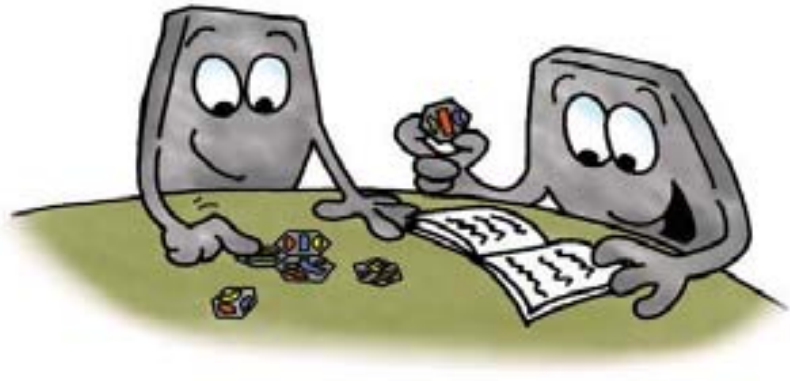
TANTRIX

GAME PACK

Ahora con **DOS NUEVAS IDEAS** de juego

Infinitas formas de jugar, en solitario o en grupo

Introducción



¡Bienvenido a Tantrix!

Este paquete contiene más de 40 actividades variadas, divididas en 3 tipos distintos de juego:

Puzzles: problemas en solitario con una única solución, que normalmente se vuelven más fáciles con la práctica y la repetición.

Juegos: actividades multijugador que combinan estrategia y “suerte”, provocadas por la secuencia aleatoria de fichas.

Juegos-puzzle: combinando aspectos de ambos, juegos y rompecabezas, estos desafíos se pueden completar con la suerte, pero pueden ser difíciles de resolver.

Si nunca antes has jugado a Tantrix, comenzar con los puzzles *Discovery* es la mejor manera de desarrollar habilidades espaciales y el reconocimiento de patrones.

Los jugadores experimentados pueden avanzar directamente al “juego de estrategia”, ¡ahora prepárate para pasar un buen rato!

En las páginas 8 y 12 os explicamos dos maneras totalmente novedosas de jugar con las fichas del Tantrix, creando circuitos encadenados y solventando retos de lógica...

...jugamos?

info@tantrix.es
www.**tantrix.es**

5ª edición de las instrucciones de juego en español (2023).

TANTRIX®, marca registrada
todos los derechos reservados
Creado por Mike McManaway
© 2023 Color of Strategy Ltd.
Nueva Zelanda
Más información y contactos internacionales en: www.tantrix.com

9x TANTRIX

Con 56 fichas distintas

Definiciones importantes **4**

Para un jugador:

Discovery (puzzles de introducción / +6 años) **6**

Tangle (puzzles encadenados / +7 años) **8**

Solitaire Quest (el desafío / +10 años) **11**

Challenge (juego de lógica / +6 años) **12**

Juego de estrategia:

Juego TANTRIX (táctica / +12 años / 2-4 jug.) **14**

Preguntas frecuentes **21**

Estrategia y táctica **22**

Juego familiar:

Gobbel (rapidez y habilidad / +10 años / 1-6 jug.) **25**

Puzzles para experimentados:

Puzzles Arco Iris (+8 años) **29**

Puzzles Junior a Genio (+10 años) **31**

Simetrías y formas artísticas (+12 años) **33**

Puzzles avanzados (+10 años) **35**

Tantrix on-line **36**

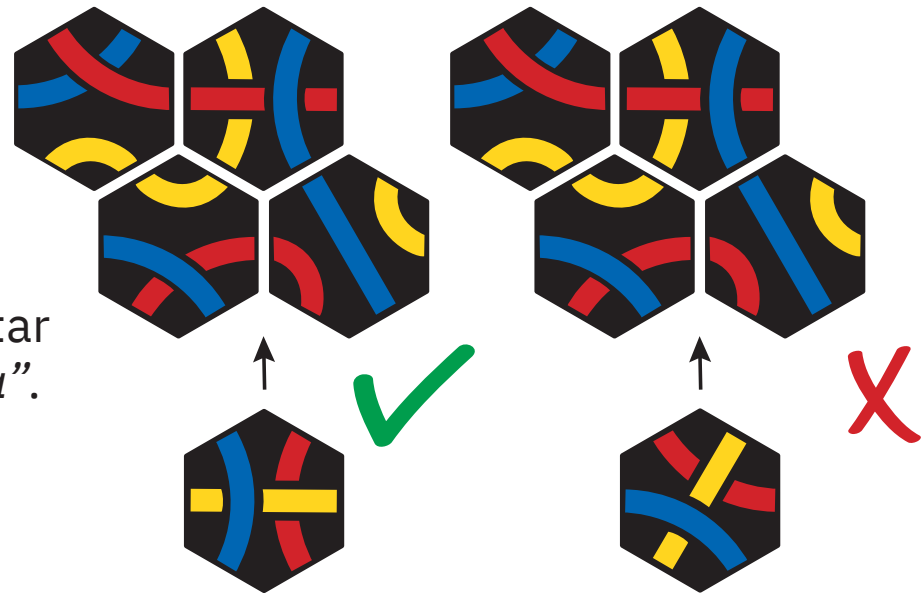
La historia de Tantrix **37**

Las 56 fichas del juego Tantrix **38**

DEFINICIONES IMPORTANTES

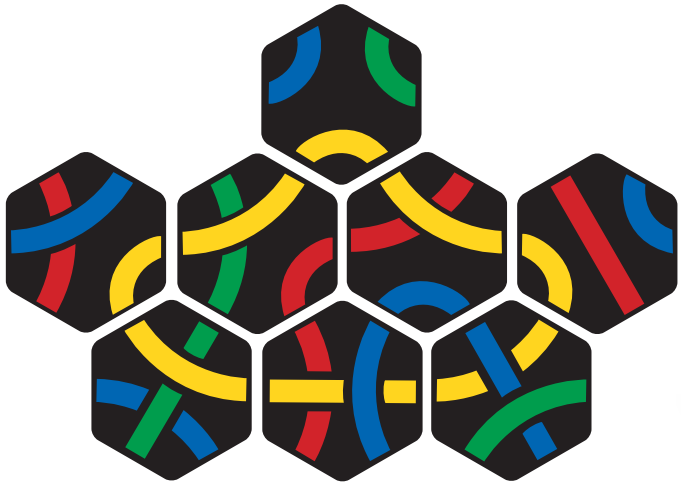
Colocar correctamente:

Siempre que las fichas del juego se coloquen una al lado de la otra, las **líneas en contacto deben ser del mismo color**. Las fichas de juego deben estar *"colocadas de forma correcta"*.



Circuito:

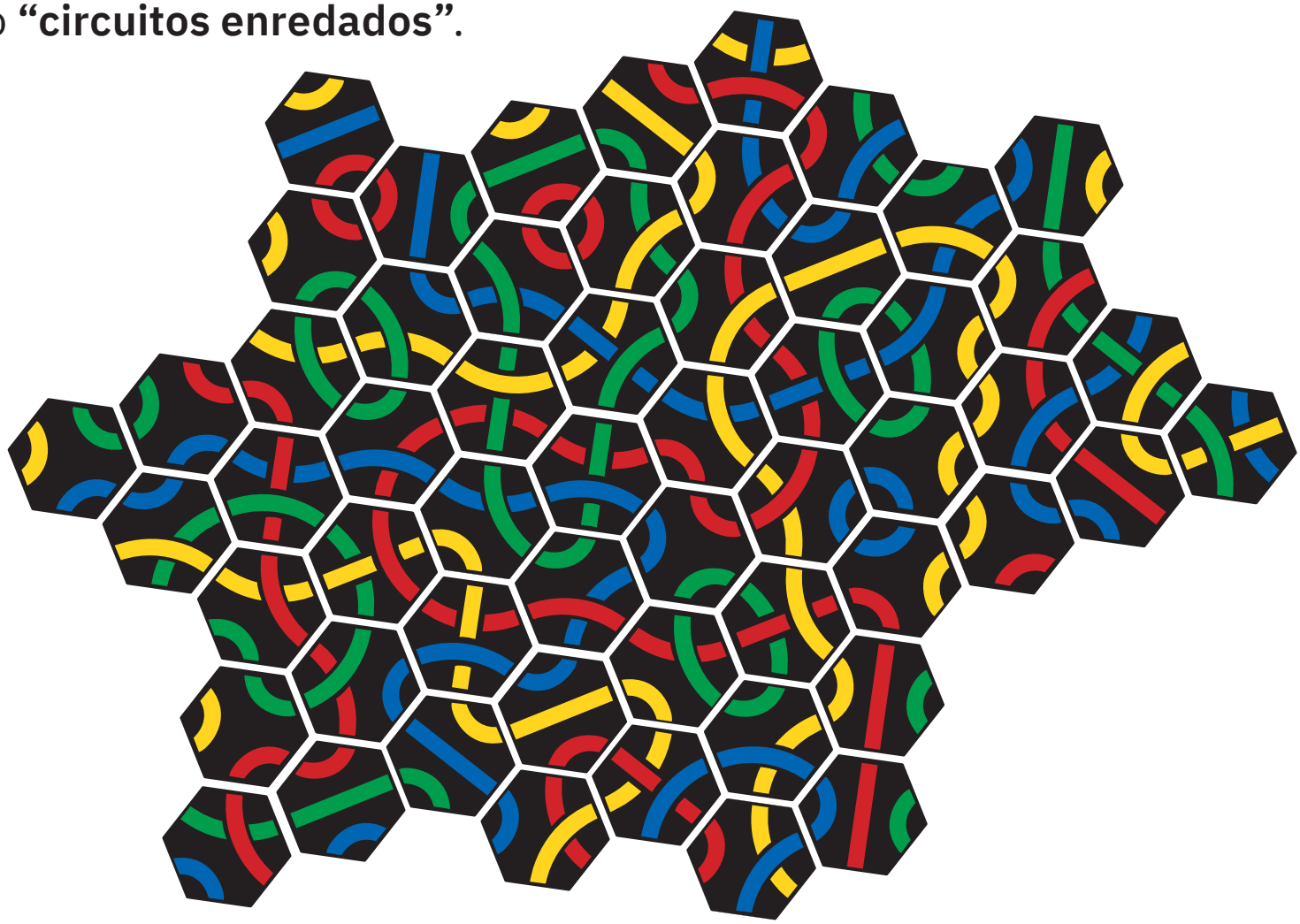
Un circuito es una **línea cerrada de un color**. Un circuito no tiene por qué ser circular, puede ser de cualquier forma.



Ejemplo para un circuito

TANTRIX:

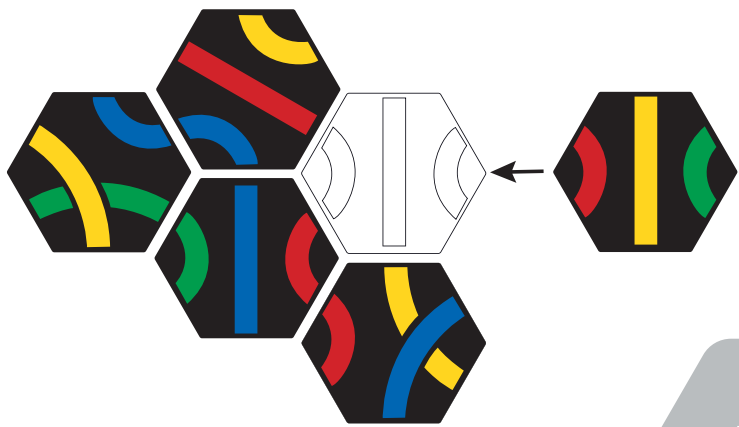
Una **superficie formada** por fichas se denomina *"TANTRIX"*.
El nombre *"TANTRIX"* se deriva del inglés ***"Tangled Tracks"*** o **"circuitos enredados"**.



Gobbel:

Un Gobbel es el hueco que se crea en el TANTRIX y que está **rodeado por tres fichas**.

En los manuales de juegos más antiguos, los Gobbel se denominaban **"espacios forzados"**.



TANTRIX *Discovery*

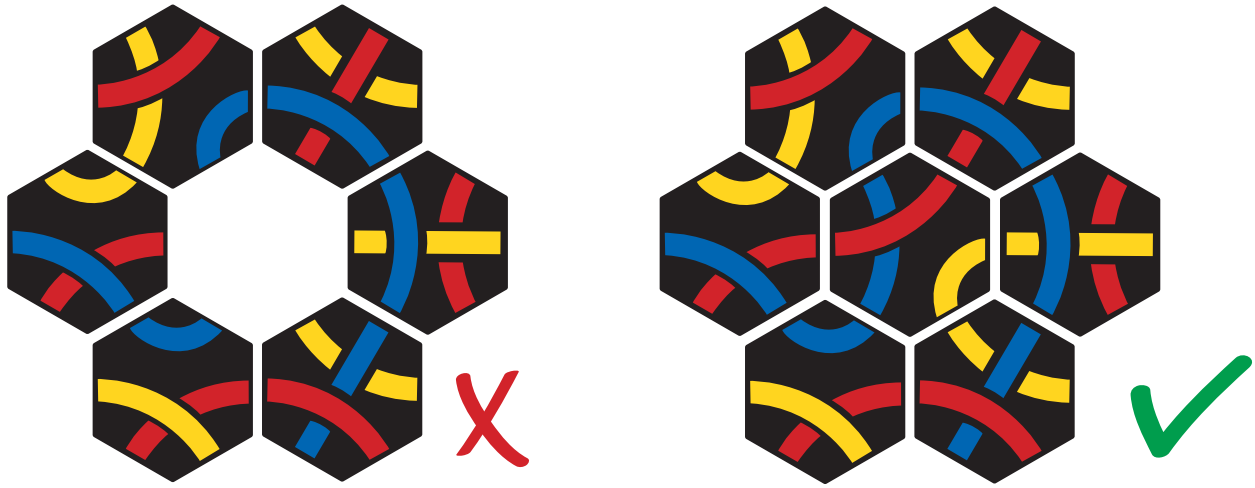
En la variante más popular del juego para un jugador, se colocan circuitos cada vez más grandes y complejos (definición de circuito ver página 4). Con cada ficha que se añade, se vuelve más complicado.

Asegúrate de que todas las fichas estén siempre colocadas correctamente.

Las fichas de Tantrix están numeradas del 1 al 56 en diferentes colores.

Reglas adicionales:

No se pueden dejar agujeros. Las fichas siempre deben colocarse como una superficie cerrada.



Y así funciona:

1. Elige las fichas con los **números 1, 2 y 3** (que se encuentran en el reverso de cada ficha) y forma un circuito amarillo.

2. ¿Hecho? Ahora, desmonta el circuito y añade la ficha con el **número 4**. El color del número en el reverso de la nueva ficha siempre indica el color del siguiente circuito.
Con las cuatro fichas ahora montas un circuito rojo (color del número de la última ficha añadida).

3. ¿También has logrado hacer el circuito rojo de cuatro fichas? Ahora desmonta el circuito de nuevo y agrega la ficha **número 5**. (El número 5 en la parte de atrás es rojo, así que ahora tienes que volver a crear un circuito rojo).

4. Continúa de esta manera (**no. 6, después no. 7** ...) hasta llegar a la ficha no. 30. Recúerda, el color del número de la nueva ficha indica el color del circuito a colocar. ¡Cada circuito debe contener todas las fichas del juego disponibles en ese momento! Asegúrate de que las fichas estén colocadas de forma correcta.

Consejo: *a veces tiene sentido ignorar los otros colores de las líneas de las fichas y formar primero el circuito en el color correspondiente, y luego colocar los colores restantes para que coincidan girando e intercambiando las fichas.*

Descarga aquí aún más ideas de juego con las primeras 10 fichas del Tantrix Discovery.

TANTRIX *Tangle*

Los ***TANGLE*** son un nuevo tipo de rompecabezas de Tantrix en el que se entrelazan múltiples circuitos. Publicados por primera vez en 2021, son divertidos de resolver mientras crean formas y patrones atractivos.

¿Qué es un circuito encadenado?

Los circuitos se encadenan siempre que estén interconectados entre sí. En la imagen de la derecha, el circuito azul (A) está encadenado con el rojo (B), al igual que el amarillo (C). En consecuencia, el circuito rojo conecta los otros dos circuitos.
Por el contrario, el circuito verde (Z) es un circuito exterior, aislado de los demás y, por lo tanto, no está encadenado.

Los circuitos encadenados...

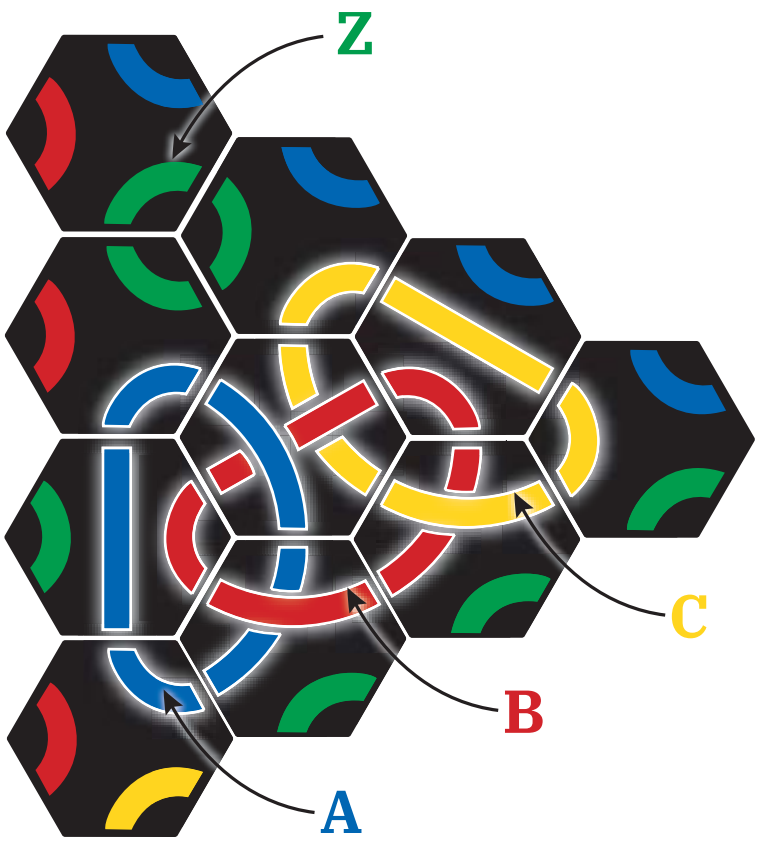
- pueden formar una sola cadena, con cada circuito conectado a otro (como los circuitos A, B y C en la imagen de la página 9).
- pueden pasar a través de otros circuitos para formar nudos entrelazados.
- pueden estar completamente dentro de otro circuito.
- **NO PUEDEN** estar completamente aislados en el exterior (como es el anillo verde Z en la imagen).

Aquí hay algunos **puzzles sencillos de Tangle** para comenzar:

Haz dos circuitos entrelazados en rojo y amarillo (elige las siguientes 6 fichas):

Haz una cadena rojo-amarillo-azul (9 fichas):

Haz cuatro circuitos entrelazados, uno de cada color (12 fichas):



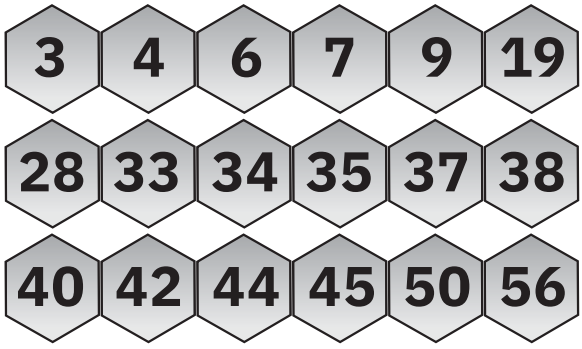
TANGLE divertidos:

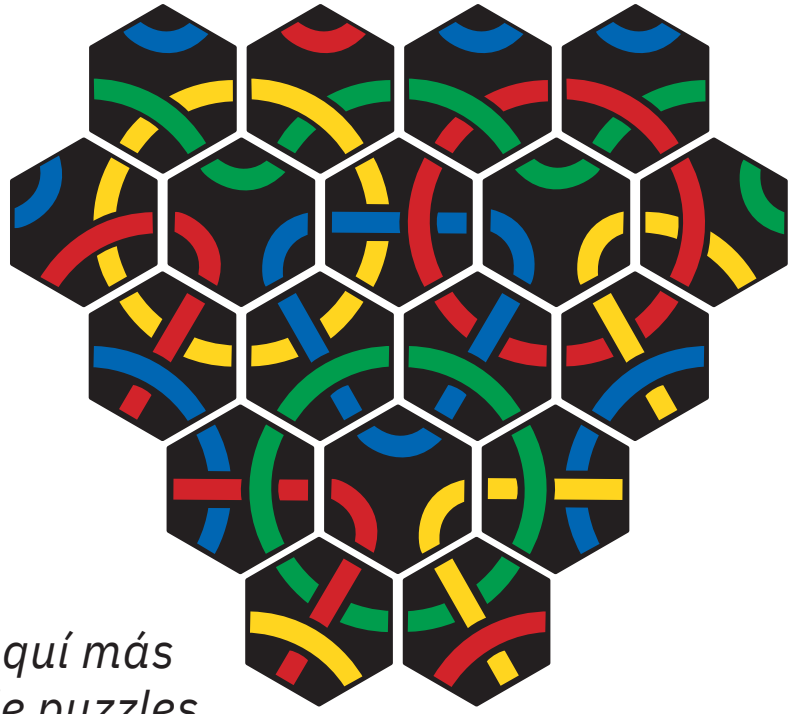
Los siguientes tres puzzles de Tangle tienen atractivas soluciones simétricas. Los nombres te dan una pista sobre la forma final de la solución.

1. ***El collar:*** Haz un circuito rojo entrelazado con tres pequeños circuitos en amarillo, azul y verde (12 fichas):

2. ***El candado:*** Haz un triángulo amarillo entrelazado con circuitos rojos, azules y verdes (12 fichas):

3. ***El triciclo:*** Haz un triángulo azul entrelazado con círculos rojos, azules y verdes. (18 fichas):

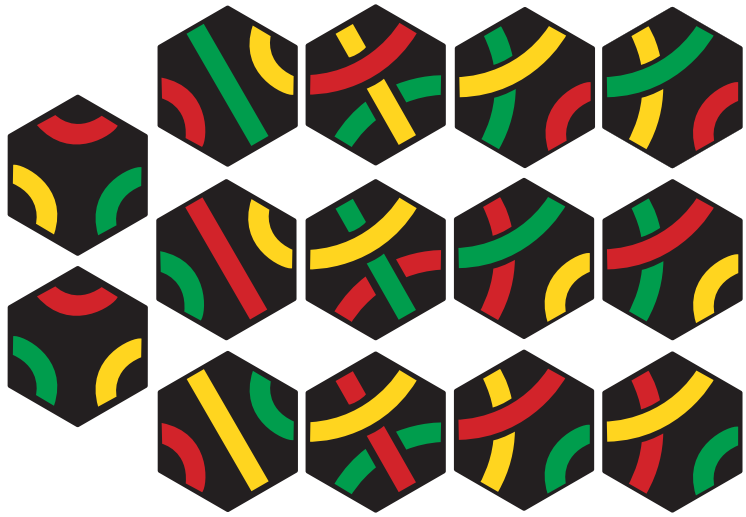




Descarga aquí más variantes de puzzles TANGLE y las reglas de un nuevo juego en solitario con la idea de circuitos enredados.

TANTRIX *Solitaire Quest*

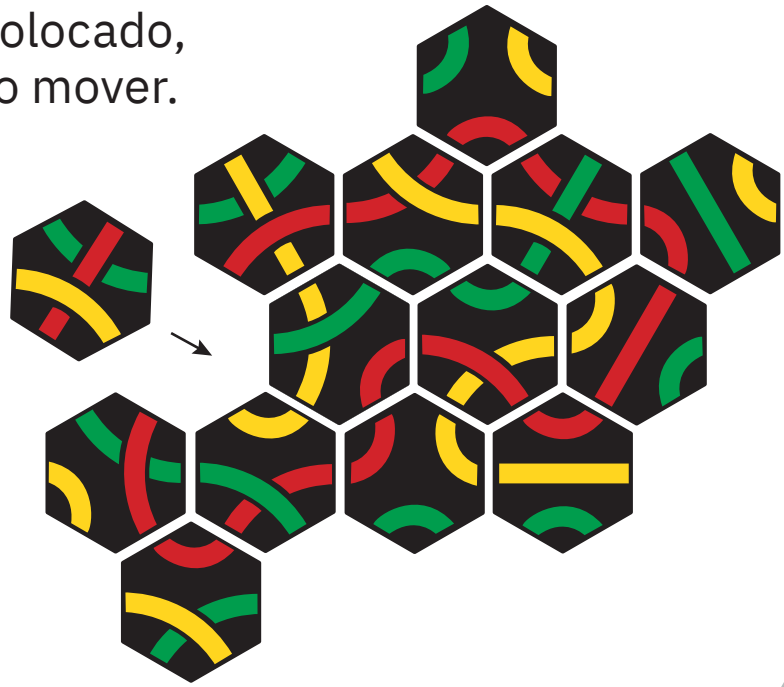
1. Elige **14 fichas de un solo tipo**, por ejemplo, sin rojo, sin verde, sin amarillo o sin azul (como en el ejemplo).



2. Introduce solo estas 14 fichas en la bolsa y saca una ficha. Ponla en la mesa.
3. Ahora ves sacando una ficha tras otra y colócalas para que coincidan con las fichas existentes en la mesa.

   Intenta cerrar **un circuito** con 14 fichas en **uno de los tres colores**.

   No te decidas demasiado pronto por uno de los tres colores, y deja varias opciones abiertas desde el principio.
4. Las fichas que se hayan colocado, ya no se podrán cambiar o mover.
5. ***¡Mucha suerte!***



La ilustración muestra cómo se puede cerrar el circuito con la última ficha colocada.

TANTRIX *Challenge (juego con retos)*

1 jugador ***con 14 fichas del juego***
+6 años ***aprox. 5-25 minutos***

OBJETIVO DEL JUEGO:

En esta nueva forma de jugar con tan solo 14 fichas de TANTRIX trabajarás en primer lugar la percepción espacial y la lógica.

Igual que en los juegos de lógica clásicos como Rushhour o IQ-Fit, partiendo de una plantilla inicial, hay que resolver diferentes retos con niveles de dificultad ascendentes.

Los rompecabezas *CHALLENGE* utilizan las tarjetas puzzles que están numeradas del 1 al 12 en orden de dificultad. Cada tarjeta contiene dos puzzles y cada puzzle se completa en dos etapas.

Preparación:

- Primero de todo separa las **siguientes 14 fichas** del Game Pack:

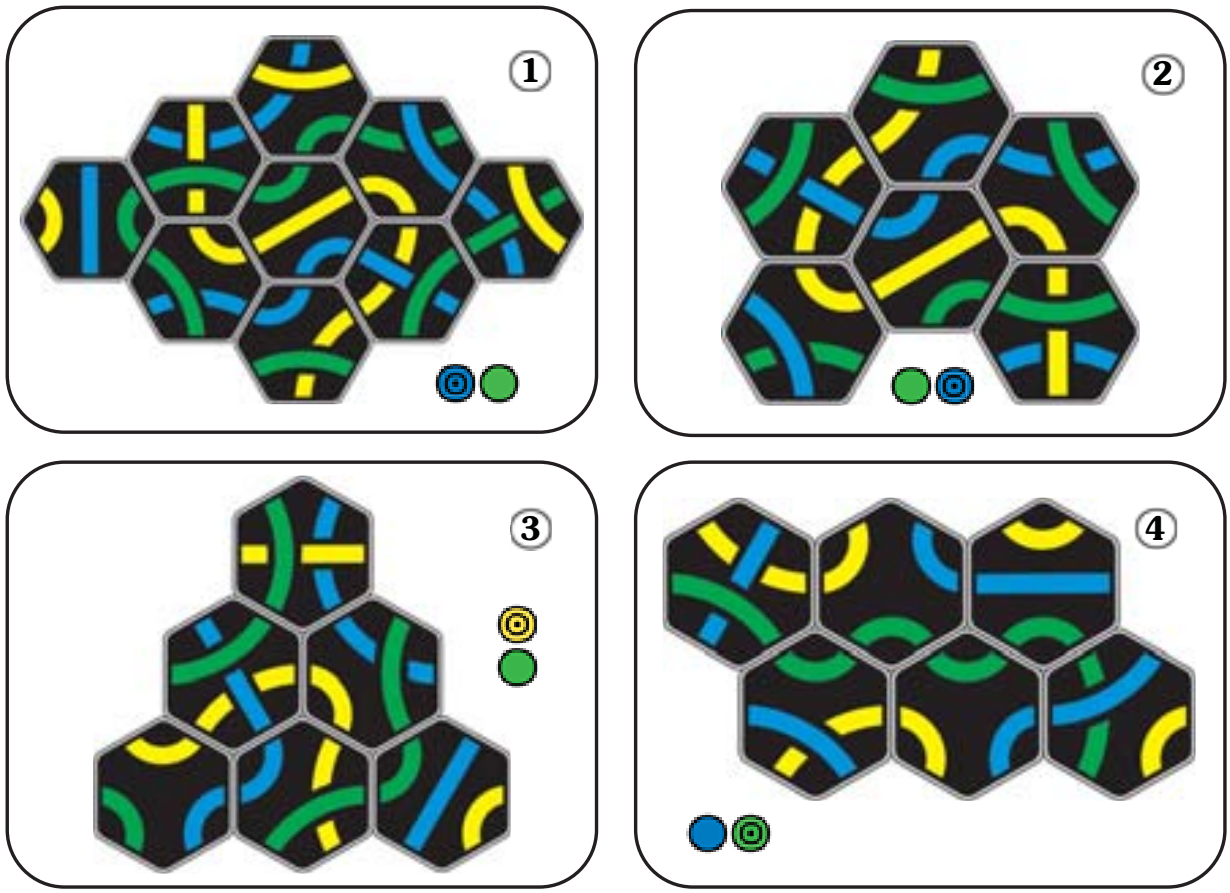
  43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55 y 56

- **Comienza con la tarjeta no. 1** y coloca las fichas exactamente como se muestra en la tarjeta.
- **Elige un color:** los puntos de color en cada tarjeta indican qué circuitos de colores deben y pueden completarse.
- El punto con la diana muestra el color de más dificultad.

Así se juega:

- Ahora usa las fichas restantes para completar un circuito completo. **Un circuito completo consta de las 14 fichas.**
- **Sugerencia:** dado que las fichas iniciales son fijas, es de gran ayuda si se mantiene un pequeño espacio que las separe del resto.

Cuatro tarjetas reto para comenzar:



Descarga aquí 12 tarjetas adicionales con 24 retos para jugar con las 14 fichas del Game Pack.

TANTRIX *Juego de estrategia*

2-4 jugadores ***con 56 fichas del juego***
+12 años ***aprox. 40 minutos***

OBJETIVO DEL JUEGO:

El objetivo de cada jugador es conseguir **la línea más larga** o **el circuito más grande** en el color elegido al comienzo del juego.

En una **línea**, cada ficha cuenta **un punto**, en un **circuito dos puntos**.

Sólo se puntúa la línea o el circuito que obtenga la mayor cantidad de puntos y no se suman los puntos de diferentes líneas o circuitos creados.

Elegir el número de jugadores:

El juego de estrategia TANTRIX se puede jugar de dos a cuatro jugadores. Mientras que los juegos con tres y cuatro jugadores se centran en la suerte y la diversión de juego, la estrategia y la táctica juegan un papel más importante en la variante de dos jugadores.

Elegir color:
Antes de empezar el juego, cada jugador decide qué color quiere jugar: rojo, verde, azul o amarillo. Todos los colores se distribuyen uniformemente en las fichas, así todos los jugadores tienen las mismas posibilidades.

Inicio del juego:

Cada jugador saca a ciegas **seis fichas** de la bolsa y las coloca con los números hacia arriba frente a él.

El jugador que tiene la ficha con el número más alto en la parte del reverso comienza el juego.

Ahora se vuelven a dar la vuelta a todas las fichas y el jugador con el número más alto coloca cualquiera de sus seis fichas en el centro de la mesa, **formando así un TANTRIX** (zona de juego) y roba una ficha de la bolsa. Ahora es el turno del siguiente jugador.

Las fichas deben ser visibles para todos los demás jugadores en todo momento.

Las tres reglas básicas:

1. ***Colocar correctamente:***
   Cada ficha jugada se coloca en el TANTRIX. Todas las líneas en contacto deben coincidir en color.

2. ***Sacar de la bolsa:***
   Siempre que añadas una ficha en el TANTRIX, saca una nueva ficha sin mirar dentro de la bolsa. **Siempre debe haber seis fichas** de juego frente a ti.

3. ***Gobbel:***
   El jugador que tiene el turno, tiene la obligación de llenar un Gobbel (ver página 5), siempre que sus fichas se lo permitan.

EL TURNO DE JUEGO:

Tu turno consta de **tres acciones**.

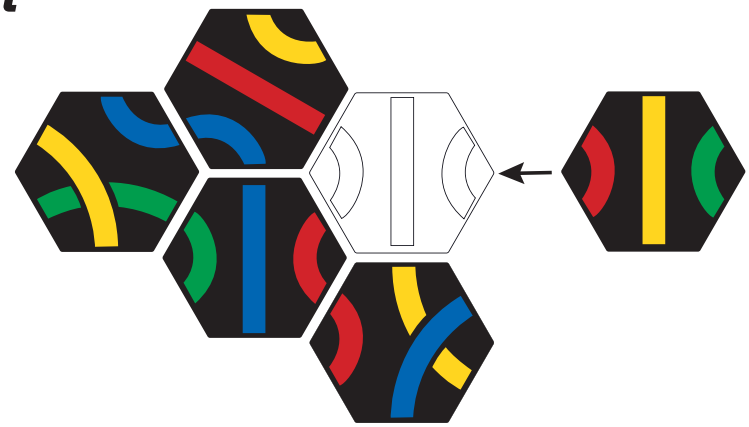
Primero llenas todos los Gobbel que puedas, a continuación viene el “movimiento libre”, y luego vuelves a verificar si puedes completar uno o más Gobbel.

ACCIÓN 1: Llenar el Gobbel

Comienza tu turno verificando si puedes llenar un Gobbel.

Si tienes la ficha adecuada, debes completarlo.

Después **vuelves a coger otra ficha de la bolsa.**



Comprueba si puedes llenar más Gobbel. Esta acción puede llevar a la creación de un nuevo Gobbel.

Tienes que completar el Gobbel siempre que tengas fichas que encajen. Solo cuando ya no queden más Gobbel, comienza la siguiente acción.

ACCIÓN 2: Movimiento libre

Independientemente de si pudiste llenar un Gobbel en la primera acción o no, tienes un movimiento libre en cada turno.

Intenta **alargar tu línea o circuito** haciendo coincidir una de tus seis fichas de juego en el TANTRIX.

Asegúrate de no saltarte ninguna de las tres prohibiciones de movimiento (consulta las páginas 18/19). Después puedes coger una nueva ficha de la bolsa.

ACCIÓN 3: Vuelve a llenar el Gobbel

¿Al poner tu ficha en el movimiento libre, se ha creado un nuevo Gobbel?
¿Al coger tu nueva ficha, puedes rellenar un Gobbel?
Antes de que termines tu turno, debes verificar nuevamente si puedes completar uno o más Gobbel.

Tu turno solo termina cuando no puedas llenar más Gobbel y entonces pasa el turno al siguiente jugador.

Puedes completar varios Gobbel en cualquier orden. Si tienes varias fichas que encajen en un Gobbel, elige la mejor.

SUGERENCIA: Encontrar fichas coincidentes para un Gobbel

Al principio parecerá bastante difícil encontrar las fichas de juego adecuadas para un Gobbel. Pero no te preocupes, después de algunos juegos esto te resultará muy fácil.

Una forma de practicar esto es decir los colores de un Gobbel en voz alta en el sentido de las agujas del reloj, por ejemplo: rojo-azul-verde. Ahora verifica en el sentido de las agujas del reloj si esta secuencia de colores aparece en una de tus fichas.

LAS TRES PROHIBICIONES DE MOVIMIENTO

Hay tres acciones, llamadas prohibiciones de movimiento, que no pueden llevarse a cabo mientras todavía haya fichas en la bolsa para sacar. **Sin embargo, si no hay más fichas en la bolsa, estas prohibiciones de movimiento se levantan.**

1ª PROHIBICIÓN DE MOVIMIENTO:

El mismo color tres veces

No se puede formar un Gobbel en el que terminen tres líneas del mismo color.

Motivo: *No hay fichas de juego con tres finales del mismo color. Estos huecos no se podrían llenar nunca y el juego se bloquearía en este punto.*

2ª PROHIBICIÓN DE MOVIMIENTO:

No formar Gobbel dobles

En el juego de estrategia Tantrix, no se puede formar un Gobbel doble, es decir, huecos rodeados por cuatro fichas.

Motivo: *los Gobbel dobles son más difíciles de llenar. Además podrían terminar cuatro líneas con diferentes colores en un Gobbel doble. Ese campo ya no podría llenarse, ya que solo hay tres colores en todas las fichas del juego.*

3ª PROHIBICIÓN DE MOVIMIENTO:

Prohibición de colocar a lo largo de una "línea controlada"

Imagen 1: Una situación de juego normal con un Gobbel, en una línea controlada.

* Gobbel / ** Gobbel doble

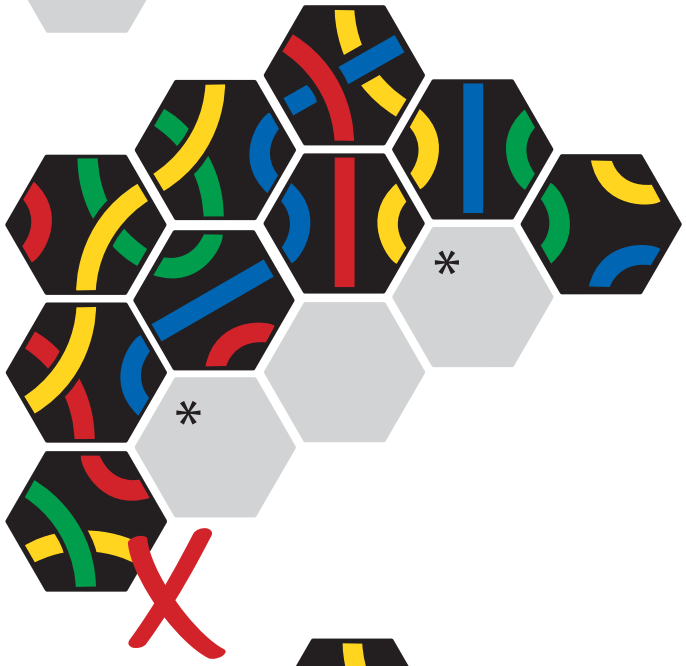


Imagen 2: Cuando en la misma línea controlada de juego se coloca una ficha durante la acción *"movimiento libre"*, esta ficha crearía otro Gobbel.

Imagen 3: Si el Gobbel se rellenara en el transcurso del juego, se crearía un Gobbel doble. Como dice la 2ª prohibición de movimiento, estos no se deben formar. Por eso, no se puede colocar una ficha en dichas líneas.

Las tres prohibiciones de movimiento se aplican hasta que no haya más fichas en la bolsa para robar, es entonces cuando se levantan.

Última ronda

El jugador que saca la última ficha de la bolsa dice en voz alta ***"bolsa vacía"***.

Las prohibiciones de movimiento se levantan, pero todos los jugadores deben continuar realizando las tres acciones de movimiento hasta terminar sus fichas.

Recuerda que ahora en tu turno puedes crear Gobbel en los que el mismo color termina tres veces, puedes crear Gobbel dobles y colocarlos en líneas controladas.

Fin de la partida

El juego termina en cuanto se coloca la última ficha en el TANTRIX.

Es posible que un jugador todavía tenga varias fichas para jugar mientras que otros jugadores ya han colocado todas las fichas.

En este caso, los jugadores aún pueden colocar sus fichas en el TANTRIX por turnos.

En una línea continua cada ficha cuenta un punto, en un circuito cerrado cada ficha cuenta dos puntos.

Para cada jugador solo cuenta la línea o el circuito que obtenga la mayor cantidad de puntos.

Los puntos de varias líneas o circuitos no se suman.

El jugador con más puntos gana.

PREGUNTAS FRECUENTES

¿ *Qué hacer con fichas sin tu propio color?*

! *Puedes y debes jugar estas fichas.*
De esta forma podrás conseguir nuevas fichas de juego.

¿ *Cada nueva ficha jugada debe conectarse, al menos, con otras dos fichas?*

! *No, conectando con una sola ficha es suficiente.*

¿ *Un jugador tiene un movimiento libre si no puede llenar un Gobbel?*

! *Sí, durante cada turno tienes exactamente un movimiento libre.*

¿ *Tienes varios movimientos libres si pudieras llenar varios Gobbel?*

! *No, en cada turno solo tienes un movimiento libre, independientemente de cuántos Gobbel puedas llenar.*

¿ *Qué le sucede a un Gobbel que no se puede llenar?*

! *El Gobbel permanece abierto. Sin embargo, cada jugador tiene que comprobar una y otra vez durante su turno si el Gobbel se puede llenar.*

¿ *Está permitido contar cuántas fichas quedan en la bolsa?*

! *Sí, en cualquier momento, pero no está permitido mirar las fichas.*

¿ *Todavía tienes que llenar el Gobbel cuando se levanten las prohibiciones de movimientos?*

! *Sí, siempre se deben realizar las tres acciones del turno.*

ESTRATEGIA Y TÁCTICA (como lectura adicional)

Después de algunas partidas, encontrarás que el juego de estrategia TANTRIX comporta menos suerte y, en realidad, más estrategia y táctica.

Los siguientes consejos pueden ayudarte a mejorar tu juego.

Colocación indirecta

En la mayoría de los casos, especialmente al comienzo del juego, es aconsejable no colocar las fichas directamente, sino indirectamente.

La conexión se puede establecer en los próximos turnos.

Hacia el final de la partida, debes tener más cuidado con las colocaciones indirectas.

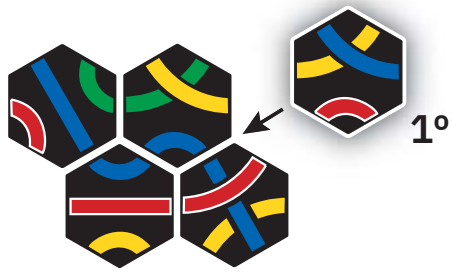


Fig. 1, Rojo conecta directamente.

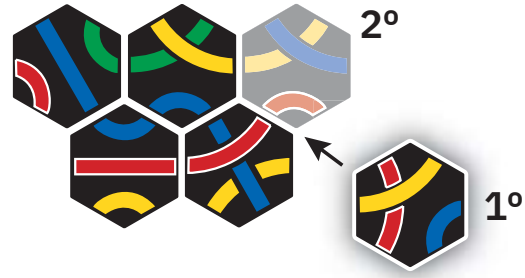
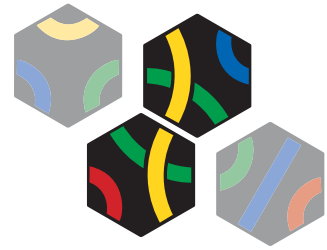


Fig. 2, Rojo conecta indirectamente.

En la fig. 1, el jugador rojo hace un punto colocándo directamente; al colocarlo indirectamente, como en fig. 2, el jugador rojo haría dos puntos después de que se haya llenado el Gobbel.

Circuitos pequeños

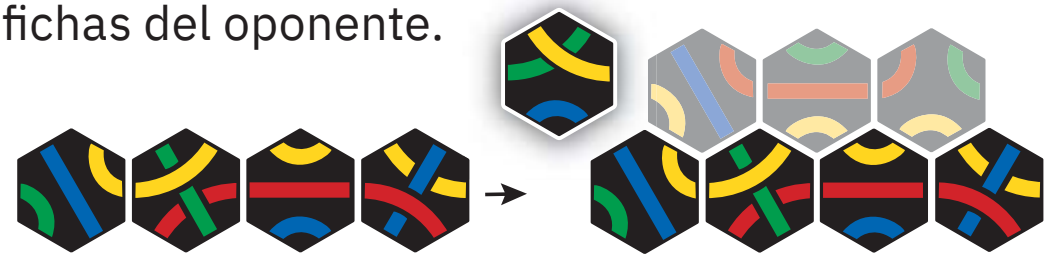
Evita darle a tu oponente la oportunidad de colocarte pequeños circuitos con tres, cuatro o hasta siete fichas. Estas serían fichas perdidas para ti.



Más bien, intenta colocar esos circuitos a tu oponente sin perder tus propias fichas.

Trabajando con Gobbel

Haz de Gobbel tu amigo. Crea hábilmente campos que tú o tu oponente podáis completar en los próximos movimientos y gana puntos usando fichas del oponente.



Al colocar ésta ficha, creas un Gobbel y la opción de crear 2 más en función de como coloques tus fichas. Puedes llenarlos con tus propias fichas de juego o prestar atención a si las fichas están con tu oponente.

Comienza con secuencias más pequeñas, por ejemplo, crea un Gobbel que primero lleve a otro Gobbel, para el cual tu mismo tendrás la ficha necesaria.

Un poco de conocimiento sobre las fichas

En los Gobbel con dos colores cada uno encaja en seis fichas del juego, en el Gobbel de tres colores sólo cinco. Verifica cuántas fichas quedan para llenar un espacio para asegurarte de que tu línea se pueda alargar.

Si te das cuenta que todas las fichas de un Gobbel ya se han utilizado, puedes crear ese espacio para tu oponente y así puedes parar la ampliación de su línea.

Ej., Gobbel de dos colores

Ej., Gobbel de tres colores

6 fichas adecuadas para el Gobbel de dos colores

5 fichas adecuadas para el Gobbel de tres colores

Llenado de Gobbel

Si tienes que llenar varios Gobbel durante un turno, puedes elegir tú el orden. Primero, completa el Gobbel que te beneficia a ti o perjudica a tu oponente. Solo cuando no hay nada más que hacer, llena el Gobbel que usará tu oponente.
El orden en el que llenes el Gobbel depende de ti.

Caso 1

Caso 2

En el caso 1, el jugador amarillo, podría conseguir, rellenando los Gobbel, una línea de 6 puntos. En el caso 2, por el contrario, añadiendo la pieza de esta manera, el jugador amarillo, si rellena el resto del circuito, puede conseguir una línea de 8 puntos.

Si crees que una ficha es particularmente importante para tu oponente, por ejemplo, porque es la última ficha que coincide con un Gobbel, construye un Gobbel idéntico. Cuando finalmente saques la ficha de la bolsa, puedes jugarla en un lugar que sea menos favorable para tu oponente. Sin embargo, este procedimiento requiere una muy buena supervisión y conocimiento de todas las fichas del juego, incluidas las que todavía están en la bolsa.

Puedes encontrar más información en nuestra web o puedes jugar en línea de forma gratuita contra jugadores de todo el mundo para obtener aún más consejos y experiencia. (Ver página 36)

TANTRIX *Gobbel (juego de rapidez)*

1-6 jugadores ***con 56 fichas del juego***
+10 años ***aprox. 10-15 minutos***

Elegir el número de jugadores:

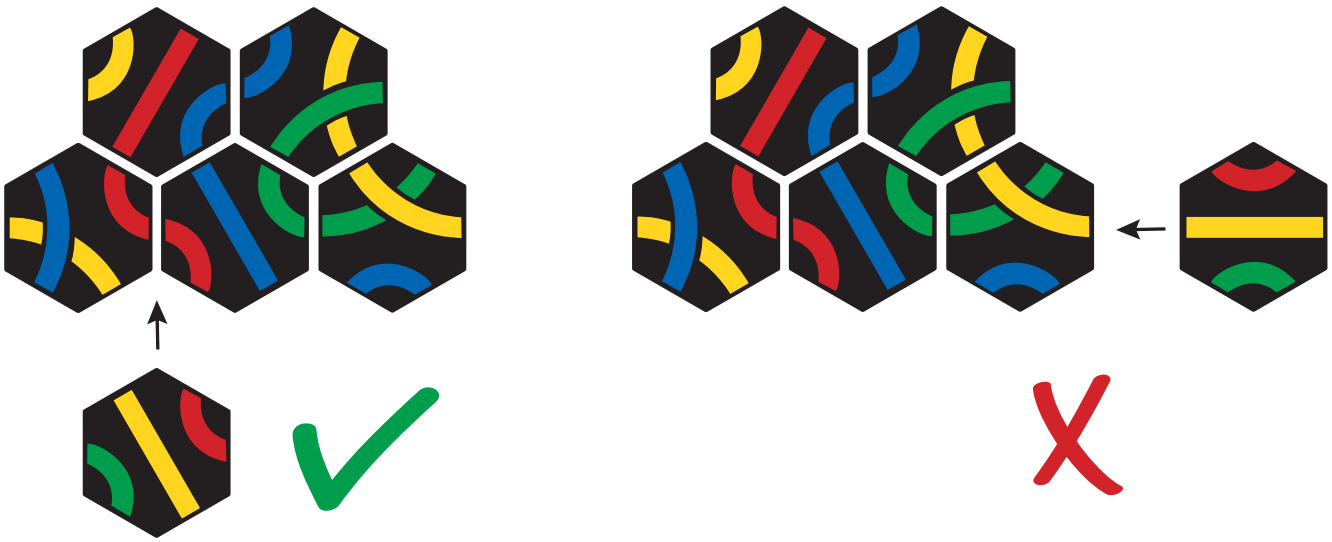
TANTRIX *Gobbel* es un juego de mesa en el que la **velocidad** es más importante que la estrategia. El número óptimo de jugadores resulta de la cantidad de caos que puedas soportar. Si tienes dos o más paquetes de juegos disponibles, la cantidad de jugadores solo está limitada por el tamaño de la mesa (máximo 6 personas por paquete de juego).

OBJETIVO DEL JUEGO:

En el juego Gobbel, **todos los jugadores** intentan colocar sus fichas en el juego **al mismo tiempo**.

Las fichas del juego deben colocarse en **al menos dos bordes** de fichas existentes.

Gana el que sea el primero en colocar todas sus fichas.



Reglas de Gobbel (2-6 jugadores)

Ej. inicio de la partida

1. Coloca **dos fichas de juego al azar** de la bolsa en el centro de la mesa y que coincidan los colores.

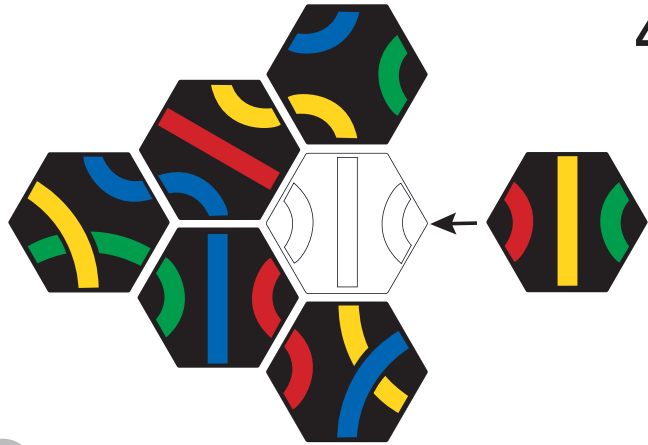
   Distribuye las fichas restantes de manera uniforme entre los jugadores. (2 jugadores -> 27 fichas, 3 jug. -> 18 f. / 4 jug. -> 13 f. / 5 jug. -> 10 f. / 6 jug. -> 9 f.)

   Los jugadores buenos o experimentados pueden recibir más fichas que otros jugadores.

2. Las fichas del juego **están boca arriba** frente a los jugadores. A la vez, todos los jugadores comienzan a colocar sus fichas de manera correcta (hacer coincidir los colores) al mismo tiempo. *A TENER EN CUENTA: las fichas deben colocarse adyacentes **como mínimo** a dos fichas existentes.*

3. Si un jugador logra llenar un Gobbel, grita ***"Gobbel"*** y puede dar una de sus fichas a cualquier otro jugador. Un Gobbel es un hueco rodeado por tres fichas (ver pág. 5).

Gobbel

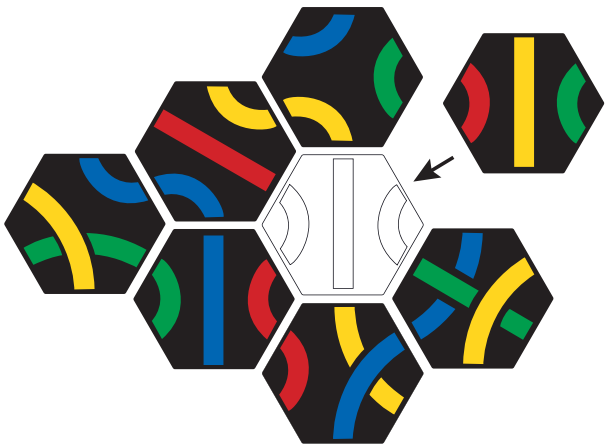


Gobbel doble

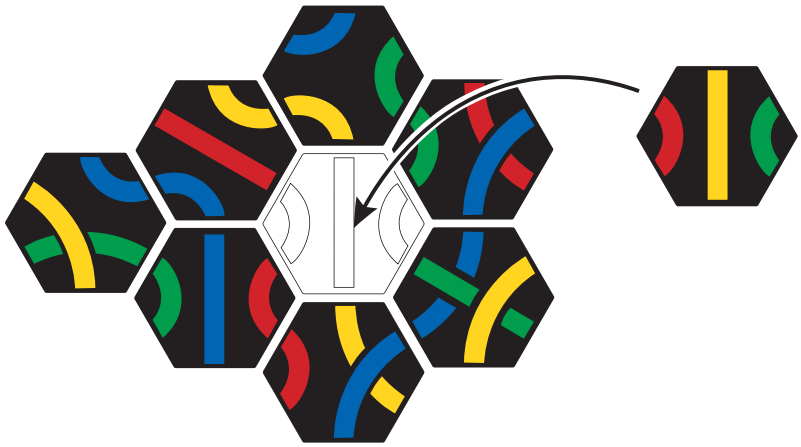
4. Un hueco rodeado por **cuatro fichas** es un Gobbel doble.

   Si logras llenar ese hueco, puedes gritar ***"Gobbel doble"*** y dar dos de tus fichas entre tus oponentes. *(2 fichas a un solo jugador o 1 ficha a un jugador y otra ficha a un jugador distinto.)*

5. Por un Gobbel triple puedes repartir tres fichas entre tus contrincantes y por un super Gobbel (un hoyo) cuatro fichas. *La experiencia ha demostrado que estos campos de Gobbel son realmente muy raros.*

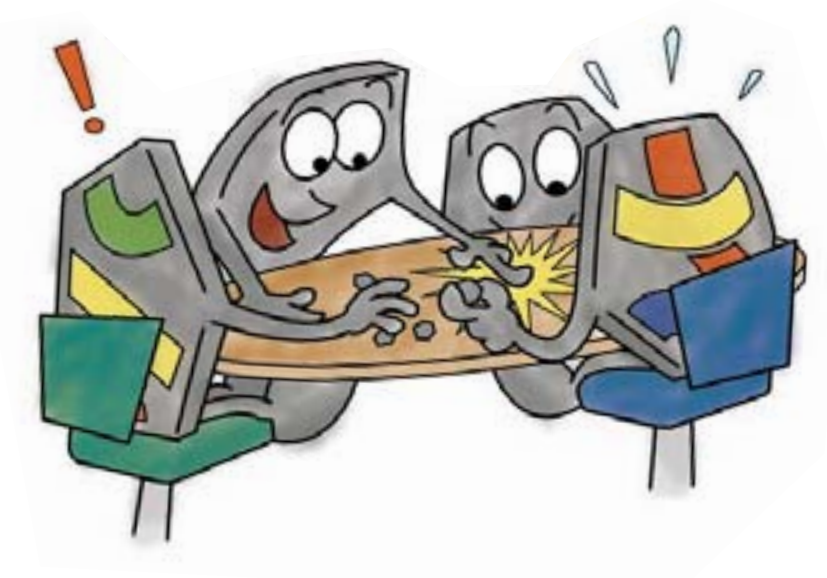


Gobbel triple



Super-Gobbel

6. El primer jugador que se quede sin fichas proclama ***"LISTO"*** y gana. Los jugadores restantes continúan hasta que se hayan colocado todas las fichas del juego.



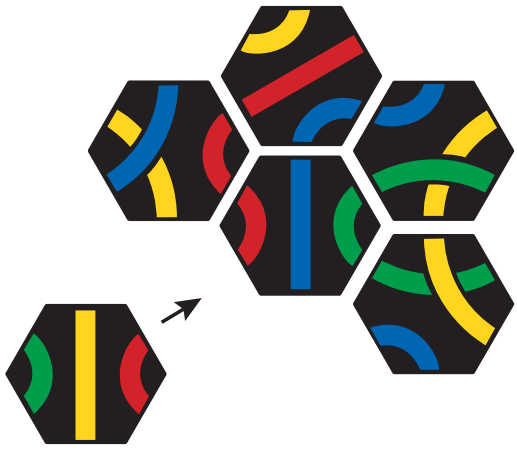
Consejo:

No te dejes molestar. Sigue intentando colocar tus fichas. Incluso si un jugador llama ***"Gobbel"****, el juego no se interrumpe.*

Reglas de Gobbel Solitario (1 jugador)

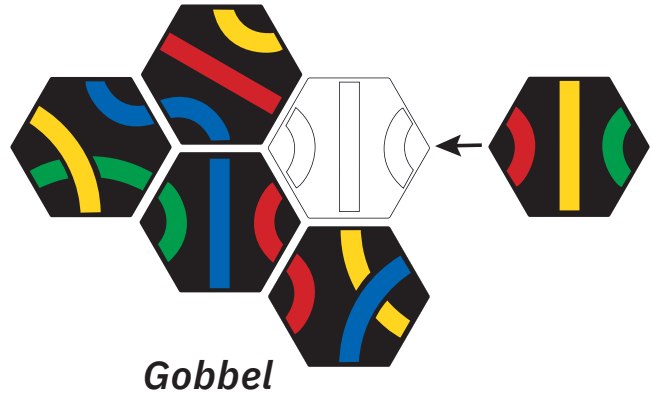
1. Coloca **dos fichas de juego al azar** de la bolsa en el centro de la mesa y que coincidan en el color. Las fichas restantes permanecen en la bolsa.
2. Ahora saca una ficha de la bolsa e intenta hacerla coincidir con las fichas existentes.

Ej. inicio de la partida



3. Las fichas nuevas deben colocarse al menos junto a dos fichas de juego existentes.
4. Las fichas que no puedes colocar en el TANTRIX se apilan en una **“pila de penalización”.**

5. Si logras llenar un Gobbel, puedes volver a poner la ficha superior de la pila de penalización en tu bolsa o, si es posible, colocarla directamente en el TANTRIX. Para un Gobbel doble, dos fichas ...



Gobbel

6. El objetivo del juego Gobbel solitario es colocar todas las fichas en el TANTRIX sin que queden fichas en la pila de penalización. Cada ficha restante en la pila de penalización es un punto negativo. *Intenta mejorar la puntuación en tu próxima partida.*

TANTRIX *Puzzles Arco Iris*

Clasifica las fichas en **cinco pilas** de acuerdo con el color del número en la parte posterior **(verde, amarillo, blanco, azul y rojo)**.

Puedes usar las 56 fichas para hacer cinco rompecabezas con diferentes niveles de dificultad.
Los puzzles azul y rojo son muy difíciles.

PUZZLE VERDE: (10 fichas)

Forma un circuito verde con las diez fichas.

PUZZLE AMARILLO: (12 fichas)

Forma un circuito amarillo con las doce fichas.

PUZZLE BLANCO: (9 fichas)

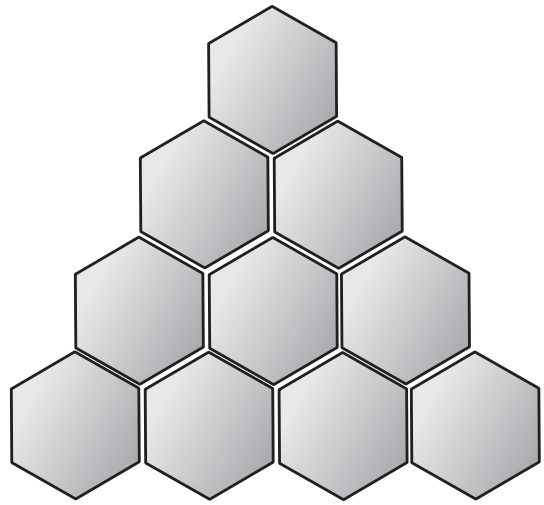
Forma un circuito con las nueve fichas de juego y descubre tu mismo en qué color se puede formar.

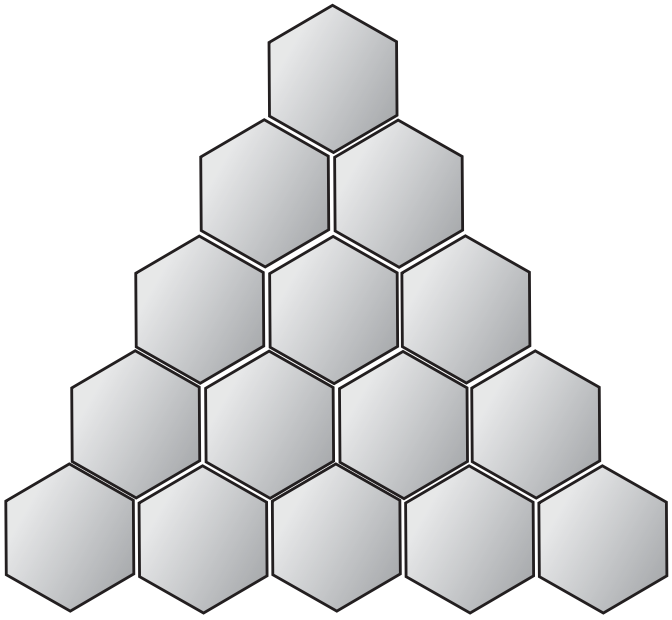
Reto adicional: ordena todas las fichas del juego que tengan líneas verdes. Debes tener 42 fichas. Crea un TANTRIX con **un circuito verde formado por las 42 fichas**. Todos los demás colores deben coincidir. Esto también es posible en los otros tres colores.

PUZZLE AZUL: (10 fichas)

Coloca las fichas del juego en forma de triángulo.

Forma una **línea azul** que serpentea a través de las 10 fichas del juego. Por supuesto, todos los demás colores también deben coincidir.





PUZZLE ROJO: (15 fichas)

Coloca las fichas del juego en forma de triángulo.

Forma una **línea roja** que serpentea a través de las 15 fichas. Por supuesto, todos los demás colores también deben coincidir.

OTROS PUZZLES TRIÁNGULARES: (6, 10, 15 o 21 fichas)

Para ello, saca de la bolsa 6, 10, 15 o 21 **fichas de juego al azar**. Ahora coloca las piezas en un triángulo.

Asegúrate de que todas las fichas del juego estén colocadas correctamente.

Cuando hayas completado la tarea, intercambia las fichas del juego y vuelve a comenzar.

Ejemplo con 10 fichas

TANTRIX *Puzzles de Junior a Genio*
(los clásicos)

Los rompecabezas de *Junior a Genio* eran las cinco tareas originales del TANTRIX y no deben faltar aquí.

Usa los números en la parte posterior para encontrar las fichas correspondientes y resolver los retos.

JUNIOR: 3 5 8 12 14 43 46 50 52 54

ESTUDIANTE: 19 21 24 25 29 31 32 40 41 42

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

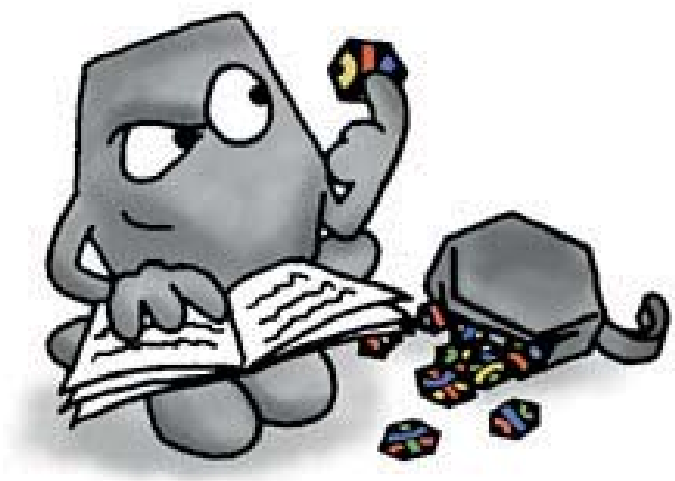
MAESTRO: 18 22 23 26 27 33 34 35 36 47 53 55

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

JUNIOR: (10 fichas)

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

Forma un **circuito de un color**.
Descubre el color de la solución.
Sólo hay una solución posible.



ESTUDIANTE: (10 fichas)

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

Forma **un circuito** de un solo color.

Descubre de qué color es la solución.

PROFESOR: (12 fichas)

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

Elige dos colores y haz **dos circuitos** al mismo tiempo.

Cada circuito debe contener todas las fichas del color correspondiente.

MAESTRO: (12 fichas)

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

Forma **un circuito** de un color.

Descubre de qué color es la solución.

GENIO: (12 fichas)

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

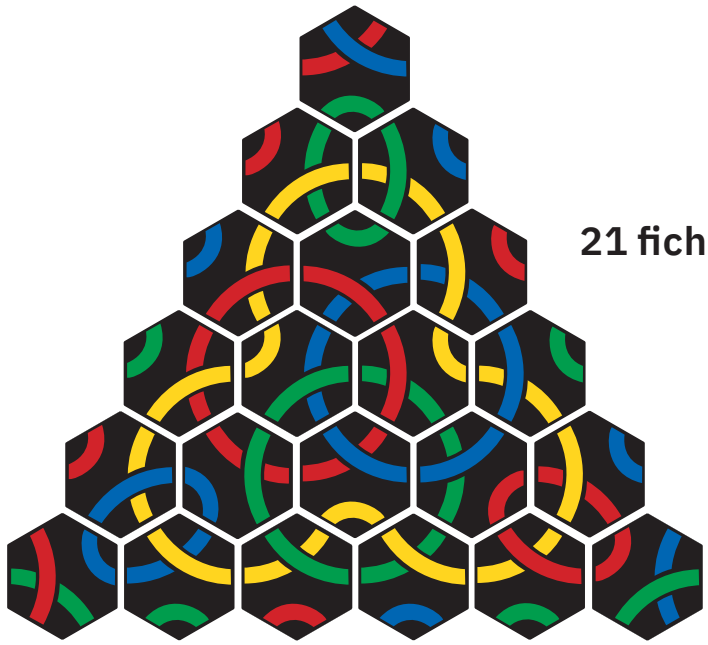
Elige **dos colores** (excepto el verde) y haz **dos líneas** al mismo tiempo.

Ambas líneas deben contener todas las fichas del color respectivo.

SIMETRÍAS

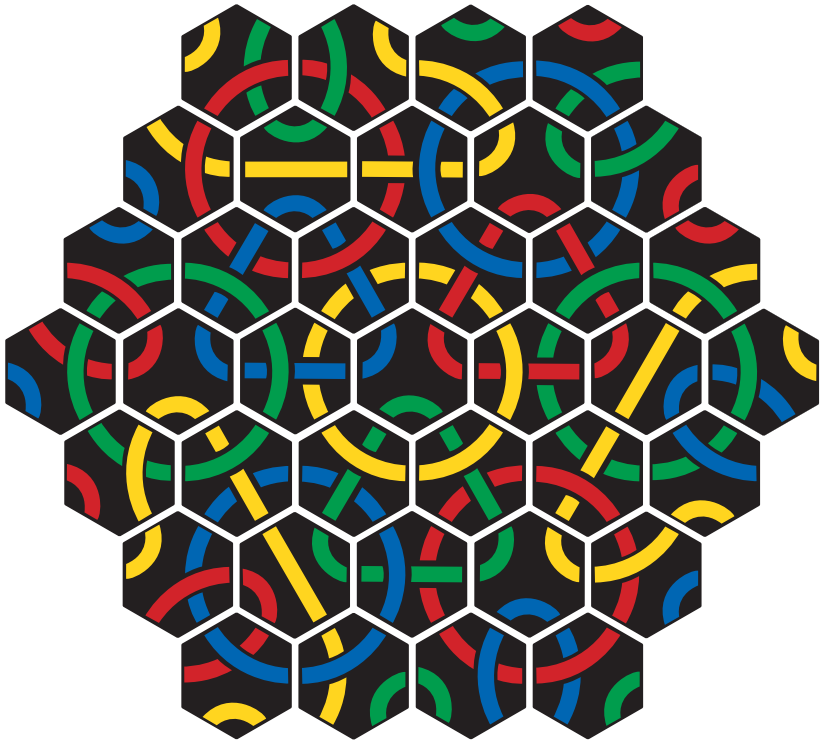
Dependiendo del espacio, utiliza las simetrías con un número de fichas cada vez más grandes:

15 fichas



21 fichas

Con las fichas TANTRIX, se pueden colocar muchos patrones con simetrías. Intenta copiar las simetrías aquí mostradas.



37 fichas

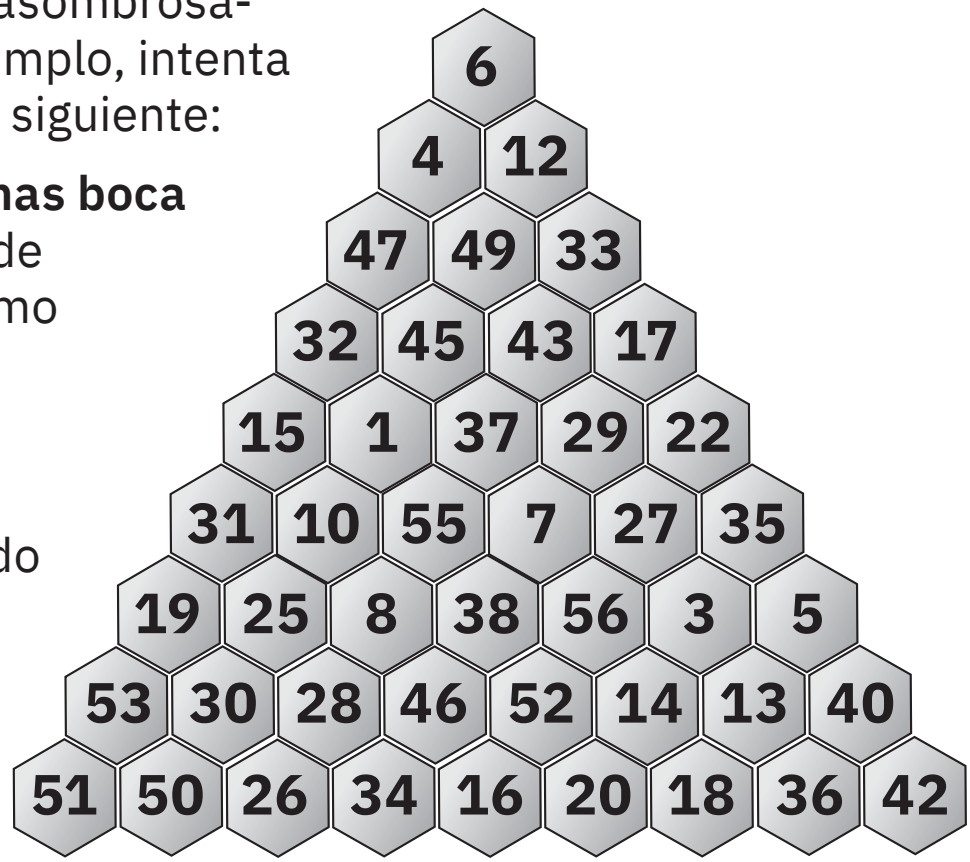
Una vez hecho esto, puedes cambiar las simetrías para que los colores se intercambien. Por ejemplo, coloca un círculo rojo a partir de un círculo amarillo, uno verde desde uno azul, etc.

Entonces puedes colocar todas las simetrías en **diferentes combinaciones** de colores.

AVISO: Para jugar con más simetrías y enlaces ver pág. 8 donde se explican los puzzles ***TANGLE.***

Otro ejemplo artístico y simétrico

Entre los innumerables modelos que pueden crearse con las fichas de Tantrix, algunos son asombrosamente bellos. Por ejemplo, intenta reproducir el modelo siguiente:



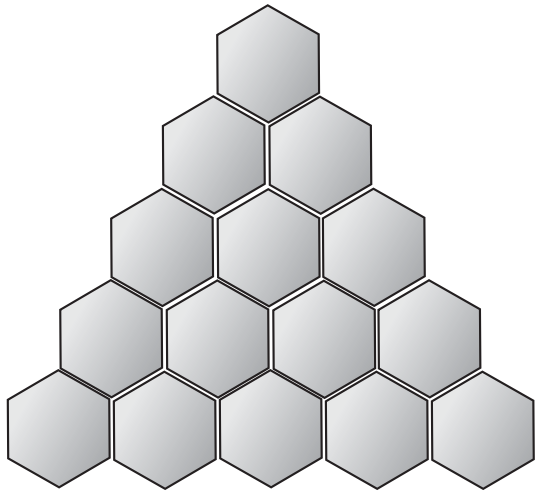
1. **Coloca las 45 fichas boca abajo** y en forma de pirámide, tal y como muestra la figura a la derecha.
2. **Da la vuelta a las fichas**, con cuidado y manteniendo la posición de las mismas.
3. Haz rotar las fichas **hasta que todos los colores de las conexiones** coincidan.

Este es una pista para hacerlo más fácil:
Primero haz un círculo amarillo con las fichas 43, 45 y 49. El resto de las fichas se irán colocando en su posición de forma automática a medida que vayan coincidiendo los colores de las conexiones a partir de este punto de inicio.

PUZZLES AVANZADOS

Puzzles piramidales

Coge de la bolsa seis fichas al azar y forma una pirámide en que todos los colores coincidan. Este puzzle es relativamente fácil si escoges las seis fichas con los mismos tres colores. Se pueden conseguir variantes más fascinantes con más fichas que contengan los cuatro colores (por ejemplo pirámides de 10, 15 ó 21 fichas).



Pirámide de 15 fichas

Para aumentar el nivel de dificultad, construye una pirámide en que una línea continua de un color pase por todas las fichas, y que todos los colores de las conexiones coincidan. En este caso debes seleccionar tus fichas cuidadosamente.

Puzzle de cuatro líneas

Utilizando las 56 fichas, construir simultáneamente cuatro líneas, una de cada color. La puntuación será el resultado de la suma de cada una de las cuatro líneas. Cada ficha cuenta como un punto. Sólo puntúa la línea más larga de cada color.

Puzzle de cuatro circuitos

Utilizando las 56 fichas, construir simultáneamente cuatro circuitos, una de cada color. La puntuación es la suma de cada uno de los cuatro circuitos. La puntuación es de un punto por ficha (contrariamente a lo que sucede en el juego Tantrix). Sólo puntúa el circuito más largo de cada color.

TANTRIX *on-line*

Tantrix.com sirve como un lugar de encuentro virtual para los jugadores de todo el mundo. Los nuevos jugadores pueden charlar y desafiar a los más experimentados, o practicar en privado contra el sistema.

Se han guardado millones de partidas y se pueden reproducir a demanda. Puedes elegir que los resultados de tus propias partidas se registren automáticamente y así seguir su progreso en las clasificaciones internacionales o mensuales.

Otras características del sitio web incluyen:

- Horarios de torneos de mesa y en línea
- Recortes de prensa, premios y videos
- Una base de datos de récords mundiales
- El récord de Tantrix Spaghetti (actualmente 50.000 fichas)
- Más puzzles y soluciones

www.**tantrix.es**
-> jugar on-line

Estos puzzles adicionales incluyen el juego compartido de Junior a Genio, así como los dos ***"rompecabezas sin resolver"*** para los que sólo existen soluciones teóricas, ¡pero que ningún ser humano ha encontrado todavía!

LA HISTORIA DETRÁS DE TANTRIX

Mike McManaway creció en la isla de Vanuatu y descubrió el backgammon mientras estudiaba para obtener una licenciatura en ciencias. Al graduarse, fue contratado por la división de marketing de IBM.

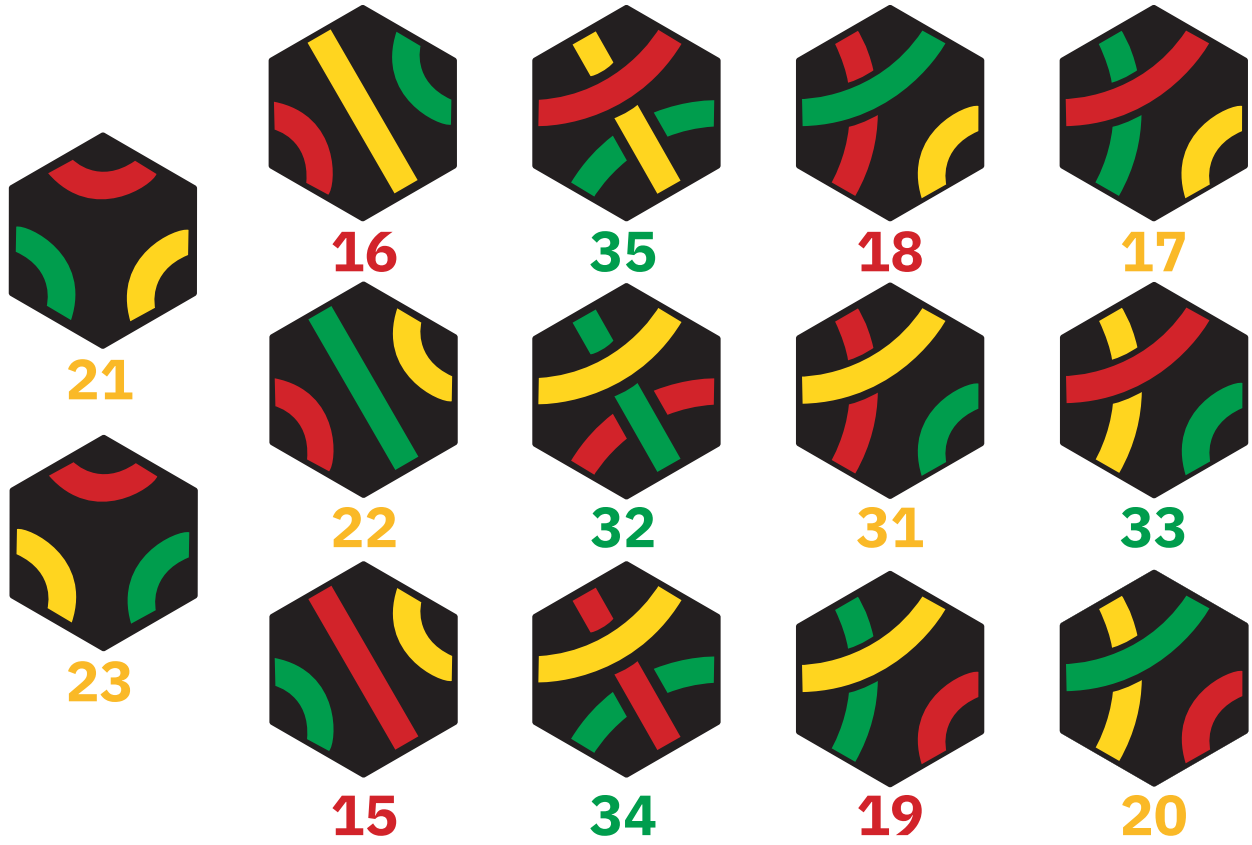
Al ganar el campeonato de backgammon de Nueva Zelanda, renunció a su trabajo diario para jugar profesionalmente, aunque esto resultó ser una decisión equivocada, ya que por entonces existían pocos campeonatos para así ganarse la vida.

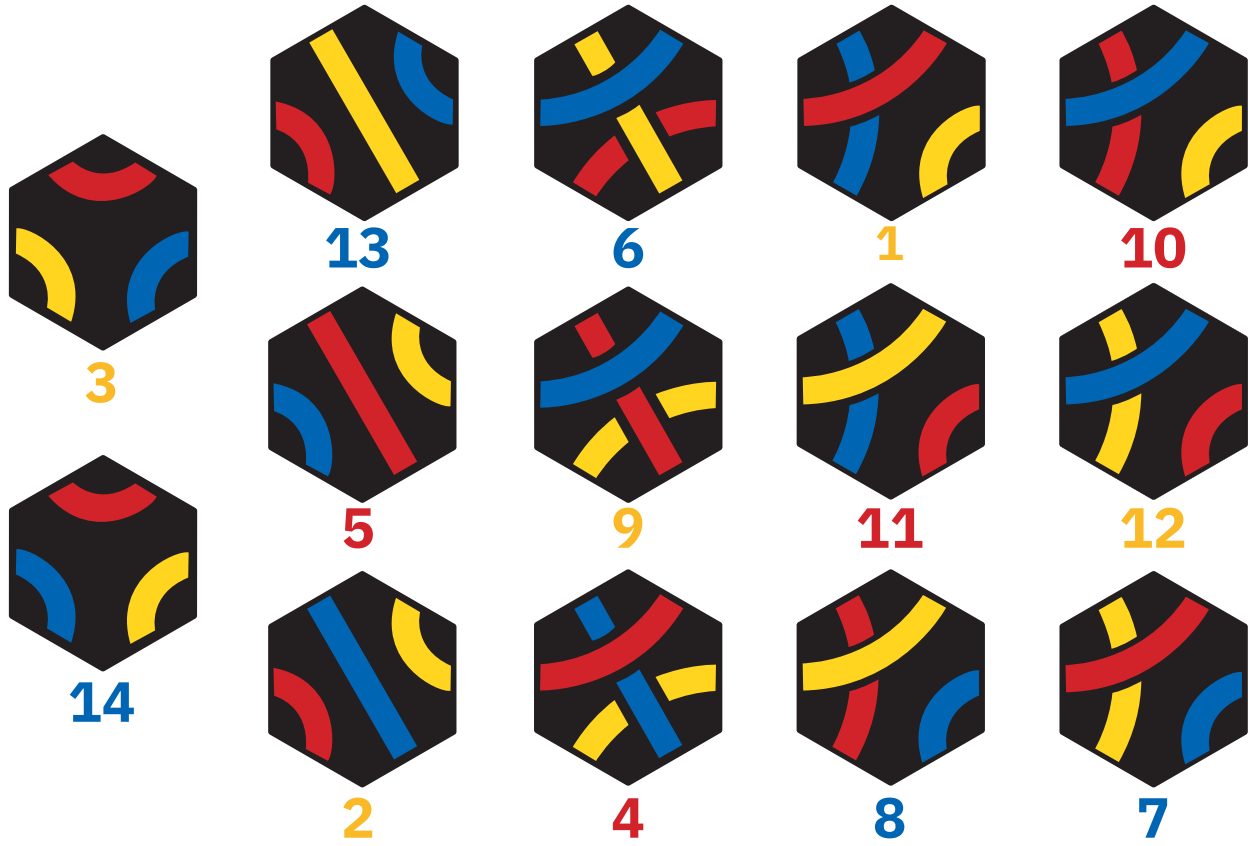
La otra pasión de Mike era el montañismo y la primera edición de Tantrix se creó mientras estaba en tienda de campaña durante unas tormentas en las montañas de la Patagonia.

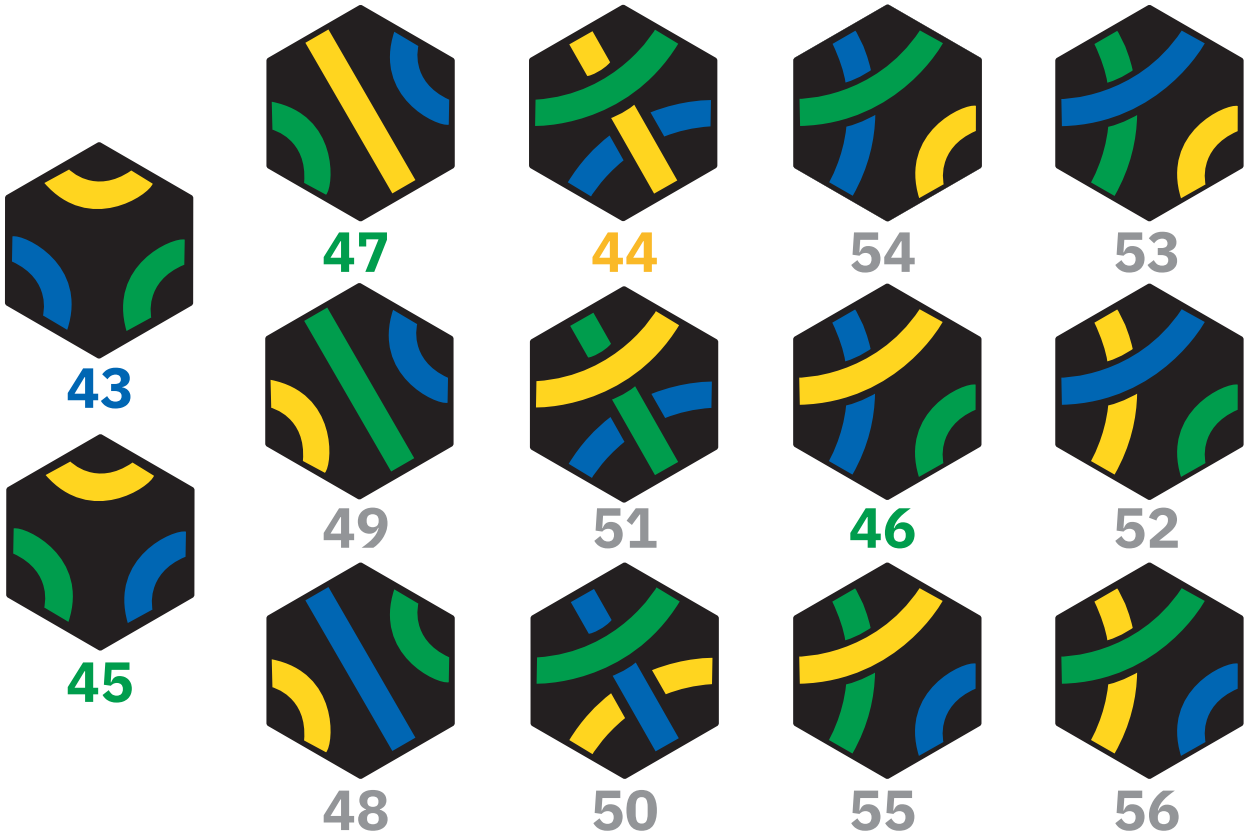
Tantrix ha evolucionado desde entonces y ahora incluye contribuciones de jugadores de todo el mundo.

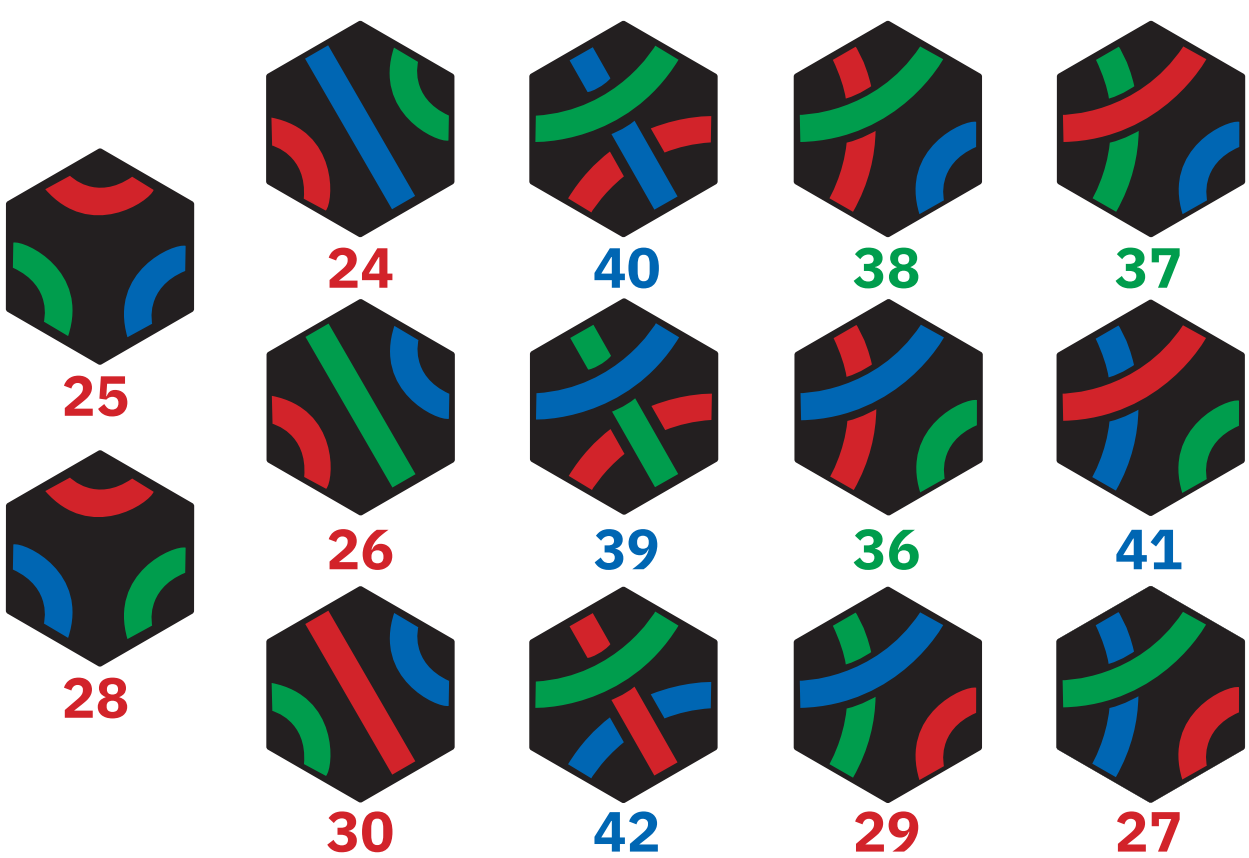
Cuando no está trabajando en nuevos diseños de juegos, es probable que encuentres a Mike escalando en los Alpes, o en cualquier lugar con una roca empinada y un buen café ...

Las 56 fichas del juego TANTRIX






43
47
44
54
53
49
51
46
52
45
48
50
55
56


24
40
38
37
25
26
39
36
41
28
30
42
29
27

¡… pásalo bien!

TANTRIX Ibérica

Markus Krykorka · NIF: X4858957T

08520 Les Franqueses del Vallés

Barcelona · España

www.**tantrix.es**

CE

¡ATENCIÓN! No recomendado para niños menores de 3 años. Contiene fichas pequeñas que se pueden tragar.