

TANTRIX

GAME PACK

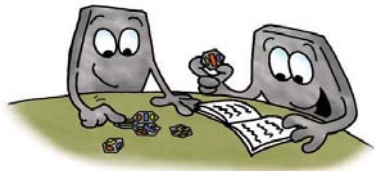
Ara amb
DUES NOVES
IDEES de joc

Infinites maneres de
jugar, en solitari
o en grup



Introducció

Benvingut a Tantrix!



Aquest paquet conté més de 40 activitats variades, dividides en 3 tipus diferents de joc:

Puzles: problemes en solitari amb una única solució, que normalment es tornen més fàcils amb la pràctica i la repetició.

Jocs: activitats multijugador que combinen estratègia i “sort”, provocades per la seqüència aleatòria de fitxes.

Jocs-puzle: combinant aspectes dels dos, jocs i trencaclosques, aquests desafiaments es poden completar amb la sort, però poden ser difícils de resoldre.

Si no has jugar mai abans a Tantrix, començar amb els puzles Discovery és la millor manera de desenvolupar habilitats espacials i el reconeixement de patrons.

Els jugadors experimentats poden avançar directament al “joc d'estratègia”. Prepara't per passar una bona estona!



A les pàgines 8 i 12 us expliquem dues maneres totalment noves de jugar amb les fitxes del Tantrix, per crear circuits encadenats i resoldre reptes de lògica...
...juguem?

info@tantrix.es
www.tantrix.es

1a edició de les instruccions de joc en català (2023).

TANTRIX®, marca registrada amb tots els drets reservats.
Creat per Mike McManaway
© 2023 Color of Strategy Ltd., Nova Zelanda
Més informació i contactes internacionals a: www.tantrix.com

9x TANTRIX

Amb
56
fiches
diferents

Definicions importants 4

Per a un jugador:

Discovery (puzles d'introducció / +6 anys)	6
 Tangle (puzles encadenats / +7 anys)	8
Solitaire Quest (el desafiament / +10 anys)	11
 Challenge (joc de lògica / +6 anys)	12

Joc d'estratègia:

Joc TANTRIX (tàctica / +12 anys / 2-4 jugadors)	14
Preguntes freqüents	21
Estratègia i tàctica	22

Joc familiar:

Gobbel (rapidesa i habilitat / +10 anys / 1-6 jugadors)	25
--	----

Puzles per a experimentats:

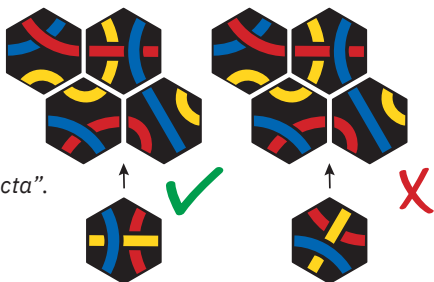
Puzles Arc de Sant Martí (+8 anys)	29
Puzles Júnior a Geni (+10 anys)	31
Simetries i formes artístiques (+12 anys)	33
Puzles avançats (+10 anys)	35
<i>Tantrix en línia</i>	36
<i>La història del Tantrix</i>	37
<i>Les 56 fitxes de joc Tantrix</i>	38

DEFINICIONS IMPORTANTS

Col·locar correctament les fitxes:

Sempre que les fitxes de joc es col·loquin una al costat de l'altra, les línies **en contacte han de ser del mateix color.**

Les fitxes de joc han d'estar "col·locades de manera correcta".

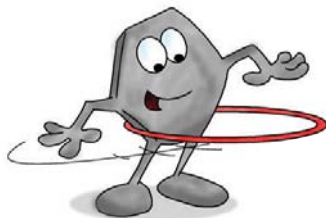


Circuit:

Un circuit és una **línia tancada d'un color**. Un circuit no ha de ser pas circular, pot ser de qualsevol forma.

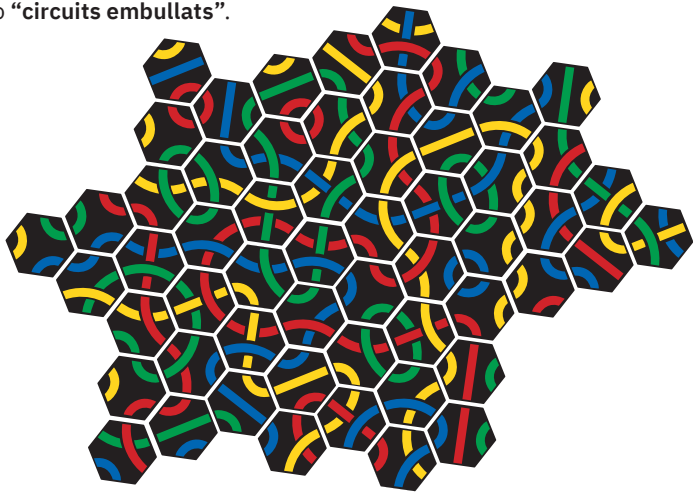


Exemple per a un circuit



TANTRIX:

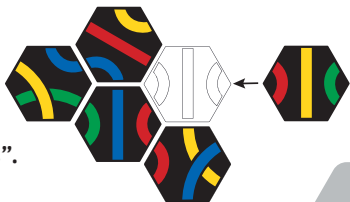
Una **superfície formada** per fitxes s'anomena "TANTRIX".
Aquest nom prové de l'anglès "*Tangled Tracks*"
o "**circuits embullats**".



Gobbel:

Un Gobbel és el buit que es crea en el TANTRIX i que està **envoltat per tres fitxes**.

En els manuals de jocs més antics, els Gobbels s'anomenaven "**espais forçats**".



TANTRIX *Discovery*

En la variant més popular del joc per a un jugador, es fan circuits cada vegada més grans i complexos (la definició de circuit es pot veure a la pàgina 4). Amb cada fitxa que s'afegeix, el joc es torna més complicat.

Assegura't que totes les fitxes estiguin sempre col·locades correctament.

Les fitxes de Tantrix estan numerades de l'1 al 56 en diferents colors.

Regles addicionals:

No es poden deixar forats. Les fitxes sempre s'han de col·locar com una superfície tancada.



Així és com funciona:

1. Tria les fitxes amb els números **1, 2 i 3** (que es troben al revers de cada fitxa) i forma un circuit groc.

2. Fet? Ara, desmunta el circuit i afegeix la fitxa amb el **número 4**. El color del número al revers de la nova fitxa sempre indica el color del circuit següent.
Amb les quatre fitxes ara munta un circuit vermell (color del número de l'última fitxa afegida).
3. Has aconseguit fer el circuit vermell de quatre fitxes?
Ara desmunta el circuit de nou i agrega la fitxa **número 5**.
(La part de darrere d'aquest número és vermella, així que ara has de tornar a crear un circuit vermell).
4. Continua d'aquesta manera (**núm. 6, després el 7 ...**) fins a arribar a la fitxa núm. 30. Recorda que el color del número de la nova fitxa indica el color del circuit.
Cada circuit ha de contenir totes les fitxes de joc disponibles en aquest moment! Assegura't que les fitxes estiguin col·locades de manera correcta.

Consell: a vegades va bé ignorar els altres colors de les línies de les fitxes i formar primer el circuit en el color corresponent, i després col·locar els colors restants perquè coincideixin girant i intercanviant les fitxes.



Descàrrega **aquí** més idees de joc amb les primeres 10 fitxes del Tantrix Discovery.

TANTRIX *Tangle*

Els **TANGLE** són un nou tipus de trencaclosques del Tantrix, en que s'entrellacen múltiples circuits. Publicats per primera vegada en 2021, són divertits de resoldre mentre creen formes i patrons atractius.

Què és un circuit encadenat?

Els circuits s'encadenen sempre que estiguin interconnectats entre si. En la imatge de la dreta, el circuit blau (A) està encadenat amb el vermell (B), igual que el groc (C). En conseqüència, el circuit vermell connecta els altres dos circuits.

Per contra, el circuit verd (Z) és un circuit exterior, aïllat dels altres i, per tant, no està encadenat.

Els circuits encadenats...

- poden formar una sola cadena, amb cada circuit connectat a un altre (com els circuits A, B i C de la imatge de la pàgina 9).
- poden passar a través d'altres circuits per formar nusos entrellaçats.
- poden estar completament dins d'un altre circuit.
- **NO PODEN** estar completament aïllats a l'exterior (com l'anell verd Z de la imatge).

Aquí hi ha alguns **puzles senzills** de Tangle per començar:

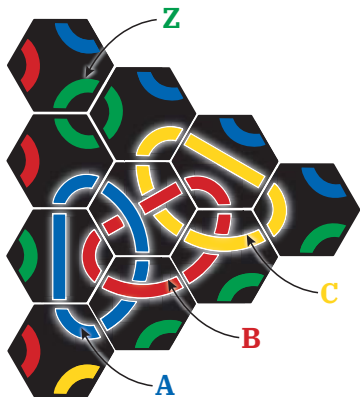
Fes dos circuits entrelaçats en vermell i groc (tria les 6 fitxes següents):



Fes una cadena vermella-groga-blava (9 fitxes):



Fes quatre circuits entrelaçats, un de cada color (12 fitxes):



TANGLE divertits:

Els tres puzles de Tangle següents tenen solucions simètriques atractives. Els noms et donen una pista sobre la forma final de la solució.

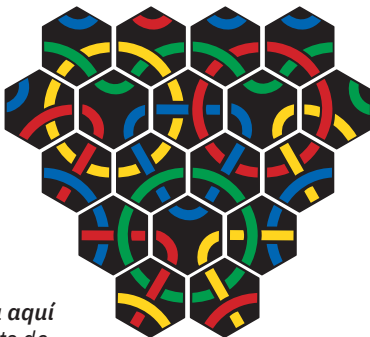
1. **El collaret:** Fes un circuit vermell entrellaçat amb tres petits circuits en groc, blau i verd (12 fitxes):



2. **El cademat:** Fes un triangle groc entrellaçat amb circuits vermells, blaus i verds (12 fitxes):



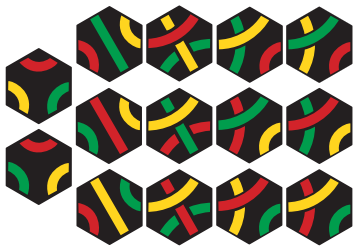
3. **El tricicle:** Fes un triangle blau entrellaçat amb cercles vermells, blaus i verds. (18 fitxes):



*Descàrrega aquí
més variants de
puzles TANGLE i les regles d'un nou joc
en solitari amb la idea de circuits embullats.*

TANTRIX Solitaire Quest

1. Tria **14 fitxes d'un sol tipus**; per exemple, sense vermell, sense verd, sense groc o sense blau (com en l'exemple).



2. Introdueix només aquestes 14 fitxes a la bossa i treu-ne una. Posa-la a la taula.

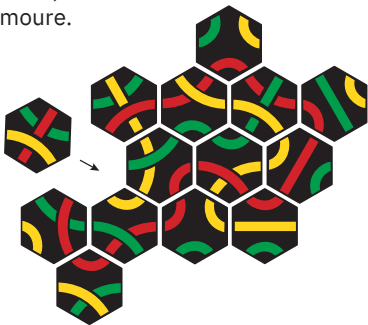
3. Ara vas traient una fitxa després una altra i col·loca-les perquè coincideixin amb les fitxes que hi ha a la taula.

Intenta tancar **un circuit** amb 14 fitxes en **un dels tres colors**.

No et decideixis massa aviat per un dels tres colors, i deixa diverses opcions obertes des del principi.

4. Les fitxes que s'hagin col·locat, ja no es podran canviar o moure.
5. **Molta sort!**

La il·lustració mostra com es pot tancar el circuit amb l'última fitxa col·locada.



TANTRIX Challenge (joc de reptes)

1 jugador
+6 anys

amb 14 fitxes de joc
aprox. 5-25 minuts

OBJECTIU DEL JOC:

En aquesta nova manera de jugar amb tan sols 14 fitxes de TANTRIX treballaràs en primer lloc la percepció espacial i la lògica.

Igual que en els jocs de lògica clàssics, partint d'una plantilla inicial, cal resoldre diferents reptes amb nivells de dificultat ascendents.

Els trencaclosques **CHALLENGE** utilitzen les targetes puzles que estan numerades de l'1 al 12 en ordre de dificultat. Cada targeta conté dos puzles i cada puzle es completa en dues etapes.

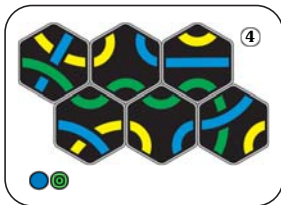
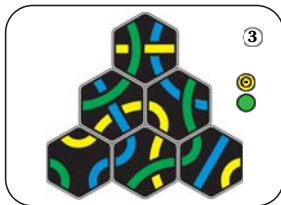
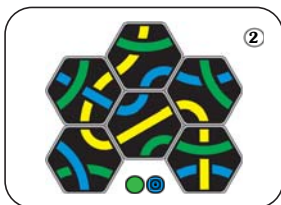
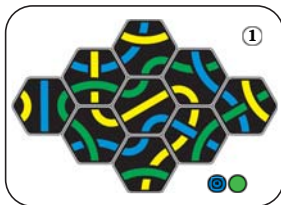
Preparació:

- Primer de tot separa **aquestes 14 fitxes** del Game Pack:
43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55 y 56
- **Comença amb la targeta núm. 1** i col·loca les fitxes exactament com es mostra en la targeta.
- **Tria un color:** els punts de color de cada targeta indiquen quins circuits de colors s'han de poder completar.
- El punt amb la diana mostra el color de més dificultat.

S'hi juga així:

- Ara usa les fitxes restants per completar un circuit complet.
Un circuit complet consta de les 14 fitxes.
- Suggeriment:** com que les fitxes inicials són fixes, va molt bé si es manté un petit espai que les separi de la resta.

Quatre targetes repte per començar:



Descàrrega **aquí** 12 targetes
addicionals a mb 24 reptes
per jugar amb les 14 fitxes
del Game Pack.

TANTRIX *Joc d'estratègia*

2-4 jugadors
+12 anys

amb 56 fitxes de joc
aprox. 40 minuts

OBJECTIU DEL JOC:

L'objectiu de cada jugador és aconseguir **la línia més llarga** o **el circuit més gran** en el color triat al començament del joc.

En una **línia**, cada fitxa compta **un punt**; en un **circuit dos punts**.

Només es puntua la línia o el circuit que obtingui el màxim de punts i no se sumen els punts de diferents línies o circuits creats.

Triar el nombre de jugadors:

En el joc d'estratègia TANTRIX poden jugar de dos a quatre jugadors. Mentre que els jocs amb tres i quatre jugadors se centren en la sort i la diversió, l'estratègia i la tàctica juguen un paper més important en la variant de dos jugadors.

Triar color:

Abans de començar el joc, cada jugador decideix amb quin color vol jugar: vermell, verd, blau o groc. Tots els colors es distribueixen uniformement en les fitxes, així tots els jugadors tenen les mateixes possibilitats.

Inici del joc:

Cada jugador treu el màxim **sis fitxes** de la bossa i les col·loca amb els números de cara amunt davant d'ell.

El jugador que té la fitxa amb el número més alt en la part del revers comença el joc.

Ara es tornen a girar totes les fitxes i el jugador que té el número més alt col·loca qualsevol de les seves sis fitxes en el centre de la taula, **forma així un TANTRIX** (zona de joc) i roba una fitxa de la bossa. Ara és el torn del següent jugador.

Els altres jugadors han de poder veure les fitxes en tot moment.

Les tres regles bàsiques:

1. Col·locar les fitxes correctament:

Cada fitxa jugada es col·loca en el TANTRIX. Totes les línies en contacte han de coincidir en color.

2. Treure una fitxa de la bossa:

Sempre que afegeixis una fitxa en el TANTRIX, treu-ne una nova sense mirar a la bossa. **Sempre ha d'haver-hi sis fitxes de joc** davant teu.

3. Gobbel:

El jugador que té el torn, té l'obligació d'omplir un Gobbel (veure pàgina 5), sempre que les seves fitxes li ho permetin.

EL TORN DE JOC:

El teu torn consta de **tres accions**.

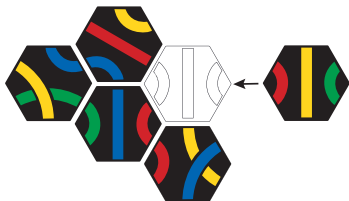
Primer omplis tots els Gobbels que puguis, a continuació ve el “moviment lliure” i després tornes a verificar si pots completar un o més Gobbels.

Acció 1: Omplir el Gobel

Comença el teu torn verificant si pots omplir un Gobel.

Si tens la fitxa adequada, has de completar-lo.

Després **tornes a agafar una altra fitxa de la bossa**.



Comprova si pots omplir més Gobbels. Aquesta acció pot portar a la creació d'un nou Gobel.

Has de completar el Gobel sempre que tinguis fitxes que encaixin. Només quan ja no quedin més Gobbels, comença l'acció següent.

Acció 2: Moviment lliure

Independentment de si vas poder omplir un Gobel en la primera acció o no, tens un moviment lliure en cada torn.

Intenta **allargar la teva línia o circuit** fent coincidir una de les teves sis fitxes de joc en el TANTRIX.

Assegura't de no saltar-te cap de les tres prohibicions de moviment (consulta les pàgines 18/19). Després pots agafar una nova fitxa de la bossa.

ACCIÓ 3: Torna a omplir el Gobbel

En posar la teva fitxa en el moviment lliure, s'ha creat un nou Gobbel? En agafar la teva nova fitxa, pots emplenar un Gobbel? Abans que acabis el teu torn, has de verificar novament si pots completar un o més Gobbels.

El teu torn només acaba quan no puguis omplir més Gobbels i llavors passa el torn a l'atre jugador.

Pots completar diversos Gobbels en qualsevol ordre. Si tens diverses fitxes que encaixin en un Gobbel, tria la millor.



SUGGERIMENT: Trobar fitxes coincidents per a un Gobbel

Al principi semblarà bastant difícil trobar les fitxes de joc adequades per a un Gobbel. Però no t'amoïnis, després de jugar-hi unes quantes vegades et serà molt fàcil.

Una manera de practicar-ho és dir els colors d'un Gobbel en veu alta en el sentit de les agulles del rellotge, per exemple: vermell-blau-verd. Ara verifica en el sentit de les agulles del rellotge si aquesta seqüència de colors apareix en una de les teves fitxes.

LES TRES PROHIBICIONS DE MOVIMENT

Hi ha tres accions, anomenades prohibicions de moviment, que no poden dur-se a terme mentre encara hi hagi fitxes a la bossa per treure. **No obstant això, si no hi ha més fitxes a la bossa, aquestes prohibicions de moviment s'aixequen.**

1a PROHIBICIÓ DE MOVIMENT:

El mateix color tres vegades

No es pot formar un Gobbel en el qual acabin tres línies del mateix color.

Motiu: No hi ha fitxes de joc amb tres finals del mateix color. Aquests buits no es podrien omplir mai i el joc es bloquejaria en aquest punt.



2a PROHIBICIÓ DE MOVIMENT:

No es poden formar Gobbels dobles

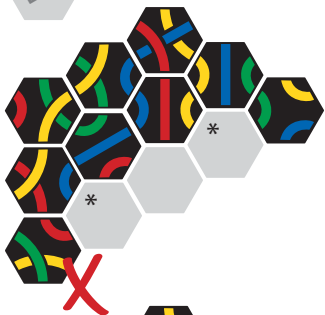
En el joc d'estratègia Tantrix, no es pot formar un Gobbel doble, és a dir, buits envoltats per quatre fitxes.

Motiu: els Gobbels dobles són més difícils d'omplir. A més podrien acabar quatre línies amb diferents colors en un Gobbel doble. Aquest camp ja no es podria omplir, ja que només hi ha tres colors en totes les fitxes de joc.



Imatge 1: Una situació de joc normal amb un Gobbel en una línia controlada.

* Gobbel / ** Gobbel doble



Les tres prohibicions de moviment s'apliquen fins que no hi hagi més fitxes a la bossa per robar, que és llavors quan s'aixequen.

Última ronda

El jugador que treu l'última fitxa de la bossa diu en veu alta *“bossa buida”*.

Les prohibicions de moviment s'aixequen, però tots els jugadors han de continuar duent a terme les tres accions de moviment fins que acaben les fitxes.

Recorda que ara, en el teu torn, pots crear Gobbels en què el mateix color acaba tres vegades, pots crear Gobbels dobles i col·locar-los en línies controlades.

Fi de la partida

El joc acaba quan es col·loca l'última fitxa en el TANTRIX.

És possible que un jugador encara tingui diverses fitxes per jugar mentre que els altres jugadors ja han col·locat totes les fitxes.

En aquest cas, els jugadors encara poden col·locar les seves fitxes en el TANTRIX per torns.

En una línia contínua cada fitxa compta un punt, en un circuit tancat cada fitxa compta dos punts.

Per a cada jugador només compta la línia o el circuit que obtingui més punts.

Els punts de diverses línies o circuits no se sumen.

El jugador amb més punts guanya..



PREGUNTES FREQUENTS

Què fer amb fitxes sense el teu propi color?

- ! Pots i has de jugar aquestes fitxes. D'aquesta manera podràs aconseguir noves fitxes de joc.

Cada nova fitxa jugada ha de connectar-se, almenys, amb altres dues fitxes?

- ! No, connectant amb una sola fitxa n'hi ha prou.

Un jugador té un moviment lliure si no pot omplir un Gobbel?

- ! Sí, en cada torn tens exactament un moviment lliure.

Tens diversos moviments lliures per poder omplir uns quants Gobbels?

- ! No, en cada torn només tens un moviment lliure, independentment de quants Gobbels puguis omplir.

Què passa si no pots omplir un Gobbel?

- ! El Gobbel roman obert. No obstant això, cada jugador ha de comprovar una vegada i una altra durant el seu torn si el Gobbel es pot omplir.

Està permès comptar les fitxes que queden a la bossa?

- ! Sí, en qualsevol moment, però no està permès mirar les fitxes.

Encara has d'omplir el Gobbel quan s'aixequin les prohibicions de moviments?

- ! Sí, sempre s'han dur a terme les tres accions del torn.

ESTRATÈGIA I TÀCTICA (com a lectura adicional)

Després d'unes quantes partides, trobaràs que el joc d'estratègia TANTRIX comporta menys sort i, en realitat, més estratègia i tàctica.

Els següents consells poden ajudar-te a millorar el joc.

Col·locació indirecta

En la majoria dels casos, especialment al començament del joc, és aconsellable no col·locar les fitxes directament, sinó indirectament.

La connexió es pot establir en els pròxims torns.

Cap al final de la partida, has d'anar més amb compte amb les col·locacions indirectes.

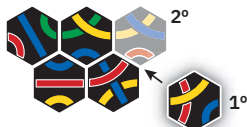
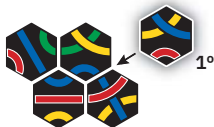
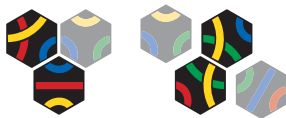


Fig. 1, el vermell connecta directament **Fig. 2, el vermell connecta indirectament**

En la fig. 1, el jugador vermell fa un punt col·locant la fitxa directament; en col·locar-la indirectament, com en la fig. 2, el jugador vermell faria dos punts després que s'hagi omplert el Gobbel.

Circuits petits

Evita donar al teu oponent l'oportunitat de col·locar-te petits circuits amb tres, quatre o fins a set fitxes. Aquestes serien fitxes que perdries.



Més aviat, intenta col·locar-li aquests circuits sense perdre les teves pròpies fitxes.

Treballant amb Gobbel

Fes que el Gobbel sigui el teu amic. Crea hàbilment camps que tu o el teu oponent pugueu completar en els pròxims moviments i guanya punts usant fitxes de l'oponent.



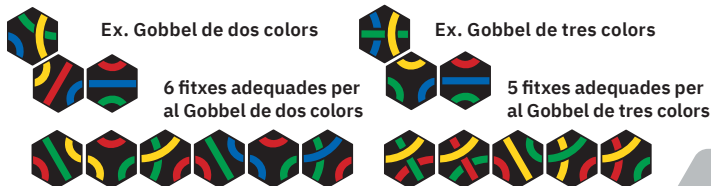
En col·locar aquesta fitxa, crees un Gobbel i l'opció de crear-ne dos més en funció de com col·loquis les teves fitxes. Pots omplir-los amb les teves fitxes de joc o fixar-te si les fitxes les té el teu oponent.

Comença amb seqüències més petites. Per exemple, crea un Gobbel que primer porti a un altre Gobbel, per al qual tu mateix tindràs la fitxa necessària.

Què cal saber sobre les fitxes

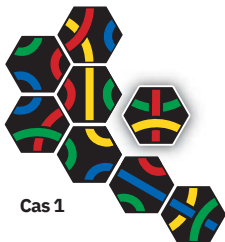
En els Gobbels amb dos colors cadascun encaixa en sis fitxes de joc, en els Gobbels de tres colors, només en cinc. Verifica quantes fitxes queden per omplir un espai que t'asseguri que la teva línia es pugui allargar.

Si t'adones que s'han utilitzat totes les fitxes d'un Gobbel, pots crear aquest espai per al teu oponent i així parar l'ampliació de la seva línia.

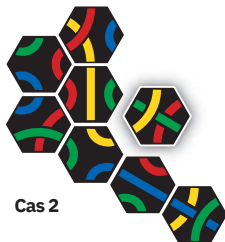


Ompliment de Gobbel

Si has d'omplir diversos Gobbels durant un torn, pots triar-ne l'ordre. Primer, completa el Gobbel que et beneficia a tu o perjudica el teu oponent. Només quan no hi ha res més a fer, omple el Gobbel que usará el teu oponent. L'ordre en què omplis el Gobbel depèn de tu.



Cas 1



Cas 2

En el cas 1, el jugador groc podria aconseguir, emplenant els Gobbels, una línia de 6 punts. En el cas 2, per contra, afegint la peça d'aquesta manera, el jugador groc, si emplena la resta del circuit, pot aconseguir una línia de 8 punts.

Si creus que una fitxa és particularment important per al teu oponent, per exemple, perquè és l'última fitxa que coincideix amb un Gobbel, construeix-ne un Gobbel idèntic. Quan finalment treguis la fitxa de la bossa, pots jugar-la en un lloc que sigui menys favorable per al teu oponent. No obstant això, aquest procediment requereix una molt bona supervisió i coneixement de totes les fitxes de joc, incloses les que encara estan a la bossa.

Pots trobar més informació en el nostre web o pots jugar en línia de manera gratuïta contra jugadors de tot el món per obtenir encara més consells i experiència. (Veure pàgina 36)

TANTRIX Gobbel (joc de rapidesa)

1-6 jugadors
+10 anys

amb 56 fitxes de joc
aprox. 10-15 minuts

Triar el nombre de jugadors:

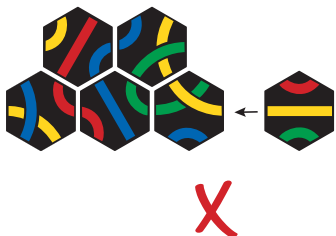
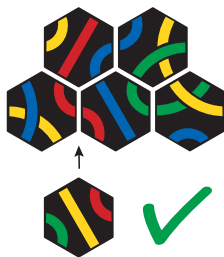
TANTRIX Gobbel és un joc de taula en què la **velocitat** és més important que l'estratègia. El nombre òptim de jugadors resulta de la quantitat de caos que puguis suportar. Si tens dos o més paquets de jocs disponibles, el nombre de jugadors només està limitat per la grandària de la taula (màxim 6 persones per paquet de joc).

OBJECTIU DEL JOC:

En el joc Gobbel, **tots els jugadors** intenten col·locar les seves fitxes en el joc **al mateix temps**.

Les fitxes de joc s'han de col·locar, **almenys, en dues vores** de fitxes existents.

Guanya el primer que aconsegueix col·locar totes les seves fitxes.



Regles de Gobbel (2-6 jugadors)

Ex. inici de la partida

1. Col·loca dues fitxes de joc a l'atzar de la bossa en el centre de la taula i que coincideixin els colors.

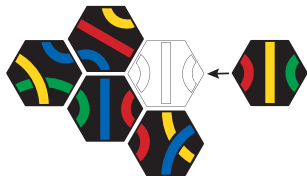


Distribueix les fitxes restants de manera uniforme entre els jugadors. (2 jugadors -> 27 fitxes, 3 jug. -> 18 f. / 4 jug. -> 13 f. / 5 jug. -> 10 f. / 6 jug. -> 9 f.)

Els jugadors bons o experimentats poden rebre més fitxes que altres jugadors.

2. Les fitxes de joc **estan de cara amunt** davant dels jugadors. Alhora, tots els jugadors comencen a col·locar les seves fitxes de manera correcta (fer coincidir els colors) al mateix temps. *A TENIR EN COMPTE: les fitxes s'han de col·locar adjacents com a mínim a dues fitxes existents.*

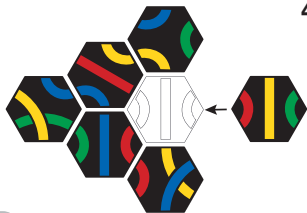
3. Si un jugador aconsegueix omplir un Gobbel, crida "Gobbel" i pot donar una de les seves fitxes a qualsevol altre jugador. Un Gobbel és un buit envoltat per tres fitxes (veure pàg. 5).



Gobbel

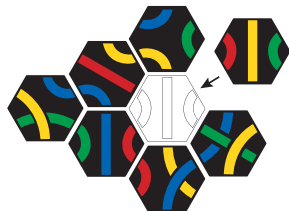
4. Un buit envoltat per quatre fitxes és un Gobbel doble.

Si aconsegueixes omplir aquest buit, pots cridar "**Gobbel doble**" i donar dues de les teves fitxes entre els teus oponents. (2 fitxes a un sol jugador o 1 fitxa a un jugador i, l'altre, a un jugador diferent.)

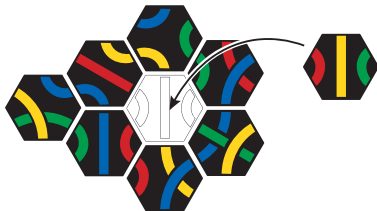


Gobbel doble

5. Per un Gobbel triple pots repartir tres fitxes entre els teus contrincants i per un super Gobbel (un clot) quatre fitxes. *L'experiència ha demostrat que aquests camps de Gobbel són realment molt rars.*



Gobbel triple



Super-Gobbel

6. El primer jugador que es quedi sense fitxes crida **“LLEST”** i guanya. Els altres jugadors continuen fins que hagin col·locat totes les fitxes de joc.



Consell:

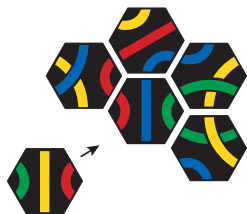
No deixis que ningú et molesti. Continua intentant col·locar les teves fitxes. Fins i tot si un jugador crida “Gobbel”, el joc no s'interromp.

Regles del Gobbel Solitari (1 jugador)

1. Col·loca **dues fitxes de joc a l'atzar** de la bossa en el centre de la taula i que coincideixin en el color. Les fitxes restants romanen a la bossa.
2. Ara treu una fitxa de la bossa i intenta fer-la coincidir amb les fitxes existents.

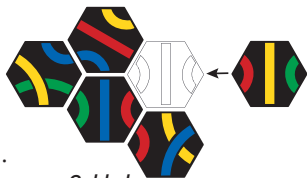


Ex. inici de la partida



3. Les fitxes noves s'han de col·locar almenys al costat de dues fitxes de joc existents.
4. Les fitxes que no pots col·locar en el TANTRIX s'apilen en una **"pila de penalització"**.

5. Si aconsegueixes omplir un Gobbel, pots tornar a posar la fitxa superior de la pila de penalització a la teva bossa o, si és possible, col·loca-la directament en el TANTRIX. Per a un Gobbel doble, dues fitxes ...



Gobbel

6. L'objectiu del joc Gobbel solitari és col·locar totes les fitxes en el TANTRIX sense que quedin fitxes a la pila de penalització. Cada fitxa que quedi a la pila de penalització és un punt negatiu. *Intenta millorar la puntuació en la teva pròxima partida.*

TANTRIX *Puzles Arc de Sant Martí*

Classifica les fitxes en **cinc piles** d'acord amb el color del número de la part posterior (**verd, groc, blanc, blau i vermell**).

Pots usar les 56 fitxes per fer cinc trencaclosques amb diferents nivells de dificultat.

Els puzles blau i vermell són molt difícils.



PUZZE VERD: (10 fitxes)

Forma un circuit verd amb les deu fitxes.

PUZZE GROG: (12 fitxes)

Forma un circuit grog amb les dotze fitxes.

PUZZE BLANC (9 fitxes)

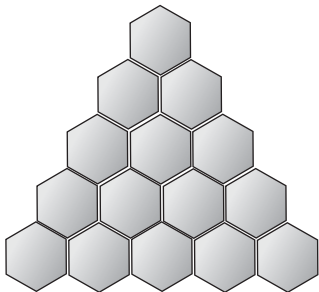
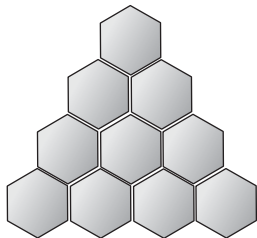
Forma un circuit amb les nou fitxes de joc i descobreix tu mateix en quin color es pot formar.

Repte adicional: ordena totes les fitxes de joc que tinguin línies verdes. Has de tenir 42 fitxes. Crea un TANTRIX amb **un circuit verd format per les 42 fitxes**. Tots els altres colors han de coincidir. Això també és possible en els altres tres colors.

PUZLE BLAU: (10 fitxes)

Col·loca les fitxes de joc en forma de triangle.

Forma una **línia blava** que serpenteï a través de les 10 fitxes de joc.
Per descomptat, tots els altres colors també han de coincidir.



PUZLE VERMELL: (15 fitxes)

Col·loca les fitxes de joc en forma de triangle.

Forma una **línia vermella** que serpenteï a través de les 15 fitxes.
Per descomptat, tots els altres colors també han de coincidir.

ALTRES PUZZLES TRIANGULARS: (6, 10, 15 o 21 fitxes)

Per fer-ho, treu de la bossa 6, 10, 15 o 21 **fitxes de joc a l'atzar**. Ara col·loca les peces en un triangle.

Assegura't que totes les fitxes de joc estiguin col·locades correctament.

Quan hakis completat la tasca, intercanvia les fitxes de joc i torna a començar.



Exemple amb 10 peces

TANTRIX *Puzles de Júnior a Geni* (els clàssics)

Els trencaclosques de *Júnior a Geni* eren les cinc tasques originals del TANTRIX i no poden faltar aquí.

Usa els números en la part posterior per trobar les fitxes corresponents i resoldre els reptes.

JÚNIOR:

3 5 8 12 14 43 46 50 52 54

ESTUDIANT:

19 21 24 25 29 31 32 40 41 42

PROFESSOR:

2 11 15 17 20 30 38 39 44 45 51 56

MESTRE:

18 22 23 26 27 33 34 35 36 47 53 55

GENI:

1 4 6 7 9 10 13 16 28 37 48 49

JÚNIOR: (10 fitxes)

(3, 5, 8, 12, 14, 43, 46, 50, 52, 54)

Forma un **circuit d'un color**.

Descobreix el color de la solució.

Només hi ha una solució possible.



ESTUDIANT: (10 fitxes)

(19, 21, 24, 25, 29, 31, 32, 40, 41, 42)

Forma **un circuit** d'un sol color.

Descobreix de quin color és la solució.



PROFESSOR: (12 fitxes)

(2, 11, 15, 17, 20, 30, 38, 39, 44, 45, 51, 56)

Tria dos colors i fes **dos circuits** al mateix temps.

Cada circuit ha de contenir totes les fitxes del color corresponent.

MESTRE: (12 fitxes)

(18, 22, 23, 26, 27, 33, 34, 35, 36, 47, 53, 55)

Forma **un circuit** d'un color.

Descobreix de quin color és la solució.

GENI: (12 fitxes)

(1, 4, 6, 7, 9, 10, 13, 16, 28, 37, 48, 49)

Tria **dos colors** (excepte el verd) i fes **dues línies** al mateix temps.

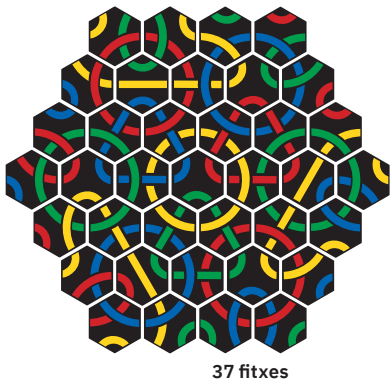
Les dues línies han de contenir totes les fitxes del color respectiu.

SIMETRIES

Depenent de l'espai, utilitza les simetries amb un nombre de fitxes cada vegada més grans:



Amb les fitxes TANTRIX es poden col·locar molts patrons amb simetries. Intenta copiar les simetries que es mostren aquí.



Una vegada fet això, pots canviar les simetries perquè els colors s'intercanviïn. Per exemple: col·loca un cercle vermell a partir d'un cercle groc, un de verd des d'un blau, etc.

Llavors pots col·locar totes les simetries en **diferents combinacions** de colors.

AVÍS: Per jugar amb més simetries i enllaços ves a la pàg. 8 on s'expliquen els puzles TANGLE.

Un altre exemple artístic i simètric

Entre els molts models que es poden crear amb les fitxes del Tantrix, alguns són sorprenentment bells. Per exemple, intenta reproduir el model següent:

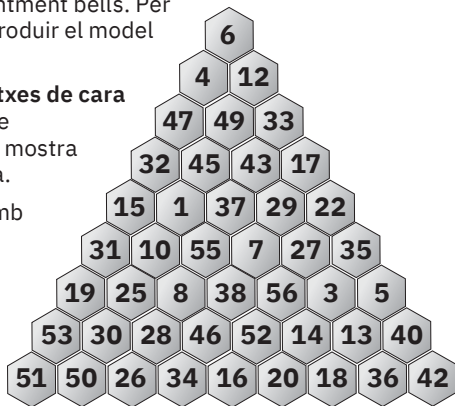
1. Col·loca les 45 fitxes de cara

avall i en forma de piràmide, tal com mostra la figura a la dreta.

2. Gira les fitxes, amb

cura i mantenint la seva posició.

- 3. Fes girar les fitxes fins que tots els colors de les connexions coincideixin.**



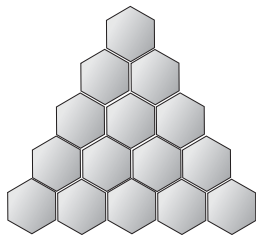
Aquesta és una pista per fer-ho més fàcil:

Primer fes un cercle groc amb les fitxes 43, 45 i 49. La resta de les fitxes s'aniran col·locant en la seva posició de manera automàtica a mesura que vagin coincidint els colors de les connexions a partir d'aquest punt d'inici.

PUZLES AVANÇATS

Puzles piramidals

Agafa de la bossa sis fitxes a l'atzar i forma una piràmide en què tots els colors coincideixin. Aquest puzle és relativament fàcil si tries les sis fitxes amb els mateixos tres colors. Es poden aconseguir variants més fascinants amb més fitxes que continguin els quatre colors (per exemple piràmides de 10, 15 o 21 fitxes).



Piràmide de 15 fitxes

Per augmentar el nivell de dificultat, construeix una piràmide en què una línia contínua d'un color passi per totes les fitxes i que tots els colors de les connexions coincideixin. En aquest cas has de seleccionar les teves fitxes acuradament.

Puzle de quatre línies

Amb les 56 fitxes, construeix simultàniament quatre línies, una de cada color. La puntuació serà el resultat de la suma de cadascuna de les quatre línies. Cada fitxa compta com un punt. Només puntuarà la línia més llarga de cada color.

Puzle de quatre circuits

Amb les 56 fitxes, construeix simultàniament quatre circuits, un de cada color. La puntuació és la suma de cadascun dels quatre circuits. La puntuació és d'un punt per fitxa (contràriament al que succeeix en el joc Tantrix). Només puntuarà el circuit més llarg de cada color.

TANTRIX en línia

Tantrix.com serveix com un lloc de trobada virtual per als jugadors de tot el món. Els nous jugadors poden xerrar i desafiar els més experimentats, o practicar en privat contra el sistema.

S'han guardat milions de partides i es poden reproduir a demanda.

Pots triar que els resultats de les teves partides es registrin automàticament, i així verue'n el progrés en les classificacions internacionals o mensuals.



Altres característiques del lloc web inclouen:

- Horaris de tornejos de taula i en línia
- Retalls de premsa, premis i vídeos
- Una base de dades de rècords mundials
- El rècord de Tantrix Spaghetti (actualment 50.000 fitxes)
- Més puzles i solucions



www.tantrix.es

-> jugar en línia

Aquests puzles addicionals inclouen el joc compartit de Júnior a Geni, així com els dos **“trencaclosques sense resoldre”** per als quals només hi ha solucions teòriques, però que cap ésser humà ha trobat encara!

LA HISTÒRIA DARRERE DEL TANTRIX

Mike McManaway va créixer a l'illa de Vanuatu i va descobrir el backgammon mentre estudiava per obtenir una llicenciatura en ciències. En graduar-se, va ser contractat per la divisió de màrqueting d'IBM.

En guanyar el campionat de backgammon de Nova Zelanda, va renunciar a la seva feina per jugar-hi professionalment, però no va ser una bona decisió, ja que en aquells temps hi havia pocs campionats per poder-s'hi guanyar la vida.

L'altra passió de Mike és el muntanyisme i la primera edició de Tantrix es va crear mentre estava en una tenda de campanya durant unes tempestes a les muntanyes de la Patagònia.

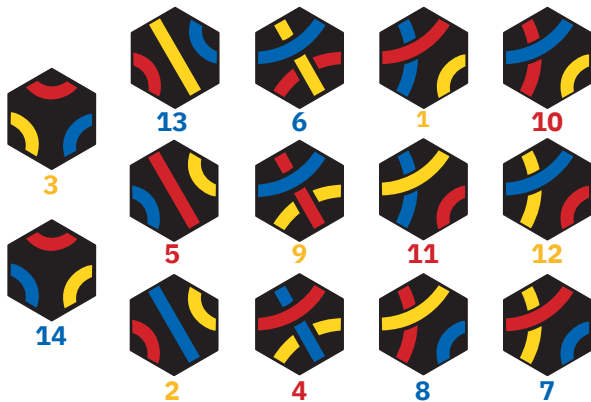
Tantrix ha evolucionat des de llavors i ara inclou contribucions de jugadors de tot el món.

Quan no està treballant en nous dissenys de jocs, és probable que trobis el Mike escalant als Alps o en qualsevol lloc amb una roca empinada i un bon cafè ...



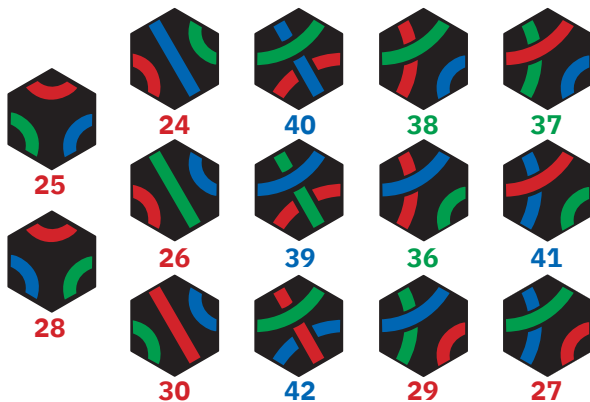
TANTRIX

Les 56 fitres de joc





... *passa-t-ho bé!*



TANTRIX Ibérica

Markus Krykorka · NIF: X4858957T
08520 Les Franqueses del Vallès
Barcelona · Espanya
www.tantrix.es



¡ATENCIÓN! No recomanat per a nens
menors de 3 anys. Conté fitxes petites
que es poden empassar.

