



ZASADY GRY



WIADOMOŚCI



PRODUKTY



TURNIEJE

### Zasady gry Tantrix – instrukcja skrócona

W grze strategicznej każdy z graczy wybiera jeden kolor i wykonując kolejne ruchy w grze, ma na celu ułożenie jak najdłuższej linii krzywej lub pętli przy zachowaniu następujących zasad:

**Podstawowa zasada:** Płytki pasują do siebie, jeżeli łuki kolorów łączących się na brzegach płytek są w tym samym kolorze. Np. koniec czerwonego łuku na jednej płytce musi spotkać się z czerwonym łukiem drugiej płytki.

**Każdy z graczy decyduje się na granie w jednym z kolorów:** czerwonym, żółtym, zielonym lub niebieskim.

Włóżcie wszystkie 56 płytek do woreczka i niech każdy z graczy wylosuje po 6 płytek. Zaczyna gracz, który posiada płytkę z największym numerem. Następnie każdy układa swoje płytki przed sobą wzorem do góry tak, aby były widoczne również dla partnerów. Pierwszy z graczy wybiera jedną ze swoich płytek, kładzie ją na środku wzorem do góry, a potem losuje dla siebie następną płytkę. Jeśli wyłożyłeś jedną z płytek, musisz ją uzupełnić losując następną, aby zawsze mieć przed sobą 6 płytek! Każdy następny gracz wybiera jedną ze swoich płytek i dopasowuje ją do tych, które są wyłożone na środek przez poprzedników.

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



Wkrótce po rozpoczęciu zaczną się tworzyć tzw. miejsca przymusu. Są to miejsca ograniczone przez 3 płytki (takie jak miejsca **A**, **B** i **C** na rysunku poniżej)



Miejsce przymusu można tworzyć, nawet, jeśli nie posiada się płytki odpowiedniej do ich zapełnienia.

**Trzy ruchy w jednej kolejce:** Po powstaniu miejsca przymusu, każdy z graczy w trakcie swojej kolejki musi dokonać trzech rzeczy:

- Wypełnić miejsca przymusu
  - Wykonać dowolny ruch
- Ponownie zapełnić miejsca przymusu

Gdy nadejdzie twoja kolej w grze, musisz przede wszystkim sprawdzić, czy na stole jest miejsce przymusu, którego poprzedni gracz nie był w stanie zapełnić. Jeżeli jest, sprawdź czy posiadasz płytki pasujące w to miejsce. Masz obowiązek wypełnienia wszystkich miejsc przymusu, które jesteś w stanie zapełnić. Pamiętaj, żeby po wyłożeniu każdej płytki, losować z puli następną. Po zapełnieniu 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.

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

**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.



*Nie wolno tworzyć takich miejsc przymusu, które ograniczone są tym samym kolorem z trzech stron.*



*Nie kładź płytki obok miejsca przymusu*



*Nie kładź płytki na krawędź kontrolowaną*

**Gdy skończą się płytki w woreczku (puli):** W takim przypadku przestają obowiązywać trzy zasady ograniczające. Nadal obowiązują pozostałe zasady: zgodność kolorów, zasada trzech ruchów w jednej kolejce, lecz możesz już wyłożyć płytkę na krawędź kontrolowaną, możesz utworzyć miejsce przymusu ograniczone z czterech stron, lub tym samym kolorem.

Rozgrywka kończy się, gdy wszystkie płytki zostaną wykorzystane. Każdy z graczy otrzymuje po jednym punkcie za każdą płytkę wyłożoną w jego najdłuższej linii ciągłej lub po dwa punkty za każdą płytkę wykorzystaną do ułożenia najdłuższej z jego pętli. Z tych dwóch wyników większa suma liczy się jako wynik gracza. Zwycięża gracz, który uzyska największą liczbę punktów, tak więc pętla z dwunastu płytek ma większą wartość (24 punkty) niż linia ciągła z dwudziestu trzech płytek (23 punkty).

[Zagraj on-line!](#)

**Tantrix Extreme – zasady gry**

**Puzzle – zasady gry**

## Rejestracja gracza on-line

---

## Recenzje

---

ZAGRAJ  
on-line

strona  
główna

PUZZLE  
on-line

Shockwave  
on-line

| Strona główna || Zasady gry || Wiadomości || Produkty || Turnieje || Zagraj on-line || Puzzle on-line |

103198