помощью которых игрок может ввести шарик в игру (1 или 13)

Двойная Функция — Карты 1, 8 и 13 позволяют игроку выбрать одно из двух действий:

- Карты 1 и 13: Ввести шарик в игру или выполнить передвижение шариком на 1 (для Карты 1) или 13 (для Карты 13) ячеек по часовой стрелке
- Карта 8: Использовать функцию “Пропуск Хода” или выполнить передвижение шариком на 8 ячеек по часовой стрелке

Действие — выполнение функции карты

Дом — четыре ячейки, в которые игрок старается завести все четыре своих шарика

Зона сброса — большое углубление в середине доски (можно просто называть это Центром)

Игровой Круг — 64 ячейки на игровой доске, которые образуют поле для игры

Карман — небольшое углубление в углу Игральной Доски, где игрок хранит свои шарики (одного цвета), которые не находятся В игре или в Доме

Мастер-Карты — Дурак (NARR), Ангел (ENGEL), Воин (KRIEGER), Дьявол (TEUFEL)

Начальная Точка — ячейка на Игровом Круге, на которую выставляется шарик с помощью карт 1 или 13. Эта ячейка находится напротив Дома игрока, слева от Кармана, и также является последней ячейкой перед заходом в Дом

Нейтральная Точка — если после использования Карты Трикстер или Карты 4 шарик игрока попадает на Начальную Точку этого игрока, то эта точка называется Нейтральной Точкой. С Нейтральной Точки игрок может выполнить передвижение вперед и завести шарик в Дом с помощью Карт 1, 2, 3 или 7 или выполнить передвижение назад и завести шарик в Дом с помощью Карты 4 (в это случае в Доме не должно быть шариков)

Обычные Карты — это карты, которые позволяют игроку выполнить передвижение своими шариками вперед, по часовой стрелке, без каких-либо специальных Действий. Обычными Картами являются карты 2, 3, 5, 6, 9, 10 и 12. Заметьте, что в игре нет Карты 11

Объявить плюсы/минусы (+/-) — игроки объявляют (говорят и/или показывают), так чтобы все могли услышать/увидеть, есть ли у них Выходы. Часто используют визуальные знаки. Для обозначения “+” большой палец вверх, для обозначения “-” большой палец вниз

Партнер/Напарник — игрок, который сидит напротив вас за Игровой Доской

Передвижение вперед — передвижение вперед, по часовой стрелке, по Игровому Кругу

Передвижение назад — передвижение назад, против часовой стрелки, по Игровому Кругу

Прилипание — шарик, который после окончания хода оказался в последней свободной ячейке Дома игрока, становится “Прилипшим”. Ходить Прилипшим шариком больше нельзя

Пропуск — функция карты 8: следующий игрок обязан пропустить свой ход и сбросить лицом вверх одну карту из своей руки в середину Игровой Доски (функция сбрасываемой карты не выполняется)

Сброшенная Карта — карта, которая должны быть сброшена в Центр без использования ее Функции и выполнения Действия

Специальные Карты — Трикстер, Карта ТАС, а также карты 1, 4, 7, 8 и 13

Специальный/Мастер-Раунд — в Мастер-версии игры, которая играется с 104 картами в колоде, в последней раздаче игрокам выдается по 6 карт (вместо обычной раздачи, в которой выдается по 5 карт)

Трикстерить — обмен любых двух шариков на Игровом Круге с помощью Карты Трикстер

Ход — каждый игрок использует одну карту из своей руки и выполняет Действие. Ходы передаются от одного игрока к другому по часовой стрелке

Центр — большое углубление в середине доски, которое игроки используют для использованных/сброшенных карт

Шарик — игровой элемент, чаще всего шарик из стекла

Эндшпиль — фаза игры, которая начинается после того, как один из игроков зашел в Дом своими шариками и использует свою руку (набор карт) для выполнения ходов шариками своего партнера/напарника

Ячейка — одна из 64 ячеек/лунок, которые составляют основной Игровой Круг

КонТАКтная информация

Почтовый адрес в Германии:

TAC Verlag
Blumenthal 1
86551 Aichach-Klingen
Germany/Германия

ТАС в России:

Официальный представитель ТАС в России: Гончаров Максим (get@tacboardgame.ru)

ТАС в Интернете:

Официальный сайт ТАС: <http://www.spiel-tac.de>

Официальный сайт ТАС в России: <http://tacboardgame.ru/>

Официальная группа ТАС в Facebook: <https://www.facebook.com/spieltac/>

Официальная группа ТАС в Facebook в России: <https://www.facebook.com/taccis/>

Официальная группа ТАС в ВКонтакте: <https://vk.com/tacboardgame>