

JASON TREMBLAY



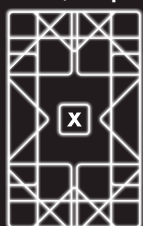
TACTA™

UPUTE

SADRŽAJ

Početna karta

Crna / bijela



X

108 karata za igranje

(6 špilova u boji s po 18 karata)

Plava



Zelena



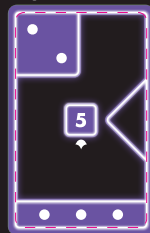
Narančasta



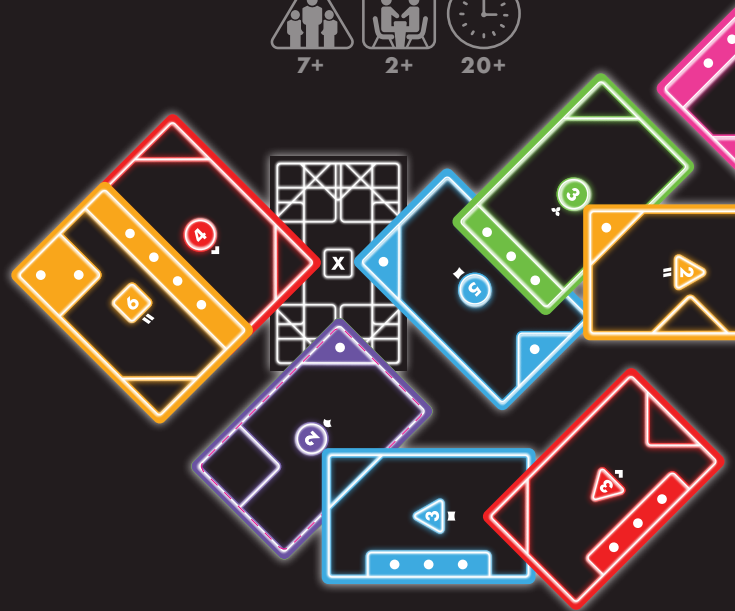
Ružičasta



Ljubičasta



Crvena



CILJ IGRE

Postavljajte i povezujte svoje karte kako biste prekrili protivnikove točke, istovremeno štiteći svoje.

Igrač s najviše vidljivih točaka kada se odigra posljednja karta pobjeđuje.

POSTAVLJANJE IGRE

- 1 Odaberite stol ili prostor za igru s velikom, ravnom i praznom površinom.** Rub stola označava granicu — karte ne smiju prelaziti preko njega.

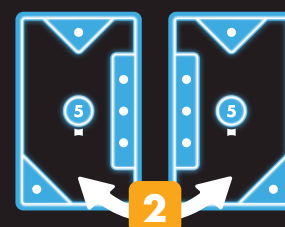
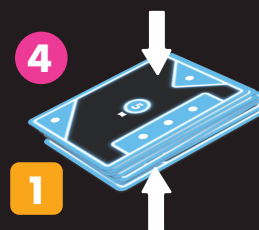
i Ako imate manji prostor za igru, pogledajte pravilo „Ograničeni prostor” na stranici 3.

- 2 Postavite početnu kartu u središte područja za igru.**

- 3 Razvrstajte karte u zasebne špilove prema boji ili simbolu za razlikovanje boja. Zatim odaberite po jedan špil.** Ako igraju 6 ili manje igrača, svaki igrač započinje s 18 karata jedne boje.

i Za veće grupe pogledajte „Timska igra” na stranici 3.

- 4 Promiješajte svoj špil.** Držite karte u hrpi u ruci. Ne smijete raširiti niti pregledavati karte u svom špil. Tijekom igre držite špil u ruci i odigrajte jednu od dvije gornje karte.



KAKO IGRATI

Igrač s najmanjom vrijednošću na jednoj od svoje dvije gornje karte započinje igru. Ako je neriješeno, započinje igrač s najmanjom kombiniranom vrijednošću na svoje dvije gornje karte.

- 1** Odaberite jednu od svoje dvije gornje karte za igranje.
- 2** Preokrenite ili okrenite kartu kako biste je povezali s početnom kartom prekrivanjem jednog od njezinih oblika. Kada se oblici podudaraju i poravnaju, obris karte ispod mora izgledati neprekinuto.
- 3** Igra se nastavlja u smjeru kazaljke na satu. Igrači sada mogu prekrivati odgovarajući oblik na bilo kojoj karti u području igre, bez obzira na boju, slijedeći pravila **Što smijete i Što ne smijete** na stranicama 4 i 5.



KRAJ IGRE

Kada igrači postave sve karte iz svojih špilova, igra završava i započinje bodovanje.

BODOVANJE

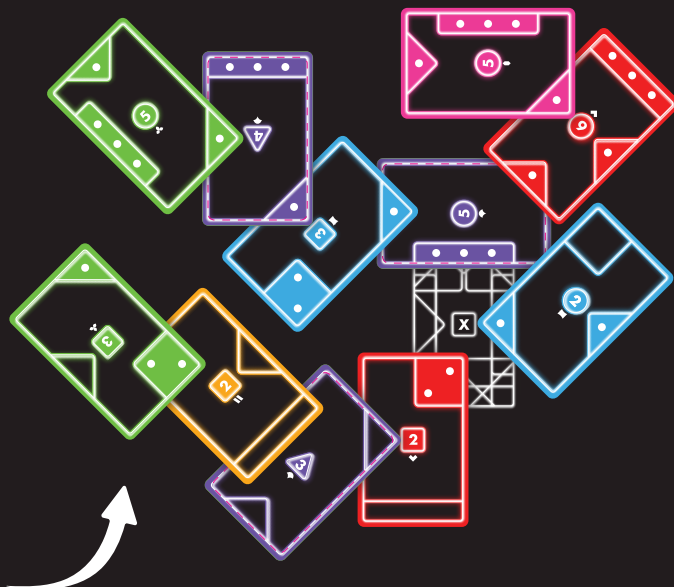
Igrači prebrojavaju vlastite točke, a zatim igrač s njihove desne strane provjerava rezultat kako bi sve bilo pošteno.

- Ako se tijekom bodovanja pronađe nepravilno postavljena karta, jednostavno je uklonite iz područja igre. Sve vidljive točke koje su bile povezane s tom kartom **i dalje se računaju** u rezultat igrača.
- Igrač s najviše vidljivih **točaka** pobjeđuje.
- Ako je rezultat **izjednačen** na kraju runde, rukujte se i podijelite pobjedu.

i Ako se mora proglasiti pobjednik, odigrajte još jednu partiju ili pobjednikom proglasite igrača koji je prvi odigrao sve svoje karte.

► Još uvijek želite igrati?

- Kao grupa odlučite koliko rundi želite igrati.
- Ako želite dulju igru, postavite ciljani broj bodova. Preporučujemo 100 bodova.



BODOVANJE (Nastavak)

Primjer bodovanja



Zelena:

8 bodova



Crvena:

7 bodova



Ljubičasta:

7 bodova



Plava:

5 bodova



Ružičasta:

5 bodova



Narančasta:

0 bodova

DRUGI NAČINI IGRANJA

Ograničeni prostor

Igrajte ovu verziju koristeći samo jedan znak po rundi (kvadrat, krug ili trokut oko broja na vašoj karti). Odigrajte ukupno 3 runde, a zatim zbrojite sve svoje točke kako biste odredili pobjednika.

Timska igra

Za veće grupe preporučujemo način igre Slobodna igra – idealan za timove od dva igrača po špilju jedne boje. Promiješajte špil i podijelite po 9 karata svakom igraču, pazeći da suigrači ne sjede jedan do drugoga. Za početak pogledajte odjeljak „Slobodna igra” na desnoj stranici. Ako igrate prema standardnim pravilima, pokušajte ograničiti svaki potez na najviše 10 sekundi kako bi igra tekla glatko.

Sabotaža

Igrajte s dva oblika. Odaberite jedan oblik za sebe i jedan za protivnika s lijeve strane. Promiješajte svoj novi špil, koji sada uključuje jedan vaš špil karata i jedan špil karata vašeg protivnika. Igrat ćete i svoje i protivnikove karte, ali vrijede ista pravila: boduje se samo broj točaka vaše boje.

Brza runda

U ovoj verziji slijedite osnovna pravila, ali uklonite jedan znak (ili dva) kako biste skratili ukupno trajanje igre. Vrijede ista pravila bodovanja.

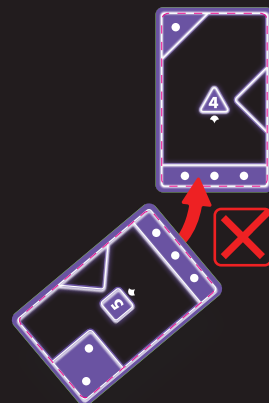
Slobodna igra

U ovoj verziji nema poteza po redu.

Odbrojite 3–2–1, kreni!

Istovremeno bilo koji igrač može postaviti kartu na početnu kartu. Igrajte što je brže moguće, pritom se pridržavajući pravila **Što smijete i Što ne smijete**.

Također, ne smijete igrati na kartu svoje boje. Kada igrač odigra svoju posljednju kartu, igra odmah završava i započinje bodovanje.



O KARTAMA

Oblici na rubovima

Prazni i ispunjeni trokuti, pravokutnici i kvadrati.



Dvostrana karta

Stražnja strana je zrcalna slika prednje strane.

Vrijednost i oblik

Ukupan broj točaka (vrijednost) nalazi se unutar kruga, kvadrata ili trokuta (oblik).

Napomena: Oblik se koristi samo u alternativnim načinima igranja.

Točke

Svaka točka predstavlja jedan bod.

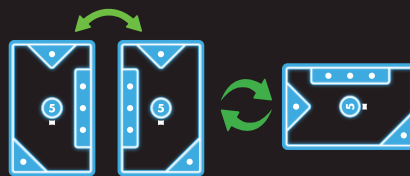
Simbol za razlikovanje boja

Simboli koji pomažu igračima s poteškoćama u razlikovanju boja. Koriste se za prepoznavanje šest boja u špilju karata.

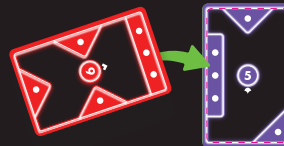


ŠTO SMIJETE

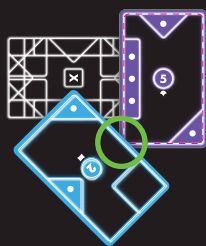
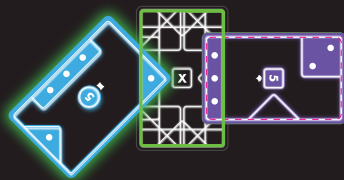
Možete preokrenuti ili rotirati kartu kako biste promijenili njezinu orijentaciju.



Odigranu kartu postavite povezivanjem ili prekrivanjem odgovarajućeg oblika.



Ako je vaš potez i **NEMATE** pravilan potez, možete postaviti kartu izravno u područje igre bez dodirivanja bilo koje druge karte.



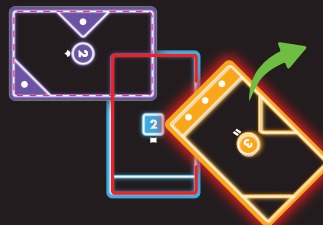
Lagano pomaknite pravilno postavljene karte natrag na mjesto ako se tijekom igre pomaknu.

❶ Obris karte ispod mora izgledati neprekinuto.

Povežite samo jednu kartu po potezu.

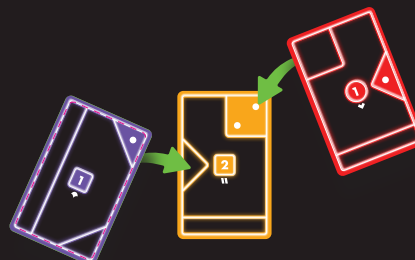
❶ Rubovi karata mogu se blago dodirivati, ali ne smiju preklapati oblike ili točke.

Ako igrač primijeti nepravilno postavljenu kartu, treba je ukloniti iz područja igre, ali samo ako na nju nije postavljena nijedna druga karta.



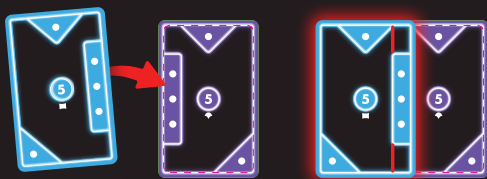
Bez obzira ima li rubni oblik točke ili je prazan, možete povezati ili prekriti bilo koju kartu sve dok se oblik podudara.

❶ Oblici s točkama mogu prekriti prazne oblike, a prazni oblici mogu prekriti oblike s točkama.

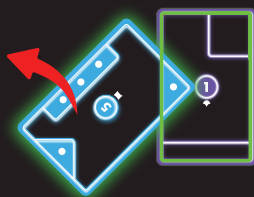




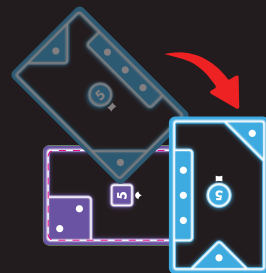
ŠTO NE SMIJETE



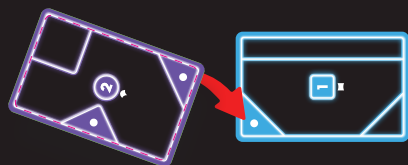
Povezivati oblike na način koji narušava obris karte ispod.



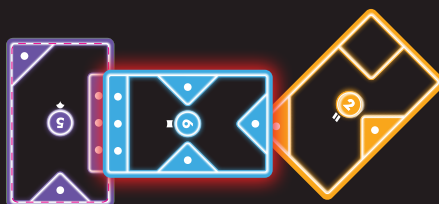
Uklanjati ili pomicati već pravilno postavljene karte.



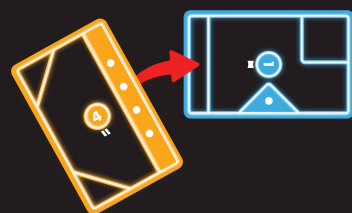
Premještati kartu nakon što je postavljena u područje igre.



Povezivati ili prekrivati oblike koji se ne poravnavaju savršeno.



Postavljati kartu na više karata odjednom.
❗ To uključuje povezivanje ili prekrivanje više od jednog odgovarajućeg oblika.



Povezivati oblike koji se ne podudaraju.

RIJEČ AUTORA

Naziv **TACTA** spaja značenja iz latinskog, grčkog i nekoliko drugih jezika, odražavajući samu bit igre: taktičnu, stratešku interakciju, red, preciznost i fizičku površinu na kojoj se igra odvija.

Prije nekoliko godina pao sam u komu izazvanu blagdanskom hranom i imao neobičan, živopisan san. Probijajući se kroz prepunu, prašnjavu tržnicu, primijetio sam bučnu gomilu okupljenu oko niskog stola. Znatiželjan, progurao sam se kroz ljude i vidio ih kako usredotočeno pokazuju i broje nad očaravajućim rasporedom karata koje su se preklapale u kutnim uzorcima, prekrivajući stol od jednog kraja do drugog. Probudio sam se s ubrzanim srcem, znajući što trebam učiniti da moja kartaška igra „klikne“. Tada je nastao koncept TACTE.

Nakon toga uslijedile su godine ključne podrške i povratnih informacija mojih novih prijatelja iz svijeta igara: Ann Mosconi, Patrick Goepfert, John Heath, Vicki Langer, Danni Palmer, Derrick Reisdorf, Edward Bell, Randall Li, Hunter Johnson, Jen Perry, Tom deBruyn, tajanstveni Johann Doe, svi u BGDL-u, BMG-u, Unpubu, GCOM-u, The Op-u te svi brojni tester i igre. Hvala mojoj braći Wayneu Tremblayu i Joshu Gouldu te mojoj najvećoj ljubavi, Rebeci Adelman, na vašoj nepokolebljivoj podršci.

Bez svih vas, TACTA bi bila samo zbrka karata.



TACTA, The Op i The Op logotip zaštitni su znakovi tvrtke USAopoly, LLC.

© 2026 USAopoly, LLC. Sva prava pridržana.

Dizajn i proizvodnja: USAOPOLY, LLC., 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008, SAD.

Proizvedeno u Pinghuu, Zhejiang, Kina.

Boje i dijelovi mogu se razlikovati od prikazanih.