



WPROWADZENIE	2
UKŁADANKI.....	5
Odkrywanka	5
Układanka Tęczowa	8
Soliter	9
Pytania i odpowiedzi	12
GRA TANTRIX (dla 2-4 graczy)	14
Strategia	23
Tantrix - gra towarzyska czy rozgrywka strategiczna? ...	33
Słowniczek	35
Pytania i odpowiedzi	43
ODMIANY GRY	45
Inne układanki	47



WPROWADZENIE

Witamy w gronie ludzi grających w Tantrix!

Gra zawiera 56 ręcznie malowanych płytek, których wzory, po połączeniu tworzą pętle w czterech kolorach: czerwonym, zielonym, niebieskim i żółtym. Wzór żadnej z płytek nie powtarza się i można nimi grać lub tworzyć układanki.

Przed przystąpieniem do gry radzimy dokładnie przeczytać tę książeczkę. Gra wprowadzi Cię do kolorowego świata układanek. Nie żałuj czasu na **poznawanie Tantrixa**.

Podobnie jak w życiu, tak i w naszej grze oprócz zdolności będzie Ci potrzebne szczęście. Ta książeczka, krok po kroku, poprowadzi Cię od najprostszych układanek aż po zasady rozgrywek prowadzonych z wieloma przeciwnikami. Zawsze pamiętaj, że kolory muszą pasować do siebie.

Podstawowa zasada: Dwie płytki pasują do siebie, jeżeli łuki łączące się na brzegu są w tym samym kolorze. Np. koniec czerwonego łuku na jednej płytce musi spotkać się z czerwonym łukiem drugiej płytki. (rys.1)

Jak zostać mistrzem Tantrixa?

Jeśli jesteś nowym graczem radzimy abyś postępował wg. 4 kroków, które tworzą najlepszy znany sposób nauki tej gry.



Rys. 1.
Dopasowanie
kolorów



- Zaczynij od Odkrywanki
- Rozwiąż Układankę Tęczową
- Ćwicz Układankę Soliter
- Graj w Grę Tantrix (dla 2 - 4 graczy)

Jeśli mimo wszystko chcesz od razu rozpocząć rozgrywkę strategiczną, patrz na str. 14!

ODKRYWANKA:

Odkrywankę Tantrix rozpocznij od trzech płytek: nr 1, nr 2, nr 3 (numery widoczne na odwrocie płytki). Potem dodajesz płytki kolejno, aż do nr 30, stopniowo utrudniając zadanie. Kolor na odwrocie płytki dodanej jako ostatnia określa, w jakim kolorze musisz ułożyć pętlę.

UKŁADANKA TĘCZOWA:

Podziel 56 płytek na 5 grup, wg. kolorów widocznych na ich odwrocie.

UKŁADANKA SOLITER:

Do Solitera używa się tylko 14 płytek. Aby utworzyć układankę oprócz umiejętności, będziesz potrzebować trochę szczęścia.



GRA TANTRIX:

Tantrix jest elegancką grą strategiczną dla 2 - 4 osób.

Zazwyczaj jedna rozgrywka trwa ok. 1/2 godziny. Mimo że zasady gry są proste, kombinacja strategii i czynnika losowego sprawia, że jest to jedna z najciekawszych gier świata.

TANTRIX powstał w 1987 roku na podstawie pomysłu Mike'a McManaway. Obecne, szóste z kolei wydanie, zostało wzbogacone o pomysły nadesłane z całego świata.

Jeśli masz jakiś nowy pomysł związany z grą, prześlij go nam, a być może zostanie wykorzystany w następnym wydaniu.

Grupa Tantrix

Nelson, Nowa Zelandia, styczeń 2000 r.



UKŁADANKI

ODKRYWANKA

Cel: Ułożenie pętli w określonym kolorze

Potrzebne: Płytki Tantrix od 1 do 30

Tantrix jest sposobem na rozwój wyobraźni przestrzennej i właśnie Odkrywanka jest tak zaplanowana, aby wspomóc stopniowy rozwój tej umiejętności.

Zasady Odkrywanki TANTRIX

1. Twoim celem jest ułożenie dziesięciu, coraz trudniejszych pętli,
2. W każdym kolejnym zadaniu układasz coraz większą pętlę,
3. Zaczynij od płytek nr 1, 2, 3 i ułóż żółtą pętlę,
4. Zburz ją, przygotuj płytkę nr 4 i z tych czterech płytek ułóż pętlę czerwoną,
5. Kolory łuków łączących się na brzegach sąsiadujących płytek muszą być takie same,
6. Jeśli wykonałeś zadanie, przygotuj płytkę z kolejnym numerem,
7. Kolor na odwrocie kolejnej płytki określa kolor pętli, którą masz ułożyć,
8. Pętlę budujesz ze wszystkich płytek przygotowanych do danego zadania,



9. Kształt pętli może być dowolny, lecz nie może zawierać przerwy (pętla musi być zamknięta),
10. W przypadku dziesięciu płytek możliwe jest ułożenie pętli w każdym z występujących kolorów (są 3 właściwe rozwiązania).

Tabela

Ilość płytek	Kolor pętli	Czas rozwiązania
3	żółta	20 sek.
4	czerwona	40 sek.
5	czerwona	1 min.
6	niebieska	3 min.
7	niebieska	6 min.
8	niebieska	10 min.
9	żółta	15 min.
10	niebieska	18 min.
10	żółta	20 min.
10	czerwona	25 min.

**Wskazówki:**

- Im więcej płytek używasz w zadaniu, tym bardziej skomplikowany będzie kształt pętli,
- W niektórych przypadkach łatwiej zacząć od ułożenia pętli nie licząc się z zasadą łączenia tych samych kolorów. Gdy pętla jest już gotowa, “poprawiamy” ją, zamieniając płytki zgodnie z zasadą kolorów,
- Możesz zamienić miejscami dwie płytki, na których jest taki sam łuk (np. dwie płytki z krótkim żółtym łukiem) bez obawy, że zburzysz lub zmienisz gotową pętlę,
- Na płytkach są tylko 3 rodzaje łuków: “prosty”, duży i mały (patrz rys. 26),
- Jeśli budujesz pętlę z ponad 10-ciu płytek, kolor kolejnej pętli może być taki sam jak poprzedniej. Z tego powodu nie warto burzyć gotowej pętli przechodząc do następnego zadania, lepiej spróbować dopasować nową płytkę,
- Przy płytce nr 15 pojawia się czwarty kolor: zielony. Będzie to nowe wyzwanie dla Twojej wyobraźni przestrzennej i umiejętności logicznego myślenia.

Uwaga: Odkrywankę możesz kontynuować jedynie do płytki nr 30. Z płytką nr 31 nie ułożysz już pętli w żadnym kolorze. Jeśli chcesz kontynuować zabawę masz możliwość połączenia dwóch lub więcej kompletów 10-cio płytkowych. W sprzedaży niezależnie od Zestawu do Gry Tantrix, dostępne są Zestawy do Odkrywanki (patrz str. 36, pod hasłem Zestaw do Odkrywanki).



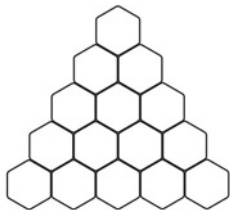
UKŁADANKI TĘCZOWE

Cel: Ułożenie pięciu, opisanych poniżej układanek

Potrzebne: Wszystkie 56 płytek Tantrixa

Podziel 56 płytek na 5 grup wg. kolorów widocznych na rewersie (czerwone, żółte, niebieskie, zielone, białe).

- **Układanka zielona** (10 płytek): Ułóż zieloną pętlę ze wszystkich płytek zielonych na rewersie,
- **Układanka żółta** (12 płytek): Ułóż żółtą pętlę wykorzystując wszystkie żółte płytki na rewersie,
- **Układanka biała** (9 płytek): Ułóż pętlę ze wszystkich płytek z białymi rewersami. Tylko w jednym kolorze uda się ułożyć pętlę, lecz, w jakim?
- **Układanka niebieska** (10 płytek): Ułóż piramidę z 10 płytek niebieskich na rewersie tak, aby z niebieskich łuków powstała linia ciągła,
- **Układanka czerwona** (15 płytek): Ułóż piramidę ze wszystkich 15-tu płytek tak, aby czerwone łuki utworzyły linię ciągłą (rys. 2).



Rys. 2.
Piramida



SOLITER

Cel: Utworzenie czerwonej pętli

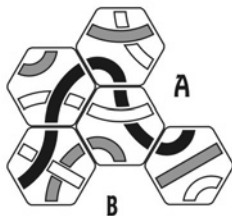
Potrzebne: Płytki od nr 1 do nr 14

Zasady postępowania:

1. Odwróć wszystkie 14 płytek tak, aby widoczne były ich numery lub włóż je do woreczka (etui),
2. Wylosuj 2 płytki. To będą Twoje płytki rozpoczynające,
3. Jedną z płytek połącz na stole — będzie płytką startową. Wylosuj następną płytkę z woreczka (znów masz 2 płytki w ręku),
4. Jedną z trzymanyh płytek dołącz do startowej, zwracając uwagę na zasadę zgodności kolorów. Wylosuj następną płytkę i w ten sposób kontynuuj układanie,
5. W kolejnych ruchach płytkę możesz dokładać dowolnie (pamiętając o zasadzie zgodności kolorów) do momentu powstania tzw. miejsca przymusu.

Co to jest miejsce przymusu?

Miejsce przymusu to takie miejsce w układance, które jest ograniczone przez 3 lub więcej płytek. Na rys. 3 miejsca oznaczone A i B to właśnie miejsca przymusu.



Rys. 3.
Miejsca przymusu



Na czym polega specyfika miejsca przymusu?

- Miejsce przymusu możesz utworzyć tylko w przypadku, gdy masz już w ręce płytkę, która będzie tam pasowała (na str. 17 pokazujemy przypadek, w którym płytka pasuje w miejsca A, lecz nie pasuje w miejsce B [rys. 6])
- Jeśli już zapełniłeś miejsce przymusu, wylosuj następną płytkę, a potem WYŁOSUJ PŁYTKĘ DODATKOWĄ, jako bonus za miejsce przymusu. Innymi słowy: w miarę postępu gry zwiększa się liczba płytek w ręku,
- Jeśli wylosowałeś już z puli (woreczka) wszystkie płytki, możesz tworzyć miejsca przymusu nawet, gdy nie jesteś w stanie ich zapełnić,

Kiedy wygrasz?

- W trakcie gry układaj czerwoną pętlę, która przechodzi przez każdą płytkę,
- Gdy twoja czerwona pętla jest gotowa, lecz zostało Ci kilka “samotnych” czerwonych łuków, możesz sobie pogratulować. Jesteś w połowie drogi do zwycięstwa!
- Najlepszym wynikiem jest oczywiście czerwona pętla ze wszystkich 14 płytek, lecz czasem lepiej zadowolić się mniejszą pętlą. Do ukończenia 14 - płytkowej pętli potrzeba trochę szczęścia i olbrzymiego skupienia.

**Uwagi:**

- Jeśli masz już doświadczenie w tworzeniu i zapełnianiu miejsc przymusu, z każdym ruchem oprócz ułożenia pierwszych 2 płytek, możesz wzbogacić się o płytkę dodatkową. Bez płytek bonusowych bardzo szybko utkniesz nie mogąc wykonać ruchu,
- Każdy czerwony łuk na dokładanej płytce musi stać się częścią pętli. Pilnuj, żeby nie zostawały Ci czerwone łuki z dala od głównego “nurtu” układanej pętli,

Jeśli utkniesz po kilku nieudanych ruchach, lepiej wymieszaj płytki i zacznij od nowa. Teoretycznie można to zadanie rozwiązać używając płytek losowanych w dowolnej kolejności. W praktyce jednak może okazać się to trudne.





Pytania i odpowiedzi

Pytanie: *Co się dzieje, jeśli wypełnienie jednego miejsca przymusu otwiera następne takie miejsce?*

Odpowiedź: Dobre pytanie! W takim przypadku dozwolone jest utworzenie i wypełnienie miejsca przymusu, nawet jeśli nie jesteś w stanie zappełnić tego drugiego.

P: *Czy miejsce przymusu zawsze trzeba zappełnić?*

O: Tak, zawsze, o ile posiadasz odpowiednią płytkę.

P: *Co robić, gdy nie ma więcej płytek w woreczku (puli)?*

O: Możesz dokładać płytki gdzie chcesz. Oczywiście kolory muszą się zgadzać i nie wolno pomijać miejsc przymusu.

P: *Jeśli w woreczku nie mam już płytek, mogę utworzyć miejsca przymusu, nawet jeśli nie jestem w stanie ich zappełnić?*

O: Tak.

P: *Czy gracz sam decyduje o kolejności zappełniania miejsc przymusu?*

O: Tak, zappełniasz je w dogodnej dla siebie kolejności.

P: *Jeśli w miejsce przymusu pasują 2 lub więcej płytek, czy można sobie wybrać dowolną?*

O: Tak. Gracz może na przykład wykorzystać tę, którą wylosował bezpośrednio po utworzeniu miejsca przymusu.



- P:** *Gdy pętla zostaje zamknięta, kończę grę czy muszę zappełniać miejsca przymusu?*
- O:** Gdy pętla zamyka się, kończysz grę. Jeśli po ostatnim ruchu tworzy się miejsce przymusu, już nie musisz go zappełniać.
- P:** *Czy mogę stworzyć dwa jednakowe miejsca przymusu, jeśli mam tylko jedną płytkę, która tam pasuje?*
- O:** Tak, ale to dosyć ryzykowne posunięcie.



GRA TANTRIX (dla 2 - 4 graczy)

Wybór partnera do gry.

W tradycyjnych grach strategicznych – jak np. szachy – szczęście nie gra roli, liczą się tylko umiejętności graczy i one określają przebieg rozgrywki. Tantrix natomiast jest kombinacją szczęścia i umiejętności, co czyni grę ciekawszą zarówno dla początkujących, jak i dla wytrawnych graczy. Dobra wiadomość w grze TANTRIX zazwyczaj wygrywa lepszy, lecz nie zawsze, dlatego masz pewne szanse nawet ze swoim 8-letnim dzieckiem... ☺

Wybór kolorów.

Każdy z graczy wybiera jeden kolor: czerwony, żółty, zielony lub niebieski. Celem gry jest ułożenie z wybranego koloru jak najdłuższej linii ciągłej, ewentualnie pętli.

Losowanie płytek rozpoczynających grę.

Włóżcie wszystkie 56 płytek do woreczka i niech każdy z graczy wylosuje po 6 płytek. Następnie każdy układa swoje płytki przed sobą “wzorem” do góry tak, aby były widoczne również dla partnerów.

Wybór rozpoczynającego.

Zaczyna gracz, który posiada płytkę z największym numerem. Rozpoczęcie gry nie zawsze oznacza przewagę.



Pierwszy ruch

Pierwszy z graczy wybiera jedną ze swoich płytek, kładzie ją na środku “wzorem” do góry, a potem losuje dla siebie następną płytkę.

Zawsze musisz mieć 6 płytek przed sobą

Jeśli wyłożyłeś jedną z płytek, musisz ją uzupełnić losując następną, aby zawsze mieć przed sobą 6 płytek! Łatwo o tym zapomnieć, dlatego powtarzam: Po wyłożeniu płytki, losuj z woreczka następną!

Następne kroki

Każdy następny gracz wybiera jedną ze swoich płytek i dopasowuje ją do tych, które są wyłożone na środek przez poprzedników. W przypadku, gdy graczy jest więcej niż dwóch, kolejność ma być zgodna z ruchem wskazówek zegara.

Zgodność kolorów

Na stykających się brzegach połączonych ze sobą płytek, kolory muszą się zgadzać, tzn. łączyć mają się łuki tylko w takim samym kolorze.

Rys. 4.



Prawidłowe

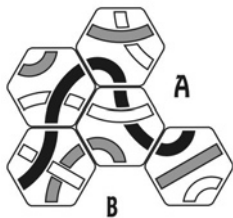


Nieprawidłowe



Miejsca przymusu

Wkrótce po rozpoczęciu gry zaczną się tworzyć tzw. miejsca przymusu. Są to miejsca ograniczone przez 3 płytki (takie jak miejsca A i B na rys. 5.). Miejsca przymusu można tworzyć, nawet, jeśli nie posiada się płytki odpowiedniej do ich wypełnienia (w przeciwieństwie do Układanki Solitera).



Rys. 5.
Miejsca przymusu

Trzy ruchy w jednej kolejce

Po powstaniu miejsc przymusu, każdy z graczy w trakcie swojej kolejki musi dokonać 3 rzeczy:

1. Wypełnić miejsca przymusu,
2. Wolny wybór,
3. Ponowne zapelnienie miejsc przymusu.



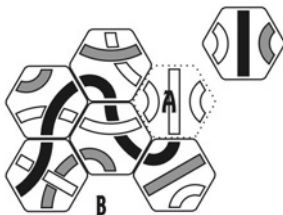
Trzy ruchy w jednej kolejce i trzy zasady ograniczające

TRZY RUCHY W JEDNEJ KOLEJCE

1. Pierwszy krok - zapelnienie miejsc przymusu

Gdy nadejdzie twoja kolej w grze, musisz przede wszystkim sprawdzić, czy na stole jest miejsce przymusu, którego poprzedni gracz nie był w stanie zappełnić. Jeżeli jest, sprawdź czy posiadasz płytki pasujące w to miejsce. Masz obowiązek wypełnienia wszystkich miejsc przymusu, które jesteś w stanie zappełnić. Pamiętaj, żeby po wyłożeniu każdej płytki, losować z puli następną. Na rys. 6 widzisz sytuację, w której są 2 miejsca przymusu (A i B). Płytką narysowaną osobno pasuje w miejsce A.

W miarę rozwoju gry coraz częściej powstają miejsca przymusu i może zdarzyć się, że gdy przyjdzie Twoja kolej, będziesz miał możliwość ułożenia wielu płytek. Może też zdarzyć się, że zappełnienie jednego miejsca przymusu spowoduje utworzenie następnego, które również musisz zappełnić (jeśli masz odpowiednią płytkę).



Rys. 6.
Zappełnienie miejsca przymusu



2. Drugi krok - wolny wybór

Po wypełnieniu wszystkich możliwych miejsc przymusu, wybierasz dowolną ze swoich płytek i dokładasz do gry. W jednej kolejce masz tylko jeden taki wolny wybór, więc przemyśl go dobrze. Spośród swoich 6 płytek możesz wybrać dowolną, zachowując jednak zasadę zgodności kolorów i później omówione, zasady ograniczające. Następnie wylosuj płytkę.

3. Trzeci krok - wypełnienie miejsc przymusu

Swoją kolejkę musisz zakończyć wypełnieniem miejsc przymusu (nie zapomnij wylosować płytki po każdym wyłożeniu!). Twój ruch kończy się, jeśli nie ma więcej miejsc przymusu, które jesteś w stanie wypełnić. Zawsze sprawdzaj, czy masz przed sobą 6 płytek!

Uwaga: Jak szukać płytki pasującej na miejsce przymusu?

Aby sprawdzić, czy posiadasz płytkę odpowiednią na miejsce przymusu, sprawdź najpierw kolory w otoczeniu danego miejsca. Zrób to w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Następnie sprawdź, czy wśród Twoich płytek jest taka, na brzegach której kolory układają się w takiej samej kolejności (sprawdzając w tym samym kierunku). Np. jeśli miejsce przymusu ograniczają kolory: zielony-niebieski-czerwony, poszukaj wśród swoich płytek takiej, na której nie ma koloru żółtego, a kolory na brzegach układają się w kolejności zielony-niebieski-czerwony.



Na pierwszy rzut oka wydaje się to skomplikowane, ale po kilku rozgrywkach i po zapoznaniu się z “wzorami”, znalezienie odpowiedniej płytki będzie łatwiejsze.

TRZY ZASADY OGRANICZAJĄCE

Poniższych zasad musisz przestrzegać we wszystkich 3 krokach swojej kolejki. Dopiero, gdy w woreczku (puli) nie ma już płytek, zasady te przestają obowiązywać.

- 1. Nie wolno tworzyć takich miejsc przymusu, które ograniczone są tym samym kolorem z trzech stron,**
- 2. Nie kładź płytki obok miejsca przymusu,**
- 3. Nie kładź płytki na krawędź kontrolowaną.**



Aby dobrze zrozumieć zasady ograniczające, obejrzyj dokładnie poniższe rysunki (możesz odtworzyć te sytuacje swoimi płytkami)

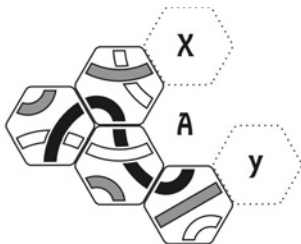


1. Nie wolno tworzyć miejsc przymusu ograniczonych z trzech stron tym samym kolorem! (rys. 7). Czasami może się tak zdarzyć, ale nie wolno wypełnić miejsca przymusu tylko dlatego, że prowadziłoby to do utworzenia miejsca przymusu ograniczonego ze wszystkich stron tym samym kolorem. Nie ma płytki, którą można położyć w takie miejsce,



Rys. 7.
Pierwsza zasada ograniczająca

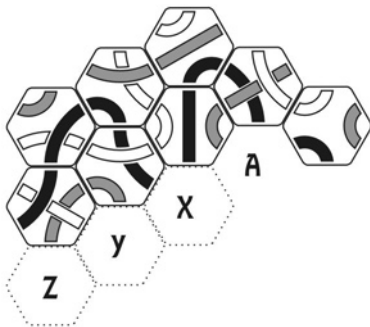
2. Nie kładź płytki obok miejsca przymusu! Na rys. 8 widać, że kładąc płytkę w miejscu X lub Y, utworzylibyśmy miejsce przymusu ograniczone z czterech stron. Dopiero po wypełnieniu miejsca. A wolno nam układać płytki na miejscu X lub Y,



Rys. 8.
Druga zasada ograniczająca



3. Nie kładź płytki przy krawędzi kontrolowanej! Prowadziłoby to do utworzenia miejsca przymusu ograniczonego z czterech stron. Na rys. 9 mamy miejsce przymusu A. Nie wolno wykladać płytek na miejsca X, Y, Z, ponieważ są na tzw. krawędzi kontrolowanej, tzn. miejsce przymusu A kontroluje te miejsca.



Rys. 9.
Trzecia zasada ograniczająca

Gdy skończą się płytki w woreczku (puli)

Prędzej czy później wszystkie płytki zostaną wyciągnięte (trafią do gry). W takim przypadku przestają obowiązywać 3 zasady ograniczające. Nadal obowiązują pozostałe zasady: zgodność kolorów, zasada 3 ruchów w jednej kolejce, lecz możesz już wyłożyć płytkę na krawędź kontrolowaną, możesz utworzyć miejsce przymusu ograniczone z czterech stron, lub tym samym kolorem.



Zwycięzca rozgrywki

Rozgrywka kończy się, gdy wszystkie płytki zostaną wykorzystane. Każdy z graczy otrzymuje po 1 punkcie za każdą płytkę wyłożoną gracza w jego najdłuższej linii ciągłej lub po 2 punkty za każdą płytkę wykorzystaną do ułożenia pętli. Z tych dwóch wyników większa suma liczy się jako wynik gracza. Wygrywa ten, kto ma większą liczbę punktów. Tak więc pętla z 12 płytek ma większą wartość (24 punkty) niż linia ciągła z 23 płytek (23 punkty).



STRATEGIA

Lektura tej części będzie naprawdę przydatna, jeśli masz już za sobą kilka partyjek Tantrixa. Nasze porady są przygotowane głównie z myślą o rozgrywkach pomiędzy 2 graczami. Podobną strategię można stosować grając z 2 lub 3 partnerami, ale w tych przypadkach więcej zależy od szczęścia.

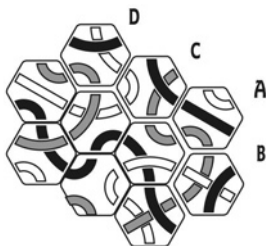
Rysunki: W naszej książeczce zamiast prawdziwych kolorów stosujemy czarny, biały i szary. W przykładach grasz przeważnie “czarnym”, a przeciwnik “białym” kolorem. Oznaczenia na rysunkach pochodzą z języka angielskiego: W – biały, B – czarny.

Miejsca przymusu

Myślą przewodnią tej gry jest wykorzystywanie miejsc przymusu, musisz więc nauczyć się wyciągnąć z nich jak najwięcej korzyści. Często zdarza się, że możesz wyłożyć więcej niż jedną płytkę w trakcie swojej kolejki, lub możesz zmusić przeciwnika do ruchu, który jest niekorzystny dla niego. Jeśli musisz zapłacić kilka miejsc przymusu, dobrze to przemyśl i zastanów się nad kolejnością. Na koniec zostaw sobie najmniej korzystne posunięcia, może się bowiem zdarzyć, że wylosujesz płytkę, która da lepsze rozwiązanie.



Spójrzmy na sytuację przedstawioną na rys. 10, gdzie “czarny” gracz może wymusić zapełnienie miejsc “B”, “C” i “D” poprzez położenie odpowiedniej płytki w miejscu A. W ten sposób w jednej kolejce długość czarnej linii wzrosła z 6 płytek do 13 płytek. To prawdziwa okazja, żeby w jednym ruchu wolnym (wolnym wyborze) zwiększyć długość swojej linii o 7 płytek. Warto przetestować ułożenie kilku swoich płytek, ale pamiętaj, żeby nie dotykać tych płytek, które już zostały wyłożone.



Rys. 10.
Linia czarna łączona
pośrednio, 13-płytkowa

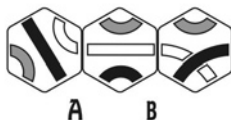
Łączenie pośrednie

Zamiast od razu bezpośrednio łączyć odcinki budowanej linii, spróbuj łączyć je pośrednio. Każda płytką dołączona bezpośrednio zwiększa wartość linii o 1, natomiast dołączona pośrednio o 2 punkty.

Na rys. 11 widać właśnie linię łączoną pośrednio, której 3 płytki łączone pośrednio w efekcie dadzą linię czarną o długości 5 płytek (jeśli na miejsca A i B położymy odpowiednie płytki). Dla



porównania: biała linia łączona bezpośrednio ma długość tylko 3 płytek. Oczywiście po wypełnieniu miejsc A i B linia czarna też zmieni się w połączoną bezpośrednio. Ale uwaga! Pod koniec gry może się okazać, że w puli nie ma już płytek, które mogą wypełnić miejsca A i B, ponieważ zostały wykorzystane już wcześniej.



Rys. 11.
Linia biała łączona
bepośrednio, czarna łączona
pośrednio

Małe pętłe

Już na początku gry spróbuj wymusić małą pętlę przeciwnika. Na rys. 12 widać wymuszenie czarnej małej pętli, która powoduje, że “czarny” gracz traci 3 płytki. Unikaj rozpoczynania małym łukiem narożnym, ponieważ łatwo z niego wymusić pętlę (jak na rys. 12). Podobnie w przypadku dużego łuku. Zwracaj uwagę, czy przeciwnik nie posiada przypadkiem płytki, która w parze z Twoją płytką wymusiłaby małą pętlę (rys. 13).



Rys. 12.
3-plytkowa czarna
pętla



Rys. 13.
4-plytkowa czarna
pętla



Rys. 14.
Wymuszenie pętli na
"czarnym" gracz

Podstawowe zasady dla początkujących

- Unikaj osamotnionych małych i dużych łuków, z których można wymusić małe pętle,
- Szukaj możliwości wymuszenia małej pętli na odizolowanych łukach (małych i dużych) przeciwnika,
- Szukaj możliwości dołączenia pośredniego do twoich odizolowanych łuków.

Średnia pętla

Średnia pętla (załóżmy, że 18 punktowa) zazwyczaj nie wystarcza do pokonania przeciwnika, ale na takim etapie trudno zaczynać budowanie nowej. W takim przypadku rozsądniej jest skupić się na "przeszkadzaniu" w budowie pętli przeciwnika. Na rys. 15 oba końce białej, pośredniej linii, kończą się w miejscach przymusu. Póki nie pojawi się płytki pasująca w te miejsca, "biały" gracz nie może kontynuować swojej pętli.



Duża pętla

Średni wynik w Tantrixie wynosi 24 punkty, dlatego linię złożoną z 12 lub więcej płytek warto już przekształcić w pętlę (zamknąć). Wśród dobrych graczy rzadko zdarzają się duże pętla, lecz już sama próba stworzenia dużej pętli może przeszkodzić twojemu przeciwnikowi w budowaniu jego linii.



Rys. 15.
Linia biała blokowana na obu końcach

Płytki pasujące w miejsca przymusu

Na miejsce przymusu widoczne na rys. 16 pasuje płytka czarno-czarno-biała. Ilość takich płytek maleje wraz z postępem rozgrywki. Pod koniec gry warto zastanowić się przy tworzeniu miejsca przymusu, czy w puli jest jeszcze płytka, która będzie tam pasowała. Można to oszacować i doświadczeni gracze tak właśnie postępują.

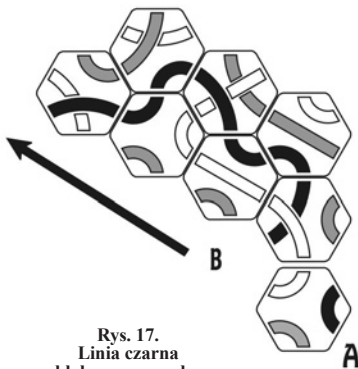


Rys. 16.
Czarne-czarne-białe miejsce przymusu



Linie blokowane

Oba końce Twojej linii niech będą “wolne” i trzymaj je z dala od krawędzi kontrolowanych! Na rys. 17 widać, że “biały” gracz blokuje końce czarnej linii za pomocą płytki A. Ta sytuacja nie zmieni się, aż do wylosowania płytki, która będzie pasowała na miejsce B.



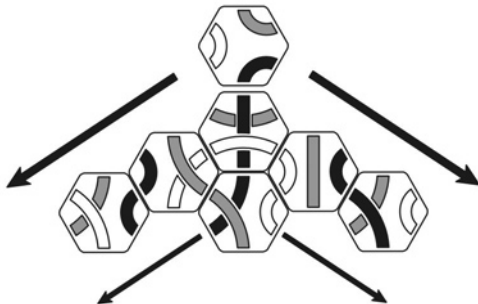
Rys. 17.
Linia czarna
blokowana na obu
końcach

Rozgrywka zablokowana

Jeśli miejsca przymusu nie mogą być wypełnione przez dłuższy czas, rozgrywka zostaje zablokowana. Charakterystyczne jest to, że jeśli jeden z graczy jest w końcu w stanie zappełnić któreś z blokowanych miejsc przymusu, ten sam gracz może zappełnić więcej miejsc przymusu, co daje mu możliwość wyboru. Spróbuj być takim graczem w ten sposób, że w każdym swoim ruchu wykładasz jak najwięcej płytek. Dzięki temu to będziesz tym, który będzie miał większe możliwości wyboru.



Na rys. 18 widzisz sytuację, w której wyłożyć płytkę można tylko na 3 miejsca, dopóki nie ma płytki pasującej na miejsce przymusu. Strzałki wskazują krawędzie kontrolowane spowodowane przez nie wypełnione miejsca przymusu.

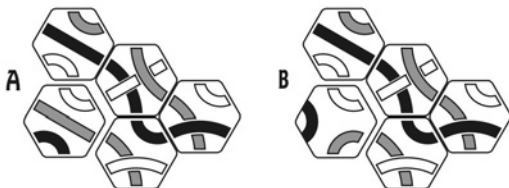


Rys. 18.
Krawędzie kontrolowane
utworzone przez blokowanie

Zapelnienie miejsca przymusu

Jaki ruch wybrałbyś będąc “czarnym” graczem, w sytuacji przedstawionej na rys. 19?

Wydaje się że B jest lepszym wyjściem, ponieważ wykorzystany tam czarny łuk jest bliżej Twojej głównej linii, a więc łatwiej będzie go dołączyć następną płytką.



Rys. 19.
Wybór najlepszej płytki do
zapelnienia miejsca przymusu

Miejsca podobne

Pod koniec rozgrywki jeden z graczy ma nadzieję na wylosowanie płytki biały-czarny-czarny, aby zapelnić miejsce przymusu (rys. 20). Przeciwnik musi się postarać utworzyć gdzie indziej takie same miejsce biały-czarny-



Rys. 20.
Białe-czarne-czarne miejsce
przymusu



czarny (miejsce podobne). W ten sposób stworzy sobie szansę na wykorzystanie oczekiwanej płytki (o ile on ją wylosuje) tam, gdzie nie przyniesie to korzyści (nie połączy linii) przeciwnikowi (patrz też rys. 27).

Połączenia

Pod koniec rozgrywki liczba płytek w puli szybko maleje, najwyższa więc pora połączyć linie utworzone pośrednio. Staraj się to zrobić, zanim z puli zniknie ostatnia płytka, gdyż w końcowej rozgrywce przeciwnik może ostatecznie zablokować te miejsca, jako że zasady ograniczające już wtedy nie obowiązują.

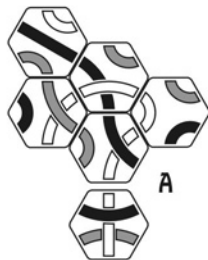
Pierwszy wolny ruch (po wyczerpaniu płytek w puli)

Staraj się być tym graczem, który wyłoży płytkę w pierwszym wolnym ruchu po opróżnieniu puli. W takim przypadku możesz wyłożyć płytki również wzdłuż krawędzi kontrolowanych. Taka możliwość daje szansę na połączenie płytek łączonych pośrednio, które do tej pory były zablokowane przez krawędź kontrolowaną.



Blokowanie

Spróbuj tak utworzyć swoją pozycję, żeby w końcówce gry oba końce Twojej linii były wolne (nie były zablokowane). W momencie, gdy przestają obowiązywać zasady ograniczające, blokowanie staje się łatwiejsze. Jeśli jeden koniec Twojej linii jest już zablokowany i drugiemu można łatwo zagrozić. Na rys. 21 linia “czarnego” gracza jest zablokowana w miejscu A, ponieważ miejsce przymusu ograniczone z trzech stron tym samym kolorem jest praktycznie niemożliwe do wypełnienia.



Rys. 21.
Linia czarna ostatecznie
zablokowana



TANTRIX - GRA TOWARZYSKA CZY ROZGRYWKA STRATEGICZNA?

Styl gry

Prędzej czy później nauczysz się, jak dostosować swój styl gry do stylu, poziomu umiejętności przeciwnika i ewentualnie do powstałej sytuacji.

Na ogół (lub w przypadku jednorazowego współzawodnictwa) suma zdobytych punktów albo liczba wygranych i przegranych rozgrywek razem określają zwycięzcę. Pamiętajmy, że jest możliwość wypróbowania planowanego ruchu przez położenie na stole “próbowanych” płytek obok płytek wyłożonych. W takiej sytuacji jednak, płytki wypróbowywane nie mogą się stykać z wyłożonymi. Jeśli dotkniesz płytką którejkolwiek z ułożonych płytek, taki układ musi pozostać, nie możesz już go zmienić.

Nie wolno też ruszać płytek przeciwnika, ani zakrywać swoich, nawet w sytuacji, gdy przeciwnik wykonuje swój ruch.

www.tantrix.com

Bezpłatna strona internetowa, na której spotykają się początkujący i doświadczeni gracze.

Praktycznie łatwiej uczyć się gry w Internecie, ponieważ miejsca przymusu i płytki do nich pasujące są automatycznie zaznaczane.



Ranking

Ranking Tantrixa jest tworzony na podstawie rozgrywek w Internecie. Gracze uzyskują punkty w skali 1000 punktowej. Po zakończeniu każdej rozgrywki, przesuwasz się na liście zależnie od wyniku i wielkości wygranej lub porażki.

Mistrzostwa w Tantrixie

Mistrzostwa Świata Tantrixa organizowane są w Internecie. To doskonała okazja zarówno dla nowych, jak i doświadczonych graczy do porównania swoich umiejętności, spotkań, rozmów. Zwycięzca otrzymuje tytuł Mistrza Świata Tantrixa oraz upragnione trofeum:

Drewnianego Ptaka Kiwi

Jeśli obawiasz się startu w Mistrzostwach Świata, wypróbuj swoje siły w mistrzostwach regionalnych.



SŁOWNICZEK

Analiza miejsca przymusu

Płytki pasuje w miejsce przymusu, jeśli wszystkie kolory na jej brzegach pokrywają się z kolorami ograniczającymi (otaczającymi) miejsce przymusu. Wyróżniamy 3 typy miejsc przymusu (patrz rys. 22):

- AAB - dwa sąsiadujące brzegi w tym samym kolorze, trzeci brzeg w innym. Jest 6 płytek pasujących w takie miejsce,
- ABA - ten sam kolor na przeciwległych brzegach, pomiędzy nimi inny kolor. Jest 6 płytek, które pasują w takie miejsce,
- ABC - 3 różne kolory na brzegu miejsca przymusu. Jest 5 płytek pasujących w takie miejsca.



Rys. 22.
3 typy miejsc przymusu

Blokowanie

Koniec linii jest zablokowany, jeśli żaden z graczy nie posiada płytki pasującej w miejsce na końcu linii. Linie przeciwnika możesz zablokować trwale w dwojaki sposób:



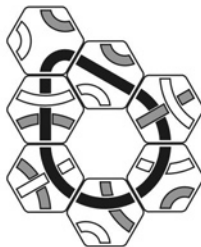
Rys. 23.
Linia czarna tymczasowo
blokowana



- na końcu linii przeciwnika tworzysz miejsce przymusu, do którego pasuje płytki już wyłożona w trakcie gry. Na rys. 23 widzimy, że w miejsce A potrzebna jest płytki czarny-szary-czarny. Jeśli wiesz, że wszystkie takie płytki zostały już wyłożone, linia czarna jest trwale zablokowana,
- Pod koniec gry, po zniesieniu zasad ograniczających, stosunkowo łatwiej blokować linię przeciwnika w ten sposób, że stworzysz miejsce przymusu ograniczone z trzech stron takim samym kolorem (rys. 21).

Dziura

Przez większość rozgrywki nie da się utworzyć dziury z powodu zasad ograniczających. W końcówce gry można to zrobić zgodnie z regułami. W przypadku układanek dziury można tworzyć, ale każda układanka ma rozwiązanie nawet bez tworzenia dziury (rys. 24).



Rys. 24.
Dziura

Komplet do Odkrywanki (Discovery)

Zestaw złożony z 10 płytek. W sprzedaży dostępny niezależnie od Zestawu do Gry Tantrix. Te komplety można łączyć (np. drugi



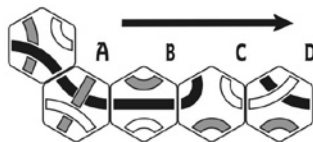
komplet będzie umownie dostarczał płytki nr 11-20; trzeci płytki 21-30 itd.). Zaskakujące, ale w takim przypadku kolor na odwrocie płytki również odpowiada kolorowi układanej pętli. Np. na przykład jeśli połączymy 10 kompletów, płytka nr 91 umożliwia ułożenie żółtej pętli, nr 94 – czerwonej itd.

Końcówka gry

Ta część rozgrywki, kiedy nie ma już płytek w puli. Zasady ograniczające przestają obowiązywać i łatwiej blokować linię przeciwnika.

Krawędź kontrolowana

Strzałka na rys. 25 pokazuje krawędź kontrolowaną. Zasady ograniczające nie dopuszczają dowolnego wyłożenia płytki na krawędź kontrolowaną. Najpierw trzeba zapełnić miejsce przymusu A, potem B... itd.



Rys. 25.
Krawędź kontrolowana

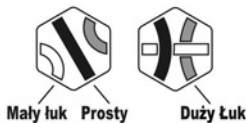
Linia

Dwa lub więcej łuków połączonych ze sobą tworzy linię. Najdłuższa linia możliwa do ułożenia składa się z 42 płytek. Średnia długość linii (średnia z wielu tysięcy rozgrywek), która daje możliwość wygranej, wynosi 24.



Łuk

Na płytkach widoczne są 3 rodzaje “łuków”: duży łuk, mały łuk i “prosty” łuk (rys. 26). Łuk mały odchylony jest o 120° , łuk duży o 60° , odchylenie “łuku” prostego oczywiście wynosi 0° .

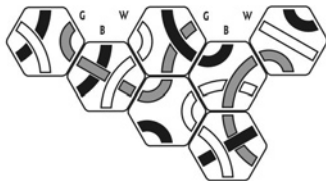


Rys. 26.
3 rodzaje łuków

Dowolna pętla oznacza 360° odchylenia. Można to łatwo sprawdzić, jeśli dodamy kąty łuków skręcających w kierunku środka pętli, a następnie odejmiemy sumę kątów łuków zwróconych na zewnątrz.

Miejsca podobne

Jeśli jeden z graczy oczekuje na wylosowanie płytki pasującej do miejsca przymusu, ważnego strategicznie dla tego gracza, przeciwnik może utworzyć takie samo miejsce przymusu (miejsce podobne). Teraz istnieją dwa miejsca przymusu, które ograniczone są kolorami w



Rys. 27.
Miejsca podobne

tej samej kolejności, a więc ta sama płytką może być położona w jednym lub drugim z nich (rys. 27).



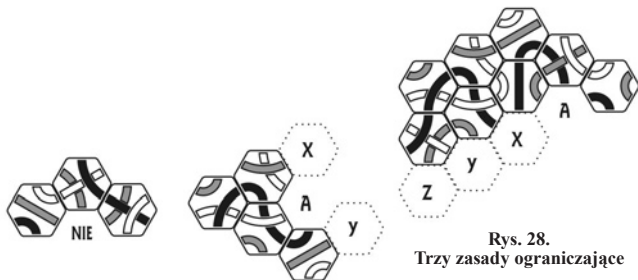
Miejsce przymusu

Miejsce ograniczone przez 3 lub więcej płytek nazywamy miejscem przymusu (rys. 3 i 4). Istnieje obowiązek zapelnienia miejsca przymusu przez gracza, który ma kolejkę i akurat posiada płytkę pasującą do tego miejsca, o ile zapelnienie miejsca przymusu nie oznacza złamania zasady ograniczającej.

Ograniczenia

Istnieją 3 ruchy zabronione, których nie można wykonać, dopóki w puli są płytki. Jeśli woreczek (pula) jest pusty, ograniczenia przestają obowiązywać. (rys. 28)

1. Nie wolno tworzyć miejsca przymusu ograniczonego z 3 stron tym samym kolorem (rys. 7),
2. Nie wolno wykładać obok miejsca przymusu! (rys. 8),
3. Nie wolno wykładać na krawędź kontrolowaną (rys. 9).



Rys. 28.
Trzy zasady ograniczające



Pętla

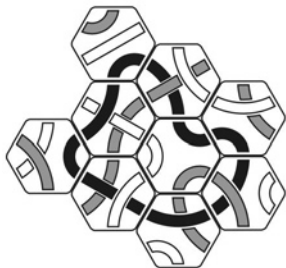
Linie, której dwa końce łączą się ze sobą, nazywamy pętlą. Na rys. 24 widzimy czarną pętlę złożoną z 9 płytek, wartą 18 punktów (rys. 29).

Połączenie bezpośrednie

Jeśli płytkę łączymy bezpośrednio, od razu wydłużamy naszą linię o 1 płytkę. Na rys. 30 biały gracz ma właśnie taką linię w przeciwieństwie do czarnego, który buduje swoją linię pośrednio.

Połączenie pośrednie

Rys. 30 pokazuje połączenie pośrednie linii "czarnego" gracza. Jest prawie pewne, że w trakcie gry czarne łuki zostaną połączone poprzez wypełnienie miejsc A i B. Mówimy, że długość pośrednia tej linii wynosi 5 płytek.



Rys. 29.
Czarna pętla



Rys. 30.
Łączenie pośrednie



Potrójne skrzyżowanie

Jeden z możliwych wzorów na płytce, obecnie nie należy już do gry Tantrix. Wcześniej istniała taka płytka, ale w 1992 r. zrezygnowano z niej, ze względu na niewygodne właściwości geometryczne (rys. 31).



Rys. 31.
Potrójne skrzyżowanie

Rozgrywka zablokowana

To sytuacja, w której linie obu zawodników są przejściowo zablokowane z powodu miejsc przymusu, których nie są w stanie wypełnić. W takim przypadku gracze muszą wykladać płytki w inne miejsca, do momentu pojawienia się (wylosowania) płytki pasującej w miejsce przymusu. Teoretycznie każde miejsce w układzie płytek może być wykluczone z gry, ale zdarza się to bardzo rzadko i w takim przypadku rozgrywkę kończy się jako nierozstrzygniętą.

Statystyka: 56 płytek możemy podzielić na różne kategorie.

- Są 42 płytki z łukiem w danym kolorze,
- Jest 14 płytek nie posiadających danego koloru (np. 14 płytek bez czerwonego łuku),
- Jest 18 płytek, które mają mały łuk w danym kolorze w jednym ze swoich rogów,
- Jest 18 płytek z dużym łukiem w danym kolorze,
- Jest 6 płytek z “łukiem prostym” w wybranym kolorze,
- Jest 8 płytek, na których 2 wybrane kolory przecinają się,
- Jest 6 płytek, które pasują na dowolne miejsce przymusu typu AAB, BAA, lub ABA,
- Jest 5 płytek pasujących na miejsce przymusu typu ABC



Tantrix

Grę wymyślił w 1987 r. nowozelandczyk Mike McManaway (dawny mistrz Nowej Zelandii w backgammona (tryktraka)). Początkowo planował grę strategiczną dla dwóch osób, z kartonowymi płytkami, wykorzystując 2 kolory. W 1991 r. wprowadził 2 dodatkowe kolory, otwierając w ten sposób możliwości rozgrywki pomiędzy 4 osobami. Nazwa gry pochodzi od złożenia 2 angielskich słów: “tangled tracks”, czyli “pogmatwane ścieżki”.

Wolny wybór

Każdy z graczy ma wolny wybór w trakcie swojej kolejki (wybiera i wyklada jedną ze swoich sześciu płytek). Przed wolnym wyborem trzeba najpierw zappełnić wszystkie miejsca przymusu.

Woreczek

Etui, w którym trzymamy płytki i z którego losujemy je do gry. Gracze mogą policzyć, ile płytek jest w woreczku, natomiast nie wolno im do niego zaglądać.

Wynik

Wynik osiągnięty przez gracza określa się, licząc płytki tworzące najdłuższą linię ciągłą lub zamkniętą pętlę. Płytki tworzące pętlę liczą się podwójnie. Największa liczba punktów możliwa do uzyskania to teoretycznie 84, jako wynik pętli utworzonej z 42 płytek. Największa liczba punktów uzyskana do października 2001 r. wynosiła 74.

Zasada podstawowa

Jeśli płytki stykają się, łuki połączone na krawędzi zetknięcia muszą być w tym samym kolorze. Innymi słowy: nie możesz łączyć ze sobą łuków w różnych kolorach.



PYTANIA I ODPOWIEDZI

Pytanie: *Czy wolno mi wyłożyć płytkę, która nie zawiera “mojego” koloru?*

Odpowiedź: Oczywiście, możesz wykładać dowolną płytkę, oczywiście zachowując zasady ograniczające i zgodność kolorów.

P: *Czy każda wyłożona płytkę musi się stykać z co najmniej dwiema?*

O: Nie, wystarczy że styka się z jedną płytką.

P: *Co się dzieje, jeśli zapełnienie miejsca przymusu powoduje utworzenie nowego takiego miejsca?*

O: To normalna sytuacja. Każde miejsce przymusu trzeba wypełnić, o ile posiada się właściwą płytkę.

P: *Jeśli jeden z graczy ma możliwość zapełnienia kilku miejsc przymusu, czy istotna jest kolejność?*

O: Miejsca przymusu możemy zapełniać w dowolnej kolejności, niezależnie od następstw poszczególnych ruchów. Gracz sam decyduje o kolejności. Kolejność może zadecydować o sytuacji, jaka powstanie w układzie, dlatego trzeba ją dobrze przemyśleć.

P: *Co się dzieje, jeśli zapełnienie miejsca przymusu stworzy następne miejsce, którego każdy brzeg jest w tym samym kolorze?*

O: W takim przypadku nie wolno zapełniać miejsca przymusu tą płytką. Natomiast w końcówce gry (gdy już nie obowiązują zasady ograniczające) to miejsce też trzeba zapełnić.

P: *Czy gracz może wyłożyć dowolną płytkę, jeśli nie jest w stanie zapełnić miejsca przymusu?*

O: Tak, każdy gracz posiada wolny wybór w trakcie każdej swojej kolejki.

P: *Czy pod koniec gry jest możliwość policzenia, ile płytek zostało w puli?*

O: Tak, można to obliczyć, lecz nikomu nie wolno zaglądać do woreczka.



- P:** *Czy gracz, który wyciąga ostatnią płytkę z puli, obowiązują zasady ograniczające?*
- O:** Nie. W momencie wyciągnięcia ostatniej płytki, zasady ograniczające przestają obowiązywać.
- P:** *Czy po zniesieniu zasad ograniczających nadal istnieje obowiązek zapewniania miejsc przymusu?*
- O:** Tak. Zawsze należy je zapewniać.
- P:** *Czy po zniesieniu zasad ograniczających można “ograniczyć” miejsce przymusu z czwartej strony?*
- O:** Tak, ale miejsce przymusu otoczone z czterech stron też obowiązkowo należy zapewnić, gdy jest taka możliwość.
- P:** *Czy miejsce ograniczone trzema płytkami, nie ułożonymi obok siebie, liczy się jako miejsce przymusu, gdy nie obowiązują zasady ograniczające?*
- O:** Tak.
- P:** *Czy jest możliwe utworzenie miejsca przymusu ograniczonego tym samym kolorem z trzech stron (rys. 19), gdy już nie obowiązują zasady ograniczające?*
- O:** Tak, to dobry sposób na zablokowanie linii przeciwnika.
- P:** *Jeśli jeden z graczy wykorzysta wszystkie swoje płytki, czy oznacza to koniec gry?*
- O:** Nie, gra kończy się, gdy wszyscy gracze wyłożą wszystkie płytki.
- P:** *Jeśli gracz ułożył 2 pętle, to czy przy liczeniu wyniku obie bierze się pod uwagę?*
- O:** Nie, tylko tę, która ma największą ilość punktów.



ODMIANY GRY

Dla dzieci

Dla mniejszych dzieci Tantrix może być rozrywką, może też uczyć i rozwijać. Rozwiązywanie problemu, rozpoznawanie wzoru, porządkowanie zagadnień to ważne umiejętności, zarówno w szkole jak i w domu.

Płytki Tantrix same mogą zmienić się w zabawki zależnie od zdolności dziecka, które je weźmie do ręki. Najmłodsze bawią się nimi w prosty sposób, odwracają je tak, aby widoczny był “wzór”. Instynktownie układają płytki obok siebie, starając się zachować zasadę zgodności kolorów. Niektóre zwracają uwagę na to, że są różne łuki, inne usiłują ułożyć linię w jednym kolorze.

Wykorzystanie płytek tylko na 3 pierwszych poziomach Tantrixa ogranicza skalę trudności gry. Czwarty poziom stwarza zadania, których rozwiązanie jest prawdziwym wyzwaniem.

Przy odrobinie wytrwałości już 4 letnie dzieci mogą nauczyć się układania prostszych pętli. 8-latką są już w stanie usiąść do grania z innymi.

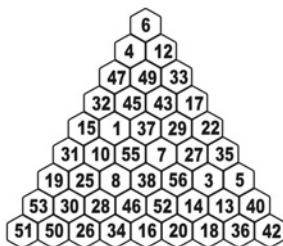


Wzory (układy) symetryczne i artystyczne

Z płytek Tantrix można układać różne “wzory”. Niektóre są naprawdę interesujące, czasem wprost piękne spróbuj poniższego wzoru (układu).

Ułóż 45 płytek w kształcie piramidy tak, jak przedstawiono na rysunku 32. Następnie odwróć płytki awersem do góry, pilnując, aby zachowały swoje miejsca. Każdą z płytek obróć w miejscu tak, aby zgadzały się kolory na połączeniach.

Podpowiedź: Najpierw utwórz żółtą pętlę z płytek nr 43, 45, 49. Potem już łatwiej będzie Ci dopasować kolorami pozostałe płytki.



Rys. 32.
Wielka piramida

Mamy zamiar opublikować najładniejsze układy przesłane do nas pocztą elektroniczną (razem z danymi twórcy). Prześlij do nas swój “wzór” (układ i odpowiadające płytkom numery). Najlepsze układy nagrodzimy.



Inne układanki

Skoro przeszedłeś wszystkie cztery poziomy Tantrixa (Odkrywanka, Układanka Tęczowa, Soliter, Gra) możesz zaznajomić się z kolejnymi siedmioma układankami, coraz trudniejszymi. Żadna z pierwszych pięciu układanek nie wymaga tych samych płytek co pozostałe, tak więc płytki możesz podzielić na grupy:

Początkująca (Junior), 10 płytek: 3, 5, 8, 12, 14, 43, 46, 50, 52, 54

Wybierz kolor i spróbuj ułożyć pętlę przechodzącą przez wszystkie płytki. Tylko jeden kolor daje rozwiązanie.

Zaawansowana (Student), 10 płytek: 19, 21, 24, 25, 29, 31, 32, 40, 41, 42

Wybierz kolor i spróbuj ułożyć pętlę przechodzącą przez wszystkie płytki. Tylko jeden kolor daje rozwiązanie.

Profesor, 12 płytek: 2, 11, 15, 17, 20, 30, 38, 39, 44, 45, 51, 56

Wybierz dwa kolory. Ułóż pętlę z obu naraz. Które kolory będą właściwe?

Mistrz (Master), 12 płytek: 18, 22, 23, 26, 27, 33, 34, 35, 36, 47, 53, 55

Wybierz kolor i ułóż pętlę przechodzącą przez wszystkie płytki. Tylko jeden kolor daje rozwiązanie.



Geniusz, 12 płytek: 1, 4, 6, 7, 9, 10, 13, 16, 28, 37, 48, 49

Ta układanka składa się z dwóch zadań. Celem każdego z zadań jest ułożenie linii ciągłej z 2 kolorów. Obie linie przechodzą przez każdą płytkę. Ta słynna układanka ma 2 rozwiązania, ale mogą minąć miesiące, zanim je znajdziesz.

- Zbuduj 2 dowolnego kształtu linie jednocześnie ze wszystkich żółtych i czerwonych płytek
- Zbuduj 2 dowolne linie ze wszystkich czerwonych i niebieskich płytek jednocześnie

Układanka czterech linii

Korzystając ze wszystkich 56 płytek zbuduj jednocześnie 4 długie linie (po jednej z każdego koloru). Wynik to długość wszystkich linii liczona w ilości płytek. W każdym z kolorów liczy się tylko najdłuższa z linii. Na podstawie obliczeń komputerowych wyliczono, że teoretycznie można osiągnąć wynik 146, lecz dotychczas osiągnięto 139 punktów.

Układanka czterech pętli

Korzystając ze wszystkich 56 płytek, utwórz jednocześnie 4 pętle (z każdego koloru po jednej). Wynik to długość wszystkich pętli liczona w płytkach. Bierzesz pod uwagę najdłuższą pętlę z każdego koloru. Dotychczas osiągnięto maksimum 129 punktów. Uważamy, że możliwe jest osiągnięcie 136 punktów. Jeśli znajdziesz idealne rozwiązanie, powiadom nas koniecznie!