

TAC

1. 簡介：

歡迎來到 TAC 的世界！TAC 是以先人智慧為根基的一款刺激的新遊戲——係由印地安的古典遊戲 Pachisi 衍生而來。多數人認為 Pachisi 是小孩子玩的遊戲，而 TAC 融合很多新元素，使它成為一款同時適合年輕人也適合長者的全新挑戰！

如果你不曾玩過 TAC，一開始可能會有些焦慮。請先參考快速規則表(Quick-Start Rule Sheet)，這將幫助玩家快速進入遊戲。之後在遊戲進行中，再參考完整的規則細節。

2. 內容物：

- (1) TAC 遊戲板
- (2) 16 顆彈珠（4 色各 4 顆）
- (3) 遊戲說明書
- (4) 一張快速規則表
- (5) 110 張牌（104 遊戲牌+4 張訊息卡+2 張空白牌）

3. 基本遊戲規則

3.1 遊戲目標

兩兩玩家為一組以競賽的方式送自己的彈珠返抵家門：第一個將所有的彈珠都送回家的團隊就是這場遊戲的贏家。

3.2 遊戲準備

可以採用任何方法分組，兩兩一組。同組隊員面對面而坐。每位玩家選擇同色 4 顆彈珠，並將彈珠放在自己右邊角落的洞裡。發給每位玩家一張訊息卡。

隨機選擇一位玩家成為起始發牌者。除非進行的是進階版本的玩法，否則從牌堆中移除小丑牌、天使牌、勇士牌和撒旦牌。此外，兩張空白牌也必須移除。將剩餘的牌充分洗勻。接著，由發牌者開始第一回合的遊戲。

3.3 回合

每回合包含四個階段：(1)發牌、(2)宣稱、(3)交換、(4)遊戲。

1. 發牌：由發牌者發給每位玩家 5 張牌（牌面朝下）。剩餘的牌放在發牌者前方（以方便記憶目前輪到誰發牌），但這回合都不會再用到。
2. 宣稱：每位玩家宣稱自己手上是否有起始牌（1 或 13）；也就是可以讓玩家將彈珠從角落的洞裡移動到門口的牌。舉例來說，如果玩家有一張或一張以上的起始牌就宣稱「我可以出發」；如果沒有就要說「我沒辦法出發」。但是玩家不能宣稱自己有哪張牌或是有幾張起始牌。
3. 交換：每位玩家挑選一張自己手上的牌，面朝下，和自己的夥伴交換。可以給任何牌，就算給了之後，自己反而無法出發也沒關係。交換還沒完成之前，

不可以先看牌。

4. 遊戲：由發牌者左邊的玩家先開始。玩家選擇一張手牌，翻開放在遊戲板正中央，然後執行該牌所要求的動作（如果可行的話）。如果玩家的手牌中都沒有可以出的牌，玩家就必須「捨棄」一張牌；也就是，出牌但不執行行動。不過，玩家「只能」在手上完全沒有牌可以執行任何合法的行動時，才可以放棄牌。如果玩家有牌可以出，就必須正常出牌，即使執行的動作將對自己不利。

遊戲繞著遊戲板以順時針的方向進行，每位玩家一次出一張牌，直到出盡所有手牌為止。此時，該回合結束；原始發牌者左手邊的玩家變成新的發牌者。新的發牌者從原始發牌者處接手剩餘的牌，然後負責在新回合中發牌。如果前一回合已經沒有剩牌了（也就是牌堆的牌都發完了），發牌者即從遊戲板中央拿回棄牌堆重新洗勻發放。

3.4 規則細節

移動

正常來說，彈珠係依照玩家所出的牌，循順時針方向繞著遊戲板上的洞洞軌跡移動。每顆彈珠必須依照牌卡指示移動完所有的步數；同一張牌不可以分給兩顆不同的彈珠來移動。每顆彈珠不可以超越另一顆彈珠，不管這些彈珠是否屬於同一位玩家或不同玩家。

淘汰

如果彈珠剛好走到一個有其他彈珠停留的位置時，則原先停在那裡的彈珠就會被淘汰出局；也就是，該顆彈珠必須回到所屬玩家右邊角落的洞裡。需注意的是：因為玩家有牌出的時候一定要出，所以不得已時玩家也必須踢掉自己的彈珠。

門口

門口不僅僅代表每位玩家彈珠旅程的起始點，也是其返回家門的入口。

彈珠不可以直接從右邊角落的洞裡走到門口後，未經旅程（不論用甚麼方法）就直接回家。換句話說，至少要離開門口一次之後，才可以進家門。

玩家的彈珠可能會路經自家門口，卻無法進家門；的確，如果沒有適當的牌可以出，彈珠可能被迫路過門口，然後又重新一次踏上旅程。

家

玩家的終點站（家）總共有四個空格可以放彈珠。任何玩家都不可以讓回到家的彈珠再出門，包括彈珠的主人。舉例來說，玩家不可以出 4 來讓彈珠後退出家門，回到家的彈珠也不能被淘汰出局。只要這些回到家的彈珠前面還有空位，它就可以在家裡面移動。已經抵達家裡最裡面位置的彈珠（也就是該彈珠前面已沒有任何空位），就可以「確保」無憂無慮了，且接下來都不能再被移動了。

（關於「家」的重要規則或許可以在描述 7 和 TAC 牌的章節中找到。）

回合和回合間不會相互影響

一些特別的功能牌可以讓玩家影響剛移動完或接下來正要移動的對手的行動。然而，所有的這些影響必須在單一個回合內進行；也就是說，玩家不能透過牌去影

響前一個回合或是下一個回合。

結束

當玩家的所有彈珠都回家之後，表示他的部分已經結束，接下來他可以使用自己的手牌來幫助他的夥伴。實際上，夥伴的彈珠現在同時屬於兩位玩家了。如前所述，這兩位玩家有牌就一定要出牌。

3.5 特殊功能牌

1 和 13

1 和 13 都是起始牌。玩家可以使用這兩張牌讓彈珠前進 1 步或 13 步，或是讓自己的彈珠從右邊角落的洞裡移動到門口。移動到門口後，不能再往前前進半步。如果有其他彈珠已經擋在門口，那顆彈珠就會被淘汰出局。

4

4 可以讓彈珠後退（逆時針方向移動）。彈珠必須在正常的移動下後退；也就是，它不能越過其它的彈珠，而且如果它停的位置上剛好有其他彈珠，那顆彈珠就會被淘汰出局。彈珠可以往後退，經過門口，甚至一路退進自己家裡。不過，如前所述，在門口的彈珠不能沒離開過門口過，就直接退進自己家裡面。

7

7 和其他的牌不一樣，7 這張牌可以分給不同的彈珠使用。玩家想把將 7 切分成多少次的小移動都可以，只要總合加起來是 7。舉例來說，玩家可以移動一顆彈珠 3 步，另一顆彈珠 4 步；或是三顆不同的彈珠各 2 步，第 4 顆彈珠 1 步；同一顆彈珠甚至可以移動超過一次。

另一個特點是 7 可以踢掉並超越其他彈珠。舉例來說，7 可以先讓彈珠移動 2 步踢掉一顆彈珠，然後再移動 4 步踢掉第二顆彈珠，接著再移動 1 步再踢掉第三顆彈珠。玩家可以以這樣的模式，最多踢掉 7 顆彈珠（移動 7 次，1 次移動 1 步）。7 也可以讓在家裡面的彈珠們來來回回地往前推進，直到走到最盡頭。同樣的，玩家可以使用 7 的一部分先讓彈珠進家門，然後再使用剩餘的 7，讓家裡面的彈珠慢慢往前推進。透過這種方式避免讓自己的彈珠必須移動其他彈珠或面臨必須過家門而不入的窘境。不過，這是特殊情況，只有已經進入家門裡的彈珠才能後退，或是來來回回往前推進。

如果玩家只用掉 7 的一部分就結束遊戲，剩餘的 7 就可以用來幫助自己的夥伴。換句話說，玩家不可以只用掉一部分的 7，留一部分不用。舉例來說，如果玩家出 7，但只用了 6 步就讓自己全部的彈珠回家了，玩家必須將剩餘的 1 步用來移動夥伴的彈珠。如果沒辦法將那一步使用掉，玩家就必須讓自己的彈珠經過家門口而不能進家門。

8

8 有兩種使用方式：單純向前移動 8 步，或是讓下家喪失一輪的出牌機會。喪失一輪的下家必須損失一張牌（可自行決定放棄哪張牌）。

魔術師

玩家必須交換軌道上任兩顆彈珠的位置，不限是哪位（些）玩家（們）的彈珠。

但只能是在旅程中的彈珠，不能交換以經回家或仍待在角落洞裡的彈珠。
雖然並不一定要交換自己的彈珠，但只有在自己也有彈珠在軌道上時才能出這張牌。

TAC

取消上家剛執行完的動作。上家剛移動完的彈珠必須退回原來的位罝，然後出 TAC 牌的玩家可以執行原先上家出的那張牌的功能。

TAC 牌必須在玩家能接手上家那張牌的功能時才能出。如果上家被取消動作的牌具有兩種功能，玩家可以選擇其中一種，不限於必須和上家一樣。TAC 牌也可以接手被上家選擇放棄的牌。

即使上一家是將彈珠送回家，甚至送到最底一格，TAC 也可以取消。所以這是「任何玩家都不能讓已經回到家的彈珠再離開家門」規則的特例。也因為如此，也有可能因此取消玩家的勝利。

TAC 作用在剛啟程的彈珠

如同之前所提到的，彈珠進家門前至少必須離開過家門口一次。假設剛離開家門口啟程的彈珠被 TAC 要求退回家門口。例如，玩家出了魔術師牌將在某個家門口的彈珠交換了位置（第一次離開家門口），然後下一位玩家出 TAC 牌取消了魔術師牌的作用，則該旅行視同未發生，亦即該彈珠實際上並未離開家門過，在它再次啟程前是不能回家的。

TAC 作用在 8

TAC 比 8 還強大：也就是，如果某個玩家出 8 取消下家的牌，那麼下家可以出 TAC 來反制上一家的 8，然後自己執行 8 的功能。

TAC 作用在魔術師

TAC 可以取消上一家所出的魔術師，然後自己執行交換的功能，但前提是玩家必須能使用魔術師牌（如：玩家必須有彈珠在軌道上）。

TAC 作用在另一張 TAC 上

如果用 TAC 來牽制上家出的 TAC 牌，那麼上家出的 TAC 牌就會失效。也就是被上家取消的動作就會恢復。而出第二張 TAC 牌的玩家，就可以和上上一家分享原先被取消那一張的功能。也就是，玩家必須能使用那張牌的其中一種功能。
例 1：玩家 1 出 13 讓彈珠從角落的洞移動到門口準備出發，但玩家 2 出 TAC 牌取消玩家 1 的行動；因此玩家 1 的彈珠必須回到角落洞裡，變成玩家 2 讓自己的彈珠從角落洞裡移動到門口。接著，玩家 3 也出另一張 TAC，取消玩家 2 的 TAC 牌；因此，玩家 2 的彈珠必須回到角落洞裡，玩家 1 的彈珠重新移動到門口（出發點），而玩家 3 也可以分享牌 13 的功能，前進 13 步或是放一顆彈珠到門口。
例 2：延續上例，玩家 4 也出另一張 TAC，變成連續出了三張 TAC。這樣會發生什麼事呢？玩家 4 的 TAC 會取消玩家 3 的 TAC，也就是玩家 2 的 TAC 就被恢復，玩家 1 的行動則被取消。因此，玩家 1 和玩家 3 的彈珠必須回到原來的位罝。因為玩家 2 的 TAC 被恢復，所以玩家 2 可以重新將彈珠移動到門口。那玩家 4 呢？
玩家 4 也可以執行牌 13—變成玩家 4 和玩家 2 共同分享這張牌。

行動一旦被恢復，就必須回到最初的狀態。以上例 2 來說，因為玩家 2 本來出 13 是選擇移動彈珠到門口，牌 13 的功能恢復後，玩家 2 不能改成移動 13 步。所有的取消和恢復都必須在現任玩家開始執行動作之前完成，由現任玩家右手邊的對手開始，一個一個輪回去。因此，再回到例 2，首先，先取消玩家 3 的行動，然後恢復玩家 2 的行動，然後取消玩家 1 的行動，最後才輪到玩家 4 執行動作。如果玩家要出 TAC，就要密切注意前幾家對手的行動。不然連續出幾張 TAC 後，大家可能會搞不清楚彈珠應該回到甚麼地方？如果不幸發生這樣的情況，大家應該一起集思廣義，透過共識，決定彈珠應該回到哪些位置，也藉由這樣，提醒大家 TAC 的初衷本就是一款友善的遊戲。

4. 進階版本

想尋求更多挑戰的玩家可以考慮 TAC 的進階版本，增加一張或一張以上的進階牌卡到牌堆裡。不過，還是建議一開始只先加一張特殊牌就好；等到比較熟悉這些牌之後，再選擇想要哪些特殊牌卡的組合。

為了讓牌卡維持 100 張，玩家加入進階特殊牌時必須抽掉一般特殊牌：

- 如果使用弄臣牌，就從牌堆移除魔法師牌。
- 如果是用天使牌，就從牌堆移除 13。
- 如果使用勇士牌，就從牌堆移除 7。
- 如果使用撒旦牌，就從牌堆移除 8。

移除的牌就放回盒內，遊戲進行中將不會用到。

有經驗的玩家可能會想保留所有的牌。不過這樣會變成 104 張牌，那重新洗牌前的那一回合，就要一個人發 6 張牌，而不是 5 張牌。該回合（稱為進階回合）會進行到所有玩家的 6 張牌都出完才結束。

4.1 弄臣牌

弄臣牌要求每一位玩家必須將剩餘的手牌傳給右手邊的玩家。然後出弄臣牌的玩家從拿到的新手牌中選一張出。因此，如果大家手上都沒剩牌了，弄臣牌就直接作廢。

如果出弄臣牌的玩家拿到新手牌後，接著出 TAC 牌。那弄臣牌之前的動作就會被取消，而不是取消弄臣牌的動作。

值得注意的是，出弄臣牌會導致其中一位玩家少一張牌。不過這並不影響遊戲。如果可以的話，少一張牌的玩家仍必須進行遊戲；他會比其他玩家提早一輪結束。大家必須仔細記好，下一位發牌者仍然是目前發牌者左手邊的玩家。

4.2 天使牌

天使牌讓玩家可以把手邊對手的一顆彈珠從角落洞裡移動到門口。如果對手的角落洞裡沒有任何彈珠，那麼出天使牌的玩家改成移動對手的牌 1 步或 13 步。如果對手所有的彈珠都已經回家了，那麼天使牌就改成影響右手邊的對手。記住不管在甚麼情況之下，出天使牌都不會影響遊戲進行的順序，接下來一樣輪到出天使牌玩家的下一家繼續進行。

如同之前所提到的，如果對手的門口本來就有一顆彈珠，那顆彈珠就會被踢回角落洞裡。

4.3 勇士牌

勇士牌可以讓玩家的彈珠往前衝鋒陷陣，不限前進幾步，一直到踢掉前方所遇到的第一顆彈珠。這顆勇士彈珠不能超越其他彈珠；同樣的，如果勇士彈珠第一顆遇到的彈珠是自己人，一樣要踢掉它。如果，不巧玩家的彈珠是軌道上唯一的彈珠，那麼勇士彈珠就只能自己把自己踢掉了。

4.4 撒旦牌

撒旦牌允許玩家幫左手邊的對手出一張牌；也就是，幫他走那一輪。玩家可以秘密檢視對手的手牌，幫他挑一張牌出，並決定使用牌的哪一種功能，以及使用在哪一顆彈珠上，接著再歸還對手剩餘的手牌。因為對手這一回合已經被代玩了，所以接著就輪到出撒旦牌玩家的夥伴出牌。

4.5 進階玩法中的 TAC

TAC 作用在勇士牌或天使牌

如前所述，出勇士牌或天使牌對手的行動將會被取消，而出 TAC 牌的玩家可以接手勇士牌或天使牌的功能。

TAC 作用在弄臣牌

TAC 牌對弄臣牌無效，但可以用來取消換牌之後所執行的動作。一樣，出 TAC 牌的玩家可以接手被取消牌的功能。

TAC 作用在撒旦牌

發生的機率不高，因為這意味著出撒旦牌的玩家選擇 TAC 做為對手那一輪的牌，實際上是將 TAC 牌作用在自己身上。然而，規則並不允許這樣，在這種情況下，被代出 TAC 牌的玩家必須幫自己左手邊的玩家（出撒旦牌玩家的夥伴）出那一輪的牌。

5. 二、三或四位玩家的變化玩法

5.1 兩人 TAC

兩位玩家時，每位玩家可以只玩 4 顆彈珠。然而，想要更具挑戰性的話，可以試試：每位玩家各控制遊戲板上的兩組彈珠（面對面的兩組彈珠）。每一回合每位玩家會收到兩組牌各 5 張（分別給兩色彈珠）。兩份牌要分開，分別用來玩兩色彈珠。基本上就是一位玩家扮演兩個角色，規則和限制照舊。

5.2 三人 TAC

每位玩家只玩 4 顆彈珠。不過，有經驗的玩家，可以嘗試以下任一種變化玩法：

1. 其中兩個玩家一組，坐面對面。第三位玩家控制兩色彈珠，每色彈珠分別發 5 張牌，就跟兩人玩法時一樣。這樣第三位玩家會有一些優勢，因為他可以看到全部的 10 張牌，而且能將兩組彈珠的移動調配得更好。
2. 其中兩個玩家一組，但坐隔壁而不是面對面。第三位玩家只負責操控 4 顆彈珠，但和坐他右手邊的玩家一起玩。在這個版本裡，第三位玩家的行動很容易被

另外兩個對手瓦解；不過，他的優勢就是只需要讓 4 顆彈珠回家。

5.3 以四人為一個團隊的 TAC

以四位玩家為一個團隊而非彼此競爭的方式進行遊戲。盡可能使用最少張牌將 16 顆彈珠都送回家。每位玩家只控制自己的彈珠直到遊戲結束；如果有玩家提早結束，就可以用他的牌幫助坐在他對面的「同伴」；直到兩個人都完成任務，再一起幫助另外兩位玩家。

在這個版本裡，如果不需要重新洗牌就可以將所有彈珠都送回家的話，就代表整個團隊一起贏得遊戲。如果想計分的話，可以計算用掉幾張牌，來和之前的紀錄做比較。

將兩人和三人版本的 TAC 玩法稍做修改，也可以玩兩人一組（1 人控制兩色彈珠）或三人一組（其中 1 人控制兩色彈珠）的團隊版本。喜歡單打獨鬥的玩家可以試著自己一個人玩 4 色彈珠 4 組牌（1 組牌控制 1 色彈珠）。