

## התחלה מהירה ו-TAC טיקה

### הגרסה העברית

מזל טוב!

אנו שמחים שרכשתם מאיתנו מוצר איכותי זה.

TAC הוא משחק קבוצתי בשילוב ייחודי של משחק קלפים ומשחק לוח. תיהנו להחזיר את הגולות שלכם הביתה ולהקניט את היריבים שלכם על ידי משחק קבוצתי חכם.

גלו את העולם המרגש להפליא של TAC!

אנא קראו את מדריך ההתחלה המהירה אם אתם משחק TAC בפעם הראשונה. אם עולות שאלות במהלך המשחק, ניתן לחפש אותן תחת המונח המתאים ב-TACtic.

הערה על ניסוח ניטרלי מגדרי: בהוראות המשחק השתמשנו בלשון רבים או בלשון זכר מטעמי נוחות בלבד. ההוראות מתייחסות לשני המינים כאחד. לאורך כל הוראות המשחק, אנו מתייחסים תמיד גם לשחקנים נשים וגם לשחקנים גברים.

## תוכן עניינים

התחלה מהירה ו-TAC טיקה

1. התחלה מהירה

1.1. כללי הגרסה הבסיסית

סכמטיקה

הכנת המשחק לארבעה שחקנים

קלפים וגולות

כרטיסים רגילים

כרטיסים מיוחדים

המשחק

כללי משחק

משחק צוותי

סוף המשחק

2. TAC טיקה

2.1. כללי גרסת המאסטר

2.1.1. פונקציות של ארבעת כרטיסי המאסטר

הגיסטר

המלאך

הלוחם

השטן

2.1.2. כרטיס ה-TAC בשילוב כרטיסי המאסטר

משחק TAC על הגיסטר

משחק TAC על המלאך

משחק TAC על הלוחם

משחק TAC על השטן

2.3. הסבר מפורט על הכרטיסים המיוחדים

הקלפים 1 ו-13

קלף 4

קלף 7

קלף 8

הטריקסטר

קלף ה-TAC

3. הוראות לארבעה שחקנים כקואופרטיב (Team TAC)

4. הוראות לשחקן אחד עד שלושה

4.1. הוראות למשחק סולו

4.2. הוראות לשני שחקנים

4.3. הוראות לשלושה שחקנים

5. TAC מ-A – Z (תנאים חשובים)

6. טורנירים ומפגשי TAC

7. חותם

8. הערות משפטיות

## 1. התחלה מהירה

### 1.1. כללי הגרסה הבסיסית

שחקנים:

1 עד 4

אידיאלי ל-4 שחקנים

גיל:

+ 8

משך המשחק:

45 עד 60 דקות

תוכן המשחק:

● מדריך זה כולל מדריך להתחלה מהירה ו-TACTic

● 104 כרטיסי משחק (כולל 4 כרטיסי מאסטר)

● כרטיסי מידע

● לוח משחק אחד

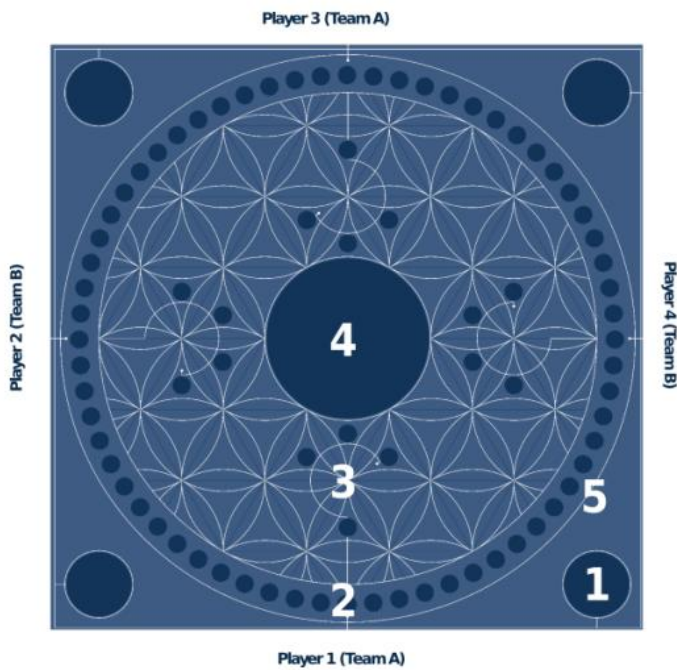
● 16 גולות (4 לכל צבע) בשקית בד

מטרת המשחק:

שתי קבוצות של שני שחקנים מנסות להיות הראשונות לקחת הביתה את הגולות שלהן על ידי החלפת הקלפים שלהן באופן TACטי.

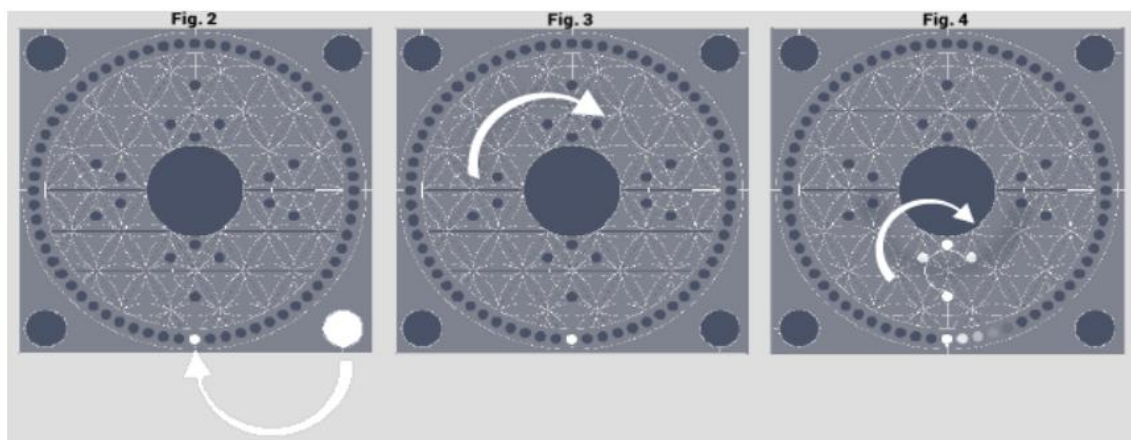
המנצח:

הצוות הראשון שמכניס הביתה את כל שמונה הגולות מנצח.



### סכמטיקה

1. בסיס | שחקן 1
1. מיקום התחלה | שחקן 1
2. בית (ארבעה חללים) | אנן 1
3. אזור השלך
4. משחק מסלול



איור. 2

העברת הגולה מהבסיס לעמדת ההתחלה.

איור. 3

הזזת הגולה מעמדת ההתחלה בכיוון השעון סביב המסלול.

איור. 4

ניתן לגשת לחלל הבית רק דרך עמדת ההתחלה.

ישנם ארבעה חללי בית, אשר הרצף נקבע על ידי הקו המחבר בין ארבעתם. חלל הבית האחרון מסומן בנוסף בנקודה כסופה.

## הכנת המשחק לארבעה שחקנים

שתי קבוצות של שני שחקנים נבחרות לפי בחירה חופשית או על ידי הגרלה. שותפי כל צוות יושבים אחד מול השני (איור 1). לכולם עמדת התחלה הנמצאת מולם. כל שחקן בוחר כעת ארבע גולות בצבע אחד וממקם שלוש מהן בבסיס שבפינה מימינו ואחת בעמדת ההתחלה.

מיקום (הערה: כל שחקן מתחיל עם גולה אחת בעמדת ההתחלה שלו רק במהלך משחק המבוא, ההסבר. במשחק רגיל כל השחקנים מתחילים עם כל ארבעת הגולות בבסיס שבפינה).

ארבעת קלפי המאסטר (ג'וקר, אנגיל, לוחם ושטן) מוסרים מחפיסת הקלפים ומוכנסים שוב לקופסה. כרטיסי המידע מוסרים גם מערמת הקלפים והם מתחלקים בין השחקנים. כל השחקנים קוראים את כרטיסי המידע עבור הגרסה הבסיסית ומניחים אותם לפנייהם כאשר צד זה פונה כלפי מעלה. כעת מערבבים היטב את 100 הקלפים הנותרים ויוצרים ערמה למשחק.

### קלפים וגולות

הגולות זזות לאורך מסלול המשחק על ידי משחק בקלפים. שחקן יכול להזיז רק את הגולות שלו (הטריקסטר יוצא מן הכלל; ראה כרטיס מידע לגרסת הבסיס).

כדי להזיז גולה לאורך המסילה, ראשית יש להעביר אותה מהבסיס לעמדת ההתחלה (איור 2). ניתן לעשות זאת על ידי שימוש באחד מקלפי הפתיחה (קלף 1 ו-13). הגולה זזה מעמדת ההתחלה

בכיוון השעון לאורך המסלול (איור 3). ניתן להזיז אותה מהמסלול לבית רק על ידי מעבר בעמדת ההתחלה (איור 4).

### קלפים רגילים

לקלפים רגילים יש מספרים שחורים (2, 3, 5, 6, 9, 10 ו-12): כאשר משחקים בקלף כזה, השחקן מעביר את אחת הגולות שלו בכיוון השעון לאורך החורים במסלול לפי המספר המצויין על הקלף.

### קלפים מיוחדים

קלפים מיוחדים הם הכרטיסים עם המספרים האדומים (1, 4, 7, 8, 13), טריקסטר ו-TAC.

הכרטיסים המיוחדים יכולים להאיץ באופן דרמטי את הדרך של הגולות לכיוון הבית או, מאידך, לשבש את ה-TACtic של הצוות הנגדי. אנא קראו את התיאור המפורט של הכרטיסים המיוחדים בסעיף 2.3.

תוכלו למצוא מידע בסיסי על הקלפים המיוחדים בכרטיס המידע (גרסה בסיסית).

### דוגמה לשימוש בקלף מיוחד.

קלף 4 הוא הקלף היחיד המשמש לתנועה נגד כיוון השעון. ניתן לחסוך כמעט סיבוב שלם על ידי שימוש בקלף ה-4.

לאחר שהגולה הועבר מהבסיס לעמדת ההתחלה, ניתן:

- להעבירה אחורה (נגד כיוון השעון) על המסלול על ידי שימוש ב-4 ולאחר מכן, בתור הבא, להכניסה ישירות הביתה עם קלף תואם (5, 6, 7 או 8).

- להעבירה תחילה קדימה 1, 2 או 3 רווחים ואז להשתמש ב-4 בסיבוב הבא כדי לעבור הביתה על ידי הליכה אחורה.

עייני ב-TACtic כדי למצוא דוגמאות נוספות והסברים מפורטים לקלפים המיוחדים.

## המשחק

בוחרים שחקן שיערבב את הקלפים.

השחקן הנבחר מערבב ביסודיות את ערמת 100 הקלפים ומחלק חמישה קלפים עם הפנים כלפי מטה לכל שחקן. אל תתנו לשחקנים האחרים לראות את הקלפים שלכם בכל עת. הערימה ממוקמת משמאל לשחקן האחראי על החפיסה. את המשחק משחקים בשלושה שלבים שחוזרים על עצמם עד לסיום המשחק. שלב 1: הכרז, שלב 2: החלף, שלב 3: שחק.

### שלב 1: הכרז

כל שחקן מכריז אם יש לו כרטיס פתיחה (1, 13) או לא. אסור לומר אילו או כמה קלפי פתיחה אתם מחזיקים. אם יש לך לפחות כרטיס פתיחה אחד, אפשר לומר: 'אני יכול להתחיל!' אם אין לך כרטיסי פתיחה, אפשר לומר: 'אני לא יכול להתחיל!'

הכרזות נעשות בכל פעם לאחר חלוקת הקלפים (גם אם לא נמצאים יותר גולות בבסיס או אם כבר יש גולה בעמדת ההתחלה).

### שלב 2 – החלף

כל שחקן מחליף כעת עם שותפו למשחק כרטיס אחד, עם הפנים כלפי מטה. שחקן יכול להסתכל על הקלף שקיבל אך ורק לאחר שנתן קלף לשותפו.

הערה: חובה להחליף קלפים.

### שלב 3 – שחק

תחילה שחק קלף – ואז זוז!

השחקן שמשמאל לאחראי על חפיסת הקלפים מתחיל.

הוא בוחר כרטיס, ממקם אותו עם הפנים כלפי מעלה במרכז לוח המשחק ופועל בהתאם.

המשחק ממשיך כעת בכיוון השעון. כל שחקן משחק קלף עד שלכולם שיחקו את כל הקלפים שלהם.

השחקן שמשמאל לאחראי על הקופה הופך להיות זה שמערבב את הקלפים ועליו לחלק חמישה קלפים לכל שחקן. לאחר חלוקת הקלפים, חוזרים על שלבי ההכרזה, ההחלפה והמשחק. בכל פעם שכל השחקנים שיחקו בכל הקלפים שבידם, השחקן השמאלי למי שהיה אחראי על הקופה קודם לכן הופך לאחראי. הוא מערבב את הקלפים ומחלק אותם, ושלושת שלבי המשחק חוזרים על עצמם.

## כללי המשחק

1. אם גולה פוגעת בחלל שעליו מונחת גולה של שחקן אחר, הגולה של אותו שחקן נלכדת ומוחזרת לבסיס שלה.
2. דילוג על גולות אסור! לא ניתן לדלג על גולות אחרות, ללא קשר לצבע, (חריג: משחק בקלף 7; עיין בכרטיס מידע, גרסה בסיסית).
3. ניתן להשתמש בפונקציה של קלף רק אם ניתן להזיז את הגולה לפי המספר שעליו במלואו.
4. אם אין לך כרטיס שתוכל להשתמש בו כדי לבצע פעולה, עליך לוותר על כרטיס לבחירתך, על-ידי הנחתו במרכז הלוח, מבלי להשתמש בפונקציה שלו.
5. 'אם אתה יכול – אתה חייב!' אם אתה יכול להשתמש רק בקלפים שאינם מועילים עבור הצוות שלך, אתה עדיין צריך לשחק אותם. אינך רשאי להשליך קלף אם יש לך אפשרות להשתמש בפונקציה של אחד הקלפים שברשותך.
6. אם יש לך מספר אפשרויות להזיז את הגולות שלך, אתה יכול לבחור קלף כרצונך. אין הגבלה להעביר גולה מהבסיס לעמדת ההתחלה, או להזיז גולה מעמדת ההתחלה לאורך המסלול.
7. מספר גולות משלך או כולן יכולות להיות ממוקמות על המסלול בו זמנית.
8. 'פונקציות נפלאות דורשות גולות על המסלול' ניתן להשתמש בטריקסטר ובפונקציה המיוחדת של קלף 8 (כדי לגרום לשחקן הבא לפספס סיבוב אחד) רק אם לשחקן שמשחק בקלף 8 ישנה לפחות גולה אחת על המסלול.
9. לא ניתן להכניס גולה שהועברה מעמדת הבסיס לעמדת ההתחלה ישירות לבית. יש להתרחק מעמדת ההתחלה לפחות פעם אחת (חריגה: אם הגולה התרחקה מעמדת ההתחלה ואז הועברה חזרה להתחלה באמצעות כרטיס TAC ששיחק השחקן הבא, הסטטוס שלה עדיין 'לא זזה', מכיוון שכרטיס ה-TAC מבטל לחלוטין את הנעשה בתור הקודם).
10. גולה המועברת מהמסלול לבית צריכה לעבור את עמדת ההתחלה.
11. אם ברצונכם להכניס גולה הביתה, חייבת להיות אפשרות להעביר את הגולה בחופשיות בתוך המרחב הביתי. לא ניתן לדלג על גולות שכבר נמצאות בחלל הבית (חריג: הכרטיס 7; ראה כרטיס מידע, גרסה בסיסית). אם אין לך כרטיס תואם כדי לחזור הביתה, יתכן שיהיה צורך לעבור על פני הבית ולהשלים עוד סיבוב מלא לאורך לוח המשחק.
12. בעזרת קלף מתאים ניתן להזיז גולה בתוך הבית (גם אם אין לכם גולה על המסלול עצמו). בתוך הבית ניתן להתקדם קדימה בלבד (חריגה: קלף 7; ראה 2.3).
13. כאשר בסוף תורך גולה הגיעה למקומה הסופי בתוך הבית (כלומר: ממוקמת על שדה שאין אחריו שדה ריק), היא נעולה במקומה ולא ניתן להזיז אותה לאחר תור זה.
14. 'ברגע שאתה בבית – אתה כבר לא יכול לשוטט!' ברגע שגולה בבית, אי אפשר להזיז אותה חזרה למסלול (חריג: כאשר המהלך מתהפך על ידי כרטיס ה-TAC של השחקן הבא).

## משחק צוותי

TAC דורש עבודת צוות טובה כדי להצליח.

איך עובדת עבודת צוות?

אתה יכול לתמוך בשותפך למשחק בכמה דרכים.

### דוגמאות לעבודת צוות טובה

1. כאשר מחליפים כרטיסים, עליך לקחת בחשבון איזה כרטיס יכול להיות ששותפך צריך, למשל כדי:

א. להעביר גולה חדשה מהבסיס לעמדת ההתחלה (במקרה שאין לשותף גולה על המסלול, יתכן שהוא לא יוכל להיכנס למשחק ויאלץ להשליך את הכרטיסים שבידו סיבוב אחר סיבוב).

ב. לתפוס גולה של יריב.

ג. להיכנס לתחום הבית עם מספר מתאים.

2. אתה יכול להשתמש בטריקסטר כדי להזיז גולות של שותפך למשחק לעמדה טובה יותר.

### משחק קבוצתי מכניס דינמיקה חדשה במהלך שלב הסיום

שחקן שלקח הביתה את כל הגולות שלו, מעכשיו משתמש בקלפים שלו כדי להזיז הגולות של שותפו. אם שחקן מעביר את הגולה האחרונה שלו לביתו עם 7 ונותרו לו עוד צעדים, הוא יכול לעשות את הצעדים הנותרים עם הגולות של שותפו. זה אפשרי רק אם לשותף יש גולות חופשיות לנוע (על המסלול או בתוך הבית – במקרה של גולות שאינן נעולות במקום).

### תקשורת בין שחקנים

1. תקשורת מילולית ולא מילולית בנוגע למשחק קבוצתי אסורה בשום שלב של המשחק!

2. במהלך משחק ההיכרות מותר כמובן לדון בגלוי בTACTics של הצוות, בהחלפת קלפים ובמהלכי המשחק.

### סוף המשחק

המשחק מסתיים כשצוות הכניס הביתה את הגולה השמינית והאחרונה. הגולה האחרונה חייבת להיות מועברת הביתה עם כרטיס מתאים בדיוק; אחרת היא צריכה לדלג על הבית ולהתחיל שוב במסלול.

עייני ב-TACTic למידע מפורט יותר ואם יש לך שאלות שאין עליהן תשובה במדריך ההתחלה המהירה.



## 2. TAC טיקה

ברוכים הבאים לעולם ה-Tac טיקה. אם אתם משחקים TAC בפעם הראשונה, אנא קראו את מדריך ההתחלה המהירה. כאן ב-TAC טיקה תמצאו תיאורים מפורטים של הקלפים המיוחדים, הוראות לגרסת המאסטר וכן וריאציות למשחק.

### 2.1. הוראות למשחק המאסטר

כשאתם כבר מכירים את הגרסה הבסיסית של TAC ומחפשים אתגר גדול יותר עם כללים חדשים ומרגשים, כדאי לכם לשחק TAC בגרסת המאסטר שלו. בחירה בגרסה זו אומרת שעליכם להוסיף את ארבעת קלפי המאסטר לערמת הקלפים. הערמה אמורה לכלול עכשיו 104 קלפים. לכן, כשמערבבים את 24 הקלפים לפני ערבוב מחדש, כל שחקן מקבל שישה קלפים במקום חמישה. סיבוב זה נקרא "סיבוב המאסטר". החוקים הבסיסיים של המשחק ושל ההתקדמות על הלוח חלים גם על קלפי המאסטר. ניתן לשחק בכל אחד מקלפי המאסטר במהלך כל תור, כמו בקלפים הרגילים. אם לשחקן שהתור שלו אין גולות על המסלול והוא לא יכול להזיז אף גולה בשטח הבית, הוא חייב להשתמש בקלף מאסטר (חוץ מקלף הלוחם, שלא ניתן לשחק בו במצב כזה).

### 2.1.1. תפקידיהם של ארבעת קלפי המאסטר

#### ליצן החצר

תפקיד :

כשמשחקים בקלף ליצן החצר, כל שחקן מעביר את כל הקלפים שנותרו בידיו לשחקן היושב לימינו (נגד כיוון השעון). בשלב זה, על השחקן שהשתמש בליצן החצר לשחק את אחד הקלפים החדשים שקיבל ולבצע את הפעולה שהוא מורה עליה.

מאפיינים :

- \* אם ליצן החצר הוא הקלף האחרון שהשתמשו בו בסיבוב הנוכחי, אין לשחקן כל השפעה.
- \* שחקן שהגיע תורו יכול לשחק בליצן החצר בכל זמן, גם אם אין לו גולה על מסלול המשחק.

אפשרויות :

ליצן החצר משבש כל סוג של TAC טיקה ותכנון מראש. הזדמנות טובה לשחק בליצן החצר היא כאשר :

- \* לשני השחקנים של צוות אחד אין קלף פותח אך לצוות השני יש.
- \* שני השחקנים של צוות אחד לא יכולים לבצע אף אחת מהפעולות שבקלפים שנותרו בידיהם.
- \* הצוות שלך קרוב לניצחון, אבל אין בידך קלף מתאים לסיים את המשחק. ייתכן ותצטרך לעקוף את הבית ולהקיף את המסלול בשלמותו שוב. עם זאת, כשמשחקים את קלף הציסטר, יש סיכוי שהקלף הנדרש יהיה בין הקלפים החדשים.
- \* הצוות היריב קרוב לניצחון ואתה רוצה למנוע מהם לנצח ולשבש את ה-TAC טיקה שלהם.

מקרה מיוחד :

אם השחקן ששיחק בליצן החצר מקבל קלף TAC בקלפים החדשים שלו ומשתמש בקלף זה באותו התור, הפעולה האחרונה שקרתה לפני ששיחקו בליצן החצר מתבטלת – ולא ליצן החצר.

## המלאך

תפקיד :

כשמשחקים בקלף המלאך, על השחקן שהשתמש בו להעביר גולה אחת של השחקן היריב היושב לשמאלו מהבסיס בפינה לנקודת ההתחלה על המסלול. אם לשחקן היריב אין שום גולות בבסיס, השחקן מזיז את אחת הגולות של אותו יריב צעד 1 או 13 צעדים קדימה.

מאפיינים :

- \* חייבים להשתמש במלאך אם אין אפשרות להשתמש באף קלף אחר כדי לבצע פעולה אפשרית.
- \* אם כבר יש גולה בעמדת ההתחלה של השחקן היריב, ללא קשר לצבע שלה, גולה זו נתפסת (מוחזרת חזרה לבסיס) כשמניחים באותה נקודה גולה חדשה מאלה שבבסיס היריב.
- \* השחקן היושב לשמאלו של השחקן ששיחק את המלאך עדיין הבא בתור ומשחק לאחר כן, אפילו אם אחת מהגולות שלו הועברה לעמדת ההתחלה או הוזזה קדימה במסלול.
- \* אם הגולות של השחקן היושב לשמאלו של השחקן ששיחק את המלאך נמצאות כולן בבית, המלאך משפיע על השחקן היושב לימינו של מי ששיחק את המלאך. עם זאת, מצב זה אינו משנה את סדר התורים.

אפשרויות :

- \* קשה להשתמש במלאך לטובת הצוות שלך.
- \* המלאך יכול להיות יעיל לצוות שלך כאשר עמדת ההתחלה של השחקן המושפע ממנו תפוסה על-ידי גולה שלו (שכבר הוזזה ומוכנה להיכנס לשטח הבית), גולה של השותף שלו או כאשר ניתן להזיז גולה אחת של השחקן המושפע מעבר לבית שלו.

## הלוחם

### תפקיד

כשמשחקים בלוחם, השחקן שהשתמש בו מזיז את אחת מהגולות שלו קדימה בכיוון השעון עד שהגולה מתנגשת עם הגולה הבאה במסלול המשחק. גולה זו נתפסת (מוחזרת חזרה לבסיס) והגולה שהוזה על-ידי הלוחם לוקחת את מקומה.

### מאפיינים :

\* הלוחם תופס את הגולה הראשונה שהוא מתנגש בה – ללא קשר לצבעה. במקרה הכי גרוע, הוא מתנגש בגולה שלך או של השותף שלך.

\* אם אין לך גולות על המסלול, לא ניתן לשחק את קלף הלוחם והוא מתבזבז.

\* אם יש על המסלול גולה אחת בלבד והיא שייכת לשחקן המשחק את הלוחם, הגולה הזו תופסת את עצמה ומוחזרת לבסיס.

### אפשרויות :

\* הלוחם הוא הסיכוי היחיד לתפוס גולה רחוקה במסלול ולזנק זינוק גדול קדימה באותו הזמן.

\* הלוחם גם מאפשר לשחקן שמשחק בו לתפוס גולה שנמצאת במרחק 11 צעדים ומשום כך אינה ברת השגה עם הקלפים הרגילים.

## השטן

תפקיד :

כשמשחקים בשטן, השחקן משתמש בו משחק קלף עבור היריב היושב משמאלו ומבצע את הפעולה המתבקשת.

מאפיינים :

\* השחקן שמשחק בשטן מסתכל בקלפי היריב משמאלו, בוחר קלף אחד מידידיו של היריב ומבצע את הפעולה עבור היריב. השחקן שמשחק בשטן יכול לבחור איזו פעולה של הקלף הנבחר תתבצע ואיזו גולה מאלו של היריב תזוז.

\* על הקלפים להיות מועברים בין השחקן שמשחק את השטן ליריב עם הפנים למטה.

\* השחקן שמושפע מהשטן מאבד את תורו, משום שמי ששיחק את השטן ביצע את הפעולה עבורו.

\* אם קלף השטן הוא האחרון שמשחקים בו בסיבוב הנוכחי, אין לשטן שום השפעה.

אפשרויות :

\* קלף השטן שווה את השם שלו. הכי טוב להשתמש בו כדי לסקל את ה-TAC טיקה של השחקן היריב/הצוות היריב.

\* השחקן יעיל במיוחד לקראת סוף המשחק.

מקרה מיוחד :

אם השחקן של השטן בוחר לשחק את ליצן החצר מקלפיו של היריב, הפעולה של ליצן החצר מתבצעת והקלפים של כל שחקן מועברים ימינה עם הפנים כלפי מטה. לאחר מכן, השחקן של השטן בוחר באחד הקלפים החדשים של השחקן היריב ושוב משחק קלף עבורו.

## 2.1.2 קלף TAC בשילוב עם קלפי המאסטר

שימוש בקלף ה-TAC על קלף ליצן החצר

אם משחקים בקלף ה-TAC מייד אחרי ליצן החצר (ראו "ליצן החצר"), החלפת הקלפים אינה מתבטלת, אך במקומה השחקן מבטל את הפעולה שנעשתה בדיוק לפני השימוש בליצן החצר והוא משתמש באותו קלף לעצמו.

שימוש בקלף ה-TAC על קלף המלאך

אם משחקים בקלף ה-TAC מייד אחרי המלאך, הפעולה של המלאך מתבטלת (ראו "מלאך"). בנוסף, השחקן ששיחק את ה-TAC מרוויח את הכח של המלאך בעצמו ומניח גולה חדשה מהבסיס של השחקן הבא בעמדת ההתחלה של אותו שחקן. אם הבסיס של השחקן הבא ריק, השחקן הנוכחי מזיז, לפי הכללים, את אחת הגולות של השחקן הבא צעד 1 או 13 צעדים קדימה.

שימוש בקלף ה-TAC על קלף הלוחם

אם משחקים בקלף ה-TAC מייד אחרי הלוחם, הגולה שנתפסה על-ידי הלוחם חוזרת למקומה על הלוח והשחקן ששיחק בלוחם מזיז את הגולה שלו בחזרה לעמדתה לפני שהלוחם שוחק. בנוסף, השחקן ששיחק בקלף ה-TAC חייב לתפוס את הגולה הבאה שלפני הגולות שלו.

שימוש בקלף ה-TAC על קלף השטן

זה לא שכיח שקלף ה-TAC משוחק מייד לאחר השטן, מפני שהשחקן שמשחק את השטן יכול לבחור כל קלף מידי של השחקן היריב, ושימוש ב-TAC אומר לשחק TAC על עצמו. אם השחקן עושה זאת בכל זאת (פעולה חוקית לחלוטין) או אם השחקן צריך לבחור את קלף ה-TAC כי השחקן היריב אינו יכול לבצע אף פעולה אפשרית, השחקן שקלף ה-TAC שלו משוחק מקבל את הכח של השטן, בוחר קלף מקלפי היריב לשמאלו ומבצע צעד עבור שחקן זה (שהינו השותף של השחקן ששיחק את קלף השטן).

### 2.3. הסברים מפורטים על הקלפים המיוחדים

#### קלפים 1 ו-13

שימוש :

קח גולה מהבסיס ומקם אותה על עמדת הפתיחה, או הזז גולה 1/13 צעדים קדימה.

#### קלף 4

שימוש :

ניתן להזיז ארבעה צעדים אחורה כל אחת מהגולות שלך (נגד כיוון השעון).

מאפיינים :

\* חובה להזיז גולה אחורה

\* לא ניתן לדלג על גולות

\* אם ישנה גולה שמונחת בדיוק ארבעה צעדים אחרי שלך, היא נתפסת ומוחזרת לבסיס.

\* גולה "חדשה" (לדוגמה : גולה שרק נכנסה למשחק וטרם עזבה את עמדת ההתחלה) לא יכולה להיכנס ישירות הביתה עם קלף 4.

\* לא ניתן להזיז גולה בחללי הבית אל מחוץ לחללי הבית עם קלף 4.

אפשרויות :

\* אם גולה "חדשה" מונחת בעמדת ההתחלה, ניתן לחסוך סיבוב שלם על-ידי שימוש בקלף 4 ולזוז אחורה. בתור הבא, שחק בקלף מתאים (4 : 5, 6, 7, או 8) כדי להיכנס ישירות הביתה.

\* ניתן גם להזיז ראשית 1, 2 או 3 צעדים קדימה ואז בתור הבא לשחק בקלף ה-4 ולזוז אחורה לתוך חללי הבית.

מקרה מיוחד :

אם גולה מגיעה לעמדת ההתחלה בפעם השנייה או ששיחקו עליה את קלף התכסיסן, ניתן להשתמש בקלף 4 כדי להכניסה ישירות לחללי הבית (כמובן, במידה וכל ארבעת החללים פנויים).

## קלף 7

תפקיד :

ניתן להשתמש בקלף 7 כדי לזוז 7 צעדים בודדים בכל סדר. ניתן להזיז קדימה על המסלול גולה אחת או יותר מהגולות שלך. ניתן גם להשתמש בחלק מהצעדים (או כולם) כדי להזיז גולה לתוך חללי הבית או כדי לסדר אותן בתוך שטח הבית.

מאפיינים :

\* חייבים להשתמש בכל 7 הצעדים.

\* קלף 7 הוא הקלף היחיד שמאפשר לך לתפוס גולה על-ידי דילוג מעליה, משום שהוא מקנה 7 צעדים בודדים.

\* המקרה הכי גרוע הוא כאשר אתה צריך לתפוס גולה של היריב שלך או אפילו שלך.

\* ניתן לתפוס יותר מגולה אחת עם קלף 7.

\* בתוך חללי הבית ניתן להזיז קדימה ואחורה עם קלף 7.

\* ניתן להזיז כמה גולות שרוצים בתוך חללי הבית, כל עוד הן אינן נעולות בצעד קודם (גולה נעולה בַּמְקוֹם כאשר בסוף הצעד של השחקן אין חלל בית פנוי מאחוריה).

אפשרויות :

\* קלף 7 הוא הקלף הטוב ביותר לתפיסת גולות אחרות.

\* קלף 7 הוא הקלף החשוב ביותר להכנסת גולות לחללי הבית.

\* ניתן להשתמש בקלף 7 כדי לסדר את הגולות בחללי הבית בשלמות, גם אם אין לך גולות על המסלול.

מקרה מיוחד :

אפשר להשתמש בצעדים של קלף ה-7 כדי להכניס את הגולה האחרונה הביתה ולהשתמש בצעדים הנותרים כדי להזיז גולה אחת או יותר מאלה של השותף שלך. דבר זה אפשרי רק אם לשותף שלך יש גולות הניתנות להזזה במסלול או בחלל הבית שלו. אם זה לא המצב, ייתכן ותצטרך לעקוף את ביתך שוב (אם אין לך קלף מתאים אחר).



## קלף 8

תפקיד :

אתה רשאי להזיז את הגולה שלך 8 צעדים קדימה (בכיוון השעון). מאידך, אתה יכול לגרום לכך שהשחקן לשמאלך יאבד את תורו (הוא צריך להוריד קלף אחד מהקלפים שבידו מבלי לשחק אותו).

מאפיינים :

באפשרותך לשחק בקלף 8 כדי לגרום לשחקן הבא לאבד את תורו רק אם יש לך גולה על לוח המשחק.

אפשרויות :

קלף 8 הוא קלף טוב כדי להגן על השותף שלך מתפיסה.

זהו קלף חשוב כדי לשבש את ה-TAC טיקה של היריב.

מקרה מיוחד :

אם קלף 8 הוא הקלף האחרון שמשחקים בו בסיבוב הנוכחי, לא ניתן להשתמש בו באופן שבו השחקן הבא יאבד את תורו. עליך להזיז את הגולה שלך 8 צעדים קדימה.

קלף ה-TAC חזק מקלף 8. אם שחקן משתמש ב-8 כדי לגרום לשחקן שאחריו לאבד תור, אותו השחקן יכול להשתמש בקלף TAC על ה-8 ולשחק את אחת משתי האפשרויות של 8 עבור עצמו. שחקן לא חייב להשתמש בקלף ה-TAC. הוא רשאי להשליך את קלף ה-TAC (או קלף אחר) כדי לדלג על התור הזה.

## התכסיסן

תפקיד :

באפשרותך להחליף בין מיקומן של שתי גולות : שלך, של שותפך, של יריביך, או כל קומבינציה של אלה.

מאפיינים :

- \* תוכל לשחק בתכסיסן רק אם יש לך גולות על המסלול.
- \* אם רק גולה אחת על המסלול, אין שימוש לתכסיסן.
- \* אסור להשליך את התכסיסן אם באפשרותך לשחק קלפים אחרים.
- \* אם משתמשים בתכסיסן, גולות חייבות להחליף מקום, גם אם זה לרעת הצוות שלך.
- \* באפשרותך גם להחליף בין מיקומן של שתי גולות שלך.
- \* לא ניתן להחליף את מיקומן של גולות הנמצאות בתוך חללי הבית.

אפשרויות :

- \* עם קלף התכסיסן אתה יכול להזיז את הגולות שלך או של השותף שלך למיקום מועיל.
- \* קלף התכסיסן עוזר לך לכסות מרחקים גדולים מבלי להצטרך ללכת סביב כל המסלול.
- \* על-ידי שימוש יעיל בקלף התכסיסן תוכל להביא את הגולה שלך הביתה בצעדים אחדים.
- \* כמובן שניתן להשתמש בקלף התכסיסן כדי להזיז גולה של יריב רחוק מהבית שלו.

מקרה מיוחד :

אם שימוש בתכסיסן מזיז גולה ישירות לעמדת ההתחלה שלך, אתה יכול להכניס את הגולה הביתה בתור הבא – אם יש לך קלף מתאים.

## קלף TAC

תפקיד :

לקלף ה-TAC שני שימושים : הוא מבטל את הפעולה של היריב מימין לשחקן ששיחק בקלף TAC והשחקן הנוכחי מבצע את הפעולה שבוטלה בעצמו.

מאפיינים :

\* "אם אתה יכול – אתה חייב!" – גם את קלף ה-TAC לא ניתן לשמור. אם TAC הוא הקלף היחיד שאפשר לשחק בו, אתה חייב לשחק בו, גם אם זה הולך לפגוע בצוות שלך.

\* אם לקלף המבוטל יש שני שימושים (קלפים 1, 8 ו-13), באפשרותך לבחור איזה שימוש מביניהם לעשות בו, ללא קשר לשימוש שבו בחר היריב קודם לכן.

\* תוכל להשתמש ב-TAC רק אם באפשרותך להשתמש בקלף המבוטל עם הגולות שלך. אם לא, אסור להשתמש בקלף הזה.

\* ניתן לשחק קלף TAC על קלף מבוטל. במקרה כזה, ניתן להשתמש בפונקציית אותו קלף, אך הפעולה שנעשתה איתו לפני אינה מבוטלת.

\* אם משחקים בקלף TAC אחרי קלף TAC מבוטל, ניתן יהיה להשתמש רק בפעולה של הקלף שמתחת ל-TAC הראשון. הפעולה שבוצעה עם קלף זה קודם לכן אינה מתבטלת/חוזרת.

\* שימוש בקלף ה-TAC אחרי שהקלפים עורבבו – הקלף הראשון ששחקן אחרי שהקלפים עורבבו אינו יכול להיות קלף TAC. TAC או יכול לבטל את הפעולה האחרונה של הסיבוב האחרון.

\* חובה להשתמש בקלף ה-TAC כדי לבטל את הצעד המנצח של היריב (לדוגמה : צעד שבו הצוות מכניס את הגולה השמינית שלו לתוך הבית). הדרישה שעליך להיות מסוגל לשחק את הקלף בעצמך עדיין תקפה במצב זה. לא ניתן לשחק TAC נוסף.

אפשרויות :

קלף ה-TAC הוא הקלף היחיד (מלבד המלאך בגרסת המאסטר) שמאפשר להיכנס למשחק אם אין לך לא גולות על המסלול ולא קלפים פותחים (1 ו-13). אפשר לעשות זאת על-ידי שימוש בקלף ה-TAC על קלפים 1 או 13 ששחקן קודם לכן על-ידי היריב מימין.

קלף ה-TAC הופך לחשוב יותר לקראת סוף המשחק, משום שאפשר לשבש את ה-TAC טיקה של היריב ובייחוד לבטל את הצעד המנצח שלו.

\* ניתן לשחק בקלף TAC אחרי שגולה נתפסה – הצעד של השחקן הקודם מבוטל והגולה שנתפסה חוזרת למקומה הקודם. השחקן ששיחק את קלף ה-TAC חייב להשתמש בקלף ששחק לפניו.

\* אפשר להשתמש בקלף TAC אחרי שגולה הגיעה הביתה – קלף ה-TAC משחק כחריגה לכלל 'ברגע שאתה בבית – אתה כבר לא יכול לשוטט!'. צעד שלוקח גולה לכל אחד מבין חללי ביתה יכול להתבטל על-ידי קלף TAC. הגולה חוזרת למיקום הקודם שלה והשחקן ששיחק בקלף ה-TAC חייב להשתמש בקלף ששחק לפני כדי להתקדם בעצמו.

## מקרים מיוחדים

### משחק TAC על הקלף 8

קלף ה-TAC חזק יותר מה-8. אם שחקן משתמש ב-8 כדי לגרום לשחקן הבא להחמיץ תור, אותו שחקן רשאי לשחק את קלף ה-TAC ב-8 ולהשתמש בכל אחת מהפונקציות של ה-8 עבור עצמו. שחקן לא חייב לשחק בכרטיס ה-TAC. הוא יכול לבחור לזרוק את כרטיס ה-TAC (או כל כרטיס אחר) כדי לדלג על התור הזה.

### משחק ב-TAC על התכסיסן

הגולות שהוחלפו מוחזרות למיקומן המקורי והשחקן של כרטיס ה-TAC חייב כעת להחליף שתי גולות בעצמו. אם הגולה הורחקה או הורחקה מעמדת ההתחלה על-ידי התכסיסן והוחזרה על-ידי כרטיס TAC, אסור להזיז את הגולה ישירות לתוך חללי הבית - יש להרחיק את הגולה מעמדת ההתחלה לפני הכניסה הביתה.

### משחק בקלף TAC על קלף TAC

אם אתה משחק בקלף TAC על קלף TAC, הפעולה של ה-TAC הראשון תבוטל והפעולה שהוחזרה על ידי ה-TAC הראשון מתבצעת מחדש. השחקן ששיחק ב-TAC השני יכול כעת להשתמש בפונקציה (או לבחור אחת מהפונקציות) של הקלף שמשוחק מחדש.

### דוגמה למשחק בקלף TAC על קלף TAC:

שחקן א' משתמש ב-13 כדי להניח גולה על עמדת ההתחלה שלו. שחקן ב' משתמש ב-TAC כדי להחזיר לאחור את המהלך הזה. לפיכך, שחקן א' מחזיר את הגולות שלו לבסיס שלו ושחקן ב' מחליט לשים את אחת הגולות שלו על עמדת ההתחלה שלו. עם זאת, שחקן ג' משחק ב-TAC אחר, ומחזיר את ה-TAC של שחקן ב'. כתוצאה מכך, הגולה של שחקן ב' מוחזרת לבסיס שלו, שחקן א' מחזיר את הגולה שלו לעמדת ההתחלה שלו ושחקן ג' חייב להשתמש ב-13 עבור עצמו. הוא יכול לבחור להזיז את אחת מהגולות שלו 13 רווחים קדימה או להניח גולה חדשה על עמדת ההתחלה שלו.

### 3. כללים לארבעה שחקנים כקואופרטיב (Team TAC)

"משחק נגד המשחק"

שיתוף פעולה ו-TAC טיקה של הצוות נדרשים אפילו יותר בגרסה זו.

אין יריבים (רק קלפים גרועים!) והמטרה המשותפת לכל ארבעת השחקנים היא לקחת הביתה את כל 16 הגולות יחד באמצעות כמה שפחות קלפים.

יצירת מופת טקטית היא להשיג זאת בתוך חפיסת קלפים אחת, כלומר ללא ערבוב וחלוקה מחדש של החפיסה (באמצעות 100 קלפים או 104 בגרסת המאסטר). הכללים הכלליים חלים גם על גרסה זו.

כלל נוסף: אם שני שחקנים שיושבים זה מול זה לקחו את כל שמונה הגולות לביתם, הם יכולים להשתמש בקלפים שלהם כדי להזיז את כל הגולות שנותרו. יש לקחת את הגולה ה-16 הביתה כרגיל, תוך צורך במספר המדויק של צעדים. ניתן לשחק בגרסה זו גם עם שניים או שלושה שחקנים.

#### 4. חוקים עבור שחקן אחד עד שלושה

##### 4.1. חוקים למשחק סולו

בווריאציות הסולו אתה מנסה – כמו בגרסת המשחק לארבעה שחקנים בקבוצה אחת – לקחת את כל 16 הגולות הביתה באמצעות חפיסת קלפים אחת בלבד. עבור כל צבע מחולקים חמישה קלפים, כרגיל, אך הפעם עם הפנים כלפי מעלה לצדדים המתאימים של הלוח. אתה משחק בכל הצבעים ולכן אתה יכול לתכנן עד 20 מהלכים קדימה. טיזר מוחות אמיתי!

##### 4.2. חוקים לשני שחקנים

TAC לשניים יוצר אתגר חדש לגמרי ומתאים במיוחד לטקטיקאים מנוסים.

כל שחקן פועל כצוות המשחק בשני צבעים.

שני השחקנים יושבים זה ליד זה (בשני צדדים צמודים של הלוח במקום זה מול זה).

כל שחקן מקבל חמישה קלפים עבור סט צבע אחד של גולות ולאחר מכן עוד חמישה קלפים עבור ערכת הצבעים השנייה שלו. את ערכות קלפים אלה יש לשמור בנפרד אחת מהשנייה תמיד – כל סט קלפים חייב להתייחס תמיד לאותו סט צבעוני של גולות.

כדי למנוע בלבול, אנו ממליצים להחזיק את סט הקלפים התואם לצבע הגולות בצד הלוח (הבסיס הקרוב ביותר אליכם) ביד שמאל (לשחקנים ימניים), בין האגודל והאצבע לסט הקלפים. עבור קבוצת הגולות ההפוכה מאחורי אלה, בין האצבע המורה והאצבע האמצעית. (בקרב תתפסו את זה!). עם שתי מערכות הקלפים בראש, אתה יכול, למשל, לשחק את התכסיסן בצורה מכוונת ומדויקת יותר.

##### 4.3. חוקים לשלושה שחקנים

בגרסת שלושת השחקנים נותר צבע אחד ללא שימוש.

לא נוצרים צוותים. השחקן שלוקח את כל ארבע הגולות שלו הביתה ראשון, מנצח.

עם זאת, אין "מרכיב צוות" בגרסה זו של המשחק.

אם אתה מעדיף, אתה יכול לשחק בגרסה חלופית לשלושה שחקנים:

שחקן אחד משחק עם שני צבעים (כלומר, שתי קבוצות של גולות) ומחזיק בידו חמישה קלפים לכל צבע (ראה משחק שני שחקנים). שני השחקנים האחרים משחקים כקבוצת TAC רגילה ויושבים זה מול זה. לשחקן היחיד יש יתרון מובהק מכיוון שהוא מכיר את כל עשרת הקלפים ויכול להשתמש בטקטיקה המדויקת הנדרשת בעת החלפת קלפים ומשחק טקטי, במיוחד בשלב הסיום.

כדי לפצות על היתרון הזה של השחקן הבודד, השותפים בקבוצה עשויים להסתכל אחד על הקלפים של האחר לפני החלפת קלפים. טקטיקאים ערמומיים יכולים גם לנסות משחק דו-צדדי שבו כל שחקן משחק רק בצבע אחד. השחקן היחיד יעוכב כהוגן על-ידי יריביו אבל הוא צריך לקחת רק ארבע גולות הביתה. כשמשחקים את גרסת שלושת השחקנים הזו, המקום מימין לשחקן היחיד נשאר פנוי.

## 5. TAC מא' ועד ת' – מונחים חשובים

פעולה - לבצע את הפונקציה של כרטיס.

קדימה ואחורה - קלף 7 מאפשר לך להזיז את הגולות שלך אחורה וקדימה בתוך ארבעת חללי הבית, כל עוד הם לא נעולים במקומם בתחילת המהלך.

אחורה - נגד כיוון השעון מסביב ללוח.

בסיס - השקע בפינת הלוח, שבו כל שחקן שומר את הגולות שלו (בצבע אחד) שאינן במשחק או בבית.

הכנס למשחק - שים גולה על עמדת ההתחלה המתאימה על ידי הפעלת קלף פתיחה (1 או 13).

לכידה - כאשר גולה נפגעת במספר מדוייק (או עם קלף 7 או עם קלף לוחס בגרסת המאסטר), היא מוחזרת לבסיס שלה והגולה הלוכדת תופסת את מיקומה.

לכידה במעבר - אפשרי רק עם קלף 7: דלג מעל גולות חוסמות כלשהן, ולכוד אותן תוך כדי.

מרכז – אזור הורדת הקלפים; השקע הגדול במרכז הלוח.

הכרז – השחקנים מכריזים, למען ישמעו של כל השחקנים, אם יש להם קלף פתיחה או אין. זה יכול להיות גם סימן ויזואלי - בדרך כלל 'אגודל למעלה' עבור 'כן' ו'אגודל למטה' עבור 'לא'.

אזור זריקה - המרכז; השקע הגדול במרכז הלוח.

פונקציה כפולה - הקלפים 1, 8 ו-13 מאפשרים לשחקן לבחור בין אחת משתי פעולות:

\* 1 ו-13 קלפים: העבר גולה מהבסיס לעמדת ההתחלה במשחק או הזז גולה צעד 1 (עבור קלף אחד) או 13 צעדים (עבור 13 קלפים) בכיוון השעון על המסלול.

\* קלף 8: השתמש בפונקציית "החמץ תור" או הזז גולה אחת 8 צעדים בכיוון השעון על המסלול.

שלב הסיום - שלב הסיום מתחיל כאשר כל ארבע הגולות של שחקן נמצאות בבית ולאחר מכן הוא משתמש בקלפים שלו כדי להזיז את הגולות של שותפו.

קדימה - עם כיוון השעון מסביב ללוח.

בית - ארבעת מרחבי הבית אליהם מנסה שחקן להגיע עם כל ארבע הגולות שלו.

במשחק - גולה שנמצאת במסלול המשחק (גולות בחללי הבית אינן במשחק).

נעולה במקום – גולה שבסוף סיבוב הגיעה לחלל הבית האחרון (כלומר החלל האחרון שניתן לתפוס באותו רגע בעקבות הקו המחבר בין חללי הבית) מוכרזת כ"נעולה במקום" ולא ניתן להזיז אותה שוב במשחק הזה.

גולה – כלי משחק, בדרך כלל גולת זכוכית.

קלפי מאסטר – ליצן החצר, המלאך, הלוחם והשטן

סיבוב מאסטר – בגרסת המאסטר של המשחק, כשמשחקים עם 104 קלפים, הסיבוב האחרון משוחק עם שישה קלפים (במקום הסיבוב הרגיל של 5 קלפים).

החמצת תור – פונקציה של קלף 8: השחקן הבא נאלץ להחמיץ את התור שלו, אך עליו להשליך קלף מידו, עם הפנים כלפי מעלה במרכז הלוח (מבלי לבצע את תפקיד הקלף).

קלף פתיחה – קלף שניתן להשתמש בו כדי להכניס גולה למשחק (1 ו-13).

שורת - שורת לצוות; השורת איתו אתה משתף פעולה. שותפים יושבים משני הצדדים של הלוח.

מסלול משחק – 64 החללים על לוח המשחק המסודרים במסלול מעגלי.

קלפים רגילים - אותם קלפים שמזיזים את הגולה של השחקן את המספר המתאים של צעדים קדימה בכיוון השעון, ללא פעולות מיוחדות. הקלפים הרגילים הם: 2, 3, 5, 6, 9, 10 ו-12.

סיבוב - סיבוב אחד מסתיים כאשר כל השחקנים שיחקו את כל הקלפים שלהם (בתורות) ויש לחלק קלפים חדשים.

מיון - הזזת הגולות בתוך חללי הבית של השחקן. בדרך-כלל, הגולות מסודרות בצורה כזו שהן 'נעלות במקומן' (ראה 'נעלות במקום') כדי ליצור חללים פנויים לגולות הנוותרות במשחק. זו יכולה להיות גם אסטרטגיה לשמור על גולה 'ניידת' בכוונה. רק עם קלף 7 ניתן להזיז גולות לאחור בתוך הבית שלהן. עם הקלפים 1, 2 ו-3 ניתן להזיז קדימה גולות בתוך חללי הבית (אם יש מספיק מקומות פנויים).

חלל – אחד מ-64 החללים המהווים את המסלול המעגלי של לוח המשחק.

קלפים מיוחדים - התכסיסן, קלף ה-TAC והקלפים 1, 4, 7, 8 ו-13.

ערימה – ערימה שנותרה של קלפים מעורבבים שעדיין לא חולקו.

עמדת התחלה - החלל שעליו שמים גולה כשהיא מוכנסת למשחק על ידי משחק בכרטיס פתיחה (1 או 13). זה גם החלל שצריך לעבור כשלוקחים גולה הביתה.

לאחר שגולה הוזזה מעמדת ההתחלה והגיעה אליה בפעם השנייה (חריגה): קלף TAC - המהלך מבוטל), ניתן לקחת אותה הביתה עם קלף מתאים (1, 2, 3, 4 או 7).



## 6. טורנירים ומפגשי TAC

בנוגע לטורנירים ומפגשי TAC, אנא התעדכנו באתר [www.spieltac.de](http://www.spieltac.de), לעזרה באנגלית, בקרו בפורום שלנו ([www.tacforum.de](http://www.tacforum.de)) או בדף הפייסבוק שלנו ([www.facebook.com/spieltac](http://www.facebook.com/spieltac)).

7. חותם

TAC Verlag GmbH

Blumenthal 1

Aichach 86551

Germany

אנו שמחים על כל משוב, שאלות ורעיונות יצירתיים הנוגעים ל-TAC. פשוט שלחו לנו אימייל. אנו מצפים לשמוע מכם!

8. הערות משפטיות

TAC הוא סימן מסחרי רשום; כל החלקים והעישוב מוגנים בזכויות יוצרים.

כל שימוש אחר, חשיפה, שכפול או פרסום של תוכן מסמך זה (כולל תמציות או בצורה אלקטרונית) מצריכים אישור מראש ובכתב של TAC Verlag.

© זכויות יוצרים 2016 TAC Verlag. כל הזכויות שמורות. שכפול, עיבוד או תרגום ללא רשות אסורים למעט לפי המותר במסגרת חוקי זכויות היוצרים הבינלאומיים. כל הטקסט, הגרפיקה, העישוב, התוכן ושאר היצירות הם יצירות המוגנות בזכויות היוצרים של TAC Verlag.