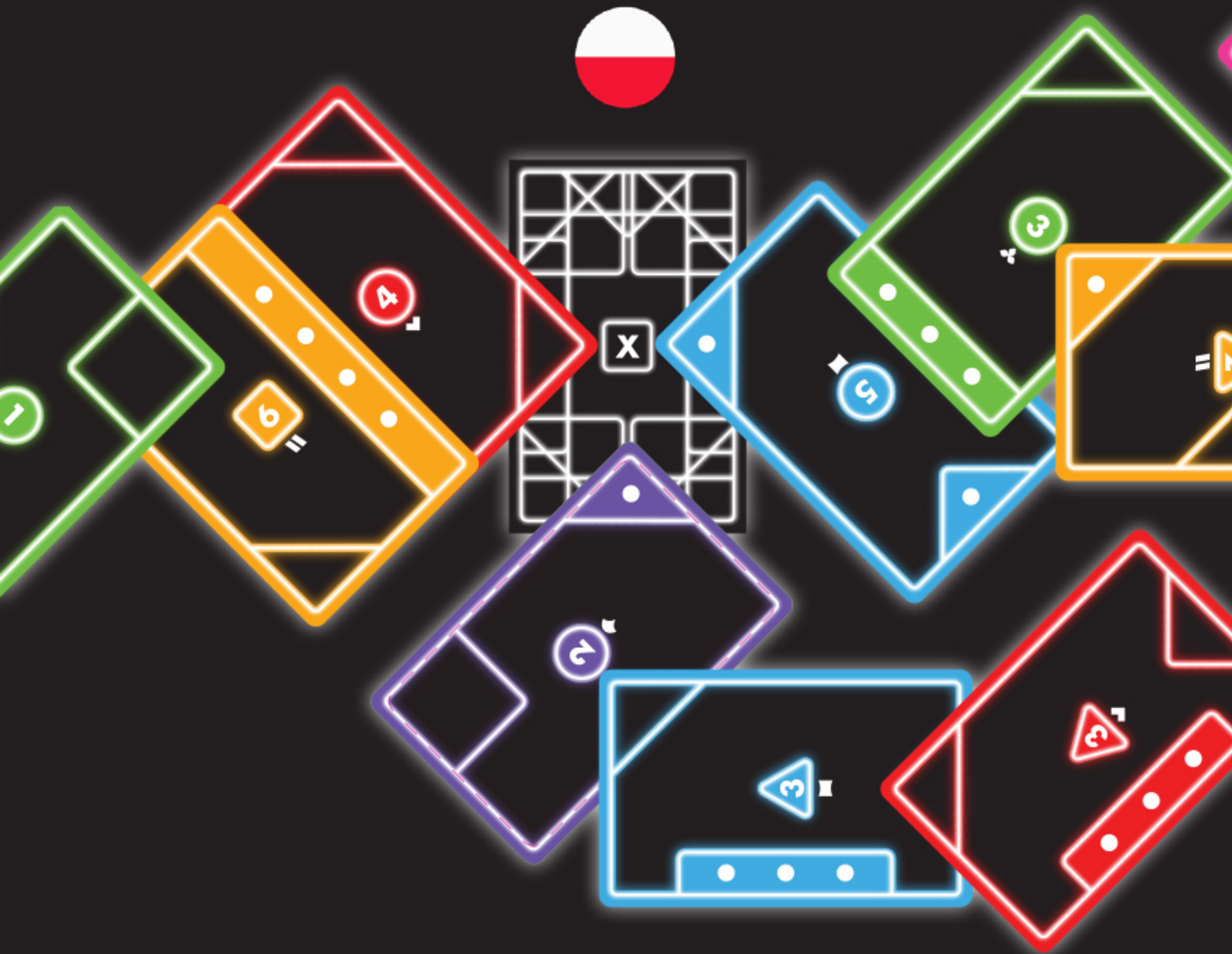


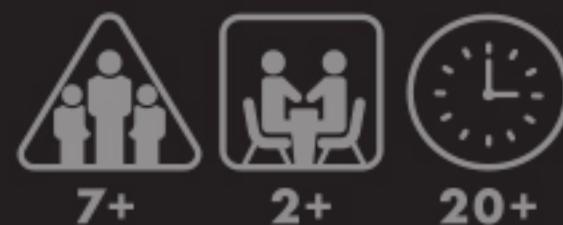
JASON TREMBLAY

TACTA™



INSTRUKCJA

rebel



ELEMENTY

108 kart

(6 talii w różnych kolorach, po 18 kart każda)

**karta
startowa**



X

niebieski



zielony



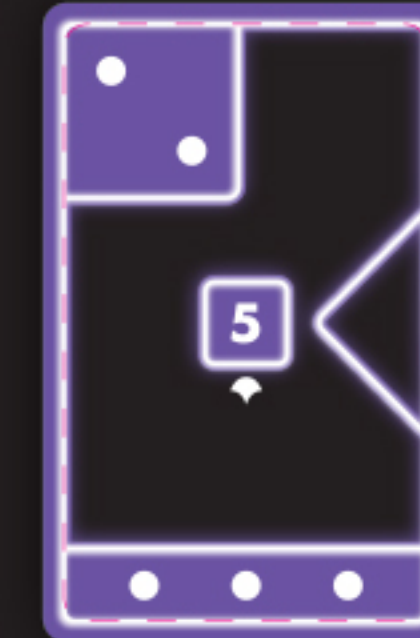
pomarańczowy



różowy



fioletowy



czerwony



CEL GRY

Układaj karty w taki sposób, aby zakryć kropki przeciwników i ochronić swoje. Wygrywa gracz, który na koniec gry ma najwięcej widocznych kropek.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Wybierz stół albo obszar gry z dużą, płaską powierzchnią.**

Krawędź stołu wyznacza granicę obszaru gry. Karty nie mogą jej przekraczać.

i Jeśli obszar gry jest mały, zajrzyj do sekcji „Ograniczona powierzchnia” na str. 6.

- 2 Połóż kartę startową na środku obszaru gry.**

- 3 Posortuj karty według kolorów lub symboli ułatwiających rozróżnianie kolorów, następnie każdy gracz wybiera po 1 talię.**

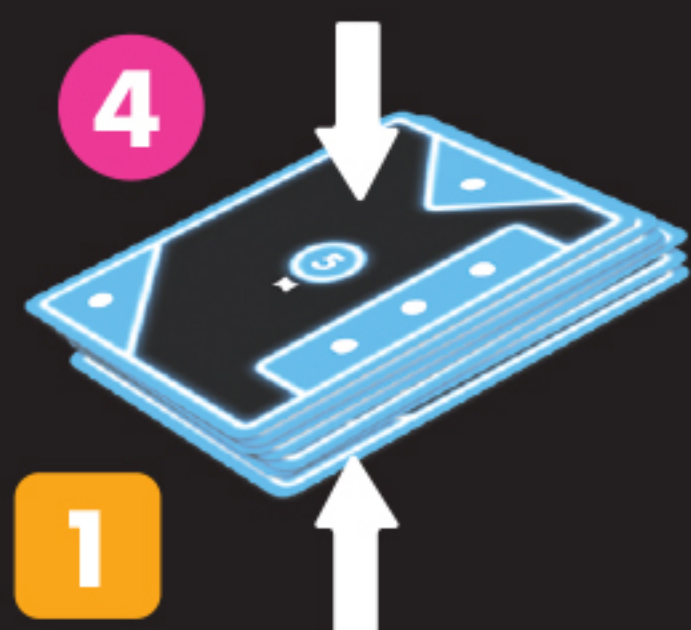
Jeśli gra 6 albo mniej osób, każdy gracz bierze 18 kart (czyli 1 talię w wybranym kolorze).

i Dla większej liczby graczy zob. „Gra drużynowa” na str. 6.

- 4 Każdy gracz tasuje swoją talię.**

Trzymajcie karty na rękach w niezmienionej kolejności.

Nie możecie rozsuwać ani podglądać kart. Przez cały czas trwania rozgrywki trzymajcie talię zwartą, zagrywając karty z jej wierzchu albo spodu.



JAK GRAĆ

Grę rozpoczyna gracz, który ma kartę o najniższej wartości na wierzchu albo spodzie swojej talii. W przypadku remisu zaczyna gracz z najniższą łączną wartością obu tych kart.

- 1 Wybierz kartę z wierzchu albo spodu talii.**

- 2 Zagraj tę kartę, odwracając lub obracając ją tak, aby częściowo przykryć nią kartę startową, zakrywając 1 z przedstawionych na niej kształtów. Karty pasują do siebie, gdy brzegi spodniej karty tworzą ciągłe linie z krawędziami kształtu na wierzchniej karcie.**

- 3 Dalej gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Tura gracza polega na zagranie 1 karty. Od tej pory gracze mogą zakrywać pasujące kształty na dowolnych kartach w obszarze gry, niezależnie od koloru, stosując się do zasad „wolno” i „nie wolno” ze str. 9–11.**



KONIEC GRY

Gdy talie wszystkich graczy się wyczerpią, rozgrywka dobiega końca, a gracze podliczają punkty.

PUNKTACJA

Gracze liczą widoczne w obszarze gry kropki na kartach w swoim kolorze, a następnie sprawdzają wynik osoby siedzącej po ich prawej stronie.

- Gdy w trakcie punktacji ktoś zauważy nieprawidłowo zagrąną kartę, wystarczy ją usunąć ze stołu. Kropki widoczne na leżącej na niej karcie **NADAL** liczą się do końcowego wyniku gracza.
- Gracz z największą liczbą widocznych **kropek** wygrywa rozgrywkę.
- W przypadku remisu gracze podają sobie dłonie i współdzielą zwycięstwo.

i Jeśli koniecznie chcecie wyłonić zwycięzcę, zagrajcie jeszcze raz albo przyznajcie wygraną graczowi, którego talia wyczerpała się pierwsza.

► Zabawa trwa w najlepsze?

- Ustalcie wspólnie, ile rund chcecie rozegrać, i po każdej zapisujcie wyniki.
- Jeśli wolicie dłuższą rozgrywkę, możecie ustalić konkretny cel punktowy. Polecamy grę do 100 punktów.

PUNKTACJA (ciąg dalszy)

Przykład punktowania:



Zielony: **8 punktów**



Różowy: **5 punktów**



Czerwony: **7 punktów**



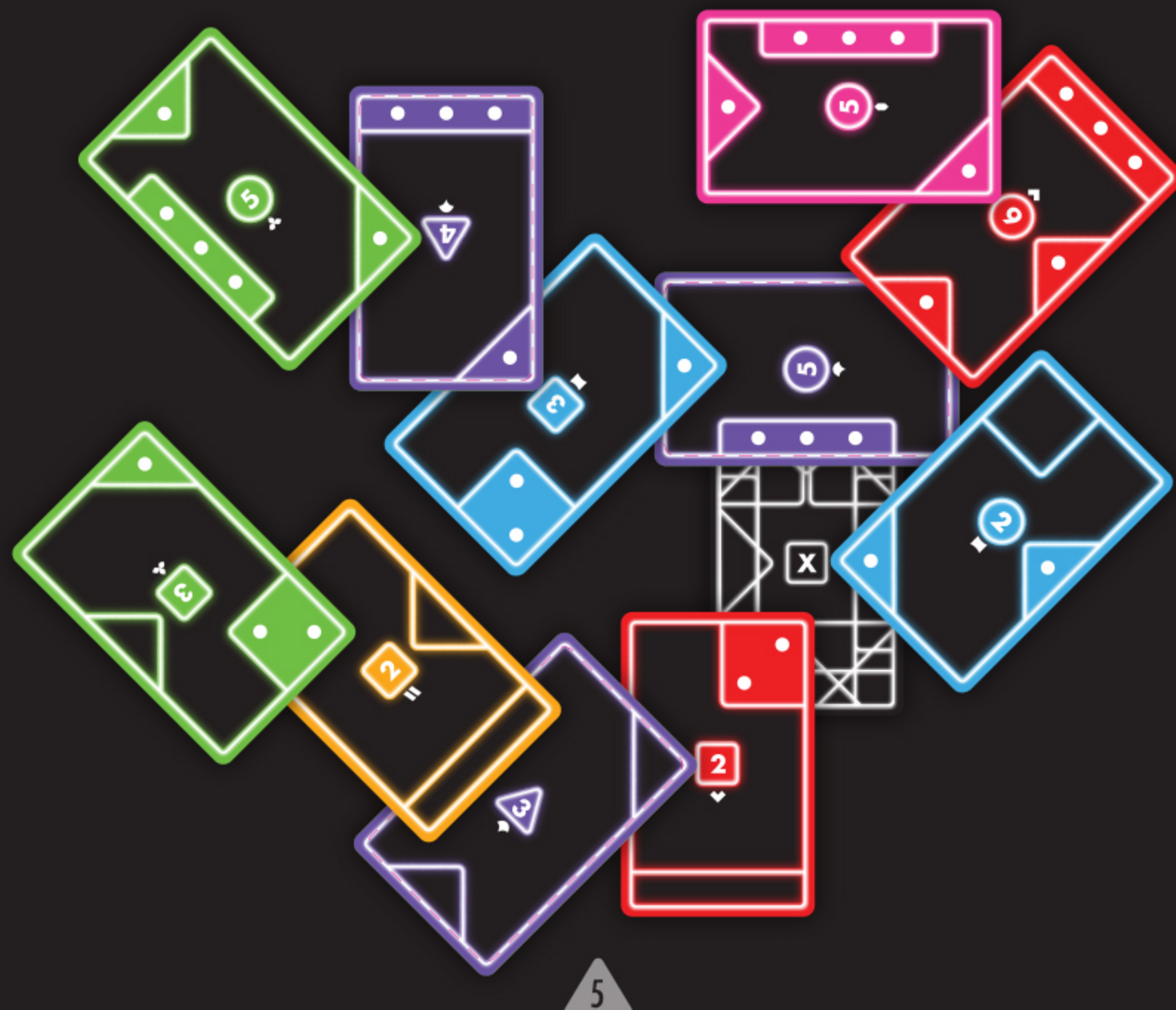
Pomarańczowy: **0 punktów**



Fioletowy: **7 punktów**



Niebieski: **5 punktów**



INNE TRYBY GRY

Ograniczona przestrzeń

W tym trybie w każdej rundzie gracie tylko przy użyciu kart 1 typu (czyli z kwadratem, kołem albo trójkątem wokół liczby na środku karty). Rozegrajcie 3 rundy, potem podliczcie punkty ze wszystkich rund, żeby wyłonić zwycięzcę.

Gra drużynowa

Dla większych grup polecamy **tryb swobodny** – najlepiej sprawdza się w drużynach po 2 graczy na kolor. Potasujcie oddzielnie każdą z talii, a następnie rozdajcie z niej pomiędzy 2 graczy w drużynie po 9 kart. Upewnijcie się, że członkowie tej samej drużyny nie siedzą obok siebie. Szczegóły znajdziesz w opisie **trybu swobodnego**. Jeśli gracie według standardowych zasad, postarajcie się, aby każda tura trwała maksymalnie 10 sekund. Gra będzie dzięki temu płynna i dynamiczna.

Sabotaż

W tym trybie gracie przy użyciu kart 2 typów – usuńcie po 1 typie z talii każdego koloru przed rozpoczęciem rozgrywki. Wybierz wszystkie karty 1 typu ze swojej talii i podaj resztę przeciwnikowi po lewej, Ty otrzymasz karty od przeciwnika po Twojej prawej stronie. Potasuj swoją nową talię. Składa się ona z 1 typu Twoich kart i 1 typu kart przeciwnika. Zagrywasz zarówno swoje karty, jak i te od przeciwnika, ale zasady się nie zmieniają: punktujesz tylko za swój kolor.

Szybka rozgrywka

W tym trybie obowiązują podstawowe zasady, ale należy usunąć wszystkie karty 1 albo 2 typów z talii, aby skrócić czas gry. Zasady punktacji pozostają bez zmian.

INNE TRYBY GRY

Tryb swobodny

W tym trybie nie ma tur! Odliczacie: 3, 2, 1, start! Możecie jednocześnie zagrywać karty. Grajcie jak najszybciej, przestrzegając zasad z sekcji „Wolno” i „Nie wolno”. Dodatkowo nie możecie zagrywać kart na karty w swoim własnym kolorze. Gdy 1 z graczy zagra swoją ostatnią kartę, rozgrywka dobiega końca, a gracze podliczają punkty.



► **Zajrzyj na @theopgames po więcej pomysłów na rozgrywkę!**

TWOJE WŁASNE ZASADY

i Chętnie poznamy Wasze pomysły na nowe tryby gry! Wysyłajcie swoje propozycje na adres partyfamily@usaopoly.com. Kto wie, może trafią do przyszłego dodatku!



BUDOWA KARTY

Kształty na krawędziach

Trójkąty, prostokąty i kwadraty, puste albo z kropkami.



Kropki

Każda kropka jest warta 1 punkt

Symbol ułatwiający rozróżnianie kolorów

Służą do identyfikacji 6 kolorów talii kart.

8

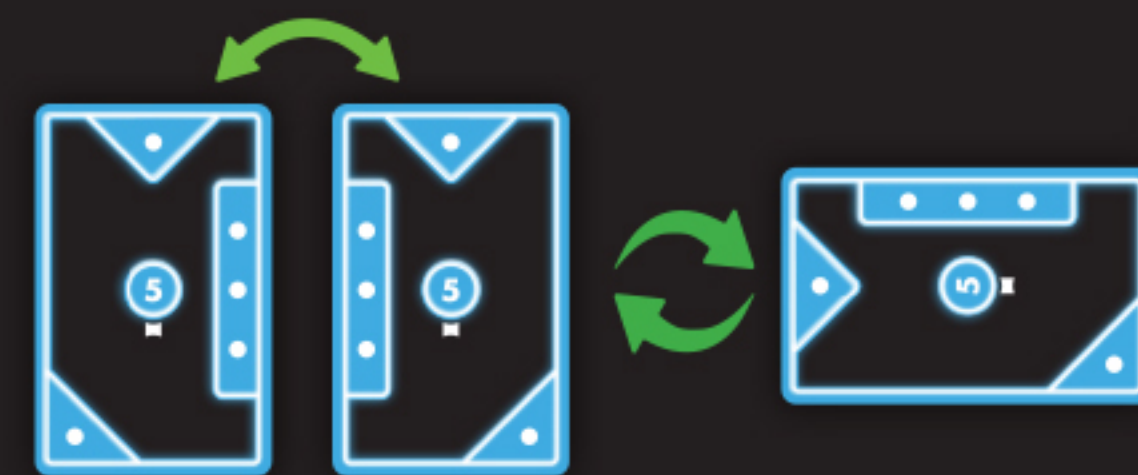
Dwustronne

Rewers to lustrzane odbicie awersu.

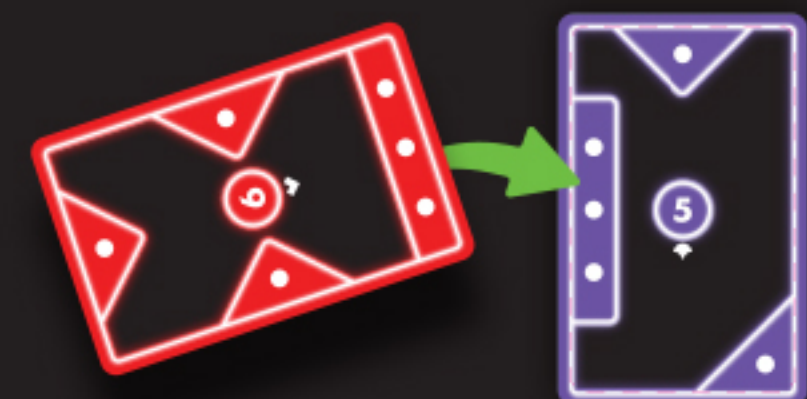


WOLNO

Możesz odwracać i obracać kartę.



Możesz zagrać kartę, zakrywając kształt z kropkami innym kształtem z kropkami.



Jeśli w swojej turze nie możesz wykonać żadnego dozwolonego ruchu, możesz położyć kartę w obszarze gry tak, aby nie dotykała żadnej innej karty.

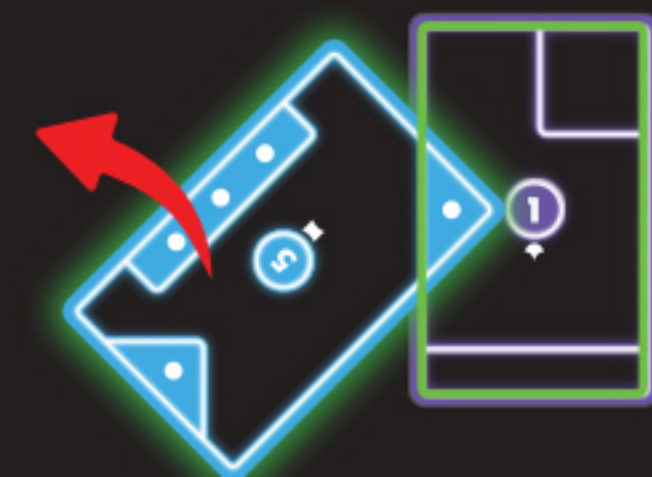


NIE WOLNO

Zagrana przez Ciebie karta nie może zaburzać obrysu brzegu karty pod spodem.



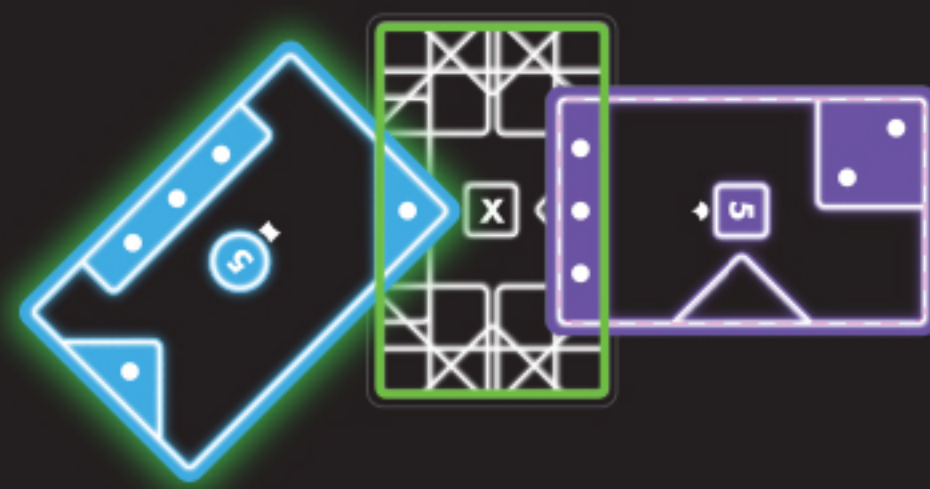
Nie usuwaj ani nie przesuwaj poprawnie zagranych kart.



9

Możesz delikatnie poprawiać właściwie zagrane karty, jeśli zostaną przesunięte w trakcie rozgrywki.

i Brzegi spodniej karty powinny tworzyć ciągłe linie z krawędziami kształtu na wierzchniej karcie.

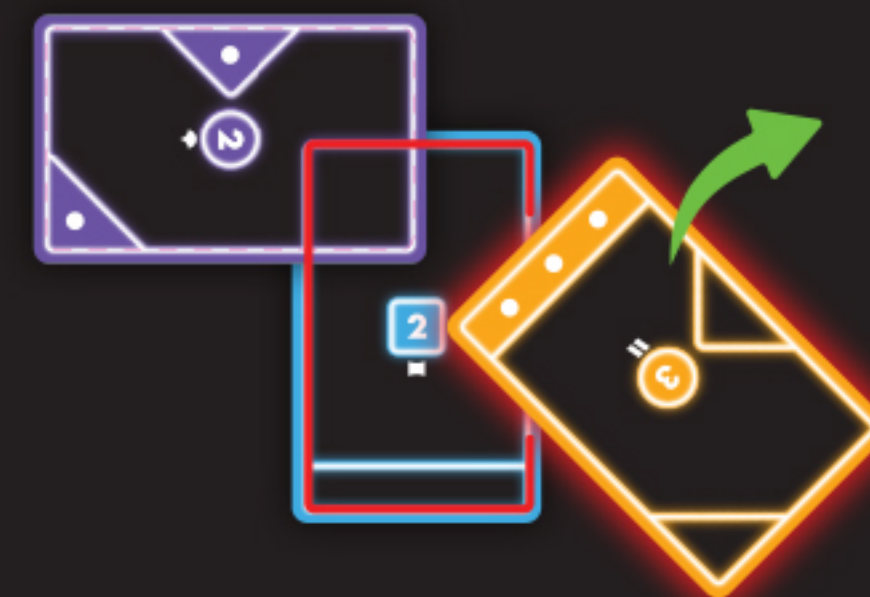


Możesz zakryć tylko 1 kartę na turę.

i Krawędzie kart mogą lekko się dotykać, ale nie powinny zakrywać kształtów na innych kartach.

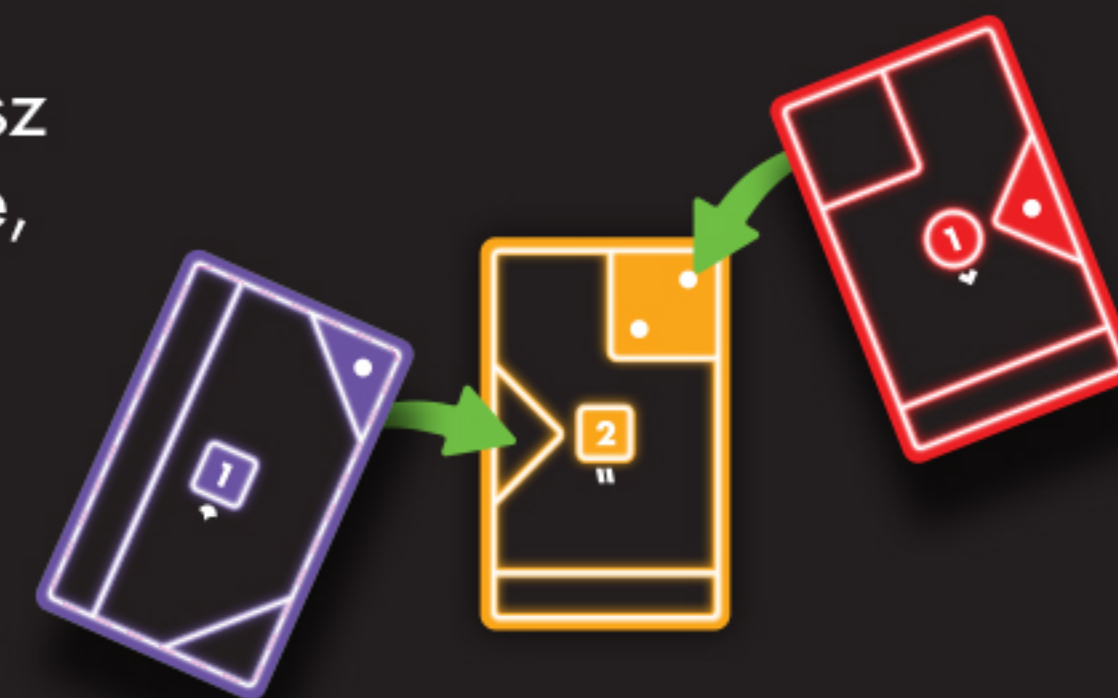


Jeśli gracz zauważy niewłaściwie zagrana kartę, powinien ją usunąć z obszaru gry, o ile nie została przykryta inną kartą.

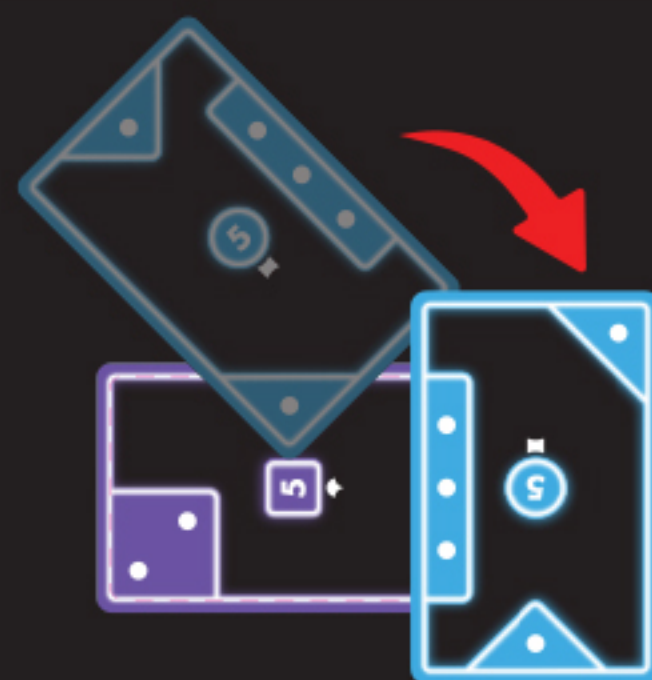


Niezależnie od tego, czy kształt ma kropki, czy jest pusty – możesz zakryć kształt na dowolnej karcie, o ile kształty do siebie pasują.

i Kształty z kropkami mogą przykrywać puste, a puste – kształty z kropkami.



Nie przesuwaj kart już zagranych na obszar gry.

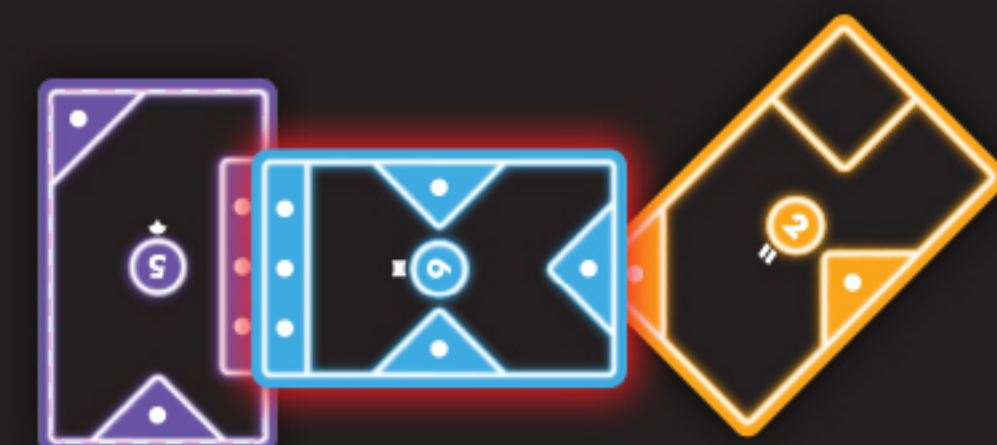


Karty mogą mieć ten sam kształt, ale to nie zawsze znaczy, że do siebie pasują.

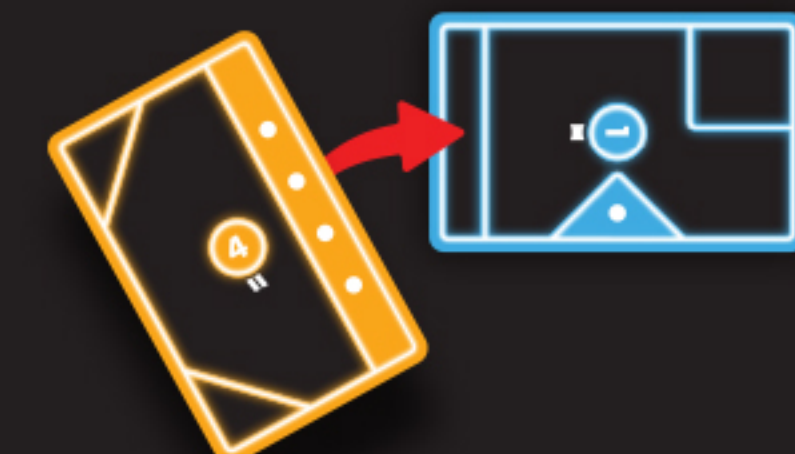


Nie zagrywaj karty na więcej niż 1 kartę jednocześnie.

i Nawet jeśli pasuje do kilku kształtów.



Nie możesz zakryć kształtu, jeśli nie pasuje idealnie do kształtu na Twojej karcie.

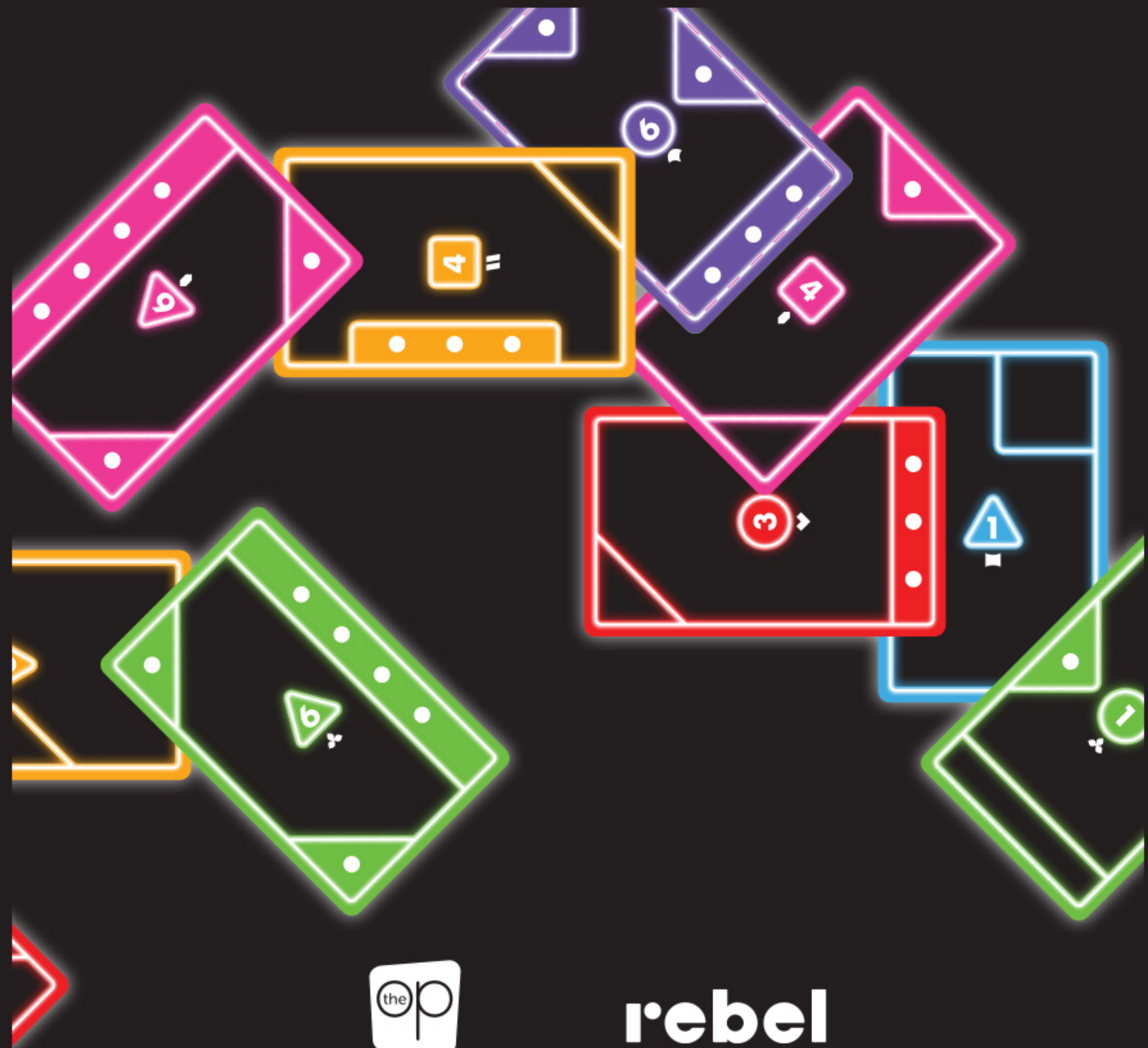


UWAGI OD AUTORA

Nazwa *TACTA* łączy znaczenia zaczerpnięte z łaciny, greki i kilku innych języków – oddaje esencję gry, w której liczy się strategiczne myślenie, precyzja i interakcja z dostępną przestrzenią.

Kilka lat temu po świątecznym obżarstwie zapadłem w typową śpiączkę z przejedzenia i przyśnił mi się dziwny, bardzo żywy sen. Przeciskałem się przez zatłoczony, zakurzony targ, aż zobaczyłem głośny tłum kłębiący się wokół niskiego stołu. Z ciekawości przechnąłem się między ludźmi i zobaczyłem, jak w skupieniu wskazują i liczą coś na stole – hipnotyzujący rozgardiasz kart ułożonych w ostre, geometryczne wzory, zakrywających cały blat od brzegu do brzegu. Obudziłem się z kołaczącym sercem i wiedziałem, co muszę zrobić, żeby moja gra karciana naprawdę zaskoczyła. Tak oto narodził się pomysł na grę *TACTA*.

Potem przyszły lata nieocenionego wsparcia i konstruktywnych opinii od moich nowych znajomych z planszówkowego świata, te osoby to: Ann Mosconi, Patrick Goepfert, John Heath, Vicki Langer, Danni Palmer, Derrick Reisdorf, Edward Bell, Randall Li, Hunter Johnson, Jen Perry, Tom deBruyn, tajemniczy Johann Doe, ekipy z BGDŁ, BMG, Unpub, GCOM, The Op i wszyscy dzielni testerzy. Dziękuję moim braciom, Wayne'owi Tremblayowi i Joshowi Gouldowi, a przede wszystkim mojej największej miłości, Rebecce Adelman, za niezachwiane wsparcie. Bez was *TACTA* byłaby tylko chaotycznym stosem kart.



theopgames.com

rebel

wydawnictworebel.pl

Tłumaczenie: Kacper Podliński

Redakcja: zespół Rebel

TACTA, The Op oraz logo The Op są znakami towarowymi firmy USAopoly, LLC. © 2026 USAopoly, LLC. Wszystkie prawa zastrzeżone. Zaprojektowano i wyprodukowano przez USAOPOLY, LLC, 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008, Stany Zjednoczone. WYPRODUKOWANO W CHINACH.