

Правила настольной игры «Тантрикс» (Tantrix)

Автор: Майк МакМануэй (Mike McManaway)

Количество игроков: 2-6

Возраст: от 3 лет

Длительность игры: 30-40 мин.

Стратегическая Игра ТАНТРИКС

(для 2-4 игроков)

Выбор партнеров

Традиционные стратегические игры, такие как шахматы, основаны на чистом умении, и исход поединка между двумя неравноценными игроками предreshен. Тантрикс требует сообразительности, опыта, но нужно еще и немного везения. Выигравший не всегда самый продвинутый игрок.

Игра с тремя или четырьмя игроками - это не только повод поломать голову, но и повеселиться. Тантрикс для двоих – более серьезное мероприятие, предпочитаемое мастерами и любителями турниров.

Выбор цвета

Каждый игрок вначале выбирает свой цвет: красный, желтый, зеленый или синий.

Цель игры

Каждый строит линию или петлю своего цвета как можно длиннее.

Кто начинает?

Все 56 фишек складываются в мешочек («банк»), и каждый вытягивает по одной фишке. Начинает обладатель наибольшего номера на фишке.

Сколько фишек на руках?

Игроки случайным образом подбирают себе фишек из «банка» до шести. Фишки выкладываются линиями вверх, открыто для всех участников.

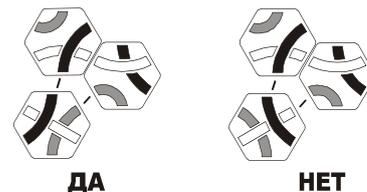
Начало игры

Первый игрок кладет любую фишку из своего набора на середину стола и берет взамен 1 фишку из «банка». Следующий по часовой стрелке игрок присоединяет свою фишку к имеющейся и так далее.

Неизменные шесть фишек

Не забывайте каждый раз брать фишку взамен выставленной – независимо, вынужденный это ход или свободный.

Золотое Правило: Цвета любых соединяющихся фрагментов линий должны совпадать.



*Рис. 1
Цвета на стыках должны совпадать!*

Вынужденное поле

Вынужденным считается пустое поле, окруженное фишками с трех сторон. На рис. 2 поля А и В являются вынужденными. Если у Вас есть подходящая фишка, Вы обязаны закрыть *вынужденное поле*.

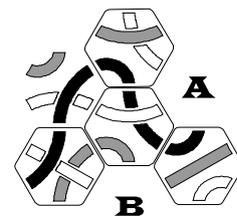


Рис. 2
Вынужденные поля

Многоступенчатость ходов за одну очередь игры

Схема действий за одну очередь чаще всего трехступенчатая:

- 1) **Заполнение вынужденных полей**, затем
- 2) **Собственно свободный ход**, затем
- 3) **Заполнение вынужденных полей** вновь.

ТРИ СТУПЕНИ ХОДОВ В ОДНУ ОЧЕРЕДЬ ИГРЫ**1 СТУПЕНЬ: ЗАПОЛНЕНИЕ ВЫНУЖДЕННЫХ ПОЛЕЙ**

Ваш ход начинается с поиска незаполненных вынужденных полей. Затем Вы подбираете подходящую фишку (если она у Вас есть) и закрываете поле. Не забывайте восполнять Ваш запас фишек.

На рис. 3 показано, как имеющаяся фишка соответствует только одному из двух вынужденных полей.

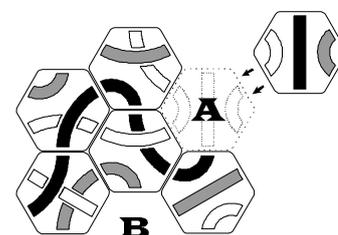


Рис. 3
Заполнение вынужденного поля

Заполнение одного вынужденного поля может вызвать появление новых, которые надо закрывать, если у Вас есть подходящие фишки.

2 СТУПЕНЬ: СВОБОДНЫЙ ХОД

После заполнения всех возможных вынужденных полей настает черед Вашего вольного выбора места присоединения фишки. Вы можете использовать любую из шести фишек и ставить ее в любое место, в соответствии с Золотым Правилom и тремя ограничениями (см. далее). Свободный ход предоставляется один раз за Вашу очередь – делайте его вдумчиво.

Игроки часто «примеряют» фишки рядом с уже сложенной мозаикой (т.н. Тантриксом) до окончательного принятия решения. Однако коснувшуюся сторон Тантрикса фишку уже нельзя заменить. «Фишке место»!

3 СТУПЕНЬ: ЗАПОЛНЕНИЕ ВЫНУЖДЕННЫХ ПОЛЕЙ

Перед тем, как передать ход соседу, еще раз проверьте, нет ли вынужденных полей. Заполнение их обязательно (при наличии подходящей фишки). И не забывайте добирать фишки из «банка».

**СОВЕТ: Как подобрать нужную фишку**

Чрезвычайно полезно научиться «читать» узор из линий. Последовательность концов разноцветных линий по краю фишки и вокруг вынужденного пустого поля можно «читать» по часовой стрелке. Тогда подбор нужной фишки будет схож с поиском книги в библиотеке. Например, поле А на рис. 3 читается как черный-белый-белый. Такая последовательность как раз имеется у новой фишки.

После небольшой практики Вы будете увереннее ориентироваться в комбинациях линий, и поиск нужных фишек не доставит Вам хлопот.

ТРИ ОГРАНИЧЕНИЯ

Игроки должны придерживаться следующих ограничительных правил до тех пор, пока есть фишки в мешочке.

Все три ограничения снимаются, когда в «банке» не осталось фишек.

1. Нельзя создавать вынужденное поле, окруженное тремя линиями одного цвета.

Этот запрет связан с тем, что не существует в Тантриксе фишки, подходящей под такое поле (см. рис. 4).

Более того, не разрешается закрывать вынужденное поле, если это приведет к созданию соседнего вынужденного поля с тремя одноцветными концами.



Рис. 4
Первое ограничение

2. Нельзя присоединять четвертую фишку к трехстороннему вынужденному полю.

Рассмотрим пример на рис. 5: Фишка, выставленная на поле X или Y, превращает вынужденное поле A в четырехстороннее, что запрещается правилом. Поля X и Y можно занимать только после заполнения поля A.

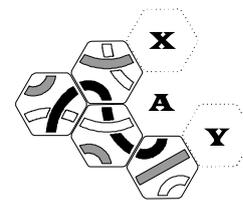


Рис. 5
Второе ограничение

3. Нельзя ставить фишки в контролируемом ряду.

От незакрытой стороны вынужденного поля может быть выстроен целый ряд запрещенных полей, расположенных на одной прямой вдоль края сыгранного Тантрикса. Такой ряд называют *контролируемым*. Заполнение любого из полей контролируемого ряда приведет, в конечном счете, к созданию четырехстороннего поля.

На рис. 6 вынужденное поле A контролирует ряд запрещенных полей X, Y, Z.

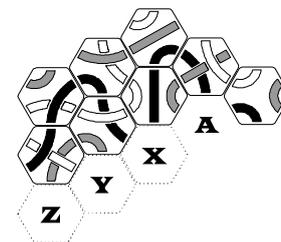


Рис. 6
Третье ограничение

Эндшпиль

Как только в «банке» закончились фишки, начинается заключительный этап игры – «эндшпиль». С этого момента перестают действовать все три ограничительных правила. Остается необходимость заполнять вынужденные поля и следовать Золотому Правилу. Зато можно создавать поля с тремя сходящимися линиями одного цвета, поля, окруженные четырьмя фишками, и можно ставить фишки в контролируемых рядах.

Выигрыш

Игра заканчивается, когда все фишки уложены в Тантрикс. Игроки получают по одному очку за фишку в самой длинной своей линии или два очка за фишку в своей самой длинной петле.

Например, петля из 12-ти фишек, дающая 24 очка, выгоднее линии длиной в 23 фишки. Только одна линия или петля идет в зачет. Выигрывает тот, у кого больше всех очков.

Игра ТАНТРИКС ГОБЛ **(для 2-6 и более игроков)**

Эта веселая игра подходит как для семейного отдыха, так и для вечеринки. Здесь успех приносит быстрота реакции, и - никакой глубокомысленной стратегии! Количество игроков зависит от того, сколько Ваша компания может вынести толкотни, путаницы и шума.

Цель: Первым освободиться от всех фишек на руках.

Вам понадобятся: все 56 фишек.

1. Выложите на стол случайные две фишки из набора. Соедините их в виде «стартового ядра» в соответствии с *Золотым правилом Тантрикса*. Оставшиеся фишки произвольно разделите между игроками. При желании соблюсти равенство их можно распределить поровну, а если это не удастся, можно добавить фишек в «стартовое ядро». Другой вариант – дать некоторым более сильным игрокам дополнительные фишки в качестве гандикапа.
2. Каждый игрок раскладывает свои фишки в одну или две стопки лицом вниз. Теперь можно начинать игру.
3. За один ход игрок берет одну фишку из своих запасов и присоединяет ее к фишкам складываемой на столе мозаики – т.н. Тантриксу. **Очередность соблюдать не надо!** Задача каждого игрока – как можно быстрее выставить все свои фишки.
4. В отличие от стратегической игры и головоломок, в этой игре фишка должна присоединяться к Тантриксу, касаясь **двух или более** сторон других фишек. Золотое правило, разумеется, соблюдать обязательно.
5. Если Вы взяли фишку из своей стопки и Вам не удастся ее присоединить к Тантриксу, отложите ее в отдельную «штрафную кучку». Фишки в ней лежат лицом кверху.
6. Ваша цель – избавиться от всех фишек на руках, в том числе и от штрафных. Фишку из «штрафной кучки» можно выставить только для закрытия *вынужденного поля* (вынужденным считается пустое поле, окруженное фишками с трех или более сторон).
7. Игрок, сумевший своей фишкой - очередной или штрафной – закрыть вынужденное поле кричит: «Гобл!» и отдает любому игроку одну фишку из своих стопок или «штрафной кучки». Фишки в этом случае передаются лицом вниз.
8. Игрок, добавивший свою последнюю фишку в Тантрикс, должен крикнуть «Всё!». Первый, кто выходит из игры без фишек на руках, становится победителем. Игра при этом не прекращается. Оставшиеся игроки выставляют свои фишки до последней.

Некоторые советы:

- Поначалу нелегко будет быстро отыскивать правильное место для очередной фишки. Общий темп игры будет провоцировать Вас сокращать время на раздумье. Однако слишком частое сбрасывание фишек в «штрафную кучку» не позволит Вам ее во время опорожнить. Выберите оптимальный для себя ритм игры.
- Держите штрафные фишки лицом кверху, чтобы они не перепутались с основными фишками в стопках.
- Старайтесь не обращать внимание на крики «Гобл!» и не замедлять темп своей игры.
- Обратите внимание на то, что к этой игре не имеют отношения три ограничительных правила стратегической Игры Тантрикс. Здесь можно создавать поля с тремя концами линий одного цвета или поля с четырьмя и более сторонами, а также ставить фишки в контролируемые ряды.