

Стратегическая игра ТАНТРИКС (для 2-4 игроков).

Вам понадобятся: Все 56 фишек и мешочек.

**Выбор партнеров.** Традиционные стратегические игры, такие как шахматы, основаны на чистом умении, и исход поединка между двумя неравноценными игроками, как правило, предрешен. 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.

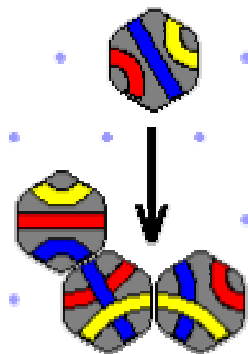
**Цель игры.** Каждый строит линию или петлю своего цвета как можно длиннее.

**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 добирают 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 стол и берет взамен 1 фишку из «банка». Следующий по часовой стрелке игрок и все последующие по очереди присоединяют свои фишки к имеющимся согласно Золотому Правилу (цвета всех стыкующихся фрагментов должны совпадать) и трем ограничениям (см. ниже).

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

**Вынужденное поле.** Вынужденным считается пустое поле, окруженное фишками с трех сторон. Если у Вас есть подходящая фишка, Вы обязаны закрыть вынужденное поле.



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.

А теперь об этих трех ступенях очереди и трех ограничениях подробнее.

### **I ступень: Заполнение вынужденных полей.**

Ваша очередь начинается с поиска незаполненных вынужденных полей. Затем Вы берете подходящие фишки (если они у Вас есть) и закрываете эти поля. Не забывайте каждый раз восполнять Ваш запас фишек после каждого Вашего хода. Заполнение одного вынужденного поля может вызвать появление новых, которые надо закрывать, если у Вас есть подходящие фишки.

### **II ступень: Свободный ход.**

После заполнения всех возможных вынужденных полей настает черед Вашего вольного выбора места присоединения фишки – свободный ход. Вы можете использовать любую из шести фишек и ставить ее в любое место, в соответствии с Золотым Правилom и тремя ограничениями (см. ниже). Свободный ход предоставляется один раз за Вашу очередь – делайте его вдумчиво. Игроки часто «примеряют» фишки рядом с уже сложеной мозаикой (т.н. Тантриксом) до окончательного принятия решения. Однако коснувшуюся сторон Тантрикса фишку уже нельзя заменить. «Фишке место»!

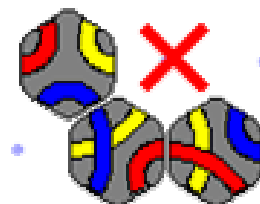
### **III ступень: Заполнение вынужденных полей.**

Сделав свой свободный ход и взяв, соответственно, фишку из «банка», проверьте, нет ли вынужденных полей, которые Вы можете заполнить. Далее поступайте, как описано в I ступени.

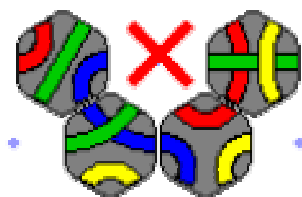
### **Три ограничительных правила.**

Игроки должны придерживаться следующих ограничительных правил до тех пор, пока есть фишки в мешочке. Все три ограничения снимаются, когда в «банке» не осталось фишек.

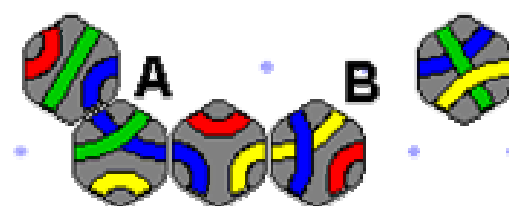
1. Нельзя создавать вынужденное поле, окруженное тремя линиями одного цвета. Этот запрет связан с тем, что не существует в Тантриксе фишки, подходящей под такое поле. Более того, не разрешается закрывать вынужденное поле, если это приведет к созданию соседнего вынужденного поля с тремя одноцветными концами.



2. Нельзя присоединять четвертую фишку к трехстороннему вынужденному полю.



3. Нельзя ставить фишки в контролируемом ряду. От незакрытой (воображаемой) стороны вынужденного поля можно выстроить целый ряд запрещенных полей, расположенных на одной прямой вдоль края Тантрикса. Такой ряд называют контролируемым. Заполнение любого из полей контролируемого ряда приведет, в конечном счете, к созданию четырехстороннего поля.

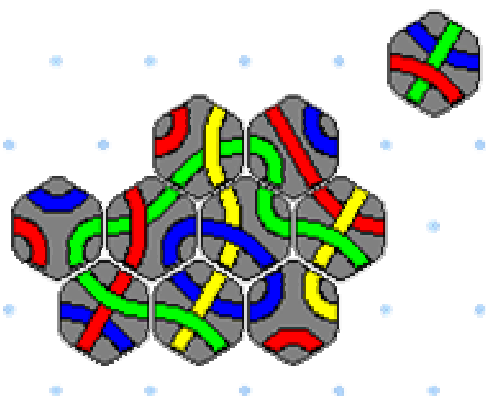


### Эндшпиль.

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 своей самой длинной 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.



ПРИМЕР: В этом примере у зеленых и синих поровну очков. У зеленых линия из 8 фишек (8 очков), у синих петля из 4 фишек (8 очков). Синим этих очков недостаточно для победы и им придется строить новую линию. У зеленых более выгодное положение - им скорее всего удастся закончить петлю из 11 фишек и таким образом заработать 22 очка.

Средний счет в игре 23 очка.

## Игра Тантрикс “Понт” (для 2-6 или 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 шума, путаницы и толкотни.

### Правила игры.

Вам понадобятся: все 56 фишек.

**Цель:** Первым освободиться от всех фишек на руках.

1. Выложите на стол две случайные фишки из набора. Соедините их в виде «стартового ядра» в соответствии с Золотым Правилем Тантрикса (цвета фрагментов стыкующихся фишек должны совпадать). 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 номерами вверх. 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 присоединить ее к Тантриксу, отложите ее в сторону – это будет Ваша «штрафная кучка». Фишки в ней лежат линиями кверху.
6. Ваша цель – избавиться от всех фишек на руках, в том числе и от штрафных. Фишки из «штрафной кучки» можно выставлять 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: «Понт!» и отдает любому игроку одну фишку из своих стопок или из «штрафной кучки». Фишки в этом случае передаются номерами вверх.
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 возможной.

#### **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. Выбирайте оптимальный для себя ритм игры.
- Держите штрафные фишки лицом кверху, чтобы они не перепутались с основными фишками в стопках.
- Старайтесь не обращать внимания на крики «Понт!» 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.