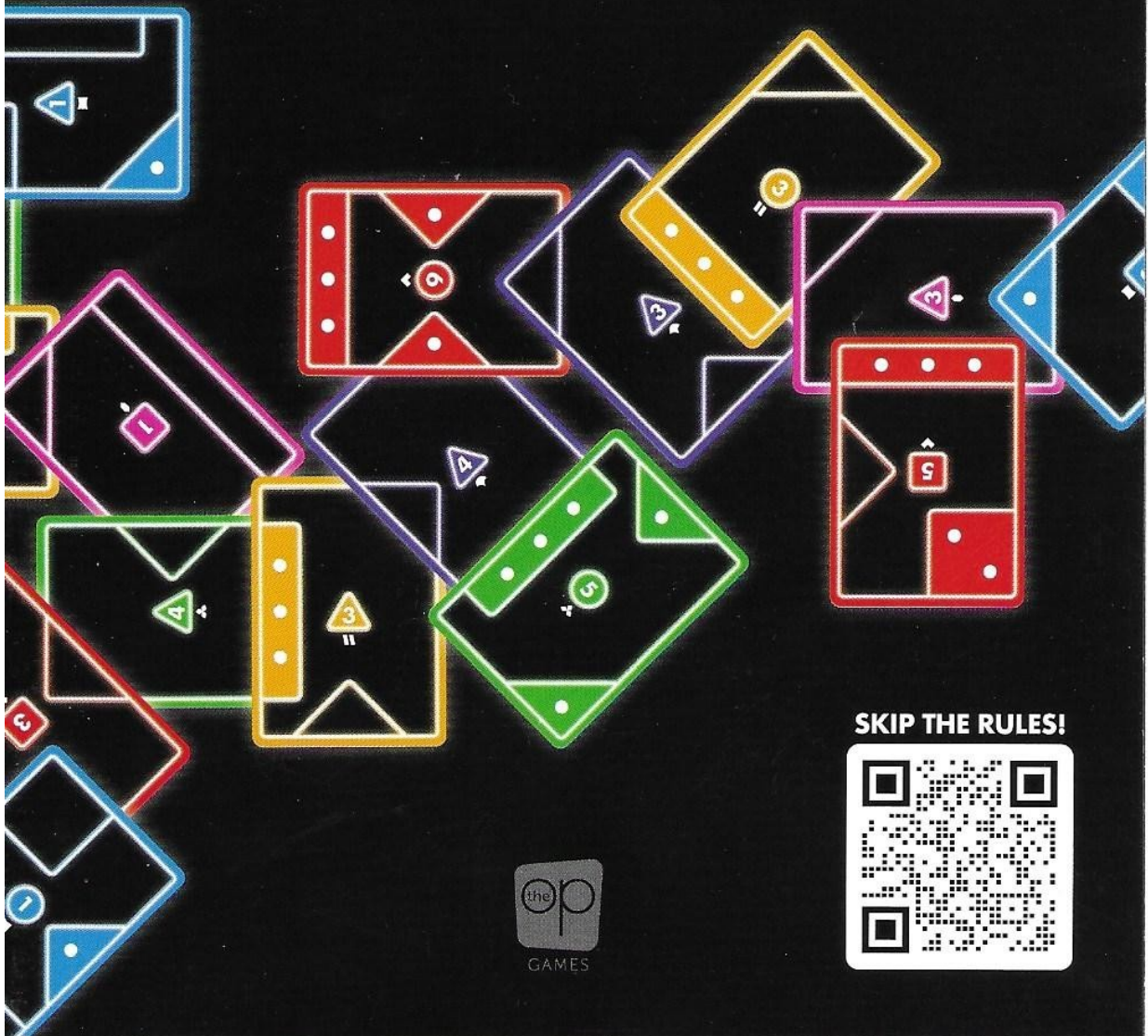




JASON TREMBLAY'S

TACTA™

RULES



SKIP THE RULES!



OBJECTIF

Positionnez et connectez vos cartes pour recouvrir les points de votre adversaire tout en protégeant les vôtres. Le joueur avec le plus de points visibles lorsque la dernière carte est jouée gagne.

CONTENU

Carte de départ

108 cartes à jouer
(6 jeux de couleurs de 18 cartes chacun)



Iconographie pour faciliter l'accessibilité des couleurs :



À PROPOS DES CARTES

Formes des bords
Triangles, rectangles et carrés vides et pleins.

Points
Chaque point est un point individuel.



Recto-verso
Le verso est l'image miroir du recto.

Valeur et couleur
Nombre total de points (valeur) dans un cercle, un carré ou un triangle (couleur).
Remarque : la couleur est utilisée uniquement dans les variantes de jeu.

Symbole d'accessibilité des couleurs
Symboles pour faciliter l'accessibilité des couleurs. Utilisés pour identifier les six couleurs des jeux de cartes.

INSTALLATION

1 Choisissez une table ou une zone de jeu avec un grand espace plat et dégagé. Le bord de la table marque la limite ; les cartes ne peuvent pas la dépasser

i Si vous avez un petit espace, consultez la section Espace limité à la page 7.

2 Placez la carte de départ au centre de l'aire de jeu.

3 Triez les cartes en paquets séparés par couleur ou par symbole d'accessibilité et sélectionnez-en un comme paquet. S'il y a 6 joueurs ou moins, chaque joueur doit commencer avec 18 cartes (une couleur par joueur).

→ Pour les groupes plus importants, consultez la section Jouer en équipe à la page 7.

4 Mélangez votre paquet. Gardez les cartes en pile dans votre main.

Ne jamais étaler ni regarder votre paquet. Pendant la partie, tenez votre paquet et jouez l'une des deux cartes extérieures.

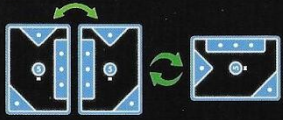


COMMENT JOUER

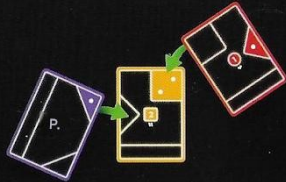
Le joueur avec la valeur la plus basse sur l'une de ses cartes extérieures commence. En cas d'égalité, le joueur avec la valeur combinée la plus basse sur ses cartes extérieures commence.

- 1 Choisissez une carte extérieure à jouer.
- 2 Retournez ou tournez la carte pour la connecter à la carte de départ en couvrant l'une des formes dessus. Lorsque les formes correspondent et s'alignent, le contour de la carte du dessous semble continu
- 3 Le jeu continue dans le sens horaire. Les joueurs peuvent maintenant recouvrir une forme correspondante sur n'importe quelle carte de la zone de jeu, quelle que soit sa couleur, en suivant les règles et les interdits des pages 4 et

DE LA

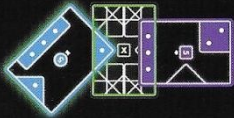


Vous pouvez retourner ou faire pivoter l'orientation de la carte.



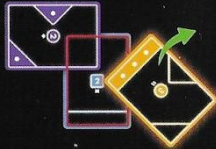
Que la forme du bord ait des points ou soit creuse, connectez ou recouvrez n'importe quelle carte tant que les formes s'alignent.

→ Les formes avec des points peuvent recouvrir les formes vides et les formes vides peuvent recouvrir les formes avec des points.

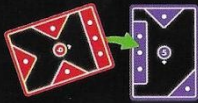


Remettez délicatement les cartes légalement placées en place si elles se désalignent pendant la partie.

1 Le contour de la carte du dessous doit paraître continu.



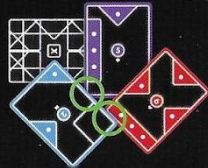
Si un joueur remarque une carte placée illégalement, elle doit être retirée de la zone de jeu, mais seulement si aucune autre carte n'a été placée dessus.



Jouez une carte en connectant ou en recouvrant une forme correspondante.



Si c'est votre tour et que vous n'avez PAS de mouvement légal, vous pouvez placer une carte directement dans la zone de jeu sans toucher aucune autre carte.



Connectez-vous à une seule carte par tour.

→ Les bords des cartes peuvent se toucher légèrement, mais ne doivent pas chevaucher les formes ou les points.

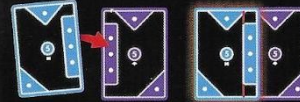
À NE PAS FAIRE



Connectez ou recouvrez des formes qui ne sont pas parfaitement alignées.



Connectez des formes qui ne correspondent pas



Reliez les formes qui dépassent le contour de la carte située en dessous.

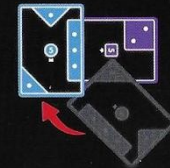


Retirez ou déplacez les cartes légalement placées.



Jouez sur plusieurs cartes à la fois.

1 Cela inclut de relier ou de recouvrir plusieurs formes identiques.



Réorganisez une carte une fois que vous l'avez placée dans la zone de jeu

FIN DE PARTIE

Lorsque les joueurs placent toutes les cartes de leurs paquets, la partie se termine et le décompte des points commence.

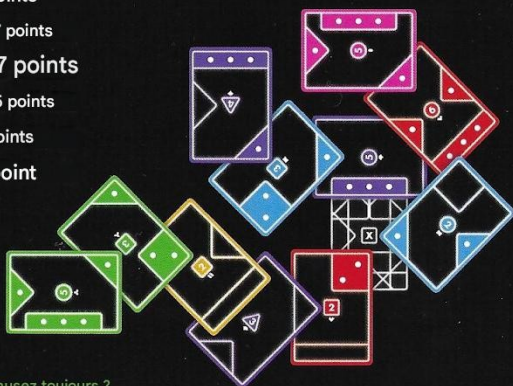
DÉCOMPOSITION DES POINTS

Les joueurs comptent leurs propres points, puis vérifient le score du joueur à leur droite pour garantir l'équité.

- Si une carte illégale est découverte lors du décompte des points, retirez simplement la carte illégalement placée de la zone de jeu. Tous les points visibles qui étaient connectés à cette carte seront tout de même comptabilisés dans le score du joueur.
- Le joueur avec le plus de points visibles est le gagnant.
- Si les joueurs sont à égalité à la fin d'une manche, serrez-vous la main et partagez la victoire.
→ Si un gagnant doit être désigné, rejouez ou déclarez le joueur qui a terminé en premier comme gagnant.

Exemple de décompte des points :

- Vert : 8 points
- Rouge : 7 points
- Violet : 7 points
- Bleu : 5 points
- Rose : 5 points
- Orange : 0 point



Vous vous amusez toujours ?

- En groupe, décidez du nombre de manches à jouer.
- Si vous souhaitez une partie plus longue, fixez-vous un objectif précis. Nous suggérons d'atteindre 100 points.

6

AUTRES FAÇONS DE JOUER

Espace limité

Jouez à cette version en utilisant une couleur par tour (le carré, le cercle ou le triangle qui entoure le chiffre au centre de votre carte). Jouez un total de 3 tours, puis additionnez vos points de tous les tours pour déterminer le gagnant.

Tour rapide

Dans cette version, les joueurs suivent les règles de base, mais retirent une couleur (ou deux) pour raccourcir la durée totale de la partie. Les mêmes règles de score s'appliquent.

Jouez en équipe

Pour les groupes plus importants, nous recommandons le mode Jeu libre, idéal pour les équipes de deux joueurs par paquet de couleurs. Mélangez le paquet et distribuez 9 cartes à chaque joueur, en vous assurant que les coéquipiers ne sont pas assis côte à côte. Consultez la section Jeu libre ci-dessous pour commencer. Si vous jouez selon les règles standard, essayez de limiter chaque tour à moins de 10 secondes pour que le jeu reste fluide.

Jeu libre

Dans cette version, il n'y a pas de tours ! Compte à rebours de 3-2-1, Go ! Simultanément, n'importe quel joueur peut placer une carte sur la carte de départ. Jouez aussi vite que possible en respectant les règles. De plus, vous ne pouvez pas jouer sur une carte de votre propre couleur. Une fois qu'un joueur a joué sa dernière carte, la partie se termine immédiatement et le comptage des points commence.



Sabotage

Jouez à cette version avec deux couleurs. Choisissez une couleur dans votre paquet et passez-la à votre adversaire à gauche. Mélangez votre nouveau paquet, qui comprend maintenant une couleur de vos cartes et une couleur de votre adversaire. Vous jouerez vos cartes et celles de votre adversaire, mais les mêmes règles s'appliquent : vous ne marquez des points que pour votre propre couleur.

▶ Suivez @theopgames pour plus de façons de jouer !

Règles maison

Nous aimerions connaître vos règles maison ! Envoyez un e-mail à partyfamily@usapoly.com pour les partager. Qui sait, elles pourraient se retrouver dans une extension

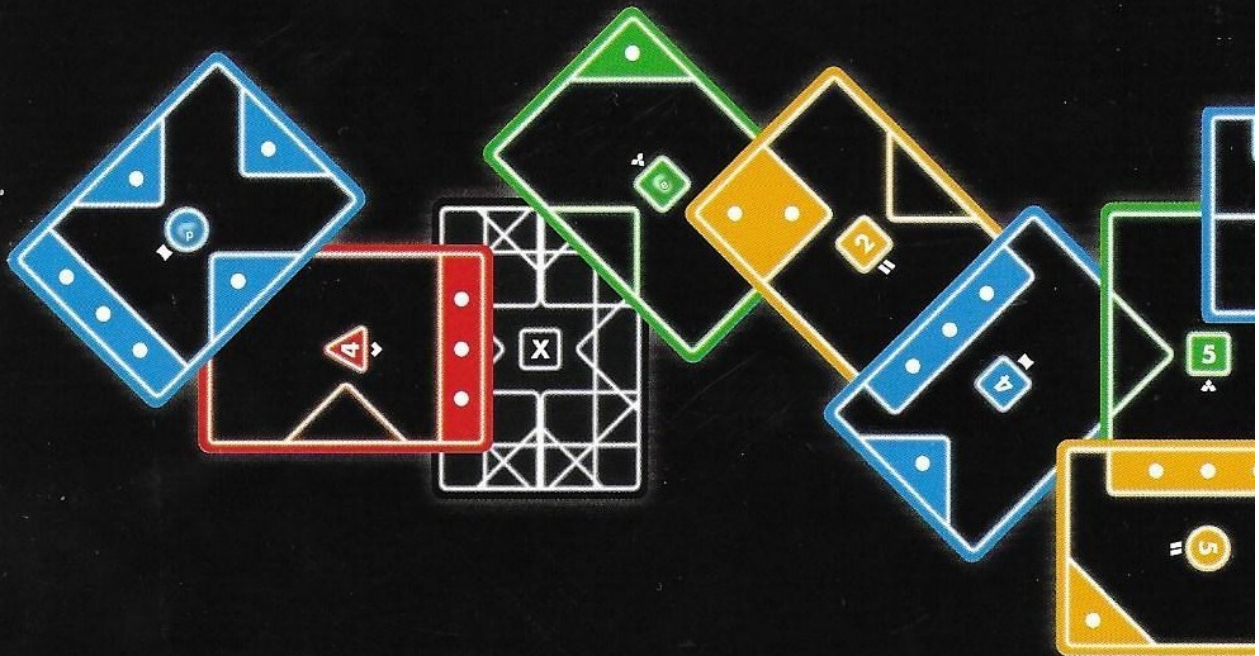
7

NOTE DU CONCEPTEUR

Il y a des années, je suis tombé dans un coma dû à la nourriture des fêtes et j'ai fait un rêve étrange et vif : me faulant dans un marché bondé et poussiéreux, j'ai vu une foule bruyante se bousculer autour d'une table basse. Curieux, je me suis frayé un chemin à travers la foule et je les ai vus concentrés, pointant et comptant au-dessus d'une étendue hypnotisante de cartes se chevauchant en motifs angulaires, couvrant la table d'un bout à l'autre. Je me suis réveillé le cœur battant, sachant ce que je devais faire pour que mon jeu de cartes fonctionne.

Le concept de TACTA était né

Sont ensuite venues des années d'encouragements et de retours essentiels de mes nouveaux amis du monde du jeu : Ann Mosconi, Patrick Goepfert, John Heath, Vicki Langer, Danni Palmer, Derrick Reisdorf, Edward Bell, Randall Li, Hunter Johnson, Jen Perry, Tom deBruyn, le mystérieux Johann Doe, toute l'équipe de BGD, BMG, Unpub, GCOM, The Op, et tous les nombreux testeurs. Merci à mes frères Wayne Tremblay et Josh Gould, et à mon plus grand amour, Rebecca Adelman, pour votre soutien indéfectible. Sans vous tous, TACTA ne serait qu'un amas de cartes.



JEU

Service client de The Op Games

Tél. : 1-888-876-7659 (sans frais)

Courriel : customerservice@usaopoly.com

TheOpGames.com

TACTA, The Op et le logo The Op sont des marques déposées de USAopoly, Inc. © 2025 USAopoly, Inc

Tous droits réservés. Conçu et fabriqué par USAOPOLY, Inc. 5999

Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008, États-Unis.

FABRIQUÉ À DONGGUAN, GUANGDONG, CHINE. Les couleurs et les pièces peuvent différer de celles illustrées