



# ТАЦУ

ЯПОНСКИЙ ДУХ ПРАВИЛА



«Тацу» — это карточная игра со взятками для 2–4 участников, в которой вы будете ловить духов, чтобы заработать победные очки. Духи принадлежат двум кланам: красно-чёрному и жёлто-белому. Вы играете за один из этих двух кланов.



КРАСНО-ЧЕРНЫЙ  
КЛАН ДУХА



ЖЕЛТО-БЕЛЫЙ  
КЛАН ДУХА

## КОМПОНЕНТЫ

1 КАРТА РАССАДКИ (для 3 и 4 игроков)    1 КАРТА РАЗДАЮЩЕГО    Правила игры



28 КАРТ ДУХОВ: 14 КАРТ ЖЕЛТОГО ДУХА и 14 КАРТ КРАСНОГО ДУХА

КАРТЫ КЛАНА:  
• 5 КАРТ ДУХОВ С СИЛОЙ 1 (ценностью 3, 4, 5, 6 и 7 очков).



• 5 КАРТ ДУХОВ С СИЛОЙ 2, 3, 4, 5 и 6 (ценностью 1 очко).



• 3 МНОЖИТЕЛЯ ДУХОВ (ценностью 0 очков). Множитель духов вашего клана позволит получить очки за каждого пойманного духа.

**Важно!** В каждом клане по 3 разных духа ( $\times 1$ ,  $\times 2$  и  $\times 3$ ).



• 1 СЛИЯНИЕ ДУХОВ (ценностью 0 очков).

При розыгрыше этого духа текущую взятку получает тот, кто выигрывает следующую. Игрок, перед которым разыграна карта слияния духов, начинает следующую взятку.



## ХОД ИГРЫ

Ход заканчивается, когда разыграны 4 карты. Игрок с самым сильным духом (наибольшей силой) выигрывает взятку и забирает 4 карты. Игрок, выигравший взятку, начинает следующий ход.

## ХОД ИГРОКА

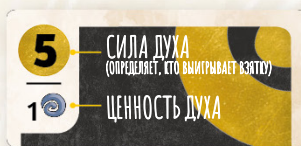
Разыграйте перед собой карту духа вашего клана

ИЛИ

попросите любого игрока (соперника или напарника) разыграть перед вами карту духа вашего клана. Этот игрок сыграет карту за вас. Затем наступает очередь следующего игрока по часовой стрелке, и так продолжается, пока перед всеми четырьмя игроками не окажется по карте.

**Пример.** Если игрок из клана жёлтого духа просит другого игрока (соперника или напарника) сыграть карту за него, этот участник должен будет разыграть одну из своих карт клана жёлтого духа.

## СТРУКТУРА КАРТ



**Важно!** Всегда есть вероятность, что игрок не сыграет карты или сыграет несколько карт за один ход, поэтому совершенно нормально, когда во время игры у участников разное количество карт на руках.

## ЕСЛИ СЛИЯНИЕ ДУХОВ НЕ БЫЛО РАЗЫГРАНО

Игрок с картой наибольшей силы духа выигрывает взятку.

Если у нескольких духов одинаковая наибольшая сила, то самым могущественным считается первый разыгранный дух с этой силой. Игрок, разыгравший этого духа, выигрывает взятку.

**Важно!** Духи с силой 1 редко выигрывают взятку. Но именно они принесут наибольшее количество очков, если вы их поймаете! РАЗЫГРЫВАЙТЕ ИХ, ЕСЛИ УВЕРЕНЫ, ЧТО ВЫИГРАЕТЕ ВЗЯТКУ!

## ЕСЛИ БЫЛО РАЗЫГРАНО ХОТЯ БЫ ОДНО СЛИЯНИЕ ДУХОВ

- В этот момент никто не выигрывает взятку. Когда текущий ход заканчивается, игрок, сыгравший слияние духов, начинает новый ход. Участник, выигравший этот новый ход, забирает все карты (2 взятки).
- Если во время нового хода разыгрывается второе слияние духов, то игрок, перед которым выложено второе слияние духов, начинает новый ход после окончания предыдущего. Тот, кто выигрывает этот новый ход, забирает все карты (3 взятки).
- Если в течение одного хода были разыграны два слияния духов, то новый ход начинает игрок, первым разыгравший перед собой слияние духов.



СЛИЯНИЕ ДУХОВ

**Важно!** Если слияние духов разыгрывается во время последнего хода, эту взятку никто не выигрывает. Все четыре разыгранные карты сбрасываются.

## ЕСЛИ БЫЛИ РАЗЫГРАНЫ ТОЛЬКО МНОЖИТЕЛИ ДУХОВ

Множители духов обычно не выигрывают взятку. Тем не менее, если во время хода было разыграно четыре множителя духов, взятку выигрывает участник, первым выживший множитель духов на этом ходу.

2 5

## ВАРИАНТ ДЛЯ 4 ИГРОКОВ

В этом варианте участники разбиваются на две команды по 2 игрока. Выберите цвет своего клана.

### Подготовка к игре

Разместите в центре стола карту рассадки стороной для 4 игроков вверх. Игроки садятся, как указано на карте.

КАРТА РАССАДКИ



ИГРОКИ ОДНОЙ КОМАНДЫ САДЯТСЯ НАПРОТИВ ДРУГ ДРУГА.

Выберите первого игрока. Он получает карту раздающего (эта карта будет передаваться из раунда в раунд и указывать на игрока, который раздаёт карты). Первый игрок перемешивает карты и раздаёт их всем участникам.

У каждого игрока будет 7 карт, которые будут принадлежать либо к клану жёлтого духа, либо к клану красного духа.

Каждый игрок берёт эти карты в руку и разыгрывает их перед собой в течение игры.

## КОНЕЦ РАУНДА

Когда все карты сыграны, раунд заканчивается и подсчитываются очки. Игрок с картой раздающего передаёт её участнику слева от себя.

Этот игрок будет перетасовывать и раздавать карты в новом раунде.

## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Каждая команда берёт все свои выигранные взятки и подсчитывает очки за всех пойманных духов. Чтобы набрать очки, вы должны захватить хотя бы один множитель духов вашего клана!

Если во время раунда вы не захватили ни одного множителя духов, вы получаете 0 победных очков.

**Важно!** Необходимо захватить как можно больше множителей духов вашего клана и клана соперников, чтобы не дать им возможности выиграть.

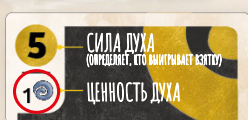
Сложите все очки, указанные в верхнем левом углу всех захваченных вами карт духов (жёлтых и красных). Слияния духов и множители духов очков не приносят. Умножьте полученную сумму на множители духов вашего клана.

Множитель духа  $\times 1$  умножает ваши очки на 1.

Множитель духа  $\times 2$  умножает ваши очки на 2.

Множитель духа  $\times 3$  умножает ваши очки на 3.

Множители духов суммируются! Например, если вы захватили множители духов  $\times 1$  и  $\times 3$  вашего клана, в конце раунда вы умножаете свои победные очки на  $\times 4$ .



МНОЖИТЕЛЬ ДУХОВ

3 6

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ.  
КЛАН КРАСНОГО ДУХА ЗАХВАТИЛ  
ЭТИ КАРТЫ К КОНЦУ РАУНДА.

$(1+3+3+1+1+1) - 10 \text{ ОЧКОВ} \times 0 \times 2 = 10 \times 2$

ИТОГО  
20



## ■ КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда одна из команд достигает 500 очков. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков! Если ни одна из команд не набрала 500 очков, начинается новый раунд.

## ВАРИАНТ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

### ■ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В этом варианте игроки садятся напротив друг друга, как показано на рисунке справа (такой карты в игре нет).

Выберите первого игрока. Он получает карту раздающего. Первый игрок берёт все карты клана жёлтого духа, перемешивает их и раздаёт по 7 карт каждому игроку. Затем он проделывает то же самое с картами клана красного духа.

У игроков на руках оказывается 7 карт клана жёлтого духа

и 7 карт клана красного духа. Каждый игрок перемешивает свои 14 карт и выкладывает 7 из них открытую в ряд перед собой, а затем выкладывает по одной оставшиеся 7 карт лицевой стороной вверх на каждую закрытую карту.

Закрытые карты, расположенные под открытыми, остаются частично видны. Это означает, что игроки знают цвет карты, которая будет открыта, если верхняя открытая карта будет сыграна.

ВЫ ИГРАЕТЕ  
ЗА ОДИН ИЗ ЭТИХ  
ДУХОВ КЛАНОВ



ПРИМЕР:



7 10

### ■ ХОД ИГРЫ

Ход заканчивается, когда карты разыграны 4 карты. Игрок с самым сильным духом (наивысшей силой) выигрывает взятку и забирает 4 карты. Игрок, выигравший взятку, начинает следующий ход.

### ■ ХОД ИГРОКА

Разыграйте перед собой карту духа вашего клана

или попросите соперника разыграть перед вами карту духа вашего клана из тех, которые лежат лицевой стороной вверх перед ним.

- Когда разыгрывается открытая карта, лежащая под ней карта переворачивается.

- В редких случаях, когда ни у вас, ни у вашего соперника нет открытой карты клана нужного цвета, вы можете разыграть закрытую карту или попросить соперника разыграть перед вами закрытую карту.

Она переворачивается и разыгрывается. Затем наступает очередь следующего игрока. Каждый игрок сделает два хода, в результате чего перед каждым из них будет лежать по две карты. Затем взятка разыгрывается так же, как и в варианте для 4 игроков.

### ■ ОКОНЧАНИЕ РАУНДА

Когда все карты сыграны, раунд заканчивается и подсчитываются очки. Игрок с картой раздающего передаёт её сопернику. Этот игрок перетасовывает и раздаёт карты в новом раунде.

### ■ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Подсчитайте очки по правилам варианта для 4 игроков.

### ■ КОНЕЦ ИГРЫ (ВАРИАНТ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ)

Игра заканчивается, когда один из игроков достигает 500 очков. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков!

8 11

## ВАРИАНТ ДЛЯ 3 ИГРОКОВ

В этом варианте выиграть может каждый игрок. Вы объединитесь в команды, но их состав будет меняться каждый раунд, и каждый игрок будет вести собственный счёт во время игры.

### ■ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите карту раздачки для 3 игроков в центр стола.

Игроки садятся, как показано на рисунке слева.



ПРИЗРАЧНЫЙ ДУХ  
ОБЪЕДИНЯЕТСЯ  
С КРАСНЫМ ИГРОКОМ.

Один из игроков будет в команде с призрачным духом. Он будет решать, какие карты этот дух должен разыгрывать в этом раунде.

Игроки по очереди становятся напарниками призрачного духа.

Карты перемешивают и раздают всем участникам, как в варианте для 4 игроков.

Семь карт призрачного духа выкладывают лицевой стороной вверх.

Выберите первого игрока, который начнёт игру.

**ВАЖНО!** В ВАРИАНТЕ ДЛЯ 3 ИГРОКОВ В КАЖДОМ РАУНДЕ УЧАСТНИК, КОТОРЫЙ ПЕРЕМЕШИВАЕТ И РАЗДАЁТ КАРТЫ, БУДЕТ ПРИНАДЛЕЖАТЬ К КРАСНОМУ КЛАНУ.

### ■ ХОД ИГРЫ

Игра проходит так же, как и в варианте для 4 игроков, за исключением того, что игрок в команде с призрачным духом должен играть за него.

9

## ■ ПРИЗРАЧНЫЙ ДУХ

Если игрок клана жёлтого духа просит призрачного духа разыграть для него карту, участник клана красного духа должен выбрать, какую карту разыграет призрачный дух. Если участник из клана жёлтого духа просит игрока из клана красного духа сыграть за него, тот не сможет разыграть карту призрачного духа: он должен сыграть карту из своей руки. Игрок из клана красного духа может попросить призрачного духа сыграть карту за него. Затем игрок должен выбрать, какую карту сыграть призрачный дух.

## ■ КОНЕЦ РАУНДА И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Когда все карты сыграны, раунд заканчивается и подсчитываются очки. Подсчёт очков происходит так же, как и в варианте для 4 игроков, за исключением того, что счёт записывается для каждого игрока отдельно. Если клан жёлтого духа набирает 60 очков, каждый игрок записывает себе 60 победных очков. Игрок из клана красного духа набирает свои собственные победные очки.

В конце раунда оба участника клана жёлтого духа записывают себе одинаковое количество победных очков, а игрок из клана красного духа набирает свои победные очки.

Чтобы начать новый раунд, поверните карту раздачки по часовой стрелке, чтобы игрок из клана красного духа оказался в клане жёлтого духа.



КАЖДЫЙ ИГРОК  
ЗАНИМАЕТ  
МЕСТО ИГРОКА  
СПРАВА ОТ НЕГО.

**ВАЖНО!** ПРИЗРАЧНЫЙ ДУХ ВСЕГДА ОСТАЁТСЯ НА ОДНОМ И ТОМ ЖЕ МЕСТЕ.

Теперь вы можете начать новый раунд.

## ■ КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда один из участников достигает 500 очков.

Если два или три игрока одновременно набирают более 500 очков, побеждает игрок с наибольшим количеством очков!

## ■ НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ



Edited by Matagot Edition  
161 rue Fernand Audeguil.  
33000 BORDEAUX  
(FRANCE)  
www.matagot.com



Bambus Spieleverlag  
Günter Cornett  
Kopflstraße 43  
D-12053 Berlin  
(GERMANY)

Автор игры: Вольфганг Вернер  
Художник: Максим Эрсо  
Редактор: Арно Шарпантье  
Арт-директор: Максим Эрсо  
Составление правил: Седрик Бассо  
Перевод: Матис Буше

Русская версия игры  
Руководитель проекта: Андрей Сафронов  
Редактор: Елена Шуктцова  
Переводчик: Александра Цейглина  
Корректор: Кирилл Егоров  
Верстальщик: Валерий Заверьяев

Большое спасибо коллективу  
издательства MATAGOT  
за участие в разработке  
данного проекта.



## ПАМЯТКА

В СВОЙ ХОД:  
СЫГРАЙТЕ ПЕРЕД СОБОЙ КАРТУ ДУХА ВАШЕГО КЛАНА  
ИЛИ  
ПОПРОСИТЕ ЛЮБОГО ИГРОКА (СОПЕРНИКА ИЛИ НАПАРНИКА)  
СЫГРАТЬ ПЕРЕД ВАМИ КАРТУ ДУХА ВАШЕГО КЛАНА.



СИЛА ДУХА  
(ОПРЕДЕЛЯЕТ, КТО ВЫИГРАЕТ ВЗЯТКУ)

ЦЕННОСТЬ ДУХА

В КАЖДОМ КЛАНЕ ЕСТЬ 14 ДУХОВ:

- 5 карт духов с силой 2, 3, 4, 5 и 6 (ценностью 1 очко).

- 5 карт духов с силой 1 (ценностью 3, 4, 5, 6 и 7 очков).

- 3 множителя духов (ценностью 0 очков).  
3 разных духа (×1, ×2 и ×3).

- 1 слияние духов (ценностью 0 очков).

При розыгрыше этого духа текущую взятку получает тот, кто выиграл следующую. Игрок, перед которым разыграна карта слияния духов, начинает следующую взятку.

9