

IGRA JASONA TREMBLAYA



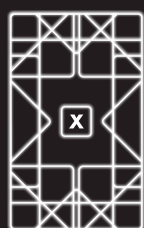
TACTA™

PRAVILA

VSEBINA

Začetna karta

Črno-bela



X

108 igralnih kart

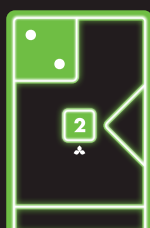
(6 barvnih kompletov po 18 kart)

Modra



♠

Zelena



♣

Oranžna



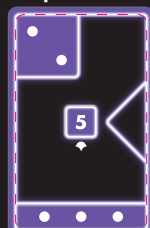
♦

Rožnata



♥

Vijoličasta

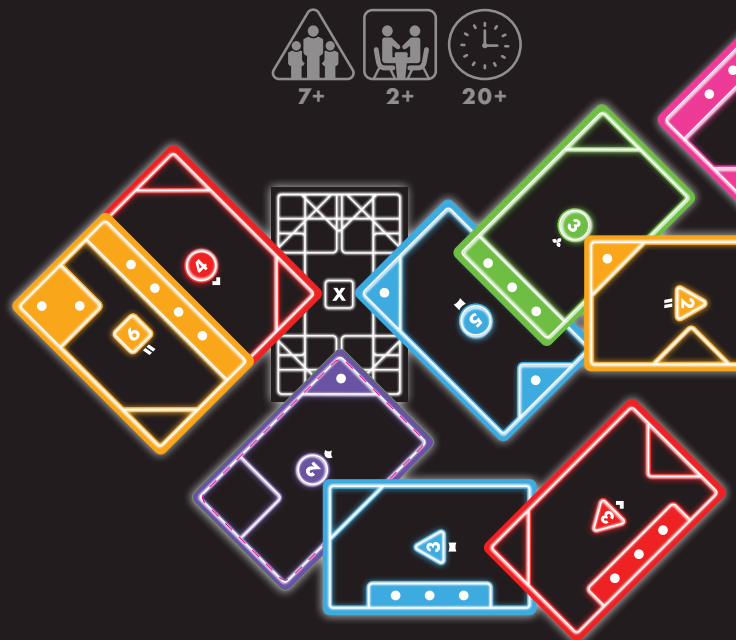


♠

Rdeča



♣

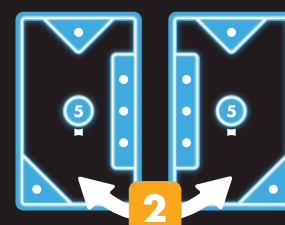
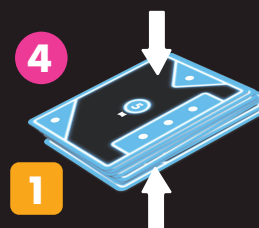


CILJ IGRE

Postaviti in povezati karte tako, da prekrijete nasprotnikove pike in zaščitite svoje. Zmaga igralec z največ vidnimi pikami po zadnji odigrani karti.

POSTAVITEV

- Izberite mizo ali drugo veliko igralno površino.**
Rob mize označuje mejo, preko katere karte ne smejo.
i Če imate manj prostora, si oglejte Malo prostora na 3. strani.
- Začetno karto postavite na sredo igralne površine.**
- Razvrstite karte po barvah, oziroma po simbolih za barvno dostopnost, nato naj vsak igralec izbere svoj komplet.** Če igra 6 igralcev ali manj, vsak igralec začne z 18 kartami (ena barva na igralca).
i Za večje skupine si oglejte Ekipe na 3. strani.
- Premešajte karte.** Vsak igralec premeša svoj komplet kart in ga kot kupček drži v roki. Kart ne sme gledati in jih razpirati v pahljačo. Potezo odigrajte z eno izmed zunanjih kart.



KAKO IGRATI

Začne igralec z najnižjo vrednostjo karte na katerikoli strani svojega kupčka.

- 1** Izberite eno izmed svojih zunanjih kart za potezo.
- 2** Obrnite ali zasukajte karto tako, da bo povezana z začetno karto in boste prekrili enega od likov na njej. Ko se lika ujemata in sta poravnana, se zdi obris karte pod zgornjim likom neprekinjen.
- 3** Igra se nadaljuje v smeri urinega kazalca. Igralci lahko prekrijejo ujemajoči se lik na kateri koli karti na igralni površini, ne glede na barvo, ob upoštevanju, kar je **PRAV** in kaj **NAROBE** (strani 4 - 5).



KONEC IGRE

Ko igralci položijo vse svoje karte, se igra konča in začne se točkovanje.

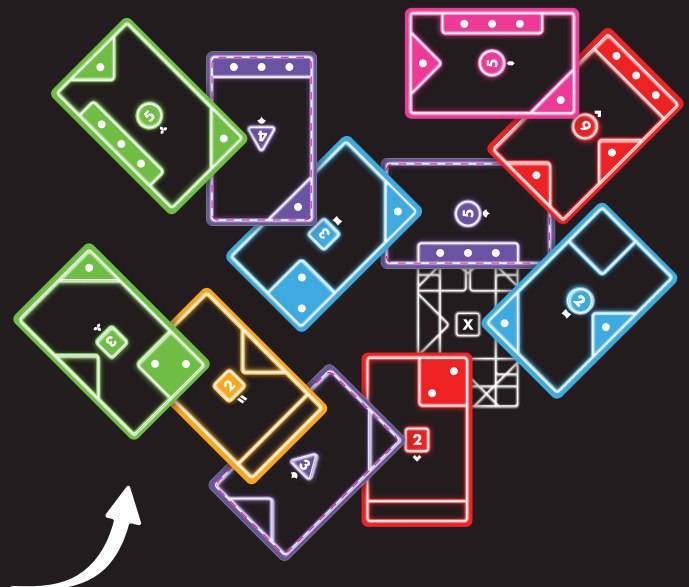
TOČKOVANJE

Igralci preštejejo svoje pike in nato - da bo igra poštena - še pike igralca na desni.

- Če med točkovanjem odkrijete nepravilno položeno karto, jo preprosto odstranite z igralne površine. Vse vidne pike, ki so bile povezane s to karto, se **ŠE VEDNO** prištejejo k igralčevim točkam.
 - Zmaga igralec z največ vidnimi **pikami**.
 - Če je po koncu kroga rezultat **neodločen**, si z nasprotnikom stisnita roko in si razdelita zmago.
- i** Če želite na vsak način dobiti zmagovalca, odigrajte novo igro, ali pa naj zmaga tisti, ki se je prvi znebil vseh kart.

► Se še vedno zabavate?

- Dogovorite se, koliko krogov boste odigrali.
- Če želite daljšo igro, določite, koliko točk je potrebnih za zmago. Priporočamo mejo 100 točk.



TOČKOVANJE (nadaljevanje)

Primer točkovanja



Zelena: **8 točk**



Rdeča: **7 točk**



Vijoličasta: **7 točk**



Modra: **5 točk**



Rožnata: **5 točk**



Oranžna: **0 točk**

ALTERNATIVNA PRAVILA

Malo prostora

To različico igrajte tako, da v vsakem krogu uporabljate le en znak (kvadrat, krog ali trikotnik, v katerem je številka sredi karte). Odigrajte 3 kroge, nato pa seštejte vse pike iz vseh krogov in določite zmagovalca.

Ekipe

Za večje skupine priporočamo način Divja igra, ki je odlična za par igralcev na vsako barvo kart. Vsak par premeša svoje karte in vsakemu igralcu v paru razdeli 9 kart. Člana istega para naj ne sedita drug poleg drugega. Preberite pravila Divje igre na desni. Pri igri po standardnih pravilih, naj vsaka poteza traja manj kot 10 sekund, da igra hitro teče.

Sabotaža

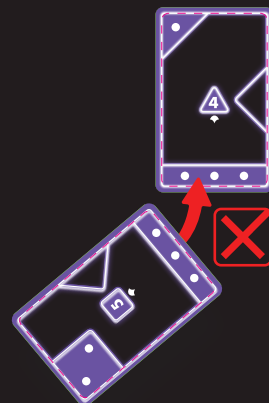
To različico igrajte z dvema likoma. Iz svojega kompleta izberite karte z določenim likom in jih dajte igralcu na levi. Nato premešajte novi komplet, v katerem so zdaj vaše karte z določenim likom in nasprotnikove karte z določenim likom. Igrali boste tako s svojimi kot nasprotnikovimi kartami, vendar velja isto pravilo: točke dobite le za svojo barvo.

Hitri krog

Pri tej različici igre igrate po osnovnih pravilih, le da odstranite lik (ali dva), da se igra hitreje zaključi. Pravila točkovanja ostanejo enaka.

Divja igra

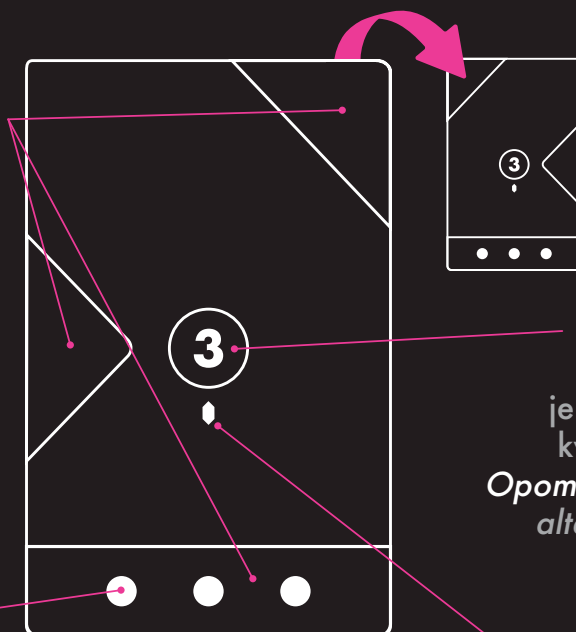
V tej različici ni potez! Odštevajte 3, 2, 1 in akcija! Vsi igralci lahko naenkrat polagajo karte na začetno karto. Igrajte čim hitreje, ob upoštevanju, kaj je **PRAV** in kaj **NAROBE**. Ne smete pa polagati kart na svojo barvo. Takoj ko prvi igralec položi svojo zadnjo karto, se igra konča in začne se točkovanje.



O KARTAH

Liki na robovih

Prazni in obarvani trikotniki, pravokotniki in kvadrati.



Obojestranske

Hrbtna stran karte je zrcalna podoba sprednje strani.

Vrednost & lik

Vrednost (število pik), je prikazano znotraj kroga, kvadrata ali trikotnika (lik).

Opomba: Lik se uporablja le pri alternativnih načinih igranja.

Pike

Vsaka pika je samostojen znak.

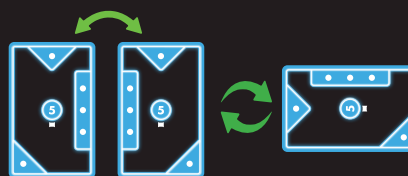
Simboli za barvno dostopnost

Simboli, ki pomagajo pri prepoznavanju barv. Označujejo šest barv kart v kompletu.

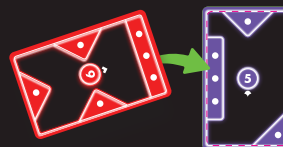


PRAV

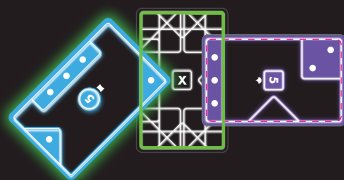
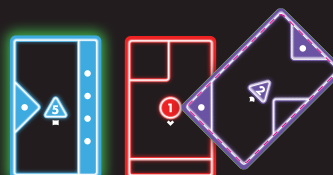
Karto lahko obrnete ali zavrtite.



Karto postavite tako, da povežete, ali prekrijete ujemajoči se lik.

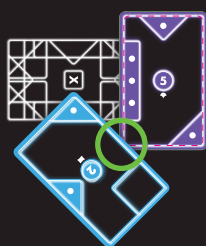


Če ste na vrsti in **NE** morete opraviti poteze, lahko karto preprosto postavite na igralno površino, ne da bi se dotikala drugih kart.



Pravilno postavljene karte, ki se med igro premaknejo, nežno dregnite nazaj na mesto.

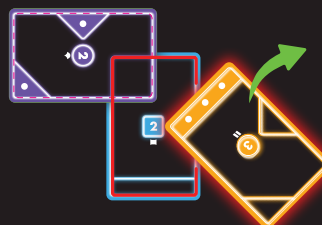
❶ Obris karte pod likom naj ostane neprekinjen.



Vsako potezo povežite le eno karto.

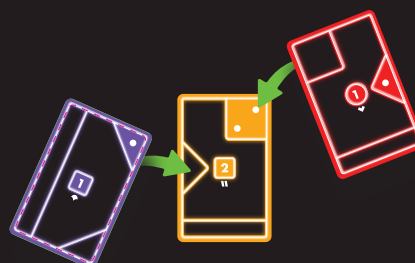
❶ Robovi kart se lahko rahlo dotikajo, ne smejo pa prekrivati likov ali pik.

Če igralec opazi nepravilno položeno karto, jo odstranite z igralne površine, a le, če nanjo ni bila položena nobena druga karta.



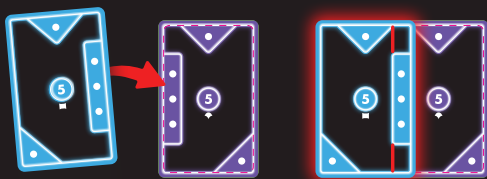
Povežete lahko katerikoli karti, ne glede na to, ali imata lika na njunem robu pike ali sta prazna, le da se lika ujemata.

❶ Liki s pikami lahko prekrijejo prazne like in prazni liki lahko prekrijejo like s pikami.

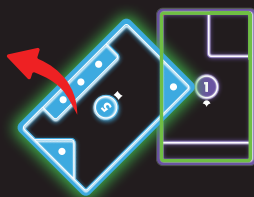




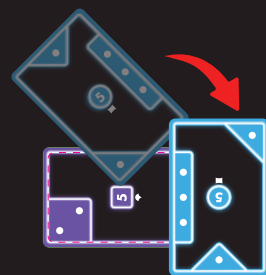
NAROBE



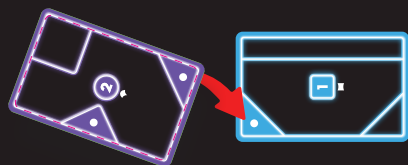
Ne povezujte likov tako, da prekinete obris karte pod njima.



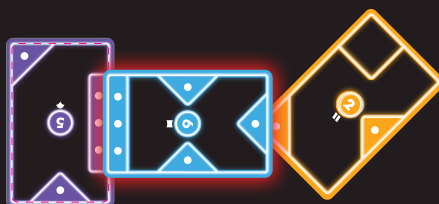
Ne premikajte pravilno postavljenih kart.



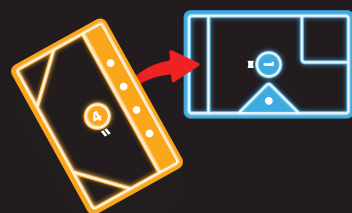
Ne premikajte kart, potem ko ste jih postavili na igralno površino.



Ne povezujte ali prekrivajte likov, ki se ne ujemajo.



Ne igrajte na več kart hkrati.
❗ Vključno s povezovanjem ali prekrivanjem več ujemajočih se likov.



Ne povezujte likov, ki se ne ujemajo.

OPOMBA USTVARJALCA IGRE

Ime **TACTA** črpa iz latinščine, grščine in več drugih jezikov ter odraža bistvo igre: strateško načrtovanje, red, natančnost in interaktivno igranje na igralni površini.

Pred leti sem se po praznični požrtiji pogreznil v nenavadno žive sanje: prebijal sem se skozi gnečo prašnega trga in zagledal množico, ki se je stiskala okoli nizke mize in zamaknjeno kazala, štela in prekrivala karte v zapletenih vzorcih, ki so prekrivale mizo od roba do roba. Ko sem se zbudil, mi je srce divje razbijalo in takoj sem vedel, kaj moram storiti, da bo moja igra zaživela.

Sledila so leta nasvetov in kritik novih prijateljev iz sveta iger: spodbujali so me Ann Mosconi, Patrick Goepfert, John Heath, Vicki Langer, Danni Palmer, Derrick Reisdorf, Edward Bell, Randall Li, Hunter Johnson, Jen Perry, Tom deBruyn, skrivnostni Johann Doe, vsi v BGD, BMG, Unpub, GCOM, The Op, in številni igralci, ki so preizkušali igro. Hvala tudi mojima bratoma, Waynu Tremblayu in Joshu Gouldu, in moji največji ljubezni, Rebeci Adelman, za neomajno podporo. Brez vas bi bila TACTA le kaotična zmešnjava kart.



TACTA, The Op in logotip The Op so blagovne znamke podjetja USAopoly, LLC.

© 2026 USAopoly, LLC. Vse pravice pridržane.

Oblikovanje in izdelava: USAOPOLY, LLC., 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008, ZDA.

Izdelano v Pinghu, Zhejiang, Kitajska.

Barve in deli se lahko razlikujejo od prikazanih.