

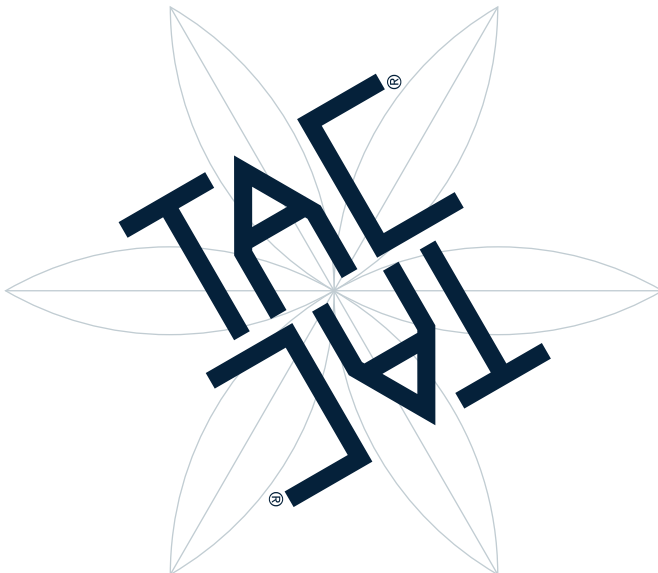
TACtik - Das Regelheft für TAC

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 das 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.



Inhalt

1. Allgemeine Informationen	S. 3
2. Kurzanleitung für das erste Spiel	S. 3-7
3. Ausführliche Erklärung der Sonderkarten	S. 8-11
Die Karten 1 und 13	
Die 4	
Die 7	
Die 8	
Der Trickser	
Die TAC-Karte	
4. Die Meisterversion	S. 11-15
4.1. Ausführliche Erklärung der Meisterkarten	
Der Narr	
Der Krieger	
Der Engel	
Der Teufel	
4.2. Die TAC-Karte in der Meisterversion	
Die TAC-Karte nach dem Narren	
Die TAC-Karte nach dem Krieger	
Die TAC-Karte nach dem Engel	
Die TAC-Karte nach dem Teufel	
5. Das Spiel für vier Spieler in einem Team	S. 15
6. Das Spiel allein	S. 15
7. Das Spiel zu zweit	S. 16
8. Das Spiel zu dritt	S. 16
9. Ergänzung für 6er TAC	S. 16-17
10. TAC von A - Z (wichtige Begriffe)	S. 18-19
11. Impressum und KonTACt	S. 20

1. Allgemeine Informationen

Anzahl der Spieler

ein bis vier, ideal für vier Spieler

Alter

ab 8 Jahren

Spieldauer

ca. 45 bis 60 Minuten

Spielmaterial

- ein Spielbrett
- 16 Glasmurmeln im Stoffbeutel, je vier in einer Farbe.
- 104 Spielkarten, davon vier Spielkarten der Meisterversion
- TACTik - Das Regelheft für TAC
- 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 Kugeln nach Hause zu bringen und gleichzeitig zu verhindern, dass dies dem gegnerischen Team vor ihnen gelingt.

Spielziel

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

2. Kurzanleitung für das erste Spiel

Abb. 01

1. Vorfeld - Spieler 1
2. Startfeld - Spieler 1
3. Haus (vier Felder) - Spieler 1
4. Kartenablage
5. Spielkreis

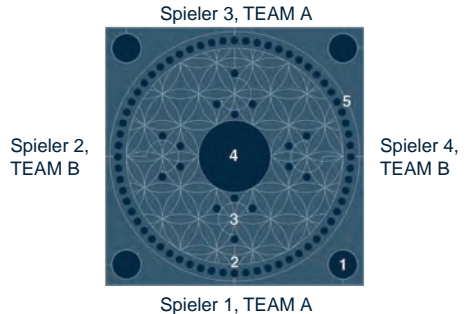


Abb. 02

Der Weg der Kugel vom Vorfeld auf das Startfeld.

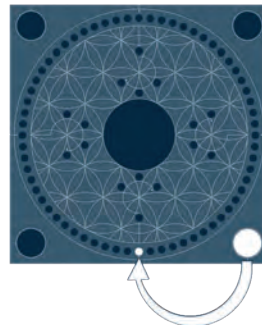


Abb. 03

Der Weg der Kugel vom Startfeld im Uhrzeigersinn um den Spielkreis.

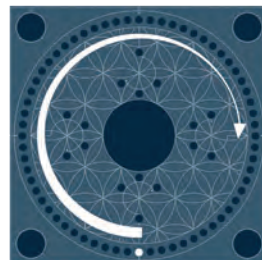
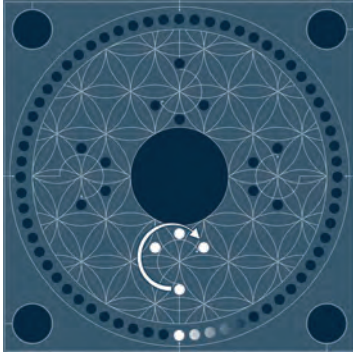


Abb. 04

Der Weg der Kugel vom Spielkreis ins Haus führt über das Startfeld.

Das Haus hat vier Felder, deren Reihenfolge durch den Kreis innerhalb der vier Felder dargestellt ist. Das letzte Feld des Hauses ist zusätzlich mit einem silbernen Punkt markiert.



Spielvorbereitung

Durch Auslosen oder Absprache werden zwei Teams zu je zwei Spielern ermittelt. Die Spieler eines Teams sitzen einander gegenüber. Jeder Spieler wählt vier Kugeln einer Farbe und legt sie in das Vorfeld zu seiner Rechten. Nun werden die zwei Deckkarten und die vier Karten der Meisterversion (Narr, Engel, Krieger und Teufel) aus dem Stapel genommen und zurück in die Schachtel gelegt. Die Infokarten werden an die Spieler ausgeteilt und jeder Spieler ließt sich die Basisversion durch.

Karten und Kugeln

Mit den Karten werden die Kugeln über das Spielfeld bewegt. Es dürfen nur die eigenen Kugeln gezogen werden (Ausnahme ist der Trickser, siehe Infokarte Basisversion). Eine Kugel muss zuerst vom Vorfeld auf das Startfeld gesetzt werden (Abb. 2). Das ist mit der Eröffnungskarte 1 oder 13 möglich. Von dort aus wird die Kugel im Uhrzeigersinn den Spielkreis entlang gezogen (Abb. 3). Der Weg vom Spielkreis ins Haus führt wieder über das Startfeld (Abb. 4).

Normalkarten

Die Normalkarten haben schwarze Zahlen (2, 3, 5, 6, 9, 10 und 12). Wird eine solche Karte ausgespielt, zieht der Spieler eine seiner eigenen Kugeln die entsprechende Zahl im Uhrzeigersinn im Spielkreis weiter. Es darf keine Kugel übersprungen werden. Wenn auf dem Zielfeld eine Kugel liegt, wird diese geworfen und in ihr Vorfeld zurückgelegt. Jeder Zug muss vollständig ausgeführt werden.

Sonderkarten

Sonderkarten sind die Karten mit den roten Zahlen (1, 4, 7, 8, 13), Trickser und TAC. Die Sonderkarten dienen unter anderem dazu, den Weg ins Haus beträchtlich abzukürzen oder die TACTik des gegnerischen Teams zu stören. Die Funktionen der Sonderkarten können auf der Infokarte Basisversion jederzeit nachgelesen werden.

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 eine Kugel 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 1, 2 oder 3 vorwärts ziehen und in der nächsten Runde mit der 4 rückwärts ins Haus ziehen. Weitere Beispiele und ausführliche Erklärungen zu den Sonderkarten findest Du in Kapitel 3.

Spielablauf

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

Erste Phase: Geben

Ein Spieler legt die beiden Kartenpäckchen zu einem Kartenstoß mit nun 100 Spielkarten zusammen, mischt sie 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, eine Kugel 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 keine Kugel mehr im Vorfeld befindet oder bereits eine Kugel 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 auch 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 (Abb. 1, 4. Kartenablage) und führt den entsprechenden Zug aus. 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 Kugeln nach Hause gebracht hat, bewegt ab sofort die Kugeln seines Spielpartners (bis dahin dürfen nur die Kugeln der eigenen Farbe bewegt werden - Ausnahme siehe Trickser).

Achtung!

Benutzt ein Spieler die 7 um seine letzte Kugel ins Haus zu ziehen und werden dazu nicht alle Einzelschritte benötigt, so kann er die übrigen Schritte dazu verwenden, mit den Kugeln seines Teampartners zu ziehen.

Spielende

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

Die letzte - die achte - Kugel muss mit der exakt passenden Karte ins Haus gezogen werden, andernfalls muss sie noch eine Runde drehen.

Wird der Siegeszug durch das Ausspielen eines TAC rückgängig gemacht, dann kommt die letzte Kugel nochmal ins Spiel und die Kugel muss möglicherweise nochmal eine Runde drehen. (Siehe auch S.11 "TAC-Karte verhindert Siegeszug").

Spielregeln

Trifft eine Kugel genau auf eine andere, so wird diese geworfen und in ihr Vorfeld zurückgelegt.

Kugeln überspringen - kann nie gelingen!

Es dürfen generell keine Kugeln, egal welcher Farbe, 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, die Kugel vom Startfeld wegzuziehen oder zu werfen.

Es dürfen sich mehrere eigene Kugeln gleichzeitig im Kreis befinden.

Karten sind heiß - wenn Kugel im Kreis!

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

Eine vom Vorfeld auf das Startfeld gezogene Kugel darf nicht direkt ins Haus gezogen werden. Sie muss das Startfeld mindestens einmal verlassen haben.

Der Weg der Kugel vom Kreis ins Haus führt über das Startfeld. Dabei muss die Kugel auf ein freies Feld des Hauses gezogen werden können. Das Überspringen von bereits im Haus befindlichen Kugeln 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.

Die Kugel kann mit der passenden Karte innerhalb des Hauses bis an ihre Endposition gezogen werden (auch wenn man keine Kugel im Spielkreis hat).

Eine Kugel, die ihre 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 sie einmal im Haus - darf sie nicht wieder raus!

Ist eine Kugel im Haus, darf sie 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 Kugel im Kreis hat (unter Umständen kann der Teampartner sonst nicht ins Spiel kommen und muss seine Karten Runde für Runde ungenutzt abwerfen).
- Eine gegnerische Kugel schlagen zu können.
- Mit der passenden Zahl ins Haus ziehen zu können.

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

In der Endphase bekommt das Teamspiel eine neue Dimension:

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

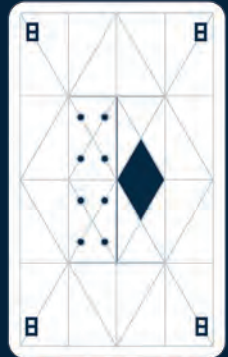
Kommunikation zwischen den Spielern

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:

Eine Kugel vom Vorfeld auf das Startfeld legen, oder ein Feld (Karte 1) bzw. bei der Karte 13 dreizehn Felder (Karte 13) ziehen.

Die 4

Die Funktion der Karte 4:

Eine beliebig eigene Kugel vier Felder rückwärts ziehen.

Eigenschaften

- Mit dieser Karte muss eine Kugel rückwärts gezogen werden.
- Auch beim Rückwärtsziehen darf keine Kugel übersprungen werden.
- Falls genau vier Felder zurück eine andere Kugel liegt, so wird diese durch den Rückwärtszug geworfen.
- Eine gerade ins Spiel gebrachte Kugel, die sich auf dem Startfeld befindet, darf mit der 4 nicht direkt ins Haus gezogen werden.
- Eine im Haus befindliche Kugel darf nicht rückwärts aus dem Haus gezogen werden.

Möglichkeiten

Ist eine Kugel durch eine Eröffnungskarte auf ihr 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 eine eigene Kugel das zweite Mal auf das eigene Startfeld gezogen wird, oder durch den Trickser dorthin getauscht wird, darf sie 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 Kugeln auf dem Spielkreis vorwärts gezogen werden. Ebenso kann der Spieler die sieben Einzelschritte zum Teil - oder vollständig - dazu verwenden, Kugeln in das eigene Haus zu bringen oder Kugeln 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 Kugeln oder die des Teampartners geworfen werden.
- Mit der 7 können mehrere Kugeln geworfen werden.
- Nur im Haus ist es mit der 7 erlaubt, Kugeln hin- und herzuziehen.
- Mit der 7 dürfen beliebig viele Kugeln im Haus bewegt werden - vorausgesetzt, dass diese in einem der vorherigen Züge noch nicht „eingerastet“ 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 Kugeln zu werfen.
- Sie ist die wichtigste Karte, um Kugeln ins Haus zu bringen.
- Mit der 7 kann das Haus „geordnet“ werden. Dies ist auch dann möglich, wenn sich ansonsten keine eigene Kugel im Spielkreis befindet.

Sonderfall

Benutzt ein Spieler die 7, um seine letzte Kugel ins Haus zu ziehen und wurden dazu nicht alle Einzelschritte benötigt, so kann er die übrigen Schritte dazu verwenden, mit den Kugeln seines Teampartners zu ziehen. Dies ist natürlich nur möglich, wenn der Spielpartner mindestens eine Kugel 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:

Eine beliebig eigene Kugel acht Felder vorwärts ziehen oder den nächsten Spieler aussetzen lassen - dieser muss dann eine Karte ungenutzt und offen ablegen.

Eigenschaften

Nur wer selbst eine Kugel 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 Kugeln im Spielkreis (eigene, gegnerische oder die des Spielpartners in beliebiger Kombination) austauschen.

Eigenschaften

- Den Trickser darf nur einsetzen, wer selber eine Kugel im Spielkreis hat.
- Wenn nur eine einzige Kugel 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 Kugeln getauscht werden.
- Kugeln im Haus dürfen nicht getauscht werden.

Möglichkeiten

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

Sonderfall

Wird eine Kugel durch den Trickser direkt auf das eigene Startfeld getauscht, so darf der Spieler sie 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 eine Kugel geworfen wurde

Der Zug des vorherigen Spielers wird rückgängig gemacht, die geworfene Kugel wieder auf ihren ursprünglichen Platz im Spielkreis gesetzt. 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 sie einmal im Haus - darf sie nicht wieder raus! Mit der TAC-Karte kann der Zug ins Haus rückgängig gemacht werden, die Kugel wird wieder auf ihren 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 Kugeln tauschen. Für den besonderen Fall, dass zuvor eine Kugel durch den Trickser vom Startfeld weg getauscht wurde und dieser Tausch von der TAC-Karte rückgängig gemacht wird (die Kugel 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 eine Kugel auf das Startfeld, Spieler B spielt die TAC-Karte, macht die Aktion von Spieler A rückgängig und setzt eine eigene Kugel auf sein Startfeld. Nun spielt Spieler C eine weitere TAC-Karte, er macht die Aktion von Spieler B rückgängig, dadurch wird die Kugel von Spieler B wieder zurückgelegt und die Aktion von Spieler A wiederhergestellt, d.h. die Kugel wieder auf das Startfeld gelegt. Jetzt muss Spieler C noch die Funktion der 13 für sich einsetzen und zieht eine Kugel dreizehn Felder oder setzt eine Kugel auf sein Startfeld.

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

Möglichkeiten

Die TAC-Karte ist die einzige Möglichkeit, um doch noch ins Spiel zu kommen, wenn weder eine Kugel im Spiel ist noch eine Eröffnungskarte auf der Hand gehalten wird - nämlich indem der Spieler seinem vor ihm sitzenden 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 den 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 seine achte Kugel 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 keine Kugel im Spiel hat. Auch hier gilt: *Wer kann - der muss!*

4.1. 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 keine eigene Kugel im Spiel ist und keine andere Zugmöglichkeit vorhanden ist.

Möglichkeiten

Der Narr bringt jegliche TACTik und Planung durcheinander. Ein TACTisch geschickter Einsatz des Narren gelingt, 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 die letzte Kugel 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:

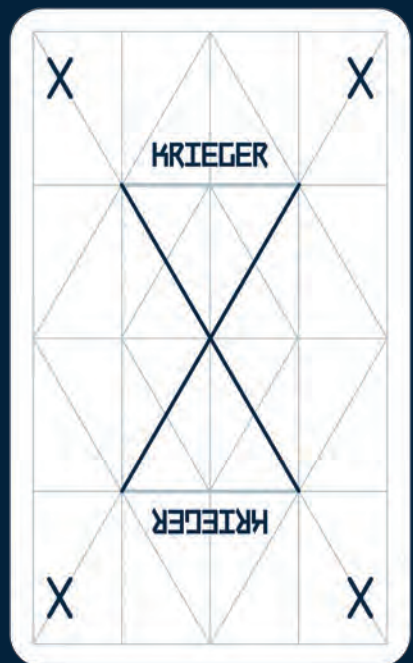
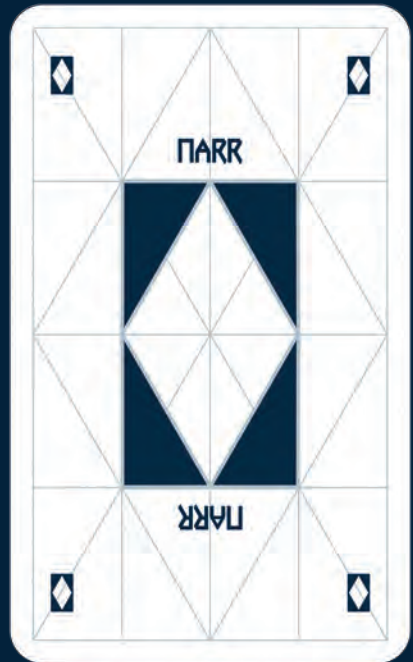
Die im Uhrzeigersinn auf eine eigene Kugel folgende Kugel wird direkt geworfen und die eigene Kugel auf das freigewordene Feld gesetzt.

Eigenschaften

- Der Krieger wirft die auf eine eigene Kugel folgende Kugel - egal welcher Farbe. Im ungünstigen Fall auch die eigene Kugel oder die des Spielpartners.
- Hat ein Spieler keine Kugel im Spiel, so verfällt der Krieger.
- Hat ein Spieler nur eine eigene Kugel im Spiel, so muss er die im Uhrzeigersinn folgende Kugel werfen.
- Gibt es nur eine Kugel im Kreis, so muss sich der Spieler mit dem Krieger selbst werfen.

Möglichkeiten

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



Der Engel

Die Funktion des Engels:

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

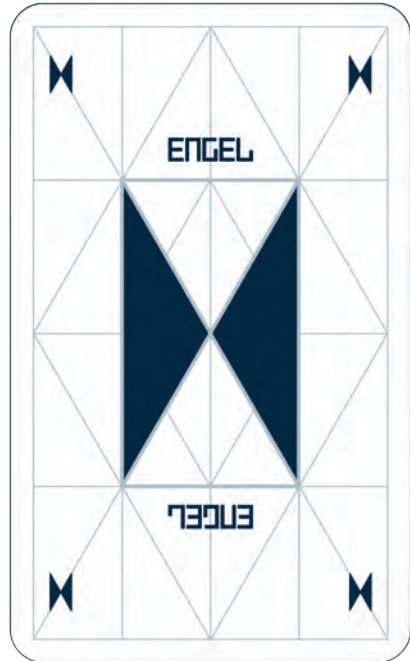
Eigenschaften

- Der Engel muss auch dann eingesetzt werden, wenn keine eigene Kugel im Spiel ist und keine andere Zugmöglichkeit vorhanden ist.
- Wird die Eröffnungsfunktion des Engels eingesetzt und es befindet sich eine Kugel auf dem Startfeld, so muss diese Kugel - gleich welcher Farbe - geworfen werden (also unter Umständen auch die eigene Kugel).
- Der Spieler, dessen Kugel durch den Engel ins Spiel gebracht oder bewegt wurde, ist nach dieser Aktion ganz normal an der Reihe und kann auch die neu ins Spiel gebrachte Kugel bewegen.
- Hat der Spieler, für den der Engel eingesetzt wird, bereits alle Kugeln im Haus, so wird stattdessen eine Kugel 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 eine Kugel seines Teampartners befindet oder seine Kugel 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 Kugel ausführen.

Eigenschaften

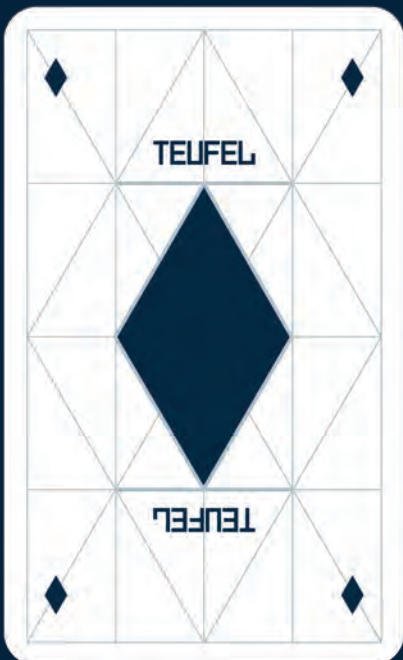
- Der Teufelspieler erhält Einsicht in die Karten des nachfolgenden Spielers. Die Karten werden dabei verdeckt übernommen und zurückgegeben. Der betroffene Spieler ist anschließend nicht noch einmal selbst an der Reihe. Sein Zug wurde bereits durch den Teufel ausgeführt.
- Der Spieler, der den Teufel 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 Kugeln 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 Kugeln - egal wem sie gehören - auf dem Spielkreis tauschen. Dies ist nur möglich, wenn der Spieler, für den der Teufel spielt, eine eigene Kugel 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“).



4.2. Die TAC-Karte in der Meister-version

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

Die geworfene Kugel wird wieder eingesetzt. Der Spieler, der die TAC-Karte spielt, darf die Kugel werfen, die vor einem seiner Kugeln 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 eine Kugel von dessen Vorfeld auf das Startfeld. Falls sich im Vorfeld des betroffenen Spielers keine Kugel mehr befindet, zieht er - der Regel entsprechend - eine im Spiel befindliche Kugel 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. (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 Kugel 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 Kugeln 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 gegenüberstehende Spieler alle acht Kugeln in den jeweiligen Häusern, so dürfen sie mit ihren Karten alle verbliebenen Kugeln bewegen. Die sechzehnte und letzte Kugel 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 Kugeln 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 Kugeln und kann so bis zu zwanzig Züge im Voraus planen.

Viel Spaß beim „Gehirnjogging“!

7. Das Spiel zu zweit

Eine einfache Möglichkeit ist, gegeneinander mit nur je vier Kugeln einer Farbe 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. Er spielt also mit insgesamt acht Kugeln in zwei Farben. Die beiden Spieler sitzen sich daher auch nicht gegenüber sondern über Eck. Jeder Spieler erhält nun fünf Karten für sich und fünf Karten für seinen „virtuellen“ Teampartner. Diese sind immer getrennt zu halten. Die einen fünf Karten gelten immer für die eine Farbe, die anderen immer für die andere Farbe.

Um dabei nicht verwirrt zu werden, empfehlen wir die fünf Spielkarten für die Farbe an deren Brettseite man sitzt in der linken Hand (für Rechtshänder) vorne (zwischen Daumen und Zeigefinger) zu halten und die fünf Spielkarten für die Farbe 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 bleibt eine Farbe unbesetzt. Es werden keine Teams gebildet. Der Spieler, der als erster alle vier Kugeln seiner Farbe nach Hause gebracht hat, gewinnt.

Da dadurch jedoch der Teamfaktor wegfällt, empfehlen wir folgende Alternative: Ein Spieler spielt für zwei Farben und hält je fünf Karten pro Farbe 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.

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

9. Ergänzung für das 6er TAC

Das 6er TAC entfaltet seine Spannung am besten, wenn es mit sechs Personen gespielt wird. Folgende Varianten kannst Du wählen: drei Teams je zwei Spieler, zwei Teams je drei Spieler oder die Sechser-Team Variante. Spannend ist auch das Spiel von drei Spielern gegeneinander. Für vier oder fünf Spieler, sowie für unerfahrene Spieler, ist das 6er TAC nicht zu empfehlen!

Der Lieferumfang wird um vier Glaskugeln in Weiß und vier transparente Kugeln, sowie um Infokarten ergänzt. Das Kartenset ist identisch mit dem des TAC Premium. Es gibt für das 6er TAC keinen Spielkarton.

Spielidee

Drei Teams zu je zwei Spieler versuchen durch TACTisches Tauschen und Ausspielen von Karten ihre Kugeln nach Hause zu bringen und gleichzeitig zu verhindern, dass dies den gegnerischen Teams vor ihnen gelingt.

Spielziel

Das Team, das als erstes alle acht Kugeln nach Hause gebracht hat, gewinnt. Anschließend kann der zweite Platz ausgespielt werden.

Spielvorbereitung

Meisterversion

Wenn Du das 6er TAC in der Meisterversion spielst, entnimm bitte zwei Karten mit dem Wert 12 aus dem Stapel. Es wird dreimal ausgeteilt, beim ersten und dritten Mal sechs Karten, beim zweiten Mal fünf Karten. Nach dreimal Geben muss neu gemischt werden.

Basisversion

Wenn Du das 6er TAC in der Basisversion spielst, entnimm bitte zusätzlich zu den zwei Karten mit dem Wert 12, eine Karte mit dem Wert 9 und eine Karte mit dem Wert 10 aus dem Stapel. Es wird dreimal ausgeteilt, beim ersten und zweiten Mal fünf Karten, beim dritten Mal sechs Karten. Nach dreimal Geben muss neu gemischt werden.

Spielablauf und Spielregeln

Der Spielablauf und die Spielregeln sind identisch mit dem 4er TAC.

6er TAC mit zwei Dreierteams

Zwei Teams je drei Spieler versuchen ihre Kugeln nach Hause zu bringen. Immer nach dem Austeilen und Melden gibt jeder Spieler eine Karte an den im Uhrzeigersinn folgenden Spielpartner weiter. Hat ein Spieler seine vier Kugeln im Haus, so darf er mit jedem Spielzug neu entscheiden für welchen seiner zwei Partner er seine Karte einsetzt. Gewonnen hat das Team, das als erstes alle zwölf Kugeln im Haus hat.

6er TAC in der Teamversion

Gemeinsames Spielen und TACTieren für alle ist in dieser Version gefragt. Es gibt keine Gegner - außer schlechte Karten - und nur ein gemeinsames Ziel: Das aus sechs Spielern bestehende Team versucht mit möglichst wenig Karten alle vierundzwanzig Kugeln nach Hause zu bringen.

Zusatzregel

Haben zwei gegenüberstehende Spieler (ein Team) alle acht Kugeln in den jeweiligen Häusern, so dürfen sie mit ihren Karten alle verbliebenen Kugeln bewegen.

Diese Version kann auch zu dritt gespielt werden. Jeder Spieler übernimmt hierbei zwei gegenüberliegende Farben, siehe unten bei "6er TAC zu dritt gegeneinander".

6er TAC zu dritt gegeneinander

Jeder Spieler übernimmt hierbei ein Team, bestehend aus den zwei gegenüberliegenden Spielfarben. Die drei Spieler sitzen nebeneinander. Jeder Spieler erhält nun sechs Karten für die eine Farbe und noch mal sechs Karten für die andere Farbe. Diese sind aber immer getrennt zu halten.

Die einen sechs gelten immer für die eine Farbe, die anderen immer für die andere Farbe. Um dabei nicht verwirrt zu werden, empfehlen wir die Spielkarten für die Farbe an deren Brettseite man sitzt in der linken Hand (für Rechtshänder) vorne (zwischen Daumen und Zeigefinger) zu halten und die sechs Spielkarten für die Farbe auf der gegenüberliegenden Brettseite auf der linken Hand hinten (zwischen Zeigefinger und Mittelfinger) zu halten. Wer zuerst acht Kugeln nach Hause gebracht hat, gewinnt.

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

10. 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: Aussetzungsfunktion oder acht Felder im Uhrzeigersinn ziehen

Einrasten - wenn eine Kugel 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 Kugeln seiner Farbe im Haus hat und er mit seinen Karten die Kugeln des Teampartners bewegt

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

Feld - auf den Feldern bewegen sich die Kugeln

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

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

Heimbringen - Eine Kugel ins Haus ziehen

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

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

Im Spiel - ist eine Kugel, die sich im Spielkreis (nicht im Haus oder Vorfeld!) befindet

Im Vorbeigehen werfen - nur mit der 7 möglich: die im Weg stehende Kugel werfen und weiterziehen

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

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

Kreis - Spielkreis

Meisterkarte - Narr, Engel, Krieger 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 eine Kugel 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 die Kugel 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 Kugeln 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

Spieelpartner - sich gegenüber sitzende Team-partner

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

Spielstein - Glaskugel oder Kugel

Startfeld - Feld, über das eine Kugel 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 Kugeln einer Farbe befinden, die noch nicht im Spiel oder im Haus sind

Vorwärts - im Uhrzeigersinn

Werfen - eine Kugel von seinem Feld im Spielkreis ins Vorfeld zurücklegen

Zielfelder - die vier Felder des Hauses

11. 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 informiere 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.
Das 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

Speziell für Blinde und sehbehinderte Menschen haben wir die TACTik barrierefrei aufbereitet, diese kannst Du unter shop.spiel-tac.de/anleitungen herunterladen.



© Copyright TAC Verlag. 2017. Alle Rechte vorbehalten.

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