

## การเริ่มต้นอย่างรวดเร็วและกลยุทธ์ (Quick Start and TACtic)

### ขอแสดงความยินดีด้วย (Congratulation)

เรามีความยินดีเป็นอย่างยิ่งที่คุณได้ซื้อผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพจากทางเรา TAC เป็นเกมที่ผสมผสานระหว่างการ์ดเกม และ บอร์ดเกม ซึ่งจะต้องเล่นเป็นทีม. ขอให้สนุกกับการหลอกล่อคู่แข่งฝ่ายตรงข้ามด้วยทีมที่ดีที่สุดของคุณ

ร่วมสนุกไปกับโลกที่น่าตื่นเต้นของ TAC!

กรุณาอ่านคู่มือการเริ่มต้นอย่างรวดเร็วหากคุณเล่น TAC เป็นครั้งแรก. ถ้ามีข้อสงสัยระหว่างการเล่นเกม ให้อ่านเงื่อนไขเพิ่มเติมในกลยุทธ์

หมายเหตุเกี่ยวกับเพศที่ใช้ในคู่มือเล่มนี้ : เพื่อให้ง่ายต่อการเข้าใจทางเราจะใช้คำว่า ‘เขา’, ‘ของเขา’ อื่นๆ ตลอดการอ่านคู่มือเล่มนี้, แต่ทางเราจะมีหมายถึงผู้เล่นที่เป็นเพศชายหรือเพศหญิงก็ได้

### เนื้อหา (Content)

1.	การเริ่มต้นอย่างรวดเร็ว	หน้า 2
1.1	กฎกติกาของ Basic Version	หน้า 2
2.	กลยุทธ์	หน้า 6
2.1	อธิบายเนื้อหาเพิ่มเติมเกี่ยวกับการ์ดพิเศษ	หน้า 6
2.2	กฎกติกาของ Master Version	หน้า 10
2.2.1	ข้อมูลการทำงานของ Master Card ทั้ง 4 ใบ	หน้า 10
2.2.2	ข้อมูล TAC card ในการใช้ร่วมกับ Master Cards	หน้า 14
3.	กฎกติกาการเล่นเป็นทีม 4 ผู้เล่น (Team TAC)	หน้า 14
4.	กฎกติกาสำหรับการเล่น 1 – 3 ผู้เล่น	หน้า 14
4.1	กฎกติกาสำหรับการเล่นคนเดียว	หน้า 14
4.2	กฎกติกาสำหรับการเล่นสองคน	หน้า 14
4.3	กฎกติกาสำหรับการเล่นสามคน	หน้า 15
5.	TAC A – Z (คำสำคัญ)	หน้า 16

ทัวร์นาเมนต์การแข่งขัน

หน้า 17

ตราประทับ

หน้า 17

บันทึกทางกฎหมาย

หน้า 17

## 1. การเริ่มต้นอย่างรวดเร็ว (Quick Start)

### 1.1. กฎกติกาของ Basic Version (Rules of the Basic Version)

#### จำนวนผู้เล่น (Players)

1 ถึง 4 คน

แนะนำการเล่น 4 ผู้เล่น

#### อายุ (Age)

8 ปีขึ้นไป

#### ระยะเวลาในการเล่น (Duration)

45 ถึง 60 นาที

#### เนื้อหาของเกม (Game contents)

- คู่มือนี้จะบอกวิธีการเริ่มต้นอย่างรวดเร็วและกลยุทธ์
- มีการ์ดทั้งหมด 104 ใบ (รวม Master Cards 4 ใบ)
- การ์ดบอกข้อมูล
- กระดานไม้สำหรับเล่นเกมส์ แผ่น
- ลูกแก้ว 16 ลูก (4 ลูกต่อสี) ในกระเป๋าผ้า

#### แนวคิดของเกม (Game concept)

แบ่งเป็นสองทีม ทีมละสองผู้เล่น ให้พยายามนำลูกแก้วกลับบ้าน โดยการใช้กลยุทธ์และการ์ดที่ผู้เล่นมี

#### จุดมุ่งหมายของเกม (Object of the game)

ทีมแรกที่สามารถนำลูกแก้วกลับบ้านทั้ง 8 ลูกได้ก่อนถือเป็นผู้ชนะ

## ภาพที่ 01

1. ฐาน | ผู้เล่นคนที่ 1
2. จุดเริ่มต้น | ผู้เล่นคนที่ 1
3. บ้าน (ช่องว่างทั้ง 4 ช่อง) | ผู้เล่นคนที่ 1
4. พื้นที่สำหรับทิ้งการ์ด
5. เส้นทางการเล่น

## ภาพที่ 02

นำลูกแก้วจากฐาน ไปที่จุดเริ่มต้น

## ภาพที่ 03

เดินลูกแก้วจากจุดเริ่มต้น เดินไปตามเส้นทางการเล่น ทิศทางตามเข็มนาฬิกา

## ภาพที่ 04

พื้นที่บริเวณบ้านสามารถเข้าได้ผ่านจุดเริ่มต้นเท่านั้น

จะมีพื้นที่บ้านทั้งหมด 4 พื้นที่ ซึ่งจะเรียงกันตามเส้นที่เชื่อมต่อกับทั้ง 4 บ้าน พื้นที่บ้านสุดท้ายเป็นจุดที่มีสีเงิน

## เตรียมตัวเริ่มต้นเกมด้วย 4 ผู้เล่น (Preparing the game for four players)

แบ่งเป็น 2 ทีม ทีมละ 2 ผู้เล่นจะถูกเลือกด้วย drawing lots เท่านั้น. โดยที่แต่ผู้เล่นในทีมจะต้องนั่งตรงกันข้าม (ภาพที่ 01). ทุกคนจะมีจุดเริ่มต้นของตนเองอยู่ข้างหน้าผู้เล่น. ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องเลือกลูกแก้ว 4 ลูก 1 สี และวางไว้ 3 ลูกตรงฐานของผู้เล่นด้านขวามือ และ 1 ลูกไว้ที่จุดเริ่มต้น (ข้อสังเกต : ผู้เล่นหนึ่งคนจะเริ่มต้นด้วยลูกแก้ว 1 ลูก ตรงที่จุดเริ่มต้นเท่านั้นในระหว่างการแนะนำเกม. ส่วนในเกมการเล่นปกตินี้ ผู้เล่นทุกคนจะเริ่มต้นเกมด้วยลูกแก้ว 4 ลูกที่อยู่ในฐาน)

มาสเตอร์การ์ด (การ์ด Jester, การ์ด Angel, การ์ด Warrior และ การ์ด Devil) จะถูกนำออกจากกองการ์ดและใส่ไว้ในกล่อง. Information Card (การ์ดใบเล็กๆ) จะถูกนำออกจากกองการ์ดและแจกจ่ายให้กับผู้เล่น. ผู้เล่นทุกคนสามารถอ่านข้อมูลต่างๆได้ใน Information Card สำหรับเบสิคเวอร์ชัน และหยายการ์ดไว้ด้านหน้าของผู้เล่น. รวมการ์ดทั้งหมดที่ยังเหลือเข้าไปไว้ในกองการ์ด โดยจะมีทั้งหมด 100 ใบหลังจากนั้นสับการ์ด.

## การ์ดและลูกแก้ว (Card and marbles)

ลูกแก้วจะถูกนำออกไปเรื่อยๆระหว่างการเล่นโดยใช้การ์ด ผู้เล่นสามารถย้ายลูกแก้วของตัวเองได้เท่านั้น (ยกเว้น the Trickster; ดูใน Information Card สำหรับ Basic Version). ในการเคลื่อนย้ายลูกแก้วไปตามเส้นทางนั้น, ลูกแก้วจะต้องถูกย้ายจากฐานไปยังจุดเริ่มต้นก่อน (ภาพที่ 02). โดยการใช้ การ์ดเริ่ม (1 และ 13). จากจุดเริ่มต้นลูกแก้วจะถูกเคลื่อนย้ายไปตามเส้นทางทิศตามเข็มนาฬิกา (ภาพที่ 03). ผู้เล่นสามารถเดินลูกแก้วจากเส้นทางไปที่บ้านโดยต้องผ่านจุดเริ่มต้นเท่านั้น (ภาพที่ 04).

### การ์ดทั่วไป (Regular Cards)

การ์ดทั่วไปจะมีตัวเลขสีดำ (2, 3, 5, 6, 9, 10 และ 12): ถ้าแต่ละการ์ดถูกนำมาเล่น, ผู้เล่นจะสามารถเดินลูกแก้วได้แค่ 1 ลูกตามตัวเลขของการ์ดที่หยิบโดยเดินลูกแก้วทิศทางตามเข็มนาฬิกา.

### การ์ดพิเศษ (Special Cards)

การ์ดพิเศษ คือการ์ดที่มีตัวเลขสีแดง (1, 4, 7, 8, 13), Trickster และ TAC. ผู้เล่นสามารถใช้การ์ดพิเศษเพื่อการกลับบ้านอย่างรวดเร็ว หรือจะขัดขวางกลยุทธ์ของฝ่ายตรงข้ามก็ได้. กรุณาอ่านข้อมูลการอธิบายของการ์ดพิเศษในหัวข้อ 2.1. ผู้เล่นสามารถหาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการ์ดพิเศษได้บน Information Card

### ตัวอย่างการเล่นการ์ดพิเศษ (Example for playing a Special Card)

การ์ดหมายเลข 4 ใบเป็นการ์ดที่ใช้ในการเคลื่อนย้ายในทิศทางทวนเข็มนาฬิกาเท่านั้น. คุณสามารถรักษาวงรอบของคุณได้โดยใช้การ์ดหมายเลข 4 ให้เป็นประโยชน์

หลังจากลูกแก้วถูกเคลื่อนย้ายจากฐานถึงจุดเริ่มต้นแล้วนั้น, คุณสามารถที่จะ

- เดินถอยหลัง (ทวนเข็มนาฬิกา) ในเส้นทางโดยใช้การ์ดหมายเลข 4 และเดินตรงกลับไปที่บ้านได้โดยใช้ร่วมกับการ์ด (5, 6, 7, หรือ 8) ในรอบการเล่นถัดไป
- เริ่มต้นเดินออกไป 1, 2, หรือ 3 ช่อง หลังจากนั้นใช้การ์ดหมายเลข 4 ในรอบการเล่นถัดไปเพื่อย้ายกลับมาบ้านแบบถอยหลัง

ศึกษากลยุทธ์ต่างๆเพื่อหาตัวอย่างเพิ่มเติมในคำอธิบายของการ์ดพิเศษ

## การเล่นเกม (Playing the game)

### คนแจกการ์ดเป็นผู้เริ่ม (A dealer is picked)

คนแจกการ์ดจะต้องสับการ์ดทั้งหมด 100 ใบและหยิบการ์ดออกมา 5 ใบคว่ำหน้าลงหน้าผู้เล่นแต่ละคน. ห้ามให้ผู้เล่นเห็นการ์ดที่อยู่ข้างหน้าตลอดการเล่น. และกองการ์ดที่เหลือไว้ด้านหลังของค้ายของค้ายคนแจก

เกมจะมีทั้งหมด 3 เฟส, และจะต้องวนไปแต่ละเฟสจนจบเกม เฟส1:ประกาศ, เฟส2:สลับ, เฟส3:เล่น

### เฟส1 – ประกาศ (Phase 1 – Declare)

ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องประกาศไม่ว่าคุณจะมีการ์ดเริ่ม (1, 13) อยู่ในมือหรือไม่ก็ตาม. ผู้เล่นไม่สามารถพูดว่ามีการ์ดเริ่มแบบไหน หรือมีการ์ดเริ่มกี่ใบ ถ้าผู้เล่นมีการ์ดเริ่มอย่างน้อย 1 ใบ. ผู้เล่นสามารถพูดได้ว่า ‘มี’ ถ้าผู้เล่นไม่มีการ์ดเริ่มต้นอยู่ในมือเลย ผู้เล่นสามารถพูดได้ว่า ‘ไม่มี’

การประกาศจะทำได้ทุกครั้งหลังจากการเริ่มต้นแจกการ์ด (ถึงแม้ว่าจะไม่มีลูกแก้ววางไว้ที่ฐาน หรือลูกแก้วถูกวางไว้ที่จุดเริ่มต้นแล้ว)

### เฟส2 – สลับ (Phase 2 – Swap)

ผู้เล่นแต่ละคนต้องสลับการ์ด 1 ใบกับการ์ดของเพื่อนร่วมทีมในลักษณะคว่ำหน้า และเปิดการ์ดดูได้หลังจากนั้น

หมายเหตุ: ต้องสลับการ์ด

### เฟส3 – เล่น (Play)

เลือกการ์ดมา และเคลื่อนย้ายลูกแก้ว!

ผู้เล่นที่อยู่ด้านซ้ายของค้ายคนแจกจ่ายเป็นคนเริ่ม. ผู้เล่นที่เป็นคนเริ่มจะต้องเลือกการ์ด และวางแบบหงายหน้าการ์ดตรงกลางกระดาน และเคลื่อนย้ายลูกแก้วตามการ์ดที่ใช้.

เกมจะเริ่มดำเนินการต่อในการเล่นแบบตามเข็มนาฬิกา. ผู้เล่นแต่ละคนจะใช้การ์ดได้ 1 ใบจนผู้เล่นทุกคนใช้การ์ดจนหมด

ผู้เล่นทางซ้ายของค้ายคนแจกจ่ายคนแรกจะเป็นคนเริ่มต้นหยิบการ์ด 5 ใบและแจกจ่ายให้กับผู้เล่นทุกคน หลังจากการ์ดได้แจกจ่ายแล้ว ก็ให้ดำเนินการตามตั้งแต่ เฟส1 , เฟส2, เฟส3 และดำเนินไปอย่างนี้เรื่อยๆจนจบเกม

หลังจากการ์ดทั้งหมดถูกแจกจ่ายไปแล้ว 5 ครั้ง, การ์ดทั้งหมด 100 ใบในกองจะต้องดำเนินการสับการ์ดใหม่โดยผู้เล่นด้านซ้ายของค้ายคนแจกจ่ายคนสุดท้าย. และเริ่มดำเนินการเล่นต่อไปตามเฟสทั้ง 3 เฟส.

## กฎของเกม (Game rules)

1. ถ้าลูกแก้วไปเดินไปที่ช่องของผู้เล่นอื่น ลูกแก้วนั้นจะถูกนำกลับไปพื้นฐานของมัน
2. **‘ห้ามข้ามเด็ดขาด’** – ห้ามเดินลูกแก้วข้ามลูกแก้วเด็ดขาด ไม่ว่าจะเป็สนีไหน หรือของใคร (ยกเว้น: ใช้การ์ดหมายเลข 7; อ่าน Information Card ใน Basic Version)
3. ฟังก์ชันของการ์ดแต่ละใบสามารถใช้ได้ก็ต่อเมื่อตัวเลขที่เกี่ยวข้องกันสามารถขยับไปได้เต็มจำนวน
4. ถ้าผู้เล่นไม่มีการ์ดในมือที่สามารถใช้นั้น, คุณจะต้องทิ้งการ์ด 1 ใบแล้วแต่คุณเลือกโดยไม่สามารถใช้ความสามารถของการ์ดนั้นได้
5. **‘ถ้าทำได้ คุณต้องทำ!’** ถ้าคุณสามารถใช้การ์ดที่มีในมือถึงแม้ว่าการเดินนั้นจะไม่เป็นประโยชน์ต่อทีมก็ตาม คุณก็ต้องใช้มัน. คุณไม่สามารถทิ้งการ์ดได้โดยที่การ์ดนั้นมีความสามารถที่ใช้ในการเล่นได้
6. ถ้าคุณมีทางเลือกหลายทางในการเคลื่อนย้ายลูกแก้ว, คุณสามารถเลือกได้แล้วแต่ใจคุณ. ไม่มีข้อผูกมัดในการเคลื่อนย้ายลูกแก้วจากฐานถึงจุดเริ่มต้น, หรือการเคลื่อนย้ายลูกแก้วออกไปจากจุดเริ่มต้น หรือ กักเก็บลูกแก้วของคนอื่นไว้
7. คุณสามารถวางลูกแก้วลูกเดียว หรือหลายๆลูกใบเส้นทางการเดินได้
8. **‘ฟังก์ชันมหัศจรรย์ จะมี ลูกแก้วอยู่บนเส้นทาง’** – การ์ดTrickster และฟังก์ชันพิเศษของการ์ดหมายเลข 8 (เพื่อข้ามการเล่นของผู้เล่นคนต่อไป 1 รอบการเล่น) จะสามารถใช้ได้ ถ้าผู้เล่นมีลูกแก้วอย่างน้อย 1 ลูกในเส้นทาง
9. ลูกแก้ว 1 ลูกที่ถูกนำออกจากฐาน ไปที่จุดเริ่มต้นนั้น จะไม่สามารถเคลื่อนย้ายกลับบ้านได้โดยตรง. จะต้องเคลื่อนย้ายออกจากจุดเริ่มต้นอย่างน้อย 1 ครั้งก่อน (ยกเว้น: ถ้าลูกแก้วถูกเคลื่อนย้ายจากจุดเริ่มต้น และเคลื่อนย้ายกลับมาที่จุดเริ่มต้นโดยการใช้การ์ด TAC โดยผู้เล่นคนถัดไป, สถานะของมันยังเป็น ไม่สามารถเคลื่อนย้ายได้, เพราะการ์ด TAC จะใช้เพื่อการเดินทางย้อนกลับไปยังตำแหน่งของรอบการเล่นก่อนหน้าเท่านั้น)
10. ลูกแก้วที่เดินจากเส้นทางการเดินไปที่บ้าน จะต้องผ่านจุดเริ่มต้นอีกครั้ง ถ้าคุณต้องการเดินลูกแก้วไปที่บ้าน ลูกแก้วที่อยู่ในบ้านแล้วจะไม่สามารถเดินไปข้างหน้าและถอยหลังได้ (ยกเว้น การ์ดหมายเลข 7; ดูข้อมูลได้จาก information card, basic version), ถ้าคุณไม่มีการ์ดที่เหมาะสมที่จะเดินลูกแก้วเข้าไปในบ้าน คุณจะต้องเดินลูกแก้วผ่านจุดเริ่มต้น และเดินลูกแก้วตามเส้นทางการเดินไปอีกครั้ง
11. ถ้ามีการ์ดที่เหมาะสม คุณสามารถเดินลูกแก้วที่อยู่ภายในบ้านได้ (แม้ว่าคุณจะไม่มีลูกแก้วใน track ก็ตาม, ภายในบ้านคุณสามารถขยับไปข้างหน้าเท่านั้น (ยกเว้น การ์ดหมายเลข 7 ดูหัวข้อ 2.3)
12. ลูกแก้วที่สามารถเข้าไปจนถึงช่องสุดท้ายของบ้านแล้ว เราไม่สามารถเดินลูกแก้วลูกนั้นได้
13. เมื่อลูกแก้วนั้นอยู่ที่บ้านไม่สามารถเดินลูกแก้วถอยหลังมาที่เส้นทางการเดินได้ (ยกเว้น เมื่อมีการย้อนกลับด้วยการ์ด TAC ของผู้เล่นคนถัดไป)

## การเล่นเป็นทีม (Team play)

TAC จำเป็นต้องใช้ทีมที่แข็งแกร่งในการเล่นเพื่อที่จะชนะ

แล้วการเล่นเป็นทีมทำอะไรได้บ้าง

คุณสามารถช่วยเพื่อนร่วมทีมของคุณได้ในหลายรูปแบบ

## ตัวอย่างการเล่นเป็นทีมที่ดี (Examples of good team play)

1. ในขั้นตอนของการเปลี่ยนการ์ด คุณควรพิจารณาว่าการ์ดใบไหนเป็นการ์ดที่เพื่อนร่วมทีมต้องการ ยกตัวอย่างเช่น
  - a. นำลูกแก้วออกจากฐานมาวางไว้ที่จุดเริ่มต้น (ในกรณีที่เพื่อนร่วมทีมของคุณไม่มีลูกแก้วอยู่บนเส้นทางการเดินเลย ซึ่งเขาไม่สามารถเข้าสู่เกมเพื่อเล่นได้ และจะต้องทิ้งการ์ดไปเรื่อยๆในเทิร์นของเขา
  - b. เพื่อเข้าครอบครองลูกแก้วของฝ่ายตรงข้าม
  - c. เพื่อให้การ์ดที่เหมาะสมในการให้ลูกแก้วเดินเข้าบ้าน
2. คุณสามารถใช้การ์ด Trickster ในการนำลูกแก้วของเพื่อนร่วมทีมไปวางในตำแหน่งที่เหมาะสมกว่า

## การเปลี่ยนแปลงหน้าที่ใหม่ ของการเล่นเป็นทีม ระหว่างจบเฟส (Team play enter a new dynamic during the End Phase)

ผู้เล่นที่สามารถนำลูกแก้วเข้าบ้านได้ครบทั้ง 4 ลูกแล้ว จากนั้นไปการใช้การ์ดจะใช้เดินลูกแก้วของฝ่ายตรงข้าม ถ้าผู้เล่นเดินลูกแก้วเข้าบ้านด้วยการ์ดหมายเลข 7 และยังคงเหลือแต้มในการเดินลูกแก้ว เขาสามารถจำนวนแต้มคงเหลือในการเดินให้กับเพื่อนร่วมทีมได้ ซึ่งเพื่อนร่วมทีมจะต้องมีลูกแก้วอยู่บนเส้นทาง และมีความอิสระในการเดิน

## การสื่อสารระหว่างผู้เล่น (Communication between players)

1. ห้ามสื่อสารทั้งวาจาหรือท่าทางไม่ว่าจะอยู่ในช่วงใดๆของเกมก็ตาม
2. ในช่วงการแนะนำการเล่น เกม เปิดโอกาสให้สามารถพูดคุยเกี่ยวกับการเล่นเกม, กลยุทธ์, และการแลกเปลี่ยนการ์ด

## การจบเกม (End of Game)

เกมจะจบลงหากทีมสามารถนำลูกแก้วทั้ง 8 ลูกเข้าบ้านได้ ลูกแก้วลูกสุดท้ายจะต้องใช้การ์ดที่เหมาะสมในการเข้าบ้าน มิเช่นนั้นต้องเดินลูกแก้วผ่านบ้านไปตามเส้นทางการเดินอีกครั้ง

ถ้าหากคุณต้องการศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับวิธีการเล่น หรือกลยุทธ์ต่างๆ คุณสามารถหาคำตอบได้จากคู่มือการเล่น

## 2. กลยุทธ์ (TACtic)

ยินดีต้อนรับเข้าสู่โลกของกลยุทธ์ ถ้าคุณเพิ่งจะเริ่มเล่น TAC เป็นครั้งแรก โปรดศึกษารายละเอียดต่างๆในคู่มือ คุณจะพบคำอธิบายรายละเอียดต่างๆของการ์ดพิเศษ, กฎของมาสเตอร์เวอร์ชัน, การเล่นเกมในรูปแบบต่างๆ

### 2.1 คำอธิบายต่างๆของการ์ดพิเศษ (Detailed explanation of the Special Card)

#### การ์ดหมายเลข 1 และ 13 (The cards 1 and 13)

##### ฟังก์ชัน (Function)

นำลูกแก้วออกจากฐานแล้วนำไปวางไว้ที่จุดเริ่มต้น หรือ เดินลูกแก้วไปข้างหน้า 1 ช่องด้วยการ์ดหมายเลข 1 หรือ เดินลูกแก้วไปข้างหน้า 13 ช่องด้วยการ์ดหมายเลข 13

#### การ์ดหมายเลข 4 (The card 4)

##### ฟังก์ชัน (Function)

ลูกแก้วลูกใดของคุณก็ได้สามารถเดินถอยหลังได้ 4 ช่อง ในทิศทางทวนเข็มนาฬิกา

##### คุณสมบัติ (Properties)

- ลูกแก้วจะต้องเดินถอยหลัง
- คุณไม่สามารถข้ามลูกแก้วลูกอื่นได้
- ถ้ามีลูกแก้วลูกใดก็ตามวางอยู่หลังตำแหน่งของคุณ 4 ช่อง ลูกแก้วนั้นจะถูกยึด
- ลูกแก้วใหม่ (ตัวอย่างเช่น ลูกแก้วที่เพิ่งนำมาใช้ในการเล่นและไม่เคยขยับออกจากตำแหน่ง Start) จะไม่สามารถขยับโดยตรงไปที่ Home ด้วย card ใบนี้ได้
- ลูกแก้วที่อยู่ในบ้านไม่สามารถขยับออกมาโดยใช้การ์ดใบนี้



## ตัวเลือก (Options)

- ถ้าลูกแก้วอยู่ในตำแหน่งจุดเริ่มต้น คุณสามารถใช้การ์ดหมายเลข 4 เดินถอยหลัง และขดเขย การเดินรอบวงได้ จากนั้นจึงหาการ์ดที่เหมาะสมเพื่อนเดินเข้าบ้านได้โดยตรง เช่นการ์ดหมายเลข 5, 6, 7 หรือ 8
- คุณสามารถเดินลูกแก้วไปข้างหน้า 1, 2 หรือ 3 จากนั้นในเทิร์นถัดไปของเรา ก็ใช้การ์ดหมายเลข 4 เพื่อเดินลูกแก้วถอยหลังเข้าบ้าน

## กรณีพิเศษ (Special case)

ถ้าลูกแก้วมาหยุดตรงจุดเริ่มต้นเป็นครั้งที่สองหรือถูกสลับตำแหน่งมา (สลับตำแหน่งกับลูกแก้วอื่นๆ โดยใช้การ์ด Trickster) การ์ดหมายเลข 4 สามารถใช้เพื่อเดินลูกแก้วเข้าสู่อาคารได้โดยตรง (แน่นอนว่าพื้นที่บ้านจะต้องมีช่องว่าง 4 ช่องในการเดิน)

## การ์ดหมายเลข 7 (The card 7)

### ฟังก์ชัน (Function)

การ์ดหมายเลข 7 สามารถเดินลูกแก้วที่ลูกก็ได้เป็นจำนวน 7 ครั้ง (Single Step) คุณสามารถเลือกเดินลูกแก้วที่อยู่บนเส้นทางการเท่าไรก็ได้ตามที่ความต้องการ หรือสลับมาเดินลูกแก้วที่อยู่ในบ้านก็ได้

### คุณสมบัติ (Properties)

- ต้องใช้ทั้งหมด 7 ก้าว
- การ์ดหมายเลข 7 สามารถใช้เดินลูกแก้วข้ามลูกแก้วอื่นได้ ลูกแก้วที่ถูกข้ามจะถูกส่งกลับเข้าฐาน
- กรณีที่แย่งที่สุดคือ คุณเข้ายึดลูกแก้วของเพื่อนคุณ หรือลูกแก้วของคุณเอง
- คุณสามารถยึดลูกแก้วได้มากกว่า 1 ลูก หากใช้การ์ดใบนี้
- ภายในพื้นที่บ้าน คุณสามารถเดินลูกแก้วไปข้างหน้า และถอยหลังได้
- คุณสามารถเดินลูกแก้วในพื้นที่บ้านเท่าไรก็ได้ตามที่ความต้องการตราบใดที่ลูกแก้วไม่อยู่ในตำแหน่งล็อก (ลูกแก้วจะล็อกตำแหน่งหากไม่มีช่องว่างถัดจากลูกแก้วนั้นในพื้นที่บ้าน ในช่วงการจบเทิร์นของผู้เล่น)

## ตัวเลือก (Options)

- การ์ดหมายเลข 7 เป็นการ์ดที่ดีที่สุด ในการเข้ายึดลูกแก้วลูกอื่นๆ
- การ์ดหมายเลข 7 เป็นการ์ดที่สำคัญ ในการเดินลูกแก้วเข้าบ้าน

- การ์ดหมายเลข 7 ใช้ในการจัดลำดับลูกแก้วภายในบ้านได้ดีมาก ถึงแม้ว่าคุณจะไม่มีลูกแก้วอยู่บนกระดานเส้นทางการเดินก็ตาม

### กรณีพิเศษ (Special case)

มีโอกาเป็นไปได้ที่จะใช้บางก้าวการเดินของการ์ดใบนี้ ในการนำลูกแก้วของคุณเข้าบ้าน และใช้ก้าวการเดินที่เหลือในการช่วยเหลือเพื่อนร่วมทีมของคุณ (กรณีนี้จะเป็นไปได้ก็ต่อเมื่อ เพื่อนร่วมทีมของคุณมีลูกแก้วอยู่ในกระดานเส้นทางการเดิน หรือใน บ้านที่สามารถเดินลูกแก้วได้) ถ้าหากไม่มีโอกาสในการใช้ คุณต้องเดินลูกแก้วผ่านบ้านของคุณ

### การ์ดหมายเลข 8 (The card 8)

#### ฟังก์ชัน (Function)

คุณอาจจะเลือกเดินลูกแก้วไปข้างหน้า 8 ช่อง (ตามเข็มนาฬิกา) หรือข้ามเทิร์นการเล่นของผู้เล่นคนถัดไป และผู้เล่นคนดังกล่าวจะต้องเลือกทิ้งการ์ด 1 ใบที่อยู่ในมือด้วย

#### คุณสมบัติ (Properties)

คุณอาจจะใช้การ์ดหมายเลข 8 สำหรับข้ามเทิร์นการเล่นของผู้เล่นคนถัดไป คุณจะใช้ความสามารถนี้ได้ก็ต่อเมื่อคุณมีลูกแก้วอยู่บนกระดานเส้นทางการเดิน

#### ตัวเลือก (Options)

- การ์ดหมายเลข 8 เป็นการ์ดที่ช่วยเพื่อนร่วมทีมของคุณไม่ให้ถูกลูกแก้วของฝ่ายตรงข้ามเข้ายึดตำแหน่ง
- เป็นการ์ดที่สำคัญในการกลยุทธ์ของฝ่ายตรงข้ามปั่นป่วน

### กรณีพิเศษ (Special case)

ถ้าการ์ดหมายเลข 8 เป็นการ์ดใบสุดท้ายที่ใช้ในรอบนี้ การ์ดนี้ไม่สามารถข้ามเทิร์นของผู้เล่นคนอื่นได้ คุณจะต้องเดินลูกแก้วของคุณไปข้างหน้า 8 ช่องเท่านั้น

การ์ด TAC แข็งแกร่งกว่าการ์ดหมายเลข 8 ถ้าผู้เล่นใช้การ์ดหมายเลข 8 ในการข้ามเทิร์นของฝ่ายตรงข้ามแล้วฝ่ายตรงข้ามใช้การ์ด TAC เพื่อหยุดความสามารถของการ์ดหมายเลข 8 อีกทั้งฝ่ายตรงข้ามสามารถใช้ความสามารถของการ์ดหมายเลข 8 เป็นการ์ดของเขาเองได้อีกด้วย ผู้เล่นไม่ได้ถูกบังคับให้เล่นการ์ด TAC สามารถเลือกที่จะทิ้งการ์ด TAC หรืออื่นๆ เพื่อข้ามเทิร์นนี้ไป

## การ์ด Trickster (The Trickster)

### ฟังก์ชัน (Function)

คุณสามารถสลับตำแหน่งของลูกแก้วของใครก็ได้ 2 ลูก

### คุณสมบัติ (Properties)

- คุณสามารถใช้การ์ด Trickster เมื่อคุณมีลูกแก้วอยู่บนเส้นทางการเดินเท่านั้น
- ถ้ามีลูกแก้วเพียงลูกเดียวอยู่บนเส้นทางการเดิน การ์ด Trickster ไม่สามารถใช้งานได้
- คุณห้ามทิ้งการ์ด Trickster เมื่อคุณสามารถเล่นการ์ดอื่นๆได้อยู่
- ถ้าคุณใช้การ์ด Trickster ลูกแก้วต้องสลับตำแหน่ง ถึงแม้ว่าการสลับตำแหน่งจะไม่ส่งผลดีให้กับทีม
- คุณสามารถสลับตำแหน่งลูกแก้ว 2 ลูกของคุณเองได้
- ลูกแก้วที่อยู่ในพื้นที่บ้าน ไม่สามารถสลับตำแหน่งได้

### ตัวเลือก (Options)

- ด้วยคุณสมบัติของการ์ดใบนี้ คุณสามารถเดินลูกแก้วของตัวเอง หรือ ของเพื่อนร่วมทีมของคุณไปในตำแหน่งที่ได้เปรียบได้
- การ์ด Trickster สามารถช่วยให้คุณลดระยะทางที่ไกลๆได้ โดยไม่จำเป็นต้องเดินลูกแก้วตามเส้นทางการเดิน
- ด้วยคุณสมบัติการสลับตำแหน่ง คุณสามารถนำลูกแก้วไปที่บ้านได้จากการขยับเพียงไม่กี่ครั้ง
- แน่นอน การ์ด Trickster ยังสามารถเดินลูกแก้วของฝั่งตรงข้ามให้ห่างจากบ้านได้

### กรณีพิเศษ (Special case)

ถ้าลูกแก้วถูกสลับตำแหน่งกับลูกแก้วของคุณเองที่อยู่ตรงจุดเริ่มต้น คุณสามารถใช้การ์ดที่เหมาะสมเดินเข้าบ้านได้โดยตรง

## การ์ด TAC (The TAC card)

### ฟังก์ชัน (Function)

การ์ด TAC มี 2 ฟังก์ชัน คือ มันสามารถย้อนการกระทำของฝ่ายตรงข้ามทางขวามือของเรา และเล่นความสามารถของการ์ดใบนั้นแทน

## คุณสมบัติ (Properties)

- ถ้าเล่นได้ คุณต้องเล่น ถ้าการ์ด TAC เป็นการ์ดเพียงการ์ดเดียวที่คุณสามารถเล่นได้ คุณต้องเล่น ถึงแม้ว่าจะทำให้เกิดความเสียหายกับทีมของคุณก็ตาม
- ถ้าการ์ดที่คุณย้อนกลับมี 2 ฟังก์ชัน คุณจะต้องเลือกฟังก์ชันเดียวกันกับฝ่ายตรงข้ามที่ใช้การ์ดนั้น
- คุณสามารถเล่นการ์ด TAC ได้ก็ต่อเมื่อคุณสามารถใช้การ์ดของฝ่ายตรงข้ามในการเล่นของคุณได้
- การ์ด TAC สามารถใช้กับการ์ดที่ทิ้งไปแล้วได้ ผู้ที่ใช้การ์ด TAC ใช้ความสามารถของการ์ดที่ทิ้งไป ได้เท่านั้น ไม่สามารถย้อนกลับการกระทำก่อนหน้าได้
- ถ้าใช้การ์ด TAC หลังจากผู้เล่นทิ้งการ์ด TAC ผู้ที่ใช้การ์ด TAC จะได้รับความสามารถของการ์ด ก่อนหน้าการ์ด TAC ที่ทิ้งไป และไม่สามารถย้อนกลับการกระทำก่อนหน้าได้
- การ์ด TAC ไม่สามารถใช้เล่นเป็นการ์ดแรกในเกมส์แรกหลังจากที่การ์ดอื่นๆ ถูกแจกให้ผู้เล่น
- การ์ด TAC สามารถย้อนกลับการชนะของฝ่ายตรงข้ามได้ แต่มีข้อแม้คือคุณจะต้องใช้ความสามารถของการ์ดที่ย้อนกลับมานั้นได้ด้วย

## ตัวเลือก (Options)

- การ์ด TAC เป็นการ์ดที่ทำให้คุณสามารถเข้าสู่การเริ่มต้นของเกมได้ ถึงแม้ว่าคุณจะไม่มีลูกแก้ว บนเส้นทางการเดิน หรือการ์ดเริ่ม (การ์ด 1 หรือ 13) โดยการ์ด TAC กับการ์ด 1 หรือ 13 ที่ฝ่ายตรงข้ามใช้ การ์ด TAC เป็นการ์ดที่สำคัญมากในช่วงท้ายของเกมเพราะมันสามารถขัดขวางกลยุทธ์ของฝ่ายตรงข้ามได้ อีกทั้งยังสามารถย้อนกลับการชนะของฝ่ายตรงข้ามได้ด้วย
- คุณสามารถใช้การ์ด TAC หลังจากคุณถูกยึดด้วยลูกแก้วของฝ่ายตรงข้าม การเดินของลูกแก้วจะถูกย้อนกลับไปยังตำแหน่งก่อนที่ลูกแก้วจะเข้ายึด และการ์ดที่ถูกเล่นไปนั้น จะสามารถเล่นโดยผู้เล่นที่ใช้การ์ด TAC
- คุณสามารถใช้การ์ด TAC หลังจากที่ถูกแก้วเข้าบ้านได้ การเดินของลูกแก้วเข้าบ้านสามารถย้อนกลับได้ด้วยการ์ด TAC ลูกแก้วจะย้อนกลับไปยังตำแหน่งเดิม และจำนวนช่องที่ลูกแก้วเดินนั้น ผู้เล่นที่ใช้การ์ด TAC สามารถเดินได้ตามจำนวนช่องดังกล่าว

## กรณีพิเศษ (Special case)

### การใช้งาน TAC การ์ด กับ การ์ดหมายเลข 8 (Playing the TAC on the card 8)

การ์ด TAC แข็งแกร่งกว่าการ์ดหมายเลข 8 ถ้าผู้เล่นใช้การ์ดหมายเลข 8 ในการข้ามเทิร์นของฝ่ายตรงข้าม แล้วฝ่ายตรงข้ามใช้การ์ด TAC เพื่อหยุดความสามารถของการ์ดหมายเลข 8 อีกทั้งฝ่ายตรงข้ามสามารถใช้ความสามารถของการ์ดหมายเลข 8 เป็นการ์ดของเขาเองได้อีกด้วย ผู้เล่นไม่ได้ถูกบังคับให้เล่นการ์ด TAC สามารถเลือกที่จะทิ้งการ์ด TAC หรืออื่นๆ เพื่อข้ามเทิร์นนี้ไป

## การใช้งาน TAC การ์ด กับ การ์ด Trickster (Playing the TAC on the Trickster)

การสลับตำแหน่งของลูกแก้วจะถูกกลับมาที่ตำแหน่งเดิม และผู้เล่นที่ใช้การ์ด TAC จะได้ความสามารถในการสลับตำแหน่งลูกแก้วด้วย ลูกแก้วที่ถูกสลับตำแหน่งด้วยความสามารถของการ์ด TAC มาที่จุดเริ่มต้นไม่สามารถเดินลูกแก้วเข้าบ้านได้ ลูกแก้วจะต้องเดินไปตามเส้นทางก่อนที่จะเข้าบ้าน

## การใช้งาน TAC การ์ด กับ TAC การ์ด (Playing the TAC card on a TAC card)

ถ้าคุณใช้การ์ด TAC กับ การ์ด TAC ความสามารถของการ์ดแรก จะถูกย้อนกลับ และคนที่ใช้การ์ด TAC เป็นครั้งที่สองจะได้ความสามารถของการ์ดนั้นมาเล่น โดยสามารถเลือกฟังก์ชันใดก็ได้ของการ์ดใบนั้น

## ตัวอย่างการใช้งาน TAC การ์ด กับ TAC การ์ด (An example for playing the TAC card on a TAC card)

ผู้เล่น A ใช้การ์ดหมายเลข 13 เพื่อนำลูกแก้วออกจากฐานมาวางไว้ที่จุดเริ่มต้น ผู้เล่น B ใช้การ์ด TAC เพื่อย้อนกลับการกระทำนั้น ดังนั้น ผู้เล่น A จะต้องนำลูกแก้วกลับไปวางไว้ที่ฐานเหมือนเดิม และผู้เล่น B นำลูกแก้ว 1 ลูกออกจากฐานมาวางไว้ที่จุดเริ่ม อย่างไรก็ตามเมื่อมีผู้เล่น C ใช้การ์ด TAC อีกครั้ง ก็จะย้อนการกระทำของผู้เล่น B โดยผู้เล่น B จะต้องนำลูกแก้วกลับไปวางไว้ที่ฐาน ผู้เล่น A วางลูกแก้วกลับไปจุดเริ่มต้นอีกครั้ง และผู้เล่น C ก็จะได้ความสามารถนั้นมาด้วย ผู้เล่น C สามารถเลือกได้ระหว่างเดินลูกแก้วไปข้างหน้า 13 ช่อง หรือ นำลูกแก้วจากฐานมาวางไว้ที่จุดเริ่มต้น

## 2.2 กฎกติกาสำหรับมาสเตอร์เวอร์ชัน (Rules of the Master Version)

เมื่อคุณคุ้นเคยกับการเล่น TAC ในเบสิกเวอร์ชันแล้ว และคุณกำลังมองหาการเปลี่ยนแปลงที่จะทำให้เกมดูสนุกยิ่งขึ้น คุณควรเล่น TAC ในมาสเตอร์เวอร์ชัน โดยการเพิ่มมาสเตอร์การ์ดเข้าไปในกองการ์ด ตอนนี้กองการ์ดของคุณจะมีการ์ดทั้งหมด 104 ใบ ซึ่งคุณจะต้องแจกการ์ด 6 ใบให้กับผู้เล่นในรอบสุดท้าย (ปกติแจกการ์ด 5 ใบ) รอบสุดท้ายนั้นเรียกว่ารอบมาสเตอร์ กฎกติกาพื้นฐานสำหรับการเล่นการ์ดและการเดินลูกแก้วโดยทั่วไปจะใช้กับมาสเตอร์การ์ดด้วย

มาสเตอร์การ์ดทั้งหมดสามารถเล่นได้เหมือนกับการ์ดปกติทั่วไป ถ้าผู้เล่นที่กำลังเล่นการ์ดอยู่ไม่มีลูกแก้วบนเส้นทางการเดิน และไม่สามารถเดินลูกแก้วเข้าบ้านได้ ผู้เล่นควรใช้มาสเตอร์การ์ด (ยกเว้นการ์ด Warrior ที่ไม่สามารถใช้ได้กับกรณีนี้)

## 2.2.1. ฟังก์ชันของมาสเตอร์การ์ดทั้ง 4 ใบ (Function of the four Master Cards)

### The Jester

#### ฟังก์ชัน (Function)

เมื่อใช้งานการ์ด Jester, ผู้เล่นทุกคนจะต้องส่งการ์ดทั้งหมดที่อยู่ในมือให้กับผู้เล่นที่อยู่ทางด้านขวา (ทิศทางทวนเข็มนาฬิกา). หลังจากผู้เล่นใช้การ์ด Jester แล้ว ผู้เล่นที่ใช้การ์ด Jester จะต้องเลือกเล่นการ์ดใหม่ 1 ใบที่อยู่ในมือ

#### คุณสมบัติ (Properties)

- ถ้าหากใช้งานการ์ด Jester เป็นการ์ดใบสุดท้ายของรอบการเล่นนั้นๆ การ์ด Jester จะไม่มีผลใดๆ เนื่องจากผู้เล่นจะไม่มีการ์ดให้แลกเปลี่ยนกับผู้อื่น
- สามารถใช้งานการ์ด Jester ได้ทุกเมื่อ ถึงแม้ว่าผู้เล่นที่ใช้การ์ด Jester จะไม่มีลูกแก้วอยู่บนเส้นทาง

#### ตัวเลือก (Options)

การ์ด Jester สามารถขัดขวางกลยุทธ์และการวางแผนล่วงหน้าของผู้เล่นได้เป็นอย่างดี โอกาสที่ควรใช้การ์ด Jester มีดังต่อไปนี้

- เมื่อผู้เล่นทั้งสองคนที่อยู่ในทีมเดียวกันไม่มีการ์ดเริ่ม (การ์ดเริ่ม คือ การ์ด 1 และ การ์ด 13) แต่ฝ่ายตรงข้ามมีการ์ดเริ่ม
- เมื่อผู้เล่นทั้งสองคนอยู่ในทีมเดียวกันไม่สามารถเล่นการ์ดใดๆที่เหลืออยู่ในมือได้
- เมื่อทีมของคุณใกล้ที่จะชนะแล้ว แต่คุณยังไม่มีการ์ดที่เหมาะสมสำหรับจบเกม คุณอาจจะต้องเดินลูกแก้วผ่านบ้านของคุณ และเดินรอบวงใหม่อีกครั้ง อย่างไรก็ตาม หากคุณใช้การ์ด Jester มันก็ยังพอมีโอกาสที่จะได้การ์ดที่ต้องการอยู่ในการ์ดใหม่ๆ เหล่านั้น
- เมื่อฝ่ายตรงข้ามใกล้ที่จะชนะแล้ว ซึ่งคุณต้องการขัดขวางฝ่ายตรงข้ามจากการทำเช่นนั้น และขัดขวางกลยุทธ์ของพวกเขา

#### กรณีพิเศษ (Special case)

ถ้าผู้เล่นที่ใช้การ์ด Jester ได้รับความการ์ด TAC พร้อมกับการ์ดใบอื่นๆจากผู้เล่นอื่นมาอยู่บนมือ และใช้การ์ด TAC อีกครั้ง การกระทำจะย้อนกลับไปทีการ์ดใบสุดท้ายก่อนที่จะใช้การ์ด Jester ไม่ใช่ย้อนกลับไปทีการ์ด Jester

## The Angel

### ฟังก์ชัน (Function)

เมื่อการ์ด Angel ถูกใช้งาน ผู้ที่ใช้การ์ด Angel จะต้องนำลูกแก้วของฝ่ายตรงข้ามที่อยู่ทางด้านซ้ายมือออกจากฐาน และนำไปวางไว้ที่จุดเริ่มต้น ถ้าฝ่ายตรงข้ามคนดังกล่าวไม่มีลูกแก้วอยู่ในฐานเลย ผู้ที่ใช้การ์ด Angel จะต้องเดินลูกแก้วของเขาไปข้างหน้า 1 ช่อง หรือ 13 ช่อง

### คุณสมบัติ (Properties)

- การ์ด Angel จะต้องถูกใช้งาน ถ้าหากคุณไม่สามารถใช้การ์ดอื่นๆได้ เพื่อให้เกมดำเนินการไปได้อย่างถูกต้อง
- ถ้าหากมีลูกแก้วของฝ่ายตรงข้ามวางอยู่ที่จุดเริ่มต้นอยู่แล้ว ลูกแก้วนั้นจะถูกเข้าครอบครองโดยลูกแก้วลูกใหม่ที่ ลูกแก้วที่ถูกเข้าครอบครองจะต้องกลับไปฐาน
- ผู้เล่นที่อยู่ทางด้านซ้ายมือของผู้ที่ใช้การ์ด Angel ยังสามารถเล่นการ์ดในเทิร์นของตัวเองได้
- ถ้าผู้เล่นทางด้านซ้ายมือของผู้ที่ใช้การ์ด Angel สามารถพาลูกแก้วเข้าบ้านได้ครบเรียบร้อยแล้ว ผลของการ์ด Angel จะไปเกิดขึ้นกับผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามที่อยู่ทางด้านขวามือแทน ถึงอย่างไรก็ตามไม่สามารถเปลี่ยนลำดับการเล่นได้

### ตัวเลือก (Options)

เป็นเรื่องยากที่จะใช้การ์ด Angel ให้เกิดประโยชน์กับทีมของเรา แต่การ์ด Angel จะมีประโยชน์สำหรับทีมของเราก็ต่อเมื่อตำแหน่งเริ่มต้นของผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามที่ได้รับผลกระทบจากการ์ด Angel ถูกเข้าครอบครองโดยลูกแก้วของเขาเอง (ในกรณีที่ลูกแก้วเดินครบ 1 รอบเรียบร้อยแล้ว แล้วมาหยุดที่จุดเริ่มต้นเพื่อเตรียมพร้อมที่จะเข้าบ้าน) หรือถูกเข้าครอบครองโดยลูกแก้วของเพื่อนร่วมทีมของเขา หรือ ลูกแก้วของผู้ที่เล่นฝ่ายตรงข้ามที่ได้รับผลกระทบเดินผ่านบ้านของเขาเอง

## The Warrior

### ฟังก์ชัน (Function)

เมื่อการ์ด Warrior ถูกใช้งาน ผู้ที่ใช้การ์ด Warrior จะต้องเดินลูกแก้วไปข้างหน้าทิศทางตามเข็มนาฬิกาจนกระทั่งไปชนกับลูกแก้วลูกถัดไปที่อยู่บนเส้นทางการเดิน ลูกแก้วที่ถูกชนจะถูกเข้าครอบครองโดยลูกแก้วของผู้เล่นที่ใช้การ์ด Warrior

## คุณสมบัติ (Properties)

- การ์ด warrior จะเข้าครอบครองลูกแก้วลูกแรกที่ถูกชนโดยไม่สนใจสีของลูกแก้ว แม้แต่ลูกแก้วของเพื่อนร่วมทีมของตนเอง
- ถ้าคุณไม่มีลูกแก้วอยู่บนเส้นทางการเดิน คุณไม่สามารถใช้การ์ด warrior ได้ และจะต้องสูญเสียความสามารถของการ์ดใบนี้ไป
- ถ้ามีลูกแก้วของผู้เล่นที่ใช้การ์ด warrior เพียงลูกเดียวอยู่บนเส้นทางการเดิน ลูกแก้วจะถูกครอบครองโดยลูกแก้วของตัวเอง และจะต้องนำลูกแก้วลูกนั้นกลับไปไว้ที่ฐาน

## ตัวเลือก (Options)

การ์ด warrior เป็นการ์ดใบเดียวที่จะเข้าครอบครองลูกแก้วที่อยู่ห่างออกไปบนเส้นทางการเดิน ในขณะที่ตัวอื่นยังสามารถเดินลูกแก้วไปข้างหน้าได้อย่างรวดเร็วอีกด้วย ผู้ใช้การ์ด warrior สามารถเข้าครอบครองลูกแก้วที่อยู่ห่างออกไป 11 ช่องได้ ซึ่งการ์ดธรรมดาทั่วไปไม่สามารถเดินไปข้างหน้า 11 ช่องได้

## The Devil

### ฟังก์ชัน (Function)

เมื่อการ์ด devil ถูกใช้งาน ผู้ที่ใช้การ์ด devil สามารถนำการ์ดฝ่ายตรงข้ามที่อยู่ทางซ้ายมือมาเล่นแทนได้

### คุณสมบัติ (Properties)

- ผู้ที่ใช้การ์ด devil สามารถดูการ์ดของผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามที่อยู่ทางด้านซ้ายมือได้ และสามารถเลือกการ์ดของฝ่ายตรงข้าม 1 ใบ มาเล่นแทน
- การ์ดที่ส่งไปให้ผู้ที่ใช้การ์ด devil เล่นนั้น จะต้องคว่ำหน้าลง เพื่อป้องกันไม่ให้ผู้เล่นคนอื่นๆเห็นการ์ด
- ผู้เล่นที่ได้รับผลกระทบจากการ์ด devil จะสูญเสียเทิร์นของการเล่นการ์ดของตัวเองไป เนื่องจากผู้ใช้การ์ด devil เลือกเล่นการ์ดให้แล้ว
- ในแต่ละรอบของการเล่น ไม่สามารถใช้การ์ด devil เป็นการ์ดใบสุดท้ายได้

### ตัวเลือก (Options)

- การ์ด Devil มีประโยชน์มากในการขัดขวางกลยุทธ์ของฝ่ายตรงข้าม
- การ์ด Devil มีประโยชน์มากในช่วงท้ายของเกม



## กรณีพิเศษ (Special case)

ถ้าผู้ใช้การ์ด devil เลือกเล่นการ์ด Jester จากการ์ดของฝ่ายตรงข้าม ทุกคนจะต้องคว่ำการ์ดทั้งหมดที่อยู่ในมือและส่งการ์ดให้กับผู้เล่นที่อยู่ทางด้านขวา หลังจากนั้นผู้ใช้การ์ด devil เลือกการ์ดจากฝ่ายตรงข้าม 1 ใบ และเล่นการ์ดนั้นแทนฝ่ายตรงข้ามอีกครั้ง

### 2.2.1. วิธีการใช้งาน TAC การ์ด ร่วมกับมาสเตอร์การ์ด (The TAC card in combination with the Master Cards)

#### การใช้งาน TAC การ์ด กับ การ์ด Jester (Playing TAC on the Jester)

ถ้าผู้เล่นใช้การ์ด TAC หลังจากการ์ด Jester (ดูความสามารถของการ์ด Jester) การแลกเปลี่ยนการ์ดจะไม่สามารถย้อนกลับได้ แต่จะย้อนกลับไปใช้ความสามารถของการ์ด ก่อนที่ผู้เล่นจะใช้การ์ด Jester

#### การใช้งาน TAC การ์ด กับ การ์ด Angel (Playing TAC on the Angel)

ถ้าผู้เล่นใช้การ์ด TAC หลังจากการ์ด Angel (ดูความสามารถของการ์ด Angel) ฟังก์ชันของการ์ด Angel จะย้อนกลับ ยิ่งไปกว่านั้นผู้เล่นที่ใช้การ์ด TAC จะได้รับความสามารถของการ์ด Angel โดยการนำลูกแก้วจากฐานของผู้เล่นคนถัดไปขึ้นมาวางไว้ที่บนจุดเริ่มต้น ถ้าผู้เล่นคนถัดไปไม่มีลูกแก้วอยู่ที่ฐาน ผู้เล่นคนที่ใช้การ์ด TAC จะต้องเดินลูกแก้วของผู้เล่นคนที่อยู่ถัดไป ไปข้างหน้า 1 หรือ 13 ช่อง

#### การใช้งาน TAC การ์ด กับ การ์ด Warrior (Playing TAC on the Warrior)

ถ้าผู้เล่นใช้การ์ด TAC หลังจากการ์ด Warrior ลูกแก้วที่ถูกครอบครองโดยผู้เล่นที่ใช้การ์ด Warrior จะกลับมาที่ตำแหน่งเดิม และผู้เล่นที่ใช้การ์ด Warrior จะต้องเดินลูกแก้วย้อนกลับไปตำแหน่งเดิมด้วย ยิ่งไปกว่านั้นผู้เล่นที่ใช้การ์ด TAC สามารถเดินลูกแก้วไปครอบครองลูกแก้วที่อยู่ทางด้านหน้าของเราได้อีกด้วย

#### การใช้งาน TAC การ์ด กับ การ์ด Devil (Playing TAC on the Devil)

เป็นเหตุการณ์ที่ไม่ค่อยจะมีโอกาสเกิดขึ้นบ่อยนัก ที่จะใช้การ์ด TAC หลังจากการ์ด Devil เพราะว่า ผู้เล่นที่ใช้การ์ด Devil สามารถเลือกการ์ดใดก็ได้ของฝ่ายตรงข้ามมาเล่น ถ้าผู้ใช้การ์ด Devil เลือกใช้การ์ด TAC ก็หมายความว่าต้อง TAC ตัวเอง อย่างไรก็ตามถ้าผู้เล่นที่ใช้การ์ด devil ทำเช่นนั้น หรือผู้เล่นที่ใช้การ์ด devil ต้องเลือกการ์ด TAC มาเล่นจริงๆ เนื่องจากไม่สามารถเล่นการ์ดใดๆของฝ่ายตรงข้ามได้เลย ผู้เล่นที่เป็นเจ้าของการ์ด TAC จะได้รับความสามารถของการ์ด Devil และเขาสามารถเลือกการ์ดของผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามที่อยู่ห่างซ้ายมือเพื่อทำการเดินลูกแก้วแทนได้ (เพื่อนร่วมทีมของผู้ที่ใช้การ์ด Devil)

### 3. กติกาสำหรับเกมที่มีผู้เล่น 4 คน (Rules for four players as a cooperative (Team TAC))

#### การเล่นเกม (Playing against the game)

ความร่วมมือและกลยุทธ์จำเป็นมากยิ่งขึ้นในเวอร์ชันนี้ ไม่มีฝ่ายตรงข้าม (มีแต่การ์ดแย!) และเป้าหมายสำหรับผู้เล่นทั้งสี่คนคือต้องนำลูกแก้วทั้ง 16 ลูกกลับบ้านพร้อมกันโดยใช้การ์ดน้อยที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

กลยุทธ์คือการทำภารกิจให้สำเร็จภายในการ์ดหนึ่งชุด ไม่มีการสับการ์ดและแจกการ์ดใหม่ (ใช้การ์ด 100 ใบ หรือ 104 ใบสำหรับมาสเตอร์เวอร์ชัน) กฎทั่วไปยังคงใช้ในเวอร์ชันนี้

**กฎเพิ่มเติม (Additional rule)** หากผู้เล่นสองคนที่นั่งตรงข้ามกันนำลูกแก้วทั้งแปดลูกเข้าไปในบ้านของพวกเขาแล้ว พวกเขาสามารถใช้การ์ดเพื่อย้ายลูกแก้วที่เหลือทั้งหมดได้ ลูกแก้วลูกที่ 16 จะต้องถูกนำกลับบ้านตามปกติ โดยต้องใช้ช่องว่างที่พอดี เวอร์ชันนี้ยังสามารถเล่นกับผู้เล่นสองหรือสามคนได้ด้วย

### 4. กฎสำหรับผู้เล่น 1 – 3 คน (Rules for one to three players)

#### 4.1 กฎสำหรับผู้เล่นคนเดียว (Rules for a solo game)

เช่นเดียวกับเวอร์ชันสำหรับผู้เล่นสี่คน คุณต้องนำลูกแก้วทั้ง 16 ลูกกลับบ้านโดยใช้การ์ดเพียงชุดเดียว สำหรับการทำให้ใบของแต่ละสีจะถูกใช้ตามปกติ แต่คราวนี้หยายการ์ดไปทางด้านเดียวกันกับกระดาน คุณเล่นครบทุกสีและคุณสามารถวางแผนล่วงหน้าได้ถึง 20 ครั้ง ช่วยพัฒนาสมองอย่างแท้จริง!

#### 4.2 กฎสำหรับผู้เล่นสองคน (Rules for two player)

สำหรับผู้เล่นสองคน คือความท้าทายใหม่ทั้งหมดและเหมาะอย่างยิ่งสำหรับนักวางแผนที่มีประสบการณ์ ผู้เล่นแต่ละคนเล่นเป็นทีมโดยเล่นสองสี ผู้เล่นทั้งสองนั่งข้างกัน (นั่งสองด้านของกระดานแทนที่จะอยู่ตรงข้ามกัน)

ผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับการทำให้ใบสำหรับลูกแก้วหนึ่งสี และอีกห้าใบสำหรับสีที่สอง ชุดการ์ดเหล่านี้จะถูกเก็บแยกจากกันเสมอ และการ์ดแต่ละชุดจะต้องตรงกับลูกแก้วสีเดียวกันเสมอ

เพื่อป้องกันความสับสนเราแนะนำให้ถือการ์ดตามสีของลูกแก้วที่ด้านข้างของกระดาน (ฐานที่อยู่ใกล้คุณที่สุด) ในมือซ้าย (สำหรับผู้เล่นขวามือ) ระหว่างนิ้วโป้งกับนิ้วชี้และ ชุดการ์ดสำหรับลูกแก้วตรงข้ามที่อยู่ด้านหลังระหว่างนิ้วชี้และนิ้วกลางของคุณ เมื่อใช้การ์ดทั้งสองชุดคุณสามารถเล่น Trickster ได้อย่างมีวัตถุประสงค์และถูกต้องมากขึ้น

#### 4.3 กฎสำหรับผู้เล่นสามคน (Rules for three players)

สำหรับผู้เล่นสามคนจะมีหนึ่งสีที่ไม่ได้ใช้ ไม่มีการจัดตั้งทีม ผู้เล่นที่นำลูกแก้วทั้งสี่ลูกกลับบ้านได้ก่อนจะเป็นผู้ชนะ อย่างไรก็ตามไม่มีการเล่นเป็นทีมในเวอร์ชันนี้

สำหรับผู้เล่นสามคน คุณยังสามารถเลือกเล่นอีกแบบหนึ่งได้: ผู้เล่นหนึ่งคนเล่นสองสี (ลูกแก้วสองชุด) และถือการ์ดห้าใบต่อสีในมือ (ดูแบบผู้เล่นสองคน) ผู้เล่นอีกสองคนเล่นเป็นทีมตามปกติและนั่งตรงข้ามกัน ผู้เล่นคนเดียวมีข้อได้เปรียบเพราะเขารู้การ์ดทั้งสิบใบและสามารถใช้กลยุทธ์ที่แน่นอนเมื่อทำการสลับการ์ดและเล่นกลยุทธ์โดยเฉพาะในช่วงสุดท้าย

เพื่อชดเชยข้อได้เปรียบของผู้เล่นคนเดียว ผู้ที่เล่นเป็นทีมอาจดูการ์ดของกันและกันก่อนที่จะแลกการ์ด ผู้เล่นที่มีไหวพริบสามารถลองเล่นเกมสองต่อหนึ่ง ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนเล่นเพียงสีเดียว ผู้ที่เล่นคนเดียวจะถูกขัดขวางอย่างมากจากฝ่ายตรงข้าม แต่เขาต้องนำลูกแก้วกลับบ้านเพียงแค่สี่ลูกเท่านั้น เมื่อเล่นเวอร์ชันสำหรับผู้เล่นสามคน ด้านขวาของผู้ที่เล่นคนเดียวจะยังคงว่างอยู่

## 5. คำศัพท์ที่สำคัญ (Important terms)

**เล่นการ์ด (Action)** – ใช้ความสามารถของการ์ด

**กลับไปกลับมา (Back and forth)** – คุณสามารถเดินลูกแก้วไปข้างหน้าและถอยหลังภายในบ้านด้วยการ์ดหมายเลข 7

**ถอยหลัง (Backwards)** – การเดินลูกแก้วทวนเข็มนาฬิกาตามเส้นทางการเดินบนกระดาน (เดินถอยหลัง)

**ฐาน (Base)** – พื้นที่ที่อยู่บริเวณมุมของกระดาน ซึ่งเป็นที่ที่ผู้เล่นจะใช้สำหรับวางลูกแก้วที่ยังไม่สามารถนำไปเล่นตามเส้นทางการเดินบนกระดานได้ (1 หลุมต่อ 1 สี)

**นำลูกแก้วไปวางเพื่อเริ่มต้นการเดินทาง (Bring into play)** – วางลูกแก้วไว้บนจุดเริ่มต้นโดยการใช้การ์ดเริ่ม (การ์ดหมายเลข 1 หรือ 13)

**การเข้าครอบครอง (Capturing)** – เมื่อลูกแก้วถูกเข้าชนด้วยลูกแก้วอื่นด้วยจำนวนการเดินที่ตรงพอดี (หรือใช้การ์ดหมายเลข 7 ในการเดินข้ามผ่าน หรือ ใช้การ์ด warrior ในการเดินลูกแก้วไปชน) ลูกแก้วที่ถูกชนจะกลับไปพื้นฐาน แล้วแทนที่ตำแหน่งนั้นด้วยลูกแก้วที่ชน

**การเข้าครอบครองโดยการข้ามผ่าน (Capturing by passing)** – การ์ดหมายเลข 7 สามารถเดินข้ามลูกแก้วที่ขวางทางเราได้ ลูกแก้วที่เราเดินข้ามจะถูกส่งกลับไปพื้นฐาน

**ศูนย์กลาง (Centre)** – พื้นที่ที่อยู่ตรงกลางของกระดาน ใช้สำหรับทิ้งการ์ด

**ประกาศ (Declare)** – ผู้เล่นทุกคนจะต้องแจ้งว่าเรามีการ์ดเริ่มหรือไม่ ให้ทุกคนรับรู้ โดยการยกนิ้วแม่มือขึ้น หมายความว่า มีการ์ดเริ่ม หรือคว่ำนิ้วหัวแม่มือลง หมายความว่าไม่มีการ์ดเริ่ม

**พื้นที่สำหรับทิ้งการ์ด (Discard Area)** – หลุมตรงกลางขนาดใหญ่ที่อยู่ตรงกลางของกระดาน

**2 ฟังก์ชัน (Double function)** – การ์ดหมายเลข 1, 8, และ 13 ผู้เล่นสามารถเลือกความสามารถของการ์ดได้อย่างใดอย่างหนึ่ง

- การ์ดหมายเลข 1 และ 13 นำลูกแก้วออกจากฐานมาไว้ที่จุดเริ่มต้น หรือ เดินลูกแก้วไปข้างหน้า 1 ด้วยการ์ดหมายเลข 1 หรือ เดินลูกแก้วไปข้างหน้า 13 ด้วยการ์ดหมายเลข 13
- การ์ดหมายเลข 8 เลือกอย่างใดอย่างหนึ่งระหว่าง ความสามารถในการข้ามเทิร์นการเล่นของฝ่ายตรงข้าม หรือ เลือกเดินลูกแก้วไปข้างหน้า 8 ช่อง

**ช่วงสุดท้าย (End Phase)** – ช่วงสุดท้ายเริ่มต้นเมื่อผู้เล่นสามารถนำลูกแก้วเข้าบ้านได้หมดทั้ง 4 ลูกเรียบร้อยแล้ว จากนั้นการเล่นการ์ดของเราจะไปเดินลูกแก้วของเพื่อนร่วมทีมแทน

**ไปข้างหน้า (Forwards)** – การเดินลูกแก้วตามเข็มนาฬิกาตามเส้นทางการเดินบนกระดาน

**บ้าน (Home)** – พื้นที่ที่ผู้เล่นทุกคนจะต้องนำลูกแก้วเข้ามาให้ครบทั้ง 4 ลูก

**เล่นเกม (In play)** – เล่นลูกแก้วที่บนเส้นทางการเดินบนกระดาน

**ล็อคตำแหน่ง (Locked in place)** – ลูกแก้วที่สามารถเข้าไปจนถึงช่องสุดท้ายของบ้านแล้ว เราไม่สามารถเดินลูกแก้วลูกนั้นได้

**ลูกแก้ว (Marble)** – ลูกแก้วที่ใช้สำหรับเดิน

**มาสเตอร์การ์ด (Master Cards)** – การ์ด Jester, การ์ด Angel, การ์ด Warrior, การ์ด Devil

**รอบมาสเตอร์ (Master Round)** – ในมาสเตอร์เวอร์ชัน ของเกมที่ใช้การ์ดทั้งหมด 104 ใบ ในรอบสุดท้ายจะใช้การ์ด 6 ใบในการเล่น (ปกติจะใช้การ์ด 5 ใบในการเล่น)

**ข้ามเทิร์น (Miss a turn)** – การ์ดข้ามเทิร์นเป็นความสามารถของการ์ดหมายเลข 8 ผู้เล่นคนที่อยู่ถัดจากผู้เล่นที่ใช้การ์ดหมายเลข 8 จะต้องทิ้งการ์ดไว้ที่ตรงกลางของกระดานโดยหงายหน้าการ์ดขึ้น โดยไม่สามารถใช้ความสามารถของการ์ดใบนั้นได้

**การ์ดเริ่ม (Opening card)** – การ์ดที่สามารถนำลูกแก้วจากฐานมาวางไว้ที่จุดเริ่มต้นได้ (การ์ดหมายเลข 1 และ 13)

**คู่เล่น (Partner)** – เพื่อนร่วมทีมที่เล่นเกมกับคุณ ซึ่งเพื่อนร่วมทีมจะนั่งตรงข้ามของกระดาน

**เส้นทางการเดินบนกระดาน (Playing track)** – 64 หลุมที่เรียงตัวกันเป็นวงกลมบนกระดาน

**การ์ดปกติ (Regular Cards)** – การ์ดที่ใช้สำหรับเดินลูกแก้วไปข้างหน้าทิศทางตามเข็มนาฬิกา ได้แก่ การ์ดหมายเลข 2, 3, 5, 6, 9, 10 และ 12

**รอบ (Round)** – เมื่อผู้เล่นเล่นการ์ดบนมือจนหมดจะถือว่าจบการเล่น 1 รอบ และจะต้องทำการแจกการ์ดเพื่อเล่นในรอบใหม่

**การเรียงลำดับ (Sorting)** – เดินลูกแก้วภายในพื้นที่ของบ้าน โดยปกติแล้วลูกแก้วที่สามารถเข้าไปจนถึงช่องสุดท้ายของบ้านแล้ว เราไม่สามารถเดินลูกแก้วลูกนั้นได้ เพื่อสร้างช่องว่างให้กับลูกแก้วลูกอื่นๆ ซึ่งเราไม่ต้องรีบให้ลูกแก้วเข้าไปที่ตำแหน่งสุดท้ายก็ได้เพื่อเป็นกลยุทธ์ของเกม การ์ดหมายเลข 7 เท่านั้นที่สามารถเดินลูกแก้วกลับไปกลับมาในพื้นที่ของบ้านได้ การ์ดหมายเลข 1, 2 และ 3 จะต้องเดินลูกแก้วไปข้างหน้าเท่านั้นภายในพื้นที่บ้าน (ถ้ามีพื้นที่เพียงพอสำหรับการเดิน)

**ช่องว่าง (Space)** – 1 ใน 64 หลุมที่เรียงตัวกันเป็นวงกลมบนกระดาน

**การ์ดพิเศษ (Special cards)** – การ์ด Trickster, การ์ด TAC และการ์ดหมายเลข 1, 4, 7, 8 และ 13

**กองการ์ด (Stack)** – กองการ์ดที่เหลือ ที่ยังไม่ได้แจกให้กับผู้เล่น

**จุดเริ่มต้น (Start Position)** – ช่องว่างสำหรับวางลูกแก้วเพื่อเริ่มต้นเล่นเกมด้วยการ์ดเริ่ม (การ์ดหมายเลข 1 และ 13) อีกทั้งยังเป็นช่องที่ลูกแก้วต้องเดินผ่านก่อนที่จะเข้าบ้าน เมื่อลูกแก้วเดินออกจากตำแหน่งเริ่มต้นและกลับมาตำแหน่งเริ่มต้นอีกครั้ง ลูกแก้วสามารถเดินเข้าบ้านด้วยการ์ดหมายเลขที่เหมาะสม ได้แก่ การ์ดหมายเลข 1, 2, 3, 4 หรือ 7

**เข้าบ้าน (Taking Home)** – เดินลูกแก้วเข้าพื้นที่ของบ้าน

**คู่เล่น (Team partner)** – เพื่อนร่วมทีมที่เล่นเกมกับคุณ ซึ่งเพื่อนร่วมทีมจะนั่งตรงข้ามของกระดาน

**เส้นทางการเดิน (Track)** – เส้นทางที่ใช้สำหรับการเล่นเกม นั่นคือ 64 หลุมที่เรียงตัวกันเป็นวงกลมบนกระดาน

**สับเปลี่ยน (Tricksing)** – การสลับที่ของลูกแก้วทั้ง 2 ลูก โดยใช้การ์ด Trickster คุณสามารถใช้การ์ด Trickster ได้คุณจำเป็นต้องมีลูกแก้วอย่างน้อย 1 ลูกบนกระดาน

**ใช้งานไม่ได้ (Unused)** – การ์ดที่จำเป็นต้องทิ้งไว้ที่ตรงกลางของกระดาน การ์ดที่ทิ้งเหล่านั้นไม่สามารถใช้ความสามารถของการ์ดได้

## ข้อมูลการ์ดสำหรับการเล่นพื้นฐาน (INFORMATION CARD BASIC VERSION)

### การ์ด 1 (Card 1)

นำลูกแก้วออกจากฐานแล้วนำไปวางไว้ที่จุดเริ่มต้น หรือ เดินลูกแก้วไปข้างหน้า 1 ช่อง

### การ์ด 4 (Card 4)

ลูกแก้วลูกใดของคุณก็ได้สามารถเดินถอยหลังได้ 4 ช่อง

### การ์ด 7 (Card 7)

เดินลูกแก้วที่ลูกก็ได้ไปข้างหน้าเป็นจำนวนรวม 7 ช่อง สามารถส่งลูกแก้วที่ขวางทางเดินของลูกแก้วคุณกลับไปฐาน ลูกแก้วที่อยู่ในบ้านสามารถเคลื่อนที่ไปข้างหน้าหรือกลับหลังได้

### การ์ด 8 (Card 8)

เดินลูกแก้วไปข้างหน้า 8 ช่อง หรือสั่งให้ผู้เล่นคนถัดไปข้ามเทิร์นของตัวเองและทิ้งการ์ด 1 ใบ

### การ์ด 13 (Card 13)

นำลูกแก้วออกจากฐานแล้วนำไปวางไว้ที่จุดเริ่มต้น หรือ เดินลูกแก้วไปข้างหน้า 13 ช่อง

### การ์ด Trickster (Trickster)

คุณสามารถสลับตำแหน่งของลูกแก้วใดและสีใดก็ได้ 2 ลูก

### การ์ด TAC (TAC)

ยกเลิกการกระทำของฝ่ายตรงข้ามทางขวามือของเรา และเล่นความสามารถของการ์ดใบนั้นในเทิร์นของคุณแทน

## ข้อมูลการ์ดสำหรับการเล่นระดับมาสเตอร์ (INFORMATION CARD MASTER VERSION)

### The Jester

เมื่อใช้งานการ์ด Jester ผู้เล่นทุกคนจะต้องส่งการ์ดทั้งหมดที่อยู่ในมือให้กับผู้เล่นที่อยู่ทางด้านขวา จากนั้นผู้เล่นใช้การ์ด Jester เลือกเล่นเทิร์นตัวเองจากการ์ดใหม่

### The Angel

เมื่อการ์ด Angel ถูกใช้งาน ผู้ที่ใช้การ์ด Angel จะต้องนำลูกแก้วของฝ่ายตรงข้ามที่อยู่ทางซ้ายมือออกจากฐาน และนำไปวางไว้ที่จุดเริ่มต้น ถ้าฝ่ายตรงข้ามไม่มีลูกแก้วอยู่ในฐานเลย ผู้ที่ใช้การ์ด Angel จะต้องเดินลูกแก้วลูกใดก็ได้ของฝ่ายตรงข้ามไปข้างหน้า 1 ช่อง หรือ 13 ช่อง

### The Warrior

ผู้เล่นที่ใช้การ์ด Warrior จะต้องเดินลูกแก้วไปข้างหน้าจนกระทั่งไปหยุดที่ลูกแก้วลูกถัดไปที่ขวางทางเดิน ลูกแก้วที่ขวางจะถูกนำกลับไปฐาน

### The Devil

ผู้ใช้การ์ด Devil เล่นเทิร์นของผู้เล่นคนถัดไปแทนผู้เล่นคนดังกล่าวโดยใช้การ์ดบนมือของเขา