



### III. HET TANTRIX SPEL

#### 2-4 spelers

Het Tantrix spel is gebaseerd op vaardigheid, gecombineerd met geluk.

De beste speler wint niet altijd!

Met twee spelers wordt er het meest een beroep gedaan op kennis en vaardigheden, daarom wordt het Tantrix spel bij wedstrijden gespeeld met twee spelers. Gespeeld door drie of vier spelers is het Tantrix spel een boeiend gezelschapsspel.



#### 1. HET BEGIN VAN HET SPEL

##### 1. Kies uw kleur

Iedere speler kiest zijn eigen kleur: rood, geel, groen of blauw.

##### 2. Doel van het spel

Maak de langst mogelijke lijn of lus in de eigen kleur.

##### 3. Wie begint?

Alle 56 stenen worden in de zak gedaan. Iedere speler neemt een willekeurige steen. De speler met het hoogste nummer begint.

##### 4. Beginvoorraad stenen

Iedere speler pakt nog vijf willekeurige stenen erbij, zodat iedereen altijd met zes stenen begint. Zodra een speler een steen



### III. HET TANTRIX SPEL

heeft geplaatst, moet hij meteen een nieuwe steen uit de zak nemen zonder erin te kijken. Iedere speler legt zijn stenen voor zich op tafel met de gekleurde lijnen boven en zichtbaar voor de andere spelers.

#### 5. De openingszet

De eerste speler legt één van zijn zes stenen midden op tafel en pakt een nieuwe steen uit de zak. Nu is de speler links van hem aan zet. Deze legt zijn steen tegen de steen van de eerste speler aan en pakt een nieuwe steen uit de zak, enz.

#### 2. HET VERVOLG VAN HET SPEL

##### OPVULRUIMTES

Indien mogelijk moet een steen altijd geplaatst worden in een opvulruimte. Dit is een lege plek die begrensd is door drie stenen. In het eindspel kunnen het meer dan drie stenen zijn.

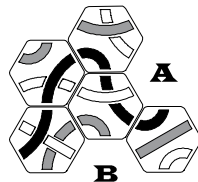


Fig. 5: A en B zijn opvulruimtes



## DE DRIE STAPPEN VAN EEN SPEELBEURT

**Stap 1: Plaats steen/stenen in opvulruimte(s)**

Kijk of de vorige speler opvulruimtes heeft opengelaten. Controleer vervolgens of u stenen hebt die hierin passen en plaats ze indien mogelijk. Vergeet niet om een nieuwe steen uit de zak te nemen, iedere keer nadat een steen geplaatst is.



Fig. 6 laat twee opvulruimtes zien. De losse steen past alleen in A.

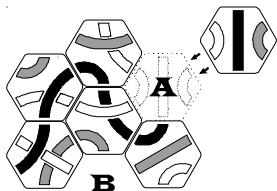


Fig. 6: het plaatsen van een steen in een opvulruimte

Tijdens het spel ontstaan steeds opvulruimtes. Hierin moet u een steen plaatsen waardoor weer nieuwe opvulruimtes kunnen ontstaan. U gaat net zo lang door met het plaatsen van stenen in opvulruimtes als uw stenen dat toelaten.

**Stap 2: Vrij plaatsen van een steen**

Als u geen steen meer kan plaatsen in een opvulruimte dan mag u één van de zes stenen naar eigen inzicht neerleggen. Op het moment dat uw steen de Tantrix (alle reeds geplaatste stenen) raakt, mag deze niet meer verplaatst worden.



Houd echter altijd rekening met de **Gouden Regel** (blz. 5) en de **Drie Beperkende Regels** (blz. 18 en 19).

**Stap 3: Vul de opvulruimte(s)**

Voordat uw beurt voorbij is, controleert u opnieuw of u stenen heeft die in opvulruimtes passen. Zo ja, dan plaatst u die! Neem na elke plaatsing direct weer een nieuwe steen uit de zak.

**Kunt u geen opvulruimtes meer vullen dan is uw beurt voorbij.**

**ADVIES****Hoe vind ik een steen die past?**

Om te controleren of een steen in een opvulruimte past is het handig om de gekleurde lijnen van de opvulruimte rechtsom te bekijken. Bekijk vervolgens de gekleurde lijnen van de zes stenen op dezelfde manier.



♦ Als de volgorde van de opvulruimte groen-blauw-rood is, zoek dan bij de zes stenen naar een volgorde groen-blauw-rood.



- ♦ Na een paar keer spelen leert u vormen en kleuren snel herkennen waardoor het steeds eenvoudiger wordt om de gewenste stenen te vinden.

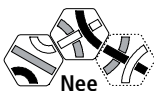
### DRIE BEPERKENDE REGELS

Alle spelers moeten zich hieraan houden, ze zijn van kracht zolang er stenen in de zak zijn en vervallen zodra die leeg is.



#### Beperkende regel 1

Als u een steen kunt plaatsen en u maakt daarmee een opvulruimte met drie lijnen van dezelfde kleur (bijv. rood-rood-rood), dan mag u deze steen **niet** plaatsen!



Nee

Fig. 7: beperkende regel 1

#### Beperkende regel 2

Bij een opvulruimte mag u geen vierde steen plaatsen.

- 👁 Stenen die bij X of Y geplaatst worden (zie fig. 8) zouden een lege plek maken met vier omringende stenen. Dit is niet toegestaan. Pas nadat plek A gevuld is, kan er een steen op X of Y geplaatst worden.

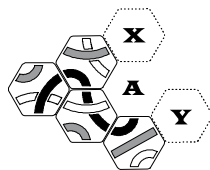


Fig. 8: beperkende regel 2

#### Beperkende regel 3

U mag geen stenen plaatsen aan bezette kanten.

- 👁 In fig. 9 is een opvulruimte bij A aanwezig. U mag daarom geen steen leggen bij X, Y of Z, omdat op die manier opvulruimtes ontstaan met vier omringende stenen. Dit wordt de bezette kant genoemd, omdat de opvulruimte bij A de kant bij X, Y en Z bezet. Pas als u een geschikte steen bij A heeft geplaatst, mag u op X een steen plaatsen, daarna op Y en vervolgens op Z.

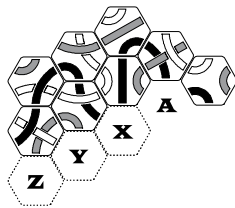


Fig. 9: beperkende regel 3



### 3. HET EINDSPEL

Zodra de zak leeg is vervallen de **Drie Beperkende Regels** en begint het eindspel.

De **Gouden Regel** en de **Opvulruimte Regel** blijven van kracht.



Het is nu toegestaan om:

- ♦ opvulruimtes met drie lijnen van dezelfde kleur te maken
- ♦ opvulruimtes met vier omringende stenen te maken
- ♦ stenen te plaatsen aan bezette kanten

### 4. DE WINNAAR

Een Tantrix spel is afgelopen als alle stenen geplaatst zijn. Het resultaat wordt per speler bepaald.

- ledere speler ontvangt 1 punt per steen, gerekend over de langste lijn, of 2 punten per steen, gerekend over de langste lus.
- Alleen het hoogste aantal punten telt.
- Winnaar is de speler met de meeste punten!

