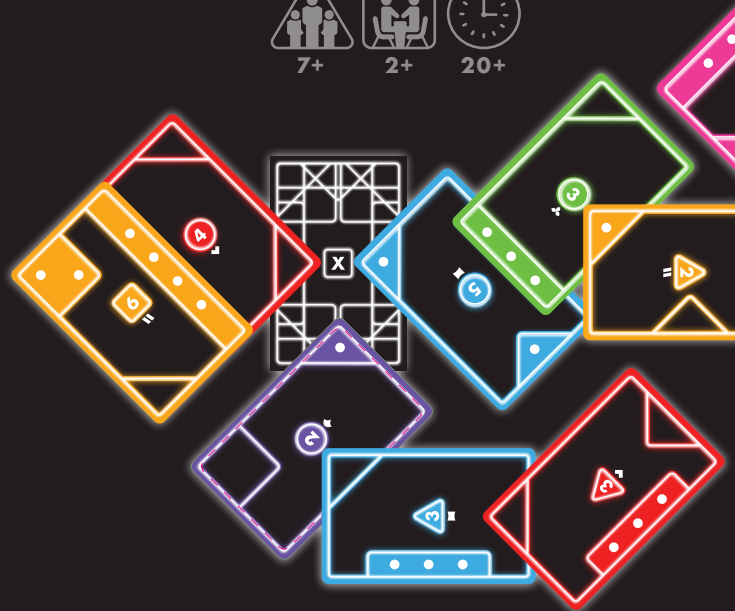


JASON TREMBLAY



TACTA™

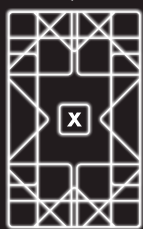
PRAVILA



SADRŽAJ

Početna karta

Crna/Bela

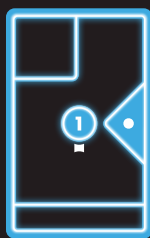


X

108 karata za igranje

(18 obojenih špilova sa po 6 karata)

Plava



Zelena



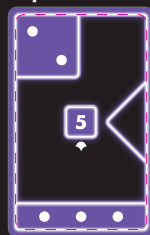
Narandžasta



Roze



Ljubičasta



Crvena



CILJ IGRE

Postavljaj i povezuji svoje karte kako bi pokrio protivnikove tačke, dok štitiš svoje. Pobjednik je igrač koji ima najviše vidljivih tačaka kada se odigra posljednja karta.

PRIPREMA

1 Izaberite sto ili površinu za igru sa velikim, ravnim prostorom.

Ivice stola predstavljaju granicu – karte ne mogu ići preko nje.

i Ako imate manji prostor, proverite „Limited Space“ na strani 3.

2 Postavite početnu kartu u sredinu prostora za igru.

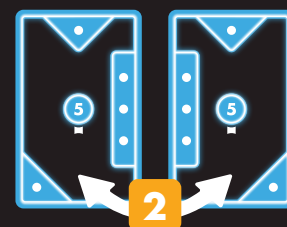
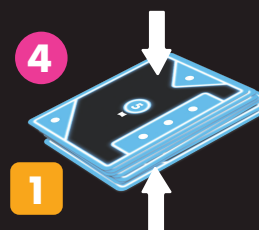
3 Razdvojte karte u odvojene špilove po boji ili simbolu, i izaberite jedan špil po igraču.

Ako ima 6 igrača ili manje, svaki bira jedan špil od 18 karata.

i Za veće grupe proverite „Timska igra“ na stranici 3.

4 Promešajte svoj špil. Držite karte u gomili u ruci.

Ne gledajte kroz ceo špil. Tokom igre držite špil i igrajte ili jednu ili dve karte



KAKO SE IGRA

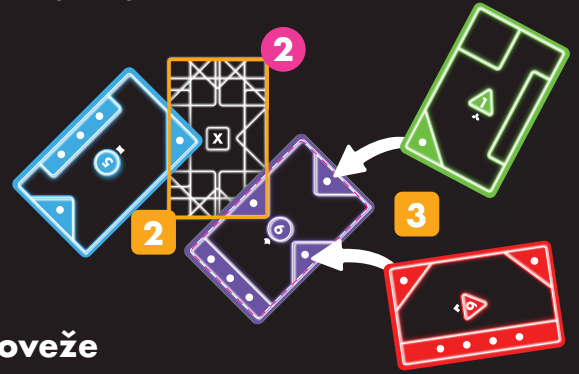
Igrači naizmenično igraju po jednu od svojih spoljašnjih karata.

Ako ima više igrača, prvi igra onaj čija spoljašnja karta ima najmanju kombinovanu vrednost.

1 Izaberi spoljašnju kartu za igranje.

2 Postavi kartu tako da se povezuje sa početnom kartom ili sa postojećim kartama na stolu.
Kada se oblici poklope i poravnaju, obris karata nestaje i formiraju se nove veze.

3 Zatim kopiraj vezu – svaka karta sada može da se poveže sa bilo kojom kartom u igri bez obzira na boju (uz poštovanje pravila sa str. 4–5).



KRAJ IGRE

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

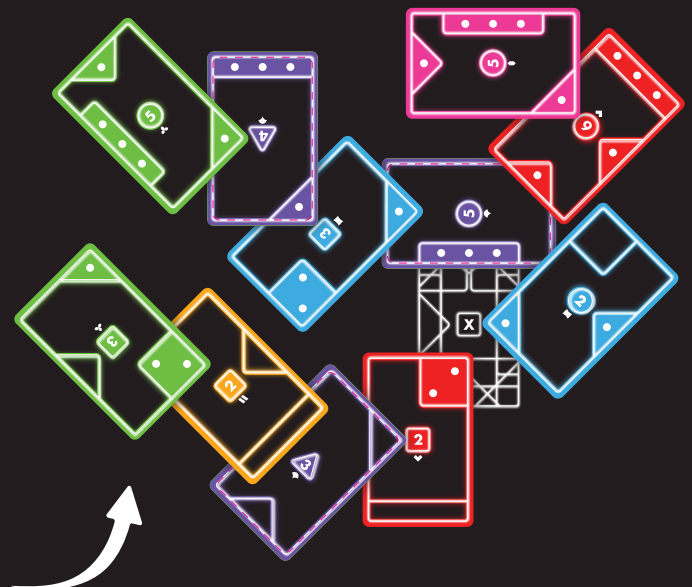
BODOVANJE

Igrači broje svoje vidljive tačke, a zatim zajedno proveravaju rezultat.

- Ako je neka neispravno postavljena karta uklonjena, vidljive tačke koje je prekrivala se računaju.
- Igrač sa najviše vidljivih **tačkaka** pobeđuje.
- Ako su igrači **izjednačeni**, pobednik se određuje drugim kriterijumima ili se igra ponavlja.

▶ Još malo zabave?

- Kao grupa, odlučite koliko ćete rundi igrati.
- Ako želite dužu partiju, postavite specifičan broj targeta. Predlažemo prvo target do 100 poena.



BODOVANJE

VREDNOSTI PO BOJAMA



Zelena:

8 poena



Plava:

5 poena



Crvena:

7 poena



Roze:

5 poena



Ljubičasta:

7 poena



Narandžasta:

0 poena

DRUGI NAČINI IGRE

Ograničen prostor

Igra se u manjim rundama. Ako neka karta izađe van zamišljene granice, runda se završava. Nakon 3 runde saberite bodove.

Veće grupe

Za više igrača koristite više špilova. Pomešajte ih i delite karte kao u osnovnoj igri.

Sabotaža

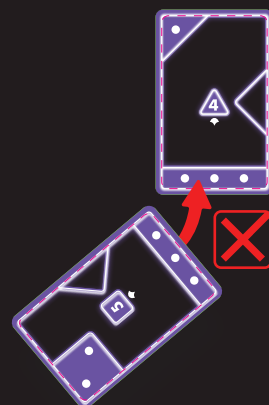
Igrajte dve protiv dve. Pokušajte da sabotirate protivnika koristeći njihove poteze.

Brza runda

Igrači imaju ograničeno vreme za poteze (npr. 10 sekundi).

Slobodna igra

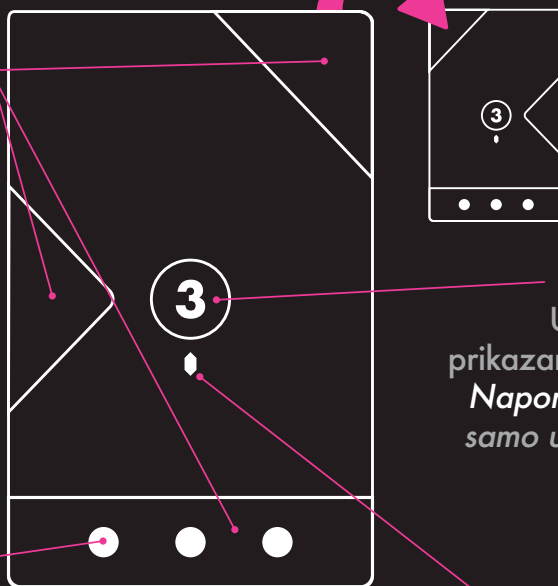
U ovoj verziji nema poteza! Odbrojava se 3-2-1, kreć! Svi igrači istovremeno mogu da postavite kartu na početnu kartu. Igrajte što brže možete, uz poštovanje pravila DOs & Don'ts. Takođe, ne možete igrati na kartu svoje boje. Kada igrač odigra svoju poslednju kartu, igra se odmah završava i prelazi se na bodovanje.



O KARTAMA

Oblici ivica

Prazni i popunjeni trouglovi, pravougaonici i kvadrati.



Dvostrana karta

Poledina je ogledalska slika prednje strane.

Vrednost i bodovanje

Ukupan broj tačkica (vrednost je prikazana u krugu, kvadratu ili trouglu).
Napomena: Simboli (suitovi) se koriste samo u alternativnim načinima igranja.

Tačkice

Svaka tačkica predstavlja jedan poen.

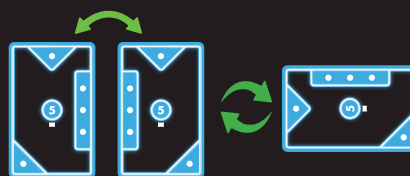
Simboli za pristupačnost boja

Simboli koji pomažu u razlikovanju boja. Koriste se za identifikaciju šest boja u špilju.

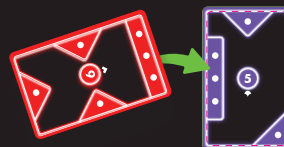


DOZVOLJENO

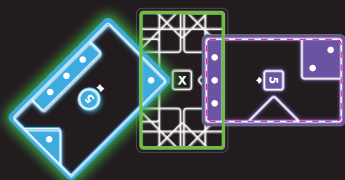
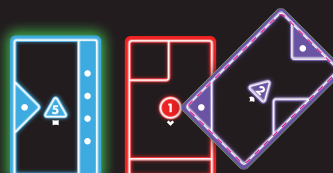
Možete okretati i rotirati karte.



Igrajte kartu tako što ćete povezati ili prekriti odgovarajući oblik.

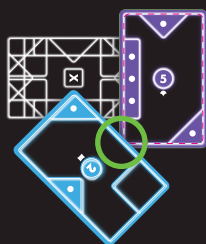


Ako ste na potezu i **NEMATE** odgovarajući potez, možete postaviti kartu direktno u zonu igre bez dodirivanja drugih karata.



Lagano pomerite pravilno postavljene karte ako se pomere tokom igre.

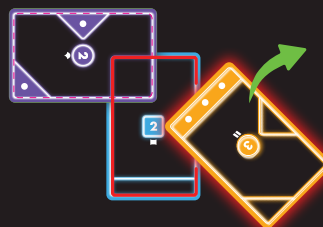
❗ Kontura karte ispod mora ostati neprekinuta.



U jednom potezu povezujete se samo sa jednom kartom.

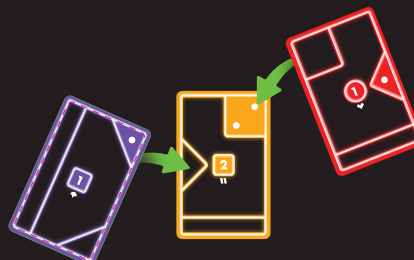
❗ Ivica karata može se blago dodirivati, ali ne sme preklapati oblike ili tačkice.

Ako igrač primeti neispravno postavljenu kartu, ona se mora ukloniti iz prostora za igru (ali samo ako nijedna druga karta nije postavljena preko nje).

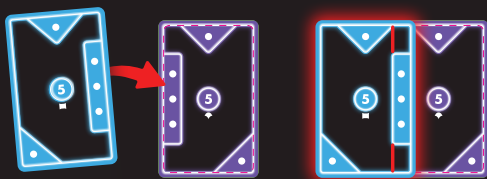


Bez obzira na to da li ivica oblika ima tačke ili je prazna, ne možete pokrivati susedne oblike.

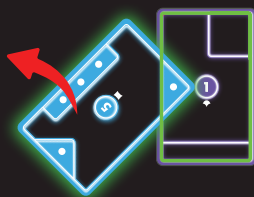
❗ Oblici sa tačkama mogu pokrivati prazne oblike, a prazni oblici mogu pokrivati oblike sa tačkama.



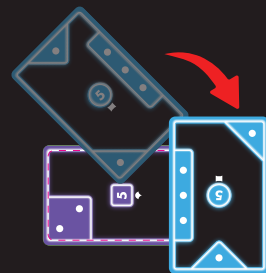
NIJE DOZVOLJENO



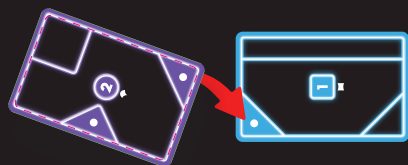
Povezivanje oblika na način koji narušava konturu kartata ispod.



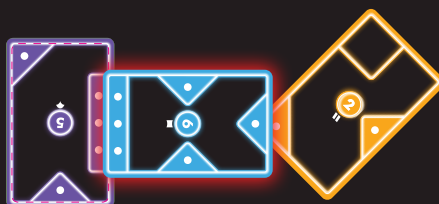
Pomeranje ili uklanjanje pravilno postavljene karte.



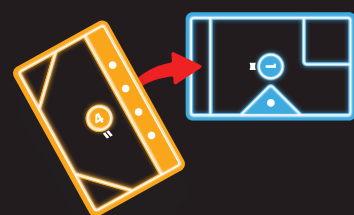
Pomeranje karte nakon što je postavite u prostor za igru.



Povezivanje ili pokrivanje oblika koji se ne poravnavaju savršeno.



Igranje na više od jedne karte istovremeno
❗ Ovo uključuje povezivanje ili pokrivanje više od jednog odgovarajućeg oblika.



Povezivanje oblika koji se ne poklapaju.

NAPOMENA DIZAJNERA

Naziv **TACTA** kombinuje značenja iz latinskog, grčkog i drugih jezika, odražavajući suštinu igre – taktičnu stratešku interakciju, red, preciznost i fizičku površinu na kojoj se igra.

Pre nekoliko godina, nakon praznične hrane, utonuo sam u dubok san i imao neobičan, živ san. Kretao sam se kroz prepun, prašnjav market, gde sam video gomilu ljudi okupljenih oko niskog stola. Radoznao, progurao sam se kroz gužvu i ugledao nešto neverovatno – očaravajući raspored karata koje su se preklapale pod uglovima, pokrivajući sto od kraja do kraja. Probudio sam se uz ubrzan puls, znajući da sam pronašao ideju za svoju igru. Tako je nastao koncept TACTA.

Usledile su godine podrške i korisnih saveta od prijatelja iz sveta igara: Ann Mosconi, Patrick Geoghegan, John Hecht, Vicki Langer, Damian Palmer, Patrick Reisdorf, Edward Bell, Randall Liu, Hunter Johnson, Jen Perry, Tom DeBruyn, misteriozni Johann Doe, kao i svi iz BGD, BMG, Unpub, GCOM, The Game Crafter i brojni tester i igrači. Hvala vam svima.

Posebna zahvalnost Joshu Gouldu i mojoj najvećoj ljubavi, Rebeci Adelman, na bezrezervnoj podršci. Bez vas, TACTA bi ostala samo gomila karata.



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

© 2026 USAopoly, LLC. Sva prava zadržana.

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

Proizvedeno u Pinghuu, Džeđang, Kina.

Boje i delovi mogu se razlikovati od prikazanih.