

## Правила игры-головоломки «Тантрикс - Открытие» (Tantrix - Discovery)

Автор: Майк МакМануэй (Mike McManaway)

*Количество игроков: 1*

*Возраст: от 3 лет*

*Длительность игры: 15-30 мин.*

### Компоненты набора:

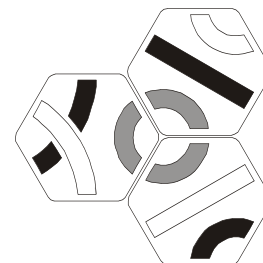
- Гексагональные фишки из бакелита с линиями четырёх цветов: красного, зеленого, синего и желтого – 10 шт. (пронумерованные от 1 до 10);
- Правила игры.

### Порядок игры

Выложите фишки номерами вверх.

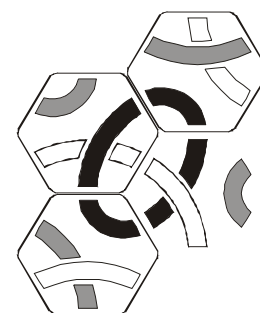
Переверните фишки 1, 2, 3 и составьте одноцветную *петлю*. Петля – это замкнутая кривая любой формы.

Смешайте все эти фишки и добавьте новую - № 4. Составьте петлю из четырех звеньев. Цвет номера каждой новой фишки задает цвет собираемой петли (напр., если номер «4» красный, то и петля должна быть красная).



Разъедините фишки, возьмите № 5 и составьте новую петлю из пяти звеньев. (Так как номер «5» красный, то и цвет петли вновь красный). Все стыкующиеся линии должны быть одного цвета.

Продолжайте в том же духе, добавляя все время по одной фишке до № 10. Каждая новая петля должна состоять из всех накопленных фишек. И помните, цвет петли задается цветом номера последней добавленной фишки. Возможно соединять любое количество одинаковых наборов «Открытие», продающихся отдельно и состоящих из десяти фишек, что позволяет неограниченно увеличивать размер и сложность петель.



Надо иметь в виду при этом, что номера фишек второго набора будут соответствовать номерам 11-20, третьего – номерам 21-30 и т.д. Цвет номера по-прежнему подсказывает цвет петли. Например, при соединении десяти наборов петля из 91 фишки желтого цвета, из 94 – красного и т.д.

**Подсказки:**

- Каждая новая фишка усложняет задачу, т.к. составляемая петля приобретает все более причудливую форму.
- В некоторых случаях проще сначала составить петлю основного цвета, не обращая внимания на несовпадения цветов других линий не основного цвета, а затем поменять местами отдельные фишки, чтобы состыковать линии не основных цветов.
- Конфигурация петли не изменится, если поменять местами фишки с одинаковой формой *фрагмента* линии основного цвета. Фрагменты бывают трех типов: *прямая*, *дуга* и *уголок*.
- *Дырки* внутри мозаики из фишек не разрешаются. Дыркой считается пустое поле, со всех сторон окруженное фишками.

