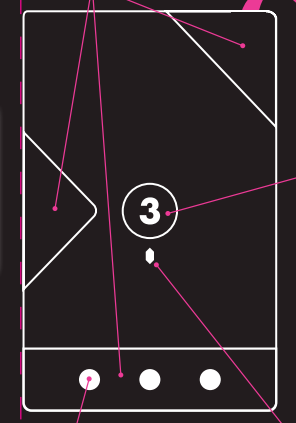


À PROPOS DES CARTES

Forme des bords
Des triangles, des rectangles et des carrés, vides ou pleins.

Recto-verso
Le verso est identique au recto, en miroir.



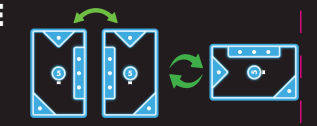
Nombre & Famille
Le nombre total de points sur la carte est indiqué au centre de la carte. Autour du Nombre, le cercle, carré ou triangle indique la Famille de la carte.
Remarque : la Famille n'est utilisée que dans des variantes de jeu.

Points
Chaque Point représente un point de victoire.

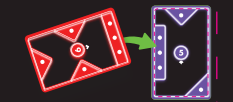
Symbole des couleurs
Ces symboles aident à distinguer les six couleurs du jeu.

AUTORISÉ

Retourner ou faire pivoter la carte.



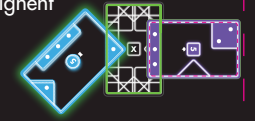
Poser une carte en recouvrant une forme identique.



Si c'est votre tour et que vous ne pouvez **PAS** jouer, vous devez poser une carte directement dans la zone de jeu, sans recouvrir d'autre carte.



Replacer délicatement les cartes correctement posées, si elles se déplacent ou se désalignent pendant le jeu.



Le contour extérieur blanc de la carte en dessous ne doit pas être interrompu.

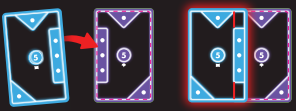
Relier une seule carte par tour.



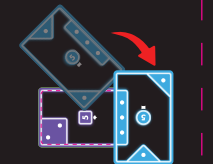
Les cartes peuvent se toucher, sans recouvrir ni les formes ni les Points.

INTERDIT

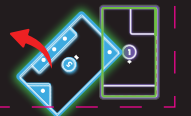
Poser une carte en dépassant les contours de la forme sur la carte en dessous.



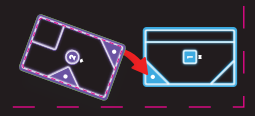
Repositionner une carte une fois qu'elle est dans la zone de jeu.



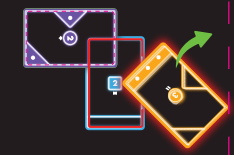
Retirer ou déplacer une carte jouée en respectant les règles.



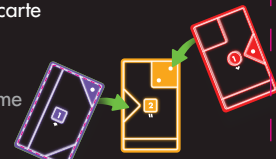
Poser une carte pour recouvrir des formes qui ne sont pas parfaitement alignées.



Une carte posée qui ne respecte pas les règles doit être retirée de la zone de jeu, à condition qu'aucune autre carte ne soit dessus.



Peu importe si la forme est pleine ou vide : vous pouvez recouvrir toute carte dont les formes s'alignent.



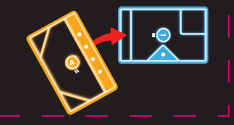
Vous pouvez recouvrir une forme vide avec une forme pleine, et inversement.

Poser une carte sur plus d'une carte à la fois.



Cela inclut le fait de recouvrir plusieurs formes à la fois.

Recouvrir des formes qui ne correspondent pas.



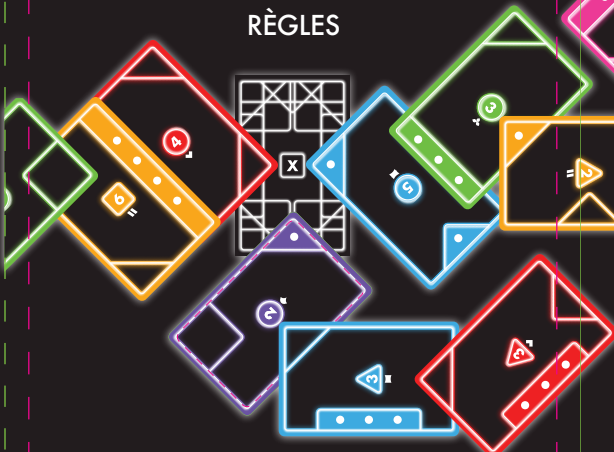
LE MOT DE L'AUTEUR

Le nom **TACTA** réunit des sens venus du latin, du grec et de plusieurs autres langues, et il reflète l'essence du jeu : une interaction stratégique directe, une mécanique de jeu nécessitant du timing et de la précision, et une véritable présence sur table.

Il y a des années, après être tombé dans une sorte de coma dû aux excès des repas de fête, j'ai fait un rêve étrange et très réaliste. En me glissant dans un marché poussiéreux et bondé, j'ai aperçu une foule agitée attroupée autour d'une table basse. Poussé par la curiosité, je me suis frayé un passage et je les ai vus concentrés, pointant et comptant au-dessus d'un enchevêtrement hypnotique de cartes qui se chevauchaient en motifs anguleux, couvrant toute la table. Je me suis réveillé le cœur battant, en sachant ce que je devais faire pour que mon jeu de cartes prenne vie. Le concept de TACTA venait de naître.

S'ensuivirent des années d'encouragements décisifs et de retours essentiels de la part 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, l'énigmatique Johann Doe, tous ceux de BGD, BMG, Unpub, GCOM, The Op, ainsi que tous les nombreux testeurs. Merci à mes frères Wayne Tremblay et Josh Gould, et à mon grand amour, Rebecca Adelman, pour votre soutien indéfectible. Sans vous tous, TACTA ne serait qu'un simple amas de cartes.

TACTA



JASON TREMBLAY
RÈGLES
7+ 2+ 20+

MATÉRIEL

Carte de départ

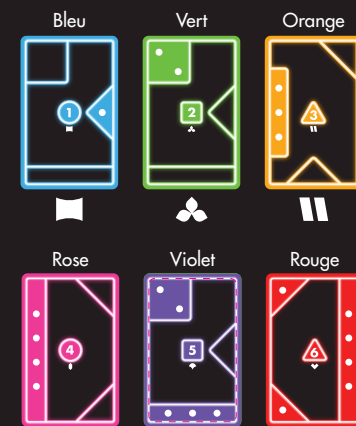
Noir/Blanc



X

108 Cartes

(6 paquets de couleurs différentes, de 18 cartes chacun)



BUT DU JEU

Placez et connectez vos cartes pour recouvrir les points de vos adversaires, tout en protégeant les vôtres. Celui qui a le plus de points visibles à la fin de la partie l'emporte.

MISE EN PLACE

1 Choisissez une table ou une zone de jeu offrant un grand espace plat et dégagé.

1 Si votre zone de jeu est réduite, consultez la section « Espace limité » à la page 6.

2 Placez la carte de départ au centre de la zone de jeu.

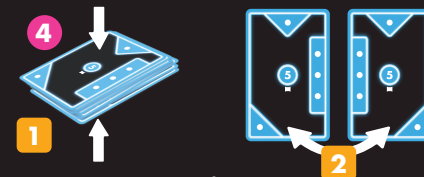
2 Si vous êtes 6 ou moins, commencez avec 18 cartes chacun (une couleur par personne).
1 Pour les groupes plus nombreux, consultez la section « En équipe » à la page 6.

3 Triez les cartes par couleur, puis choisissez votre paquet.

3 Pour les groupes plus nombreux, consultez la section « En équipe » à la page 6.

4 Mélangez votre paquet de cartes.

4 Gardez vos cartes en pile dans votre main. Ne les étalez pas et ne les regardez pas. Pendant le jeu, jouez l'une des deux cartes situées aux extrémités de votre paquet.



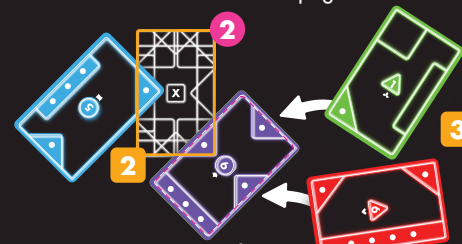
COMMENT JOUER ?

La personne ayant le plus petit nombre sur l'une de ses deux cartes aux extrémités commence. En cas d'égalité, regardez la somme des cartes aux extrémités.

1 Choisissez une carte aux extrémités de votre paquet.

2 Retournez ou faites pivoter la carte pour la connecter à la carte de départ en recouvrant l'une de ses formes. Lorsque les formes correspondent et s'alignent, le contour extérieur blanc de la carte en dessous paraît continu.

3 La partie se poursuit dans le sens horaire. Vous pouvez recouvrir une forme correspondante sur n'importe quelle carte de la zone de jeu, quelle que soit sa couleur, en respectant les « Autorisé » et « Interdit » des pages 9 à 11.



FIN DE LA PARTIE

Lorsque les joueurs ont posé toutes les cartes de leur paquet, la partie se termine et le décompte des points commence.

DÉCOMPTE DES POINTS

Chaque joueur compte les points visibles sur ses cartes, puis vérifie ceux du joueur à sa droite. Les points visibles sont vos points de victoire.

- Si une carte mal placée est découverte pendant le décompte, retirez cette carte de la zone de jeu. Les points visibles sur les cartes qui étaient posées dessus comptent toujours pour le décompte des points.
- Le joueur avec le plus de points remporte la partie.
- S'il y a une égalité, partagez la victoire !

1 S'il faut absolument départager les joueurs, rejouez une manche ou déclarez vainqueur le joueur qui a terminé en premier.

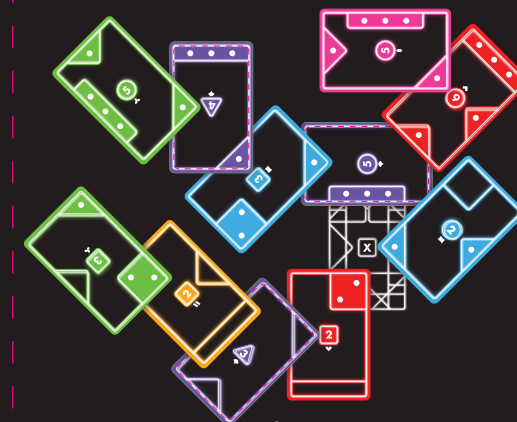
► Encore envie de jouer ?

- Décidez ensemble du nombre de manches à jouer.
- Pour jouer plus longtemps, fixez un objectif précis : par exemple, le premier à 100 points.

DÉCOMPTE DES POINTS (suite)

Exemple :

Vert : 8 Points	Bleu : 5 Points
Rouge : 7 Points	Rose : 5 Points
Violet : 7 Points	Orange : 0 Points



VARIANTES DE JEU

Espace limité

Jouez cette version en utilisant une seule Famille de cartes par manche (rond, carré ou triangle, consultez la section « À propos des cartes » à la page 8). Jouez un total de 3 manches, une par Famille, puis additionnez vos points pour déterminer le vainqueur. Le reste des règles est inchangé.

En équipe

Pour les groupes plus nombreux, vous pouvez former des équipes de deux joueurs par paquet de couleur. Mélangez le paquet et distribuez 9 cartes à chaque joueur, en veillant à ce que les coéquipiers ne soient pas assis côte à côte. Pour des parties plus dynamiques dans cette configuration, nous vous recommandons de jouer avec la variante « Jeu libre », décrite à la page 7. Si vous jouez selon les règles standard, essayez de limiter chaque tour à moins de 10 secondes.

Sabotage

Chaque joueur joue avec deux Familles de cartes, une de sa couleur, et une de la couleur d'un autre joueur. Lors de la mise en place, donnez une Famille de cartes de votre couleur au joueur à votre gauche. Récupérez une Famille de cartes de la couleur du joueur à votre droite. Mélangez votre nouveau paquet. Jouez à la fois vos cartes et celles de votre adversaire, mais les mêmes règles s'appliquent : vous ne marquez des points que pour votre propre couleur.

VARIANTES DE JEU (suite)

Manche rapide

Dans cette version, les joueurs suivent les règles de base mais retirent une (ou deux) Famille(s) pour réduire la durée totale de la partie.

Jeu libre

Dans cette version, il n'y a pas de tour de jeu ! Prêts ? Faites le décompte : 3-2-1... partez !

Tous les joueurs peuvent poser simultanément une carte sur la carte de départ. Jouez aussi vite que possible tout en respectant les « Autorisé » et « Interdit » des pages 9 à 11.

De plus, vous ne pouvez pas jouer sur une carte de votre propre couleur. Dès qu'un joueur pose sa dernière carte, la partie se termine et le décompte des points commence.

► Suivez @theopgames pour plus de variantes !

Adaptation France : Anouk GIRARD-DAGNAS, Matthieu CLAMOT, Elena GIUDICI, Hervé PLAS.