

# TACTik – Anleitung zu Spiel TAC

## Willkommen in der Welt von TAC

Wenn Sie TAC das erste Mal spielen, lesen Sie bitte nur die Kurzanleitung für das erste Spiel durch. Hier in der TACTik finden Sie ausführliche Beschreibungen und neue Spielvarianten, wichtige TACTische Begriffe werden geklärt. Sollten Sie noch Fragen haben, können Sie uns im Internet unter [www.spieltac.de](http://www.spieltac.de) kontaktieren oder direkt per Email an [info@spieltac.de](mailto:info@spieltac.de).

## Inhalt

1. Spielregeln Basisversion – Seite 1
2. Ausführliche Erklärungen zu den Sonderkarten – Seite 4
3. Meisterversion – Seite 10
4. Das Spiel für vier Spieler in einem Team – Seite 15
5. Das Spiel allein – Seite 15
6. Das Spiel zu zweit – Seite 15
7. Das Spiel zu dritt – Seite 15
8. TAC von A – Z (wichtige Begriffe) – Seite 17
9. Impressum und KonTACT – Seite 19
10. Inhaltsverzeichnis – Seite 20

## 1. Spielregeln Basisversion

- Zahl der Spieler 1 bis 4, ideal für 4 Spieler
- Alter, ab 8 Jahren
- Spieldauer ca. 45 bis 60 Minuten

## Spielmaterial:

- diese TACTik
- eine Kurzanleitung
- 4 oder 8 (je nach Spielgröße) Infokarten Basisversion / Meisterversion
- 1 Spielbrett
- 16 Spielkugeln (je vier in einer Farbe)
- im Stoffbeutel
- 104 Spielkarten (davon vier Spielkarten der Meisterversion)
- 2 Deckblätter (können als Ersatzkarten verwendet werden)

## Spielidee

2 Teams á 2 Spieler 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 8 Kugeln nach Hause gebracht hat, gewinnt.

## **Spielvorbereitung**

Durch Auslosen oder Absprache werden 2 Teams á 2 Spieler ermittelt. Die Spieler eines Teams setzen sich gegenüber. Jeder Spieler wählt vier Kugeln einer Farbe und legt sie in sein Vorfeld. Jeder Spieler erhält die Info-karten und legt sie mit der Seite Basisversion nach oben gut einsehbar vor sich ab.

Der Spieler mit den schwarzen Kugeln nimmt die zwei Deckkarten und die vier Karten der Meisterversion (Narr, Engel, Krieger und Teufel) aus dem Stapel und legt sie zurück in die Schachtel. Nun mischt er die Karten und teilt im UZS (= im Uhrzeigersinn) an jeden Spieler fünf Karten verdeckt aus. Danach legt er den Reststapel zum Spieler zu seiner Linken (der als Nächster austeilen wird).

## **Spielablauf**

### **1. Phase: Melden**

Jeder Spieler teilt für alle hörbar mit, ob er eine Eröffnungskarte auf der Hand hält. (Eröffnungskarten sind 1 und 13. Sie erlauben es dem Spieler eine Kugel vom Vorfeld auf das Startfeld zu ziehen). 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". Ansonsten sind spielbezogene Absprachen nicht gestattet.

***Absprachen im Spiel – sind dem Gegner zuviel!***

### **2. Phase: Tauschen**

Nun tauscht jeder Spieler mit seinem Teampartner verdeckt eine Karte aus. Dabei darf ein Spieler seine neu erhaltene Karte erst dann ansehen, wenn die dem Spielpartner zuge dachte Karte an jenen übergeben wurde.

### **3. Phase: Spielen**

Der im UZS nach dem Geber sitzende Spieler ist Startspieler und eröffnet das Spiel. Er legt die Karte seiner Wahl offen in die Mitte und führt den entsprechenden Zug aus.

***Erst legen – dann bewegen!***

Im UZS folgen die anderen 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 den Reststapel zum Spieler zu seiner Linken.

Wiederum folgen: 1. Melden, 2. Tauschen, 3. ... Sind alle Karten eines Stapels gespielt, muss neu gemischt werden. Der Spieler, der im UZS nach dem letzten Geber sitzt, übernimmt nun diese Aufgabe. Der Spielablauf Geben, Melden, Tauschen, Spielen wiederholt sich nun bis zum Ende des Spiels.

## Zugregeln

Gezogen wird grundsätzlich im Uhrzeigersinn (UZS) – und zwar die dem Kartenwert genau entsprechende Anzahl von Feldern. Etwaige Abweichungen von dieser Regel (bei den Karten 4, 7 und 8) werden im nächsten Abschnitt über Sonderkarten erklärt.

Gegnerische Kugeln können nur dann geschlagen werden, wenn der Zug mit einer eigenen Kugel genau auf dem Feld endet, auf dem sich eine fremde Kugel befindet. Diese wird aus dem Spiel genommen und in das Vorfeld des betreffenden Spielers zurück gelegt. Eine Kugel kann zu Beginn nur mit einer Eröffnungskarte ins Spiel gebracht werden. Eine Ausnahme hiervon ist nur durch den Einsatz einer TAC-Karte gegeben. (siehe „[Die TAC-Karte](#), Möglichkeiten“)

### ***Kugeln überspringen – kann nie gelingen!***

Es ist nicht erlaubt, eigene oder fremde Kugeln zu überspringen.

### ***Wer kann – der muss!***

Es besteht Zugzwang, selbst wenn nur noch Züge möglich sind, die für das eigene Team nachteilig sind. Dabei kann es sogar passieren, dass eigene Kugeln oder Kugeln des Spielpartners geworfen werden müssen.

### ***Karten sind heiß – wenn Kugel im Kreis!***

Die Aussetzfunktion der 8 und der Trickser dürfen nur eingesetzt werden, wenn der Spieler eine eigene Kugel im Spielkreis hat. Besteht keine Möglichkeit des Einsatzes einer Karte, so muss der Spieler, wenn er an der Reihe ist, eine seiner Karten ungenutzt ablegen.

### ***Ist sie einmal im Haus – darf sie nicht wieder raus!***

Kugeln, die einmal im eigenen Haus angekommen sind, können weder geworfen werden noch das Haus wieder verlassen (Ausnahme siehe "[Die TAC-Karte](#), Karte nach einem Zug ins Haus") und auch nicht mit dem Trickser getauscht werden. Wenn eine Kugel im Haus auf eine Position gesetzt wurde, in der sich vor ihr kein freies Feld mehr befindet, so gilt sie am Ende des Zuges als "ingerastet" und darf bis zum Spielende nicht mehr bewegt werden.

**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).

## 2. Ausführliche Erklärungen zu den Sonderkarten

### Die 4

Die Funktion der Karte 4

Eine beliebige eigene Spielkugel 4 Felder rückwärts ziehen (gegen den UZS).

Eigenschaften

- Mit dieser Karte muss eine Kugel rückwärts gezogen werden.
- Auch beim Rückwärtsziehen darf keine Kugel übersprungen werden.
- Falls genau 4 Felder zurück eine andere Spielkugel 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 7×1 Feld. Mit ihr können eine oder mehrere eigene Kugeln auf dem Spielkreis vorwärts gezogen werden. Ebenso kann der Spieler die 7 Felder zum Teil – oder vollständig – dazu verwenden, Kugeln ins eigene Haus zu bringen oder um Kugeln im Haus zu versetzen.

## Eigenschaften

- Alle 7 Schritte müssen gezogen werden.
- Als einzige Karte ermöglicht die 7 das Werfen im "Überspringen" (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 "ingerastet" sind (d. h. auf eine Position gezogen wurden, in der sich vor ihnen 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 beliebige Spielkugel seiner Farbe 8 Felder vorwärts (im UZS) 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 8 Felder gezogen werden. Sie kann in dieser Runde nicht mehr dazu verwendet werden, den nachfolgenden Spieler aussetzen zu lassen.

# Der Trickser

Die Funktion des Trickser

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 2 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 Rundenumläufe von Kugeln zu "sparen". Durch geschicktes Tauschen kann bspw. 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 Startfeld der eigenen Farbe 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 Spieler sitzenden Gegners) 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 darf 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 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 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

Die TAC-Karte ist "stärker" als die 8, d. h. ein Spieler, der eigentlich aussetzen müsste, kann durch das Ausspielen der TAC-Karte die Funktion der 8 rückgängig machen. Nun kann er seinerseits 8 Felder ziehen oder den nächsten Spieler aussetzen lassen. Ein Spieler mit einer TAC-Karte auf der Hand muss diese nach einer 8 nicht einsetzen, er kann aber auch die TAC Karte oder eine andere ungenutzt ablegen.

## TAC-Karte nach dem Trickser

Wird die TAC-Karte nach dem Trickser gespielt, wird der Tausch rückgängig gemacht und 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 weggetauscht wurde und dieser Tausch von der TAC-Karte rückgängig gemacht wird (die Kugel also wieder auf das Startfeld zurückgelegt wird), darf sie von ihrem 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 und der Spieler, der die zweite TAC-Karte ausgespielt hat, darf 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 das 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 wieder hergestellt, d. h. die Kugel wieder auf das Startfeld gelegt. Jetzt darf Spieler C noch die Funktion der 13 für sich einsetzen und zieht eine Kugel 13 Felder oder setzt eine auf das Startfeld.

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

#### Möglichkeiten

Die TAC-Karte ist die einzige Möglichkeit (außer es hilft in der Meisterversion ein Engel...), 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 ist die TAC-Karte zunehmend wichtiger, um die TACTik des gegnerischen Teams durcheinander zu bringen und insbesondere den Siegeszug zu verhindern.

#### Sonderfall

Die TAC-Karte muß auch eingesetzt werden um den Siegeszug des gegnerischen Teams (d. h. den Zug, mit dem das Team seine 8. Kugel ins Haus bringt) rückgängig zu machen. 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.

## 3. Meisterversion

Wenn sie TAC schon eine Weile gespielt haben und eine neue Herausforderung suchen, können sie TAC in der Meisterversion spielen. Lesen Sie dazu die Funktionen der vier Meisterkarten auf der Infokarte Meisterversion durch. Mischen Sie die vier Meisterkarten zum Stapel, 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 eingesetzt werden, auch wenn man keine Kugel im Spiel hat. Auch hier gilt: Wer kann – der muss!

## Die Funktionen 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 Narr gespielt hat, muss von seinen neu erhaltenen Karten sofort eine Karte spielen und deren Funktion ausführen.

Eigenschaften

- Wird der Narr als letzte Karte von 5 Runden gespielt, so verfällt seine Funktion.
- Der Narr kann auch eingesetzt werden, wenn sich keine eigene Kugel im Spielkreis befindet.

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 müssten oder,
- das gegnerische Team kurz vor dem Sieg steht und zu befürchten ist, dass ihre TACTik aufgeht...

Sonderfall

Erhält der Spieler, der den Narr 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 Engel

### Die Funktion des Engels

Für den im UZS folgenden Spieler eine Kugel vom Vorfeld auf das Startfeld legen. Hat dieser Spieler keine Kugeln mehr in seinem Vorfeld, so bewegt der Engel stattdessen eine im Spiel befindliche Kugel des betroffenen Spielers um 1 oder 13 Felder nach vorne.

### Eigenschaften

- Der Engel muss auch dann eingesetzt werden, wenn keine eigene Kugel im Spiel ist.
- Wird die Eröffnungsfunktion des Engels eingesetzt und es befindet sich eine Kugel auf dem Startfeld desjenigen Spielers, für den der Engel eingesetzt wird, 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 1 bzw. 13 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 ihrem Haus vorbeigezogen wird.

## **Der Krieger**

Die Funktion des Kriegers

Die im UZS auf eine eigene Kugel folgende Spielkugel wird direkt geworfen, die eigene Kugel auf das freigewordene Feld gesetzt.

Eigenschaften

- Der Krieger wirft die auf eine eigene Kugel folgende Spielkugel – egal welcher Farbe. Im ungünstigen Fall auch die eigene oder die des Spielpartners.
- Hat ein Spieler keine Kugel im Spiel, so verfällt der Krieger.
- Hat ein Spieler nur eine eigene Spielkugel im Spiel, so muss er die im UZS folgende Kugel werfen.
- Ist diese eine Kugel, die einzige Kugel auf dem Spielkreis, so wird diese durch den Krieger selbst geworfen. Die Kugel wird ins Vorfeld zurück gelegt.

Möglichkeiten

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

## Der Teufel

### Die Funktion des Teufels

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

### Eigenschaften

- Der Spieler, der den Teufel ausspielt, führt den nächsten Zug für den im UZS nachfolgenden Spieler aus. Dabei ist der "Teufel" vollkommen frei in seiner Entscheidung, welche Karte er auswählt, auf welche Kugel(n) sie wirkt und ggf. welche der alternativen Funktionen einer Karte (bei 1, 8, 13) angewendet wird.
- Die Karten werden dabei verdeckt übernommen und zurück gegeben. Der Teufelsspieler erhält Einsicht in die Karten des nachfolgenden Spielers. Der betroffene Spieler ist anschließend nicht noch einmal selbst an der Reihe. Sein Zug wurde bereits durch den Teufel ausgeführt.
- 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 UZS 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

Setzt der nachfolgende Spieler die TAC-Karte ein, wird nicht das Tauschen der Karten rückgängig gemacht, sondern die Aktion der Karte, die nach dem Tauschen gespielt wurde (siehe "[Der Narr](#)"). Der Spieler, der die TAC-Karte ausspielt, darf dann – wie gehabt – diese Karte für sich verwenden.

### 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 UZS 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 1 oder 13 Felder weit.

### Die TAC-Karte nach dem Krieger

Die geworfene Kugel wird wieder eingesetzt. Der Spieler, der die TAC-Karte spielt, darf die vor einer seiner Spielkugeln liegende Kugel werfen.

### 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 UZS 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 UZS 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.

## 4. 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 16 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 8 Kugeln in den jeweiligen Häusern, so dürfen sie mit ihren Karten alle verbliebenen Kugeln bewegen. Die 16. und letzte Kugel muss auch hier exakt ins Haus gezogen werden. Diese Version kann auch zu zweit oder zu dritt gespielt werden.

## 5. Das Spiel allein

Beim Spiel allein versucht man - wie beim Spiel für 4 Spieler in einem Team – alle 16 Kugeln mit einem Kartenstapel nach Hause zu bringen. Für jede Farbe werden wie immer 5 Karten ausgeteilt, diesmal aber offen auf der entsprechenden Seite des Brettes aufgelegt. Der Spieler spielt für alle Farben und kann so bis zu 20 Züge im Voraus planen. Viel Spaß beim „Gehirnjogging“.

## 6. Das Spiel zu zweit

TAC zu zweit zu spielen bedeutet eine ganz neue Herausforderung. Diese Version ist besonders für erfahrene Spieler geeignet. Denn jeder Spieler übernimmt hierbei ein Team, bestehend aus 2 Spielfarben. Die beiden Spieler sitzen sich daher nicht gegenüber sondern nebeneinander. Jeder Spieler erhält nun 5 Karten für die eine Farbe und noch mal 5 Karten für die andere Farbe. Diese sind aber immer getrennt zu halten. Die einen fünf gelten immer für die eine Farbe, die anderen immer für die andere Farbe.

Um dabei nicht verwirrt zu werden, empfehlen wir die 5 Spielkarten für die Farbe an deren Brettseite man sitzt in der linken Hand (für Rechtshänder) vorne (zwischen Daumen und Zeigefinger) zu halten und die 5 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.

Viel Spaß ...

## 7. Das Spiel zu dritt

Beim Spiel zu dritt bleibt eine Farbe unbesetzt. Es werden keine Teams gebildet. Der Spieler, der als erster alle 4 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 5 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 10 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 eine Farbe spielt. Der Einzelspieler wird dabei von seinen Gegnern immens gestört, muss aber auch nur 4 Kugeln nach Hause bringen. Beim Spiel zu dritt bleibt in dieser Version der Platz rechts neben dem Einzelspieler unbesetzt.



## 8. 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 1 bzw. 13 Felder im UZS ziehen
- 8: Aussetzfunktion oder 8 Felder im UZS ziehen

**Einrasten** - wenn eine Kugel am Ende eines Zuges an der obersten 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 4 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** - eine Kugel, die sich auf dem Spielkreis (nicht im Haus!) befindet

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

**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** - siehe Spielkreis

**Kugel** - Glasmurmeln = Spielfigur

**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

**Mitte** - Kartenablage, die große Mulde in der Mitte des Spielbretts

**Neutrales Feld** - das eigene Startfeld – wenn eine Kugel dort zum 2. 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 UZS 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 UZS

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

**Schlagen** - siehe werfen

**Sonderkarte** - 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

**Spielkugel** - Glasmurmeln, mit der gezogen wird

**Stapel** - siehe Reststapel

**Startfeld** - Feld, über das eine Kugel ins Spiel kommt, gleichzeitig das letzte Feld vor dem Haus

**Teampartner** - siehe Spielpartner

**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 UZS

**Werfen** - eine Kugel von ihrem Feld im Spielkreis ins Vorfeld zurücklegen

**Zielfelder** - die vier Felder des Hauses

## 9. Impressum und KonTACT

Für Fragen, Anregungen, Ideen und Spielvarianten senden Sie uns einfach eine E-Mail an [info@spieltac.de](mailto:info@spieltac.de). Wir freuen uns über jede Zuschrift!

Wettbewerbe und Turniere: Über Turniere und Wettbewerbe informieren Sie sich bitte auf unserer Homepage: [www.spieltac.de](http://www.spieltac.de)

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

### ***Einmal geTACT – vom Virus gepackt!***

TAC Verlag - Karl Wenning  
Blumenthal 1  
86551 Aichach

Telefon: 08251 2043034

[info@spieltac.de](mailto:info@spieltac.de)  
[www.spieltac.de](http://www.spieltac.de)

TAC ist eine eingetragene Marke, sämtliche Teile sind urheberrechtlich und als Geschmacksmuster geschützt.

Jegliche weitere Verwendung, Weitergabe, Nachdruck oder Veröffentlichung von Inhalten dieser Internetseite (auch in Auszügen oder in elektronischer Form) bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des TAC Verlag

Auflage Juli, 2016

# Inhaltsverzeichnis

TACtik – Anleitung zu Spiel TAC des TAC Verlags.....	1
1. Spielregeln Basisversion .....	1
Spielmaterial: .....	1
Spielidee .....	1
Spielziel .....	1
Spielvorbereitung .....	2
Spielablauf.....	2
1. Phase: Melden.....	2
2. Phase: Tauschen .....	2
3. Phase: Spielen.....	2
Zugregeln .....	3
2. Ausführliche Erklärungen zu den Sonderkarten .....	4
Die 4 .....	4
Die 7 .....	5
Die 8 .....	6
Der Trickser.....	7
Die TAC-Karte.....	8
3. Meisterversion.....	10
Die Funktionen der vier Meisterkarten .....	10
Der Narr.....	10
Der Engel.....	11
Der Krieger .....	12
Der Teufel.....	13
Die TAC-Karte in der Meisterversion.....	14
4. Das Spiel für vier Spieler in einem Team .....	15
5. Das Spiel allein .....	15
6. Das Spiel zu zweit.....	15
7. Das Spiel zu dritt.....	15
8. TAC von A bis Z (wichtige Begriffe).....	17
9. Impressum und KonTACt.....	19
Inhaltsverzeichnis.....	20