

TACtik - Das Regelheft für TAC

Spielregel für blinde und sehbehinderte Menschen

Die vollständige, barrierefreie Anleitung kannst Du auf shop.spiel-tac.de/anleitungen herunterladen.

Wir freuen uns, dass Du dieses hochwertige Produkt aus unserem Hause erworben hast und wünschen Dir spannende und abwechslungsreiche Spiele.

TAC ist ein Teamspiel und eine einzigartige Kombination aus Karten- und Brettspiel. Erlebe die Begeisterung, im Team gegeneinander anzutreten. Entdecke die unglaubliche Spannung in der Welt des TAC.

Wenn Du TAC das erste Mal spielst, lese bitte Kapitel 2 "Kurzanleitung für das erste Spiel" durch. Falls während des Spiels Fragen auftauchen, kannst Du in der TACtik unter dem jeweiligen Stichpunkt nachschlagen.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichwohl für beiderlei Geschlecht.

Inhaltsverzeichnis

- [1. Allgemeine Informationen](#)
- [2. Kurzanleitung für das erste Spiel](#)
 - [Beschreibung des Spielbrettes und Spielvorbereitung](#)
 - [Es gibt Normalkarten und Sonderkarten:](#)
 - [Beschreibung der Sonderkarten](#)
 - [Karten und Spielsteine](#)
 - [Spielablauf](#)
 - [Erste Phase: Geben](#)
 - [Zweite Phase: Melden](#)
 - [Dritte Phase: Tauschen](#)
 - [Vierte Phase: Spielen](#)
 - [Endphase](#)
 - [Spielende](#)
 - [Spielregeln](#)
 - [Teamspiel](#)
- [3. Ausführliche Erklärungen der Sonderkarten](#)
 - [Die Karten 1 und 13](#)
 - [Die 4](#)
 - [Die 7](#)
 - [Die 8](#)
 - [Der Trickser](#)
 - [Die TAC-Karte](#)
- [4. Die Meisterversion](#)
 - [Ausführliche Erklärung der vier Meisterkarten](#)
 - [Der Narr](#)
 - [Der Krieger](#)
 - [Der Engel](#)
 - [Der Teufel](#)
 - [Die TAC-Karte in der Meisterversion](#)
- [5. Das Spiel für vier Spieler in einem Team](#)
- [6. Das Spiel allein](#)
- [7. Das Spiel zu zweit](#)
- [8. Das Spiel zu dritt](#)
- [9. TAC von A bis Z \(wichtige Begriffe\)](#)
- [10. Impressum und KonTACt](#)

1. Allgemeine Informationen

Zahl der Spieler

ein bis vier, ideal für vier Spieler

Alter

ab 8 Jahren

Spieldauer

ca. 45 bis 60 Minuten

Spielmaterial

- ein Spielbrett aus Holz
- TACtik - Das Regelheft für TAC
- 16 Spielsteine aus Holz, je vier mit gleicher Struktur und gleicher Farbe
- 104 Spielkarten, davon vier Spielkarten der Meisterversion
- Infokarten Basisversion / Meisterversion
- 2 Deckblätter (können als Ersatzkarten verwendet werden)

Spielidee

Zwei Teams zu je zwei Spielern versuchen durch TAC-tisches Tauschen und Ausspielen von Karten ihre Spielsteine nach Hause zu bringen und gleichzeitig zu verhindern, dass dies dem gegnerischen Team vor ihnen gelingt.

Spielziel

Das erste Team, das alle acht Spielsteine nach Hause gebracht hat, gewinnt.

2. Kurzanleitung für das erste Spiel

Beschreibung des Spielbrettes und Spielvorbereitung

Durch Auslosen oder Absprache werden zwei Teams zu je zwei Spieler ermittelt. Die Spieler eines Teams sitzen gegenüber. Die Gegner sitzen links und rechts im rechten Winkel zu Dir.

Vor Dir liegt nun das quadratische Spielbrett aus Holz. Es hat eine Seitenlänge von 49 cm. Rechts außen befindet sich Dein Vorfeld.

Der Spielkreis besteht aus 64 Löchern und beginnt für Dich mit dem Loch vor Dir, das mit zwei erhabenen Silikonpunkten außen und innen gekennzeichnet ist. Der äußere Silikonpunkt symbolisiert das Startfeld.

Wenn Du um den Kreis gehst, durchquerst Du nach 16 Löchern das Startfeld zuerst des links von Dir sitzenden Spielers, dann nach 16 Löchern das Startfeld Deines Partners, schließlich das Startfeld des rechts von Dir sitzenden Spielers, um dann 16 Löcher weiter wieder zu Deinem eigenen Startfeld zu kommen, das jetzt der Einstieg ins Haus ist. Der Einstieg ins Haus wird durch den inneren Silikonpunkt symbolisiert.

Das Haus ist innerhalb des Spielkreises und besteht aus vier Löchern. Du wirst bemerken, dass die Löcher der Häuser je Team unterschiedlich angeordnet sind. Das war notwendig geworden, damit die Löcher die Grafik nicht zerstören. Die Grafik, ein Siebdruck, zeigt die "Blume des Lebens" und hat aber mit dem unmittelbaren Spielgeschehen nichts zu tun.

In der Mitte des Spielbrettes ist ein großes rundes Loch mit Filz ausgelegt. Hier werden die Karten, die Du während des Spiels einsetzt, abgelegt.

Von den 16 Spielsteinen aus Holz haben je vier Spielsteine die gleiche Struktur und dieselbe Farbe. Jeder Spieler wählt nun vier Spielsteine gleicher Struktur und Farbe aus und legt sie in sein Vorfeld.

Jetzt nimmst Du von den beiden Kartenstapeln (Teil A und Teil B) die zwei Deckkarten und die vier Karten der Meisterversion (Narr, Engel, Krieger und Teufel) aus dem Stapel und legst sie beiseite. Die beiden Kartenpäckchen werden zu einem Kartenstoß mit nun 100 Spielkarten zusammengelegt.

Es gibt Normalkarten und Sonderkarten:

Normalkarten sind 2, 3, 5, 6, 9, 10 und die 12. Wird eine solche Karte ausgespielt, zieht der Spieler einen seiner eigenen Spielsteine die entsprechende Zahl im Uhrzeigersinn um den Spielkreis.

Es darf kein Spielstein übersprungen werden. Wenn auf dem Zielfeld ein Spielstein liegt, wird dieser geworfen und ins Vorfeld zurückgelegt. Jeder Zug muss vollständig ausgeführt werden.

Sonderkarten sind die Karten 1, 4, 7, 8, 13, der Trickser und das TAC. Die Sonderkarten dienen unter anderem dazu, den Weg ins Haus beträchtlich abzukürzen oder die TACTik des gegnerischen Teams zu stören.

Beschreibung der Sonderkarten

1 und 13 - ein Spielstein vom Vorfeld auf das Startfeld legen oder 1 Feld bzw. 13 Felder ziehen.

4 - Vier Felder rückwärts - gegen den Uhrzeigersinn - ziehen

7 - Sieben mal ein Feld im Uhrzeigersinn ziehen - kann auf beliebig viele eigene Spielsteine verteilt werden - im Vorbeiziehen wird ein im Weg stehender Spielstein geworfen und es ist möglich im Haus - aber nur im Haus - vor und rückwärts zu ziehen.

8 - Acht Felder im Uhrzeigersinn weitergehen oder den nächsten Spieler aussetzen lassen. Die 8 kann nur eingesetzt werden, wenn ein eigener Spielstein im Spielkreis ist. Der Spieler, der aussetzen muss, legt eine seiner Karten ungenutzt ab.

Trickser - Zwei Spielsteine, egal welcher Struktur auf dem Spielkreis tauschen. Dieser Zug ist nur möglich, wenn sich ein eigener Spielstein im Spielkreis befindet.

TAC - Der Zug des vorherigen Spielers wird rückgängig gemacht und dessen Karte für sich selbst verwendet. Bei einer ungenutzt abgelegten Karte übernimmt TAC den Wert der Karte und setzt diesen für sich ein.

Karten und Spielsteine

Mit Hilfe der Karten werden die Spielsteine über das Spielfeld bewegt.

Die gespielten Karten werden offen in die große Mulde in der Mitte des Spielbretts gelegt bevor der Zug ausgeführt wird. Der beabsichtigte Zug wird beim Ablegen der Karte für alle Spieler deutlich angekündigt.

Ein Spielstein muss zuerst vom Vorfeld auf das Startfeld gesetzt werden. Das ist mit den Eröffnungskarten 1 und 13 möglich.

Von dort aus wird der Spielstein im Uhrzeigersinn den Spielkreis entlang gezogen. Der Weg vom Spielkreis ins Haus geht über das Einstiegsfeld, das identisch ist mit dem Startfeld.

Ins Haus werden die Spielsteine im Uhrzeigersinn geführt. Wenn alle Deine Spielsteine im Haus sind, ist das Haus besetzt. Nun spielst Du mit den Spielsteinen Deines Partners weiter, bis auch das Haus Deines Partners besetzt ist und damit alle acht Spielsteine eines Teams zuhause sind und Dein Team gewonnen hat.

Es dürfen nur die eigenen Spielsteine gezogen werden. Ausnahme ist der Trickser und wenn Du Dein Haus bereits besetzt hast.

Beispiel für den Einsatz einer Sonderkarte:

Die 4 ist die einzige Karte, mit der gegen den Uhrzeigersinn gezogen wird.

Durch geschicktes Ausspielen der 4 lässt sich unter Umständen fast eine ganze Runde sparen.

Nachdem ein Spielstein vom Vorfeld auf das Startfeld gezogen wurde, kann der Spieler

- durch das Ausspielen einer 4 im Spielkreis rückwärts ziehen und in der nächsten Runde mit einer passenden Karte direkt ins Haus ziehen (5, 6, 7 oder 8), oder
- zunächst eine 1, 2 oder 3 vorwärts ziehen und in der nächsten Runde mit der 4 rückwärts ins Haus ziehen.

Spielablauf

Im Spielablauf gibt es vier Phasen, die sich bis zum Spielende wiederholen: Geben, Melden, Tauschen, Spielen.

Erste Phase: Geben

Ein Spieler mischt den Kartenstoß mit den 100 Spielkarten gut durch und teilt im Uhrzeigersinn an jeden Spieler fünf Karten verdeckt aus. Danach legt er die übrigen Karten zum Spieler zu seiner Linken, um zu kennzeichnen, wer als nächster austeilen muss.

Zweite Phase: Melden

Jeder Spieler teilt für alle hörbar mit, ob er eine Eröffnungskarte auf der Hand hält. (Eröffnungskarten sind 1 und 13. Sie erlauben dem Spieler, einen Spielstein vom Vorfeld auf das Startfeld zu setzen). Welche und wie viele Eröffnungskarten er hat, darf er nicht melden. Hat ein Spieler eine oder mehrere Eröffnungskarten auf der Hand, so sagt er z. B.: "Ich kann". Hat er keine Eröffnungskarte auf der Hand, so sagt er z. B.: "Ich kann nicht". Diese Meldung kann optisch unterstützt werden indem der Spieler der "kann" den Daumen nach oben hält, bzw. nach unten, wenn er "nicht kann". Nach jedem Geben muss gemeldet werden (auch wenn sich kein Spielstein mehr im Vorfeld befindet oder bereits ein Spielstein auf dem Startfeld liegt).

Dritte Phase: Tauschen

Nun tauscht jeder Spieler mit seinem Teampartner verdeckt eine Karte aus. Dabei darf jeder Spieler die neu erhaltene Karte erst dann ansehen, wenn er seine Tauschkarte dem Spielpartner übergeben hat.

Vierte Phase: Spielen

Erst legen - dann bewegen!

Der im Uhrzeigersinn nach dem Geber sitzende Spieler ist Startspieler und eröffnet das Spiel. Er legt die Karte seiner Wahl offen in die Mitte. Der beabsichtigte Zug wird beim Ablegen der Karte für alle Spieler deutlich angekündigt und anschließend ausgeführt.

Im Uhrzeigersinn folgen die anderen drei Spieler. Damit ist eine Runde beendet. Nach fünf Runden sind alle auf der Hand gehaltenen Karten ausgespielt. Nun teilt derjenige Spieler, bei dem der restliche Kartenstapel bereits liegt, fünf neue Karten an jeden Spieler aus (der Stapel muss dazu nicht neu gemischt werden) und legt seinerseits die restlichen Karten zum Spieler zu seiner Linken.

Wiederum folgen: Melden, Tauschen, Spielen ...

Sind alle Karten eines Stapels gespielt, muss neu gemischt werden. Der Spieler, der im Uhrzeigersinn nach dem letzten Geber sitzt, übernimmt nun diese Aufgabe. Der Spielablauf Geben, Melden, Tauschen, Spielen wiederholt sich nun bis zum Ende des Spiels.

Endphase

Ein Spieler, der alle seine Spielsteine nach Hause gebracht hat, bewegt ab sofort die Spielsteine seines Spielpartners (bis dahin dürfen nur die Spielsteine der eigenen Struktur bewegt werden - Ausnahme siehe Trickser).

Achtung!

Benutzt ein Spieler die 7 um seinen letzten Spielstein ins Haus zu ziehen und werden dazu nicht alle Einzelschritte benötigt, so kann er die übrigen Schritte dazu verwenden, mit den Spielsteinen seines Teampartners zu ziehen.

Spielende

Das Team, das zuerst alle acht Spielsteine nach Hause gebracht hat, gewinnt.

Der letzte - der achte - Spielstein muss mit der exakt passenden Karte ins Haus gezogen werden, andernfalls muss er noch eine Runde drehen. Wird der Siegeszug durch das Ausspielen eines TAC rückgängig gemacht, dann kommt der letzte Spielstein nochmal ins Spiel und muss möglicherweise nochmal eine Runde drehen. (Siehe auch "TAC-Karte verhindert Siegeszug").

Spielregeln

Trifft ein Spielstein genau auf einen anderen, so wird dieser geworfen und in sein Vorfeld zurückgelegt.

Spielsteine überspringen - kann nie gelingen!

Es dürfen generell keine Spielsteine, egal welcher Struktur, übersprungen werden.

Die Funktion einer Karte kann nur genutzt werden, wenn die entsprechende Zahl ganz gezogen werden kann.

Wenn der Spieler keine Karte hat, mit der er eine Aktion ausführen kann, muss er eine Karte seiner Wahl ungenutzt ablegen.

Wer kann - der muss!

Kann ein Spieler nur noch Karten spielen, die für das eigene Team nachteilig sind, so muss er sie trotzdem einsetzen. Es ist nicht erlaubt, Spielkarten ungenutzt abzulegen, wenn Zugmöglichkeiten bestehen.

Wenn ein Spieler mehrere Zugmöglichkeiten hat, kann er frei entscheiden. Es besteht kein Zwang zu eröffnen, den Spielstein vom Startfeld wegzuziehen oder zu werfen.

Es dürfen sich mehrere eigene Spielsteine gleichzeitig im Kreis befinden.

Karten sind heiß - wenn Spielstein im Kreis!

Die Sonderfunktionen von 8 und Trickser kann nur ausspielen, wer mindestens einen Spielstein im Kreis hat.

Ein vom Vorfeld auf das Startfeld gezogener Spielstein darf nicht direkt ins Haus gezogen werden. Er muss das Startfeld mindestens einmal verlassen haben.

Der Weg des Spielsteins vom Kreis ins Haus führt über das Startfeld. Dabei muss der Spielstein auf ein freies Feld des Hauses gezogen werden können. Das Überspringen von bereits im Haus befindlichen Spielsteinen ist nicht gestattet. Hat ein Spieler keine passende Karte, um ins Haus zu ziehen, kann es passieren, dass er am Haus vorbeiziehen und eine weitere Runde drehen muss.

Der Spielstein kann mit der passenden Karte innerhalb des Hauses bis an seine Endposition gezogen werden (auch wenn man keinen Spielstein im Spielkreis hat).

Ein Spielstein, der seine Endposition im Haus erreicht hat (also auf einem Feld liegt, vor dem kein freies Feld mehr ist), gilt als eingerastet und darf ab dem nächsten Spielzug nicht mehr bewegt werden.

Ist er einmal im Haus - darf er nicht wieder raus!

Ist ein Spielstein im Haus, darf er nicht wieder in den Kreis zurückbewegt werden (Ausnahme: Wenn der Zug ins Haus durch die TAC-Karte des folgenden Spielers rückgängig gemacht wird).

Teamspiel

Bei TAC ebnet nur starkes Teamspiel den Weg zum Erfolg.

Wie funktioniert das Teamspiel?

Ein Spieler kann seinen Teampartner auf vielfältige Weise unterstützen.

Beispiele für ein gelungenes Teamspiel:

Beim Tauschen der Karten achtet der Spieler darauf, welche Karten sein Teampartner benötigen könnte, um beispielsweise:

- Eröffnen zu können, wenn er keine Spielsteine im Kreis hat (unter Umständen kann der Teampartner sonst nicht ins Spiel kommen und muss seine Karten Runde für Runde ungenutzt abwerfen).
- Einen gegnerischen Spielstein schlagen zu können.
- Mit der passenden Zahl ins Haus ziehen zu können.

Der Spieler nutzt den Trickser, um die Spielsteine seines Teampartners in eine bessere Position zu bringen.

In der Endphase bekommt das Teamspiel eine neue Dimension:

Ein Spieler, der alle seine Spielsteine nach Hause gebracht hat, bewegt ab sofort die Spielsteine seines Spielpartners.

Kommunikation zwischen den Spielern:

Absprachen im Spiel - sind dem Gegner zu viel!

Generell sind spielbezogene Absprachen nicht gestattet.

Im Einführungsspiel ist es jedoch durchaus sinnvoll, die gemeinsame TACTik, den Kartentausch und Spielzüge offen zu besprechen.

Einmal geTACT - vom Virus gepackt!

3. Ausführliche Erklärungen der Sonderkarten

Die Karten 1 und 13

Die Funktion der Karten 1 und 13:

Einen Spielstein vom Vorfeld auf das Startfeld legen, oder ein Feld (Karte 1) bzw. dreizehn Felder (Karte 13) ziehen.

Die 4

Die Funktion der Karte 4:

Einen beliebig eigenen Spielsteinl vier Felder rückwärts ziehen.

Eigenschaften

- Mit dieser Karte muss ein Spielstein rückwärts gezogen werden.
- Auch beim Rückwärtsziehen darf kein Spielstein übersprungen werden.
- Falls genau vier Felder zurück ein anderer Spielstein liegt, so wird dieser durch den Rückwärtszug geworfen.
- Ein gerade ins Spiel gebrachter Spielstein, der sich auf dem Startfeld befindet, darf mit der 4 nicht direkt ins Haus gezogen werden.
- Ein im Haus befindlicher Spielstein darf nicht rückwärts aus dem Haus gezogen werden.

Möglichkeiten

Ist ein Spielstein durch eine Eröffnungskarte auf sein Startfeld gesetzt worden, kann sich ein Spieler durch das Ausspielen der 4 fast eine ganze Runde sparen:

- Mit der 4 zurück ziehen und dann in der nächsten Runde mit der passenden Karte direkt ins Haus ziehen (zu Beginn 5, 6, 7 oder 8).
- 1, 2 oder 3 vorwärts ziehen und dann in der nächsten Runde mit der 4 rückwärts ins Haus ziehen.

Sonderfall

Wenn ein eigener Spielstein das zweite Mal auf das eigene Startfeld gezogen wird, oder durch den Trickser dorthin getauscht wird, darf er mit der 4 rückwärts - also richtungsneutral - ins Haus gezogen werden (das geht natürlich nur, wenn alle Positionen im Haus noch frei sind).

Die 7

Die Funktion der Karte 7:

Die 7 kann in beliebig viele Einzelschritte zerlegt werden, also auch in sieben mal ein Feld. Mit ihr können eine oder mehrere eigene Spielsteine auf dem Spielkreis vorwärts gezogen werden. Ebenso kann der Spieler die sieben Einzelschritte zum Teil - oder vollständig - dazu verwenden, Spielsteine in das eigene Haus zu bringen oder Spielsteine im Haus zu versetzen.

Eigenschaften

- Alle sieben Schritte müssen gezogen werden.
- Als einzige Karte ermöglicht die 7 das Werfen im Vorbeiziehen (da sie aus sieben Einzelschritten besteht).
- Im ungünstigen Fall müssen auch eigene Spielsteine oder die des Teampartners geworfen werden.
- Mit der 7 können mehrere Spielsteine geworfen werden.
- Nur im Haus ist es mit der 7 erlaubt, Spielsteine hin- und herzuziehen.
- Mit der 7 dürfen beliebig viele Spielsteine im Haus bewegt werden - vorausgesetzt, dass diese in einem der vorherigen Züge noch nicht "ingerastet" sind (d. h., auf eine Position gezogen wurden, vor der sich kein freies Feld mehr befindet).

Möglichkeiten

- Die 7 ist die beste Karte, um andere Spielsteine zu werfen.
- Sie ist die wichtigste Karte, um Spielsteine ins Haus zu bringen.
- Mit der 7 kann das Haus "geordnet" werden. Dies ist auch dann möglich, wenn sich ansonsten kein eigener Spielstein im Spielkreis befindet.

Sonderfall

Benutzt ein Spieler die 7, um seinen letzten Spielstein ins Haus zu ziehen und wurden dazu nicht alle Einzelschritte benötigt, so kann er die übrigen Schritte dazu verwenden, mit den Spielsteinen seines Teampartners zu ziehen. Dies ist natürlich nur möglich, wenn der Spielpartner mindestens einen Spielstein im Spiel hat bzw. in dessen Haus noch Zugmöglichkeiten vorhanden sind. Andernfalls muss auch mit der 7 am Haus vorbei gezogen werden.

Die 8

Die Funktion der Karte 8:

Einen beliebig eigenen Spielstein acht Felder vorwärts ziehen oder den nächsten Spieler aussetzen lassen - dieser muss dann eine Karte ungenutzt und offen ablegen.

Eigenschaften

- Nur wer selbst einen Spielstein im Spielkreis hat, kann die 8 einsetzen, um den nächsten Spieler aussetzen zu lassen.

Möglichkeiten

- Die 8 eignet sich besonders gut, seinen Teampartner davor zu bewahren,

- geschlagen zu werden.
- Sie ist eine wichtige Karte, um die TACTik des Gegners durcheinander zu bringen.

Sonderfall

Wird die 8 als letzte Karte in der letzten Runde gespielt, so müssen die acht Felder gezogen werden. Sie kann in dieser Runde nicht mehr dazu verwendet werden, den nachfolgenden Spieler aussetzen zu lassen.

Der Trickser

Die Funktion des Trickers:

Zwei beliebige Spielsteine im Spielkreis (eigene, gegnerische oder die des Spielpartners in beliebiger Kombination) austauschen.

Eigenschaften

- Den Trickser darf nur einsetzen, wer selber einen Spielstein im Spielkreis hat.
- Wenn nur ein einziger Spielstein im Spielkreis ist, verfällt der Trickser ungenutzt.
- Der Trickser darf nicht ungenutzt abgeworfen werden, wenn andere Zugmöglichkeiten bestehen.
- Wird der Trickser ausgespielt, muss getauscht werden, auch wenn sich daraus für das eigene Team ein Nachteil ergibt.
- Es dürfen auch zwei eigene Spielsteine getauscht werden.
- Spielsteine im Haus dürfen nicht getauscht werden.

Möglichkeiten

- Mit dem Trickser können die eigenen Spielsteine - oder die des Spielpartne- in wesentlich bessere Positionen gebracht werden.
- Der Trickser ist besonders gut dazu geeignet, sich ganze Runden-Umläufe von Spielsteinen zu "sparen". Durch geschicktes Tauschen kann beispielsweise ein Spielstein in wenigen Zügen vom Startfeld ins eigene Haus gelangen.
- Ebenso ist es möglich, Spielsteine des gegnerischen Teams, die nahe an ihren Häusern stehen, weg zu tauschen.

Sonderfall

Wird ein Spielstein durch den Trickser direkt auf das eigene Startfeld getauscht, so darf der Spieler ihn in einem der nächsten Züge direkt ins Haus ziehen - sofern er die passende Karte hat.

Die TAC-Karte

Die Funktion der TAC-Karte:

Die TAC-Karte hat zwei Funktionen: Den letzten Zug rückgängig machen (den des rechts vom TAC Spieler sitzenden Spielers) und dessen ausgespielte Karte für seinen eigenen Zug verwenden.

Eigenschaften

- *Wer kann - der muss!*

Auch die TAC-Karte darf nicht aufgehoben werden. Wenn sie die einzige Karte ist, die gespielt werden kann, muss sie gespielt werden, auch wenn das einen Nachteil für das eigene Team bedeutet.

- Wird die TAC-Karte verwendet, um den Zug einer Karte mit Doppelfunktion (1, 8, 13) rückgängig zu machen, so hat der Spieler die Wahl, welche der Funktionen er für seinen Zug verwendet.
- Die TAC-Karte darf nur verwendet werden, wenn die für den zurückgenommenen Zug verwendete Karte für einen eigenen Zug angewendet werden kann. Andernfalls kann die TAC-Karte nicht eingesetzt oder muss gar ungenutzt abgelegt werden.
- Folgt die TAC-Karte auf eine ungenutzt abgelegte Karte, so wird nur die Funktion dieser Karte übernommen.
- Wenn die TAC-Karte von einem Spieler ungenutzt abgelegt wird und der darauf folgende Spieler eine weitere TAC-Karte spielt, so übernimmt er damit die Funktion der Karte vor der ersten TAC-Karte. Die Funktion der Karte vor der ersten TAC-Karte wird nicht rückgängig gemacht.

TAC-Karte nachdem ein Spielstein geworfen wurde

Der Zug des vorherigen Spielers wird rückgängig gemacht, der geworfene Spielstein wieder auf seinen ursprünglichen Platz im Spielkreis eingesetzt. Anschließend wird die zuvor ausgespielte Karte für den eigenen Zug verwendet.

TAC-Karte nach einem Zug ins Haus

Die TAC-Karte ist die einzige Ausnahme zur Regel: *Ist er einmal im Haus - darf er nicht wieder raus!* Mit der TAC-Karte kann der Zug ins Haus rückgängig gemacht werden, der Spielstein wird wieder auf seinen ursprünglichen Platz im Spielkreis zurückgesetzt. Anschließend wird die zuvor ausgespielte Karte für den eigenen Zug verwendet.

TAC-Karte nach dem Austeilen

Die TAC-Karte kann nicht als erste Karte nach dem Austeilen der Karten eingesetzt werden. Sie kann den letzten Zug vor dem Austeilen nicht rückgängig machen.

TAC-Karte nach der 8

Hat ein Spieler mit der 8 acht Felder gezogen und wird danach die TAC-Karte eingesetzt, wird die 8 rückgängig gemacht und der Spieler, der die TAC-Karte gespielt hat, entscheidet, ob er selber acht Felder zieht oder den nächsten Spieler aussetzen lässt, der dann eine Karte ungenutzt ablegen muß.

Dem Spieler, der infolge einer 8 aufgefordert wird auszusetzen und der eine TAC-Karte auf der Hand hat, bieten sich folgende Möglichkeiten:

- Er kann durch das Ausspielen der TAC-Karte die Funktion der 8 rückgängig machen und seinerseits acht Felder ziehen oder den nächsten Spieler aussetzen lassen.
- Der Spieler muss seine TAC-Karte nach einer 8 nicht einsetzen, er kann die TAC-Karte oder auch eine andere ungenutzt ablegen.

TAC-Karte nach dem Trickser

Wird die TAC-Karte nach dem Trickser gespielt, wird der Tausch rückgängig gemacht. Der Spieler, der die TAC-Karte ausgespielt hat, darf nun selbst zwei Spielsteine tauschen. Für den besonderen Fall, dass zuvor ein Spielstein durch den Trickser vom Startfeld weg getauscht wurde und dieser Tausch von der TAC-Karte rückgängig gemacht wird (der Spielstein also wieder auf das Startfeld zurückgelegt wird), darf sie von seinem Besitzer anschließend natürlich nicht direkt ins Haus gezogen werden. Sie muss ganz normal die Runde gehen.

TAC-Karte nach TAC-Karte

Die zweite TAC-Karte macht die Funktion der ersten TAC-Karte rückgängig. Dadurch wird die Aktion der Karte vor der ersten TAC-Karte wieder hergestellt. Die Aktion, die der Spieler mit der ersten TAC-Karte für sich ausgeführt hat, wird rückgängig gemacht. Der Spieler, der die zweite TAC-Karte ausgespielt hat, muss die Funktion der Karte vor der ersten TAC-Karte für sich verwenden. Hört sich kompliziert an, ist aber ganz logisch ...

Ein Beispiel

Spieler A spielt die 13 und setzt einen Spielstein auf das Startfeld, Spieler B spielt die TAC-Karte, macht die Aktion von Spieler A rückgängig und setzt einen eigenen Spielstein auf sein Startfeld. Nun spielt Spieler C eine weitere TAC-Karte, er macht die Aktion von Spieler B rückgängig, dadurch wird der Spielstein von Spieler B wieder zurückgelegt und die Aktion von Spieler A wiederhergestellt, d.h. der Spielstein wieder auf das Startfeld gelegt. Jetzt muss Spieler C noch die Funktion der 13 für sich einsetzen und zieht einen Spielstein dreizehn Felder oder setzt einen auf sein Startfeld.

Es können auch drei oder sogar vier TAC-Karten hintereinander gespielt werden.

Möglichkeiten

Die TAC-Karte ist für einen Spieler die einzige Möglichkeit, um doch noch ins Spiel zu kommen, wenn er weder einen Spielstein im Spiel hat, noch eine Eröffnungskarte auf der Hand hält - nämlich indem er seinem rechten Gegner die ausgespielte 1 oder 13 "abnimmt". In der Endphase des Spieles wird die TAC-Karte zunehmend wichtig, um die TACTik des gegnerischen Teams durcheinander zu bringen und insbesondere seinen Siegeszug zu verhindern.

TAC-Karte verhindert Siegeszug

Die TAC-Karte darf und muss auch eingesetzt werden, um den Siegeszug des gegnerischen Teams rückgängig zu machen (das heißt den Zug, mit dem das Team seinen achten Spielstein ins Haus gebracht hat). Voraussetzung ist auch hier, dass der Spieler, der die TAC-Karte ausspielt, die für den Siegeszug ausgespielte Karte selber anwenden kann. Eine weitere TAC-Karte kann danach nicht gespielt werden.

4. Die Meisterversion

Wenn Du ein paar Runden TAC gespielt hast und eine neue Herausforderung suchst, solltest Du TAC in der Meisterversion spielen. Lies dazu die Funktionen der vier Meisterkarten auf der Infokarte Meisterversion durch. Mische die vier Meisterkarten unter den Kartenstapel, der dann 104 Karten enthält. Dadurch werden beim letzten Austeilen sechs Karten statt fünf Karten pro Spieler gegeben. Dies ist die sogenannte Meisterrunde. Auch für die Meisterkarten gelten die allgemeinen Zugregeln.

Alle Meisterkarten - bis auf den Krieger - können/müssen eingesetzt werden, auch wenn man keinen Spielstein im Spiel hat. Auch hier gilt:
Wer kann - der muss!

Ausführliche Erklärung der vier Meisterkarten

Der Narr

Die Funktion des Narren:

Jeder Spieler gibt sämtliche Karten, die er auf der Hand hält, verdeckt an den Spieler zu seiner Rechten weiter. Der Spieler, der den Narren gespielt hat, muss von seinen neu erhaltenen Karten sofort eine Karte spielen und deren Funktion ausführen.

Eigenschaften

- Wird der Narr als letzte Karte von fünf Runden gespielt, so verfällt seine Funktion.
- Der Narr muss auch dann eingesetzt werden, wenn sich kein eigener Spielstein im Spiel ist und keine andere Zugmöglichkeit vorhanden ist.

Möglichkeiten

Der Narr bringt jegliche TACTik und Planung durcheinander. Ein TACTisch geschickter Einsatz des Narren wäre, wenn z. B.:

- beide Spieler eines Teams das Spiel nicht eröffnen können,
- beide Spieler eines Teams mit ihren Karten keine Zugmöglichkeiten mehr haben,
- das eigene Team kurz vor dem Sieg steht, aber keine Karten auf den Händen hält, um den spielentscheidenden Siegeszug zu machen - stattdessen den letzten Spielstein am Haus vorbei ziehen und auf eine neue Runde schicken müsste oder,
- das gegnerische Team kurz vor dem Sieg steht und zu befürchten ist, dass ihre TACTik aufgeht.

Sonderfall

Erhält der Spieler, der den Narren ausgespielt hat, durch das Tauschen eine TAC-Karte und setzt sie unmittelbar ein, so wird nicht das Tauschen rückgängig gemacht, sondern die letzte Aktion, die vor dem Ausspielen des Narren stattgefunden hat.

Der Krieger

Die Funktion des Kriegers:

Der im Uhrzeigersinn auf einen eigenen Spielstein folgende Spielstein wird geworfen und der eigene Spielstein auf das freigewordene Feld gesetzt.

Eigenschaften

- Der Krieger wirft die auf einen eigenen Spielstein folgenden Spielstein - egal welcher Struktur. Im ungünstigen Fall auch den eigenen Spielstein oder den des Spielpartners.
- Hat ein Spieler keinen Spielstein im Spiel, so verfällt der Krieger.
- Hat ein Spieler nur einen eigenen Spielstein im Spiel, so muss er den im Uhrzeigersinn folgenden Spielstein werfen.
- Gibt es nur einen Spielstein im Kreis, so muss sich der Spieler mit dem Krieger selbst werfen.

Möglichkeiten

Der Krieger ist die einzige Möglichkeit, einen weit entfernten Spielstein zu werfen und dabei selbst einen großen Sprung nach vorne zu machen.

Der Engel

Die Funktion des Engels:

Für den im Uhrzeigersinn folgenden Spieler einen Spielstein vom Vorfeld auf das Startfeld legen. Hat dieser Spieler keinen Spielstein mehr in seinem Vorfeld, so bewegt der Engel stattdessen einen im Spiel befindlichen Spielstein des betroffenen Spielers um ein oder dreizehn Felder nach vorne.

Eigenschaften

- Der Engel muss auch dann eingesetzt werden, wenn kein eigener Spielstein im Spiel ist und keine andere Zugmöglichkeit vorhanden ist.
- Wird die Eröffnungsfunktion des Engels eingesetzt und es befindet sich ein Spielstein auf dem Startfeld, so muss dieser Spielstein - gleich welcher Struktur- geworfen werden (also unter Umständen auch der eigene Spielstein).
- Der Spieler, dessen Spielstein durch den Engel ins Spiel gebracht oder bewegt wurde, ist nach dieser Aktion ganz normal an der Reihe und kann auch den neu ins Spiel gebrachten Spielstein bewegen.
- Hat der Spieler, für den der Engel eingesetzt wird, bereits alle Spielsteine im Haus, so wird stattdessen ein Spielstein seines Teampartners (also statt des linken des rechten Nachbarn) ins Spiel gebracht oder um ein bzw. dreizehn Felder bewegt. Eine solche Weitergabe der Auswirkungen führt jedoch nicht dazu, dass die Spielreihenfolge verändert wird. Der Spieler, auf den der Engel ursprünglich angewandt werden sollte, ist danach in jedem Fall am Zug.

Möglichkeiten

- Es ist schwer, den Engel zum Vorteil des eigenen Teams einzusetzen.
- Der Engel kann in bestimmten Situationen dennoch zum Vorteil für das eigene Team werden, beispielsweise wenn sich auf dem Startfeld des betroffenen Spielers ein Spielstein seines Teampartners befindet oder sein Spielstein an seinem Haus vorbeigezogen werden kann.

Der Teufel

Die Funktion des Teufels:

Der Spieler, der den Teufel ausspielt, darf für den im Uhrzeigersinn folgenden Spieler eine Karte ausspielen und die Aktion mit dessen Spielstein ausführen.

Eigenschaften

- Der Teufelspieler erhält Einsicht in die Karten des nachfolgenden Spielers. Die Karten werden dabei verdeckt übernommen und zurückgegeben. Der betroffene Spieler ist anschließend nicht noch einmal selbst an der Reihe. Sein Zug wurde bereits durch den Teufel ausgeführt.
- Der Spieler, der den Teufel ausspielt, führt den nächsten Zug für den im Uhrzeigersinn nachfolgenden Spieler aus. Dabei ist der Teufel, innerhalb der Spielregeln, vollkommen frei in seiner Entscheidung, welche Karte er auswählt, oder auf welche Spielsteine sie wirkt und gegebenenfalls welche der alternativen Funktionen einer Karte (bei 1, 8, 13) angewendet wird. Wählt der Spieler, der den Teufel ausführt, den Trickser, so kann er zwei Spielsteine - egal wem sie gehören - auf dem Spielkreis tauschen. Dies ist nur möglich, wenn der Spieler, für den der Teufel spielt, einen eigenen Spielstein auf dem Spielkreis hat.
- Wird der Teufel als allerletzte Karte von fünf Runden gespielt, verfällt seine Wirkung.

Möglichkeiten

- Der Teufel macht in den meisten Fällen seinem Namen alle Ehre. Er ist bestens dazu geeignet, die TACTik des Gegenspielers - oder sogar des gegnerischen Teams - komplett durcheinander zu bringen.
- Der Teufel ist in der Endphase des Spiels ganz besonders wirkungsvoll.

Sonderfall

Wählt der Spieler, der den Teufel ausspielt, aus den Karten des nachfolgenden Spielers den Narren, so wird auch hier dessen Funktion ausgeführt und die Karten werden nach rechts getauscht. Anschließend darf der Spieler, der den Teufel ausgespielt hat, für den im Uhrzeigersinn folgenden Spieler aus den neu erhaltenen Karten eine ausspielen und die Aktion durchführen (siehe "Der Narr").

Die TAC-Karte in der Meisterversion

Die TAC-Karte nach dem Narren

Ist der Zug des Narren vollendet und der nächste Spieler setzt ein TAC ein, wird nicht das Tauschen der Karten rückgängig gemacht, sondern die Karte, die der Spieler des Narren zuletzt gelegt und ausgeführt hat. Der Spieler der TAC-Karte verwendet nun den Wert der Karte für sich.

Wird der Narr ungenutzt abgelegt - das kann sein, wenn der Spieler infolge der 8 aussetzen muss und den Narren ablegt, so kann der folgende Spieler durch das Spielen eines TAC den Narren nutzen.

Die TAC-Karte nach dem Krieger

Der geworfene Spielstein wird wieder eingesetzt. Der Spieler, der die TAC-Karte spielt, darf den Spielstein werfen, der vor einem seiner Spielsteine liegt.

Die TAC-Karte nach dem Engel

Die Aktion des Engels wird rückgängig gemacht (siehe "Der Engel"). Der Spieler, der die TAC-Karte ausspielt, legt für den im Uhrzeigersinn folgenden Spieler einen Spielstein von dessen Vorfeld auf das Startfeld. Falls sich im Vorfeld des betroffenen Spielers kein Spielstein mehr befindet, zieht er - der Regel entsprechend - einen im Spiel befindlichen Spielstein ein oder dreizehn Felder weiter.

Die TAC-Karte nach dem Teufel

Wird selten vorkommen, da dies bedeuten würde, dass der Spieler, der den Teufel ausspielt aus den Karten des im Uhrzeigersinn folgenden Spielers die TAC-Karte aussucht. Tut er dies dennoch (Was spieltechnisch möglich ist) - oder muss er dies tun, da er keine andere Möglichkeit zum Karteneinsatz hat - dann darf der Spieler, dessen TAC-Karte ausgespielt wird, für den im Uhrzeigersinn folgenden Spieler (der Teampartner des Spielers, der den Teufel ausgespielt hat) eine Karte wählen und die Aktion mit dessen Spielstein durchführen (siehe "Der Teufel").

Grundsätzlich gilt - die allgemeinen Regeln gelten auch für die Meisterversion.

5. Das Spiel für vier Spieler in einem Team

Gemeinsames Spielen und TACTieren für alle ist in dieser Version gefragt. Es gibt keine Gegner - außer schlechte Karten - und nur ein gemeinsames Ziel: Welchem aus vier Spielern bestehenden Team gelingt es mit möglichst wenig Karten alle sechzehn Spielsteine nach Hause zu bringen? Eine TACTische Meisterleistung ist es, wenn ein Team dazu nur einen Kartenstapel (100 Karten, in der Meisterversion 104 Karten) benötigt. Auch hier gelten die allgemeinen Regeln.

Zusatzregel

Haben zwei gegenüberliegende Spieler alle acht Spielsteine in den jeweiligen Häusern, so dürfen sie mit ihren Karten alle verbliebenen Spielsteine bewegen. Der sechzehnte und letzte Spielstein muss auch hier exakt ins Haus gezogen werden.

Diese Version kann auch zu zweit oder zu dritt gespielt werden. Zur 6er TAC Teamversion siehe Kapitel 9.

6. Das Spiel allein

Beim Spiel allein versucht man - wie beim Spiel für vier Spieler in einem Team - alle sechzehn Spielsteine mit einem Kartenstapel nach Hause zu bringen. Für jeden Spieler werden wie immer fünf Karten ausgeteilt, diesmal aber offen auf der entsprechenden Seite des Brettes aufgelegt. Der Spieler spielt mit allen Spielsteinen und kann so bis zu zwanzig Züge im Voraus planen. *Viel Spaß beim „Gehirnjogging“!*

7. Das Spiel zu zweit

Eine einfache Möglichkeit ist, zu zweit gegeneinander mit nur je vier Spielsteinen einer Struktur zu spielen. Hier sitzen die Spieler gegenüber. (Erste Variante).

TAC zu zweit spielen kann eine ganz neue Herausforderung sein. Diese zweite Variante ist besonders für erfahrene Spieler geeignet. Denn jeder der zwei Spieler übernimmt zusätzlich die Rolle seines Teampartners. Das heißt er spielt mit insgesamt acht Spielsteinen mit zwei unterschiedlichen Strukturen. Die beiden Spieler sitzen sich daher nicht gegenüber sondern über Eck. Jeder Spieler erhält nun fünf Karten für sich und nochmal fünf Karten für den "virtuellen" Partner. Diese sind aber immer getrennt zu halten. Die einen fünf Karten gelten immer für die Spielsteine einer Struktur, die anderen immer für die Spielsteine der anderen Struktur.

Um dabei nicht verwirrt zu werden, empfehlen wir die fünf Spielkarten für die Spielsteine an deren Brettseite man sitzt in der linken Hand (für Rechtshänder) vorne (zwischen Daumen und Zeigefinger) zu halten und die fünf Spielkarten für die Spielsteine auf der gegenüberliegenden Brettseite auf der linken Hand hinten (zwischen Zeigefinger und Mittelfinger) zu halten.

Beim Tauschen weiß man natürlich genau, was sinnvoll ist und kann daher die TACTik noch zielsicherer ausrichten.

8. Das Spiel zu dritt

Beim Spiel zu dritt bleiben vier Spielsteine unbenutzt. Es werden keine Teams gebildet. Der Spieler, der als erster seine vier Spielsteine nach Hause gebracht hat, gewinnt.

Da dadurch jedoch der Teamfaktor wegfällt, empfehlen wir folgende Alternative:

Ein Spieler spielt mit acht Spielsteinen und hält jeweils fünf Karten auf der Hand (siehe „Spiel zu zweit“). Die anderen beiden Spieler bilden ein ganz normales Team und sitzen gegenüber. Der Spieler, der alleine spielt hat dabei allerdings immer einen Vorteil, weil er alle zehn Karten kennt und dadurch beim Tauschen und in der Endphase genau TACTieren kann.

Gewiefte TACTiker können auch ein Spiel zwei gegen eins ausprobieren, in dem jeder nur mit seinen vier Spielsteinen spielt. Der Einzelspieler wird dabei von seinen Gegnern immens gestört, muss aber auch nur vier Spielsteine nach Hause bringen. Beim Spiel zu dritt bleibt in dieser Version der Platz rechts neben dem Einzelspieler unbesetzt.

9. TAC von A bis Z (wichtige Begriffe)

Aktion - die Funktion einer Karte ausführen

Aussetzen - eine Funktion der Karte 8: Der nachfolgende Spieler setzt aus und muss eine Karte ungenutzt und offen in die Mitte legen

Doppelfunktion - bei den Karten 1, 8 und 13 kann der Spieler wählen, welche der beiden Funktionen er ausführen will:

- 1 und 13: Eröffnungsfunktion oder ein bzw. dreizehn Felder im Uhrzeigersinn ziehen
- 8: Aussetzfunktion oder acht Felder im Uhrzeigersinn ziehen

Einrasten - wenn ein Spielstein am Ende eines Zuges an der hintersten möglichen Position im Haus liegt, so gilt sie als eingerastet und darf bis zum Spielende nicht mehr bewegt werden

Endphase - sie beginnt, wenn ein Spieler alle vier Spielsteine seiner Farbe/Struktur im Haus hat und er mit seinen Karten die Spielsteine des Teampartners bewegt

Eröffnungskarte - Karte, mit der ein Spieler ins Spiel kommen kann (1 und 13)

Feld - auf den Feldern bewegen sich die Spielsteine

Förster/Försterin - Startspieler/Startspielerin (Anspielung auf das englische Wort „First“ = Erster)

Haus - die vier Zielfelder, auf denen die Spielsteine ihre Endposition finden

Heimbringen - ein Spielstein ins Haus ziehen

Heiß - wenn ein Spielstein im Spiel ist, dürfen alle Karten (nach den allgemeinen Regeln) gespielt werden

Hin- und herziehen - innerhalb des Hauses können Spielsteine mit der 7 vorwärts und rückwärts gezogen werden, wenn sie zu Beginn des Zuges noch nicht eingerastet waren

Im Spiel - ist ein Spielstein, der sich im Spielkreis (nicht im Haus oder Vorfeld!) befindet

Im Vorbeigehen werfen - nur mit der 7 möglich: den im Weg stehenden Spielstein werfen und weiterziehen

Ins Spiel bringen - mit einer Eröffnungskarte (1 oder 13) einen Spielstein vom Vorfeld auf das zugehörige Startfeld ziehen

Kartenablage - die große Mulde in der Mitte des Spielbretts (auch Mitte genannt)

Kreis - Spielkreis

Meisterkarte - Narr, Krieger, Engel und Teufel

Meisterrunde - in der Meisterversion wird mit 104 Karten gespielt, daher werden in der letzten Runde sechs Karten gegeben

Melden - die Spieler teilen für alle hörbar mit, ob sie eine Eröffnungskarte haben, kann mit Handzeichen unterstützt werden

Neutrales Feld - das eigene Startfeld, wenn ein Spielstein dort zum zweiten Mal liegt (also nicht durch eine Eröffnungskarte neu ins Spiel gebracht wurde); von dort darf sie (mit 1, 2, 3 oder 7) vorwärts oder (mit der 4) rückwärts, also richtungsneutral, ins Haus gezogen werden

Normalkarte - durch sie wird der Spielstein die entsprechende Anzahl von Feldern im Uhrzeigersinn bewegt. Normalkarten sind: 2, 3, 5, 6, 9, 10 und 12

Offen - mit der Bildseite nach oben ausliegende Karte/n

Ordnen - die im Haus befindlichen Spielsteine an eine Position bringen, in der sich vor ihnen keine unbesetzten Felder mehr befinden

Reststapel - verbleibender Stapel an gemischten Karten

Rückwärts - gegen den Uhrzeigersinn

Runde - jeder Spieler ist einmal an der Reihe, d. h. er spielt eine Karte und führt die dazugehörige Funktion aus

Sonderkarten - neben Trickser und TAC-Karte die Karten 1, 4, 7, 8 und 13

Spielpartner - sich gegenüber sitzende Teampartner

Spielkreis - die 64 Felder auf dem Spielbrett, die den großen Kreis bilden

Spielstein - jeder Spieler hat vier Spielfiguren aus Holz mit eigener Struktur und Farbe

Startfeld - Feld, über das ein Spielstein ins Spiel kommt, gleichzeitig das letzte Feld vor dem Haus

Ungenutzt - eine Karte ohne Anwendung ihrer Funktion abwerfen

UZS - Uhrzeigersinn (im UZS = vorwärts, gegen den UZS = rückwärts)

Verdeckt - Kartenvorderseiten sind für die Mitspieler nicht sichtbar

Vorfeld - Mulde an einer Ecke des Spielbretts, in der sich alle Spielsteine einer Struktur/Farbe befinden, die noch nicht im Spiel oder im Haus sind

Vorwärts - im Uhrzeigersinn

Werfen - ein Spielstein von seinem Feld im Spielkreis ins Vorfeld zurücklegen

Zielfelder - die vier Felder des Hauses

10. Impressum und KonTACt

Für Fragen, Anregungen, Ideen und Spielvarianten sende uns eine E-Mail an info@spieltac.de. Wir freuen uns über jede Zuschrift!

Wettbewerbe und Turniere: Über Turniere und Wettbewerbe informierst Du dich bitte auf unserer Homepage: www.spieltac.de

Unser Dank geht an alle TAC-Spieler und Spielerinnen, die dieses Spiel so begeistert spielen, weitergeben und sich immer wieder einbringen.

Euer TAC Team

Einmal geTACt - vom Virus gepackt!

TAC Verlag - Karl Wenning
Blumenthal 1
86551 Aichach

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

Copyright TAC Verlag. Alle Rechte vorbehalten.

TAC ist eine eingetragene Marke, sämtliche Teile sind urheberrechtlich und als Geschmacksmuster geschützt. Zum privaten Gebrauch kannst Du Dir diese TACTik barrierefrei unter shop.spiel-tac.de/anleitungen herunterladen. Jegliche weitere Verwendung, Weitergabe, Nachdruck oder Veröffentlichung von Inhalten dieser TACTik (auch in Auszügen oder elektronischer Form) bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des TAC Verlag.

Auflage April 2017