

Tactik

Bienvenido en el mundo de Tactik.

Si juega TAC por la primera vez, por favor lea las instrucciones cortas. Aquí en Tactik puede encontrar descripciones detalladas y variantes nuevas del juego y se explican importantes terminos tácticos. En el caso que tiene preguntas adicionales, puede usar la página web www.spieltac.de.

Contenido

1. Reglas básicas del juego
2. Explicaciones detalladas para las cartas especiales
3. Consejos para Tactik
4. Versión maestra
5. Jugar TAC con 2 jugadores
6. Jugar TAC con 2 jugadores
7. El juego para 4 jugadores en un solo equipo
8. TAC de A a Z (términos importantes)

1. Reglas básicas del juego

Número de jugadores

2 – 4, ideal para 4 jugadores

Edad

De 10 años en adelante

Duración del juego

45 – 60 minutos

Material del juego:

- .. esa descripción “Tactik” (reglas completas del juego)
- .. instrucciones cortas
- .. 4 cartas de información
- .. tablero de juego
- .. 16 bolas de juego (cada 4 son de un color)
- .. 104 cartas (de esas se usan 4 cartas solamente en la versión maestro)
- .. 2 cartas de cubrimiento (posible usarlas como cartas substitutas)

Idea del juego

2 equipos de cada 2 personas intentan llevar sus bolas “a casa” lo más rápido posible cambiando cartas y jugando tácticamente con cartas. Al mismo tiempo un equipo intenta interrumpir la estrategia del otro.

Objetivo del juego

El equipo que ha llevado todas las 8 bolas al destino (a “casa”) gana el juego.

Preparación del juego

Cada jugador elige 4 bolas de un color. Hay que formar equipos de 2 personas (sorteando o poniéndose de acuerdo). Los jugadores de un equipo se sientan frente a frente. Cada jugador coloca sus bolas en el campo suyo. Cada jugador obtiene una carta de información y la pone frente de si mismo, con la cara “versión básica” arriba, bien leíble. Jugador 4 (él con las bolas negras, si no tienen otro acuerdo) elimina las 4 cartas de la versión maestra y las pone en el cartón. Ahora mezcla las cartas y las reparte en el sentido de las agujas del reloj (SAR). Cada jugador obtiene 5 cartas. Después coloca el paquete frente del jugador a su lado izquierdo (el jugador que va a repartir las cartas en la próxima ronda).

Transcurso del juego

1. Notificación

Cada jugador dice con voz audible si tiene o no tiene una carta de comienzo en sus manos. Cartas de comienzo son las cartas 1 y 13. Permiten al jugador mover una de sus bolas desde su campo hasta su salida. Si un jugador tiene una o más cartas de comienzo, dice (por

ejemplo): “Puedo ir”. Si no tiene carta de comienzo, dice (por ejemplo): “No puedo ir”.

2. Cambiar
Ahora cada jugador cambia una carta con su compañero del propio equipo en un modo que no se puede ver la cara de la carta. Un jugador puede ver la carta nueva solamente cuando su compañero ya ha recibido su carta.
3. Jugar
El jugador a la izquierda del jugador que ha repartido las cartas comienza el juego. Baja una carta de su elección poniéndola cara arriba en el centro del tablero mueve su bola (si puede). **Primero bajar la carta, mover la bola después.** Los otros 3 jugadores siguen en el SAR. Esto es una ronda. Después de 5 rondas se han jugado con todas las 5 cartas repartidas. Ahora el jugador que tiene el paquete de cartas da (sin mezclar) 5 cartas nuevas a cada jugador y coloca el resto del paquete frente al jugador a su lado izquierdo. Otra vez siguen 1. Notificación, 2. Cambiar, 3. Jugar...
Después de usar todas las cartas del paquete, hay que mezclarlas nuevamente. Eso hace el jugador al lado izquierdo del último mezclador.

Reglas de mover

En general, hay que mover las bolas en el SAR correspondiente al

número de la carta. Excepciones de esa regla (de las cartas 4, 7 y 8) están explicadas en el capítulo siguiente sobre las funciones de las cartas especiales.

El juego no permite saltar bolas de cualquier color, ni las propias. Se puede tirar las bolas de otros jugadores cuando el movimiento termina exactamente en una posición en la que está una bola opuesta. Al tirar se retorna la bola al campo del jugador correspondiente. Al inicio, se puede empezar jugar con una bola solamente usando una carta de comienzo. Una excepción de esa regla es el uso de una carta “TAC”. Para eso vea la descripción detallada de la carta “TAC”. Hay obligación de mover las bolas, incluso si un movimiento resulta en una desventaja para el propio equipo. **El que puede mover su bola, tiene que moverla.** Incluso es posible que hay que tirar una bola propia o una del compañero. Si no hay ninguna posibilidad de usar una carta, el jugador tiene que bajar una carta suya sin usarla. Bolas que han llegado a casa ya no pueden estar tiradas ni pueden salir de la casa y tampoco pueden estar cambiados con la carta “truco”: **Una vez llegado en casa, ya no se puede salir!** Si una bola está en la casa y no hay una posición libre antes de ella, está “fija” y no se puede moverla hasta el final del juego.

2. Explicaciones detalladas para las cartas especiales

La 4

La función de la carta 4

Se puede mover una bola 4 posiciones hacia atrás (contra el SAR).

Características

- .. Con esa carta, hay que mover una bola hacia atrás.
- .. Incluso al mover atrás, el juego no permite saltar bolas.
- .. Si hay otra bola exactamente a 4 posiciones atrás, esta bola estará tirada con el movimiento hacia atrás.
- .. No se puede mover una bola recién llegada en el juego (cual está en la salida) directamente a casa con la 4.
- .. No se puede mover una bola que está en la casa hacia atrás.

Posibilidades

Usando la carta 4, un jugador tal vez puede evitar casi un círculo entero:

- .. Mover la bola desde la salida hacía atrás y en la ronda siguiente llevarla a casa con una carta correspondiente (al inicio con la 5, 6, 7 o 8) o
- .. ir adelante desde la salida con la 1, 2 o 3 y llevarla a casa en la ronda siguiente con la 4.

Caso especial

Si una bola está cambiada por el „truco“ directamente a su salida, el jugador puede moverla hacia atrás con la 4 llevandola directamente a casa. Por supuesto esto funciona solamente cuando todas las posiciones en la casa todavía están libres.

La 7

Las funciones de la carta 7

Se puede dividir la 7 en pasos individuales, incluso en 7 x 1 paso separado. Con la 7 se puede mover más que una sola bola adelante en el círculo. También un jugador puede usar una parte o la 7 entera para llevar sus bolas a su casa o para mover bolas dentro de la casa.

Características

- .. Hay que usar todos los pasos posibles de la 7.
- .. Solamente en la casa se puede mover bolas adelante y hacia atrás con la 7.
- .. Con la 7 se puede mover todas las bolas en la casa con tal que no están „fijas“ (están „fijas“ cuando no tienen una posición libre en frente).
- .. Como la 7 está compuesta de 7 pasos singulares, es la única carta que permite tirar bolas „paseando“.
- .. Cuando no hay otra posibilidad, hay que tirar también las bolas propias y las del compañero.
- .. Es posible tirar una o más bolas con la 7.

Posibilidades

- .. La 7 es la mejor carta para tirar otras bolas.
- .. Es la carta más importante para llevar bolas a casa.
- .. Se puede „arreglar“ la casa con la 7. Eso es posible incluso si no hay otra bola en el juego.

Caso especial

Si un jugador usa la 7 para llevar su última bola a casa y no necesita todos los pasos, puede continuar el movimiento con una bola de su compañero. Por supuesto eso es posible solamente cuando el jugador compañero tiene por lo menos una bola en el juego o si hay posibilidades de mover bolas en su casa. Si no hay esas posibilidades, el jugador tiene que pasar la casa con la última bola y dar otra vuelta en el círculo.

La 8

La función de la 8

Con la carta 8 un jugador puede mover una bola de su color 8 posiciones en adelante (en el SAR) o interrumpir el jugador a su lado izquierdo. Ese jugador, en

consecuencia, tiene que bajar una carta sin poder usarla.

Características

Un jugador solamente puede usar la 8 para interrumpir otro jugador cuando tiene por lo menos una bola propia en el círculo del juego.

Posibilidades

.. La 8 es muy útil para impedir que una bola del propio equipo este tirada.

.. Es una carta importante para molestar la táctica del equipo opuesto.

Caso especial

Si la 8 está usada como última carta en la última ronda, hay que mover las bolas 8 posiciones hacía adelante. En este caso no puede estar usada para interrumpir otro jugador en esa ronda.

La carta „truco“

La función del truco

Se puede cambiar la posición de 2 bolas cualesquiera en el círculo del juego (bolas propias, las del compañero o las del equipo opuesto).

Características

.. Un jugador puede usar el truco solamente cuando tiene por lo menos una bola suya en el círculo del juego.

.. Si hay una sola bola en el círculo, el truco no tiene ningún efecto.

.. Si hay suficientes bolas en el círculo, hay que cambiar aun eso resulte en una desventaja para el equipo propio.

.. Es posible cambiar 2 bolas propias.

.. No se puede cambiar bolas que ya están en la casa.

Posibilidades

.. Con el truco es posible llevar las bolas propias, o las del compañero, a posiciones considerablemente mejores.

.. El truco está perfecto para evitar dar vueltas enteras con las bolas. Cambiando las posiciones de las bolas de una manera lista, el jugador puede llevar la bola desde la salida hasta la casa con pocos movimientos.

.. También es posible alejar bolas del equipo opuesto de su destino cambiando sus posiciones con la 8.

Caso especial

Si una bola está cambiada directamente hasta su propia salida, el jugador puede llevarla a casa con el movimiento próximo (con tal que tiene una carta que lo permite).

La carta TAC

La función de la carta TAC

Con la carta TAC se puede anular el último movimiento del jugador anterior (el jugador a la derecha de quien juega con la carta TAC) y usar la carta recién bajada de ese mismo jugador para hacer el propio movimiento.

Características

..El que puede mover su bola, tiene que moverla! No se puede guardar ni siquiera la carta TAC para movimiento más tarde. Si es la única carta con cual es posible jugar, hay que jugar con ella, aún cuando eso resulte en una desventaja para el equipo propio.

.. Si la carta TAC está usada para anular una carta con función doble (1, 8, 13), el jugador puede elegir la función que quiere usar para hacer el movimiento con sus bolas.

.. Se puede usar la carta TAC solamente si es posible usar la función de la carta anulada para un movimiento con las bolas propias. Si eso no es posible, no se puede

usar la carta TAC – tal vez hay que bajarla sin poder usarla.

.. Si una carta TAC sigue a una carta bajada sin estar usada, solamente la función de esa carta está adaptada.

La carta TAC después de la 8

La carta TAC es “más fuerte” que la carta 8. Eso quiere decir que un jugador que tendría que pausar debido a la carta 8 puede anular su función jugando una carta TAC. Puede elegir si quiere ir 8 posiciones adelante con una bola suya o si quiere interrumpir el jugador siguiente.

La carta TAC después del truco

Si un jugador usa la carta TAC después de un truco, el cambio de ese truco está anulado y el jugador puede cambiar 2 bolas cualesquiera. En caso de que una bola ha ya sido retornada a su salida propia por el segundo cambio, no se la puede llevar a casa con el movimiento siguiente sino tiene que seguir el círculo entero.

La carta TAC después de una carta TAC

La segunda carta TAC anula la función de la primera carta TAC. Por eso se reconstruye la acción de la carta que ha sido jugada antes de la primera carta TAC. El movimiento que el jugador con la primera carta TAC hizo para si mismo es anulado y el jugador con la segunda carta TAC puede hacer ese movimiento con sus bolas. Esa situación parece complicada, pero es muy lógica...

Un ejemplo

El jugador uno juega con la carta 13 y pone una de sus bolas en su salida. Jugador 2 juega con la carta TAC, anula el movimiento del jugador 1 y por su parte pone una

bola a su salida propia. Ahora jugador 3 juega con otra carta TAC, anulando el movimiento del jugador 2. Esa acción reconstruye la situación antes de la primera carta TAC: la bola del jugador 1 vuelve estar en su salida. El jugador 3 ahora puede usar la función de la carta 13 para su movimiento y elige si quiere salir con una bola nueva o mover 13 posiciones en adelante con una bola que ya está en el círculo.

También podría pasar eso...

El jugador 1 juega con la carta 7 dividiendo el movimiento entre 3 bolas propias. Con una bola suya tira 2 bolas siguientes del equipo opuesto, con la segunda bola llega a su casa y usa los otros pasos para arreglar su casa. La carta TAC usada por el jugador 2 ya es un reto para la habilidad de recordar, porque el jugador 1 ha pasado pensando mucho tiempo analizando las consecuencias de sus pasos en la situación nueva al tablero. El jugador 2 tiene otro recuerdo que tiene el jugador 3. El jugador 4 actualmente no ha puesto atención en necesidad de ir al baño... Con mucho esfuerzo se reconstruye dónde estaban las bolas antes de que el jugador 1 usara la carta 7. El jugador 4 se ha ido al baño durante las discusiones. Los otros 3 jugadores, con mucho esfuerzo, cancelan el movimiento completo hecho por la carta 7 o por lo menos se ponen casi de acuerdo de un estado posible antes del movimiento. Retornando, el jugador 4 entiende que los otros 3 jugadores todavía no están de acuerdo, entonces hay tiempo para telefonar con su novia y preparar otro trago. A base de la situación reconstruida, el jugador 2 ahora usa la función de la carta 7 para el movimiento de sus bolas. El

jugador 4 retorna, feliz por haber escapado la discusión, pero ahora el jugador 3 usa otra carta TAC para anular el movimiento del jugador 2, reconstruyendo los pasos del jugador 1 y usando la función de la 7 para su propio movimiento... También es posible jugar 3 o incluso 4 cartas TAC una después de la otra.

Posibilidades

.. La carta TAC ofrece la única oportunidad (excepción: cuando ayude el ángel en la versión maestra) para poder jugar si no hay una bola propia en el círculo y si el jugador no tiene carta de comienzo. Jugando con la carta TAC, el jugador activo puede usar la función de la carta 1 o 13 del jugador anterior.

.. En la fase final del juego, la carta TAC es muy importante para molestar la táctica del equipo opuesto, y en especial, para anular el movimiento final con cual el equipo opuesto iba a ganar (vea „caso especial“).

Caso especial

Incluso se puede usar la carta TAC para anular el movimiento final del otro equipo, el movimiento que lleva la 8. bola a casa. La condición para hacer eso es que el jugador con la carta TAC pudiera usar la función de la carta anterior para un movimiento con sus propias bolas.

3. Consejos para Tactik

Los consejos más recientes para Tactik están publicadas regularmente en la página web www.spieltac.de (hasta ahora, solamente en lengua alemana)

4. Versión maestra

Si ha jugado TAC para un rato y busca un nuevo reto, puede jugar la versión maestra de TAC. Para eso, lea las funciones de las cuatro cartas maestras y decida con cuales quiere jugar. Recomendamos empezar con una sola carta maestra para conocer las funciones de una carta maestra después de dominar las de la otra. Después puede elegir su composición favorita o jugar con todas las cartas maestras, como quiera.

Se cambian las cartas maestras con las cartas siguientes...

.. para el „loco“, por favor elimine una carta „truco“ del paquete poniendola en el cartón.

.. para el „ángel“, por favor elimine una carta 13 del paquete poniendola en el cartón.

.. para el „guerrero“ por favor elimine una carta 7 del paquete poniendola en el cartón.

.. para el „diablo“ por favor elimine una carta 8 del paquete poniendola en el cartón.

Jugadores con mucha experiencia pueden quedarse con todas las cartas en el paquete y añadir los 4 cartas de la versión maestra (usando 104 cartas). En esa situación, al repartir las cartas la última vez, se dan 6 cartas a cada uno de los jugadores.

Las reglas de como mover las bolas son también validas para las cartas de la versión maestra. Se pueden usar todas las cartas maestras – excluyendo el guerrero – incluso si el jugador no tiene ninguna de sus bolas en el círculo del juego.

Las funciones de las 4 cartas maestras

El loco

La función del loco

Cada jugador tiene que dar todas las cartas que tiene en mano al jugador a su lado derecho en un modo que los otros jugadores no pueden ver las caras de las cartas. El jugador que ha jugado con el loco tiene que elegir una de sus cartas recién obtenidas para hacer un movimiento.

Características

- .. Si un jugador usa la carta „loco“ en la última de las 5 rondas, pierde su validez.
- .. Un jugador puede usar el loco aun cuando no tiene una bola en el juego.

Posibilidades

El loco interrumpe cada táctica y planificación. Se puede usar el loco perfectamente cuando (por ejemplo):

- .. los dos jugadores de un equipo no pueden comenzar el juego,
- .. los dos jugadores ya no tienen una posibilidad de mover las bolas del equipo con sus cartas en mano,
- .. el equipo propio ya está casi ganando pero no tiene una carta que permite el movimiento para llevar la última bola a casa y no quiere dar otra vuelta con la última bola, o
- .. en este caso que el equipo opuesto está casi ganando para molestar su táctica...

Caso especial

Si un jugador que ha jugado el loco recibe por el cambio una carta TAC y decide usarla al instante, no se anula el cambio pero la última acción que se hizo antes del cambio.

El „ángel“

La función del „ángel“

Para el jugador quien sigue en el SAR (el jugador al lado izquierdo), se pone una bola de su campo a su salida. Si ese jugador ya no tiene bolas en su campo, alternativamente se mueve una bola de ese jugador 1 o 13 posiciones en adelante en el círculo.

Características

- .. Hay que usar el ángel incluso si no hay una bola propia en el juego.
- .. Si se usa la función del ángel para poner una bola a la salida, y hay otra bola en esa posición (incluso una bola propia o del compañero) hay que tirar esa bola.
- .. Al jugador a quien el ángel ha ayudado mover sus bolas o poner una nueva bola en el juego toca jugar – incluso puede mover la bola recién llegada al juego.
- .. Si un jugador para quien se ha jugado el ángel ya tiene todas sus bolas en casa, la función del ángel toca a su compañero (no al jugador a la izquierda, pero a él a la derecha del jugador usando el ángel). En consecuencia, se mueve una bola del jugador a la derecha en la salida correspondiente, alternativamente se puede mover una bola de ese jugador 1 o 13 posiciones en adelante en el círculo. Pero esa acción no resulta en un cambio del proceso del juego. Al jugador a la izquierda de lo que ha usado el ángel toca jugar de todas las formas después de terminar el movimiento causado por el ángel.

Posibilidades

- .. Es muy difícil usar el ángel para obtener una ventaja para el equipo propio.
- .. En situaciones especiales el ángel puede resultar en una ventaja para el propio equipo, por ejemplo si en

la salida del jugador beneficiado está una bola de su compañero.

El „guerrero“

La función del guerrero

Si un jugador usa el guerrero, puede elegir una bola suya, tirar directamente la próxima bola que está adelante en el SAR del círculo de juego y poner la bola suya en esa posición. No importa la distancia de la bola próxima.

Características

.. Jugando con el guerrero se tira la próxima bola, no importa la distancia ni el color. Si las circunstancias lo requieren hay que tirar una bola del compañero o incluso una bola propia

.. Si un jugador no tiene ninguna bola en el círculo, el guerrero no tiene efecto.

.. Si un jugador tiene una sola bola en el círculo, tiene que tirar la que tiene la posición próxima en el SAR del círculo.

.. Si la bola de ese jugador sea la única bola en el círculo entero, es tirada por el propio guerrero y es puesta en el campo.

Posibilidades

.. El guerrero ofrece la única oportunidad de tirar una bola lejana y, al mismo tiempo, hacer un gran salto por adelante.

El „diablo“

La función del diablo

El diablo permite a un jugador jugar para el jugador próximo (él que sigue en el SAR). Juega con una carta del jugador siguiente, y mueve las bolas de ese mismo jugador.

Características

.. El jugador que baja la carta „diablo“ hace el próximo movimiento para el jugador

siguiente en el SAR. Haciendo eso, el „diablo“ puede decir sin límites cual carta elige, a cuales bolas el movimiento tiene efecto y cuál función usa en caso que elija una carta especial (1, 8, 13)

.. El jugador da sus cartas en modo tapado al jugador „diablo“ que elige una carta y las revuelve en modo tapado. Así el diablo obtiene una vista en las cartas del jugador siguiente. Después del movimiento hecho por el diablo, al jugador afectado no toca jugar otra vez. Su movimiento ha sido hecho por el diablo.

.. Si el diablo es la última carta bajada después de 5 rondas, no tiene ningún efecto.

Posibilidades

.. Normalmente el diablo verdaderamente merece su nombre. Está perfectamente apropiado para molestar la táctica del otro jugador, o incluso del equipo opuesto.

.. El diablo es incluso más efectivo en la fase final del juego.

Caso especial

Si el diablo elige el loco entre las cartas recibidas, la función del loco es ejecutado y el jugador diablo cambia las cartas con el jugador a su derecha. De las cartas recibidas el diablo baja una cual función quiere usar, hace el movimiento con las bolas del jugador a su derecha y da las cartas cambiadas a ese mismo jugador (vea: El “loco”)

La carta TAC en la versión maestra

La carta TAC después del loco

No se anula el cambio de las cartas, sino solamente el movimiento ejecutado con la carta bajada después del cambio (vea: El “loco”). El jugador que juega con la carta TAC puede usar la función

anterior para hacer su propio movimiento en acuerdo con las reglas.

La carta TAC después del ángel

El movimiento hecho por el ángel está anulado (vea: El “ángel”). El jugador que juega con la carta TAC pone una bola del jugador siguiente en el SAR desde su campo hasta su salida. Si el jugador siguiente ya no tiene bolas en su campo, en acuerdo con las reglas hay que mover una de sus bolas 1 o 13 posiciones en adelante.

La carta TAC después del guerrero

La bola tirada por el movimiento anterior es retornada. El jugador que juega con la carta TAC puede tirar una bola que está en una posición adelante en el SAR de sus bolas.

La carta TAC después del diablo

No es muy probable que aparezca esa situación porque significaría que el diablo elige la carta TAC entre las cartas obtenidas. Si pasara eso (es posible técnicamente), o si no hubiera otras posibilidades de jugar, el jugador a la izquierda del diablo podría elegir una carta del jugador siguiente (el compañero del diablo) y hacer el movimiento con las bolas de ese mismo jugador (vea: El “diablo”)

Generalmente todas las reglas básicas son válidas en la versión maestra.

5. Jugar TAC con 2 jugadores

Jugar TAC en 2 significa un reto completamente nuevo. Esta versión sirve especialmente a jugadores expertos. Cada jugador forma equipo entero, teniendo 8 bolas de 2 colores. Los jugadores no se

sientan frente a frente, pero lado a lado. Cada jugador obtiene 5 cartas para las bolas del primer color y otras 5 cartas para las bolas del segundo color. Pero hay que separarlas rigidamente: las primeras 5 cartas siempre son para las bolas del primer color, las segundas 5 cartas siempre son para las bolas del segundo color. Para no confundirlas, recomendamos separarlas en la mano. Claro que al cambiar se saben exactamene las necesidades, y se puede planificar la táctica mucho mejor. Que se diviertan!

6. Jugar TAC con 3 jugadores

Cuando se quiere jugar TAC en 3, no se forman equipos y un color no está usado. El primer jugador que lleva todas sus bolas a casa gana el juego.

Como así no hay ningún aspecto de equipo recomendamos la versión siguiente: Un jugador juega para 2 personas (con cartas y bolas para 2 – vea “Jugar TAC con 2 jugadores”). Los otros jugadores forman un equipo regular sentados frente a frente. El jugador que juega solo siempre tiene una ventaja porque conoce todas las cartas y puede hacer decisiones muy tácticas en la fase final del juego. Jugadores de TAC muy avanzados también pueden jugar un juego 2 contra 1 en el que todos los jugadores sólo tienen bolas de un color. El jugador solo está molesto inmenso, pero tiene que llevar solamente 4 bolas a casa. Con esa versión del juego en 3 el sitio a la derecha del jugador solo está vacío.

7. Jugar TAC con 4 jugadores en un solo equipo

El objetivo del juego es llevar todas las 16 bolas a casa usando un número de cartas más limitado posible. Incluso en esta versión del juego las reglas básicas son válidas. Nuevo: si dos jugadores sentados frente a frente han llevado todas sus bolas al destino, pueden jugar con las otras bolas cuales están en el juego. También jugando así hay que llevar la última bola a casa con una carta exácta.

El reto de esa versión es que todos juntos juegen tácticamente. No hay oponentes – no incluyendo cartas malas – y un solo objetivo común: Cuál equipo lo supera con menos de 100 cartas?

8. TAC de A a Z (terminos importantes)

Acción: cumplir la función de una carta

Adelante: en el sentido de las agujas del reloj

Arreglar la casa: dentro de la casa se puede mover las bolas hacia adelante y hacia atrás con tal que ya no están fijadas al comenzar el movimiento.

Boca arriba o carta abierta: la carta o las cartas que están bajadas con su cara arriba, todos los jugadores pueden ver su significado

Bola o bolas: las figuras en el juego

Caliente: cuando el jugador tiene una bola en el círculo, puede jugar con todas las cartas en acuerdo con las reglas.

Carta de comienzo: carta con la cual un jugador puede poner una bola nueva al juego (1 y 13)

Carta especial: truco, carta TAC y las cartas 1, 4, 7, 8 y 13 son cartas con función especial

Casa: las 4 posiciones en cuales lleguen las bolas, el destino de las bolas

Campo: sitio en la esquina del tablero donde están las bolas antes de llegar al círculo

Centro: el sitio central en el tablero adonde los jugadores bajan las cartas boca arriba antes de mover las bolas

Círculo o círculo del juego: los 64 posiciones que forman el círculo grande en el tablero

Comenzar el juego con una carta de comienzo (1 o 13): poner una bola del campo en la salida.

Compañero: el otro jugador en el propio equipo, compañeros siempre están sentados frente a frente

Destino: las 4 posiciones en la “casa”

En el juego: cuando una bola está activa en el círculo del juego (no en la casa ni en el campo!)

Equipo: 2 jugadores sentados frente a frente, uno apoya al otro para ganar el juego juntos

Fase final: comienza cuando un jugador ha llevado todas las 4 bolas de su color a su casa y empieza ayudar al compañero de su equipo.

Fijar: cuando una bola llegue a la posición más arriba en el destino

(la casa) y ya no hay posibilidades de moverla hacia adelante está **fijada** y no se la puede mover hasta el final del juego.

Función doble con las cartas 1, 8 y 13 el jugador puede elegir cual de las 2 funciones de las cartas quiere usar:

.. 1 y 13: función de comienzo o mover una bola suya 1 o 13 posiciones hacia adelante
.. 8: interrumpir el jugador siguiente o mover una bola suya 8 posiciones hacia adelante

Hacia atrás: ir contra el sentido de las agujas del reloj (mover la bola hacia el lado derecho)

Interrumpir: una función de la carta 8: el jugador siguiente no puede jugar en esa ronda y tiene que bajar una carta sin poder usarla

Llevar una bola a casa: llegar a las posiciones del destino

Maestra: cartas de maestra son el loco, ángel, guerrero y diablo

Neutral: la salida propia es una posición neutral cuando la bola llegue usando el truco o la 4. De ahí es posible moverla con la 1, 2, 3 o 7 hacia adelante o con la 4 hacia atrás para la casa.

Normal: la función normal de una carta resulta en un movimiento de la bola hacia adelante (en el SAR) por las posiciones correspondientes del número de la carta. Cartas normales son las cartas 2, 3, 5, 6, 9, 10 y 12.

Notificación: los jugadores dicen en modo bien audible si tienen una carta de comienzo

Paquete: las cartas que se quedan después de mezclarlas y repartirlas

Posición: las bolas se mueven en las posiciones del juego (círculo y casa)

Ronda: a cada jugador toca jugar una vez, eso quiere decir que baja una carta y hace el movimiento correspondiente. Una ronda está completa cuando los 4 jugadores han jugado una vez.

Salida: la primera posición que una bola tiene en el juego y, al mismo tiempo, la última posición antes de llegar a casa

SAR: en el sentido de las agujas del reloj, dirección del juego. Contra el SAR: contra el sentido de las agujas del reloj

Sin usar: bajar una carta sin hacer el movimiento correspondiente con las bolas

Tapado: los otros jugadores no pueden ver las caras de las cartas en mano

Tirar: una bola es quitada de su posición y retornada al campo correspondiente.

Tirar „paseando“: posible solamente con la carta 7. Con esa carta se puede saltar y tirar las bolas que bloquean el camino.

Si encontrara a reglas no claras, si tuviera preguntas, propuestas, ideas y variantes nuevos del juego por favor mande un e-mail (al foro de www.spieltac.de) o un correo a TAC Verlag.

www.spieltac.de
info@spieltac.de

