

## **Tantrix**

Le jeu de stratégie (2 à 4 joueurs)

### **Introduction**

Votre jeu de Tantrix comprend 56 tuiles de bakélite traversées de bandes de couleur rouge, verte, bleue ou jaune, représentées par différentes textures.

Chaque tuile est unique. Avec l'ensemble de ces tuiles, vous pourrez soit résoudre les énigmes proposées, en solitaire, soit disputer une partie à plusieurs.

Gardez juste à l'esprit la règle d'or de Tantrix :

il doit y avoir correspondance de couleur entre les bandes colorées des tuiles qui se touchent.

Si vous ne connaissez pas du tout le jeu la meilleure façon d'apprendre Tantrix est de suivre les 4 étapes ci-dessous :

1. Commencer avec le Discovery.
2. Résoudre les Rainbow puzzles.
3. S'entraîner avec le Tantrix Solitaire.
4. et finalement, jouer une partie de Tantrix à plusieurs (2 à 4 joueurs).

### **A : Discovery Puzzle**

Objectif: former une boucle.

**Ce dont vous avez besoin** : tuiles Tantrix de 1 à 30

Tantrix est un jeu d'orientation : à ce titre, le discovery puzzle, solitaire simple et évolutif, est tout à fait indiqué pour apprendre à manipuler les tuiles. On commence à jouer avec trois tuiles seulement (tuiles 1, 2, 3) et on

augmente la difficulté en ajoutant une par une, jusqu'à la tuile 30.

- 1) Faites une boucle ou un cercle jaune avec les tuiles 1, 2 et 3.
- 2) Cassez cette boucle, ajoutez la tuile 4 et faites une nouvelle boucle rouge.
- 3) La boucle peut avoir n'importe quelle forme mais ses deux extrémités doivent se rejoindre.
- 4) La couleur du dos de chaque nouvelle tuile utilisée, indique la couleur de la boucle à réaliser.
- 5) Cassez la boucle, ajoutez la tuile 5 et faites une nouvelle boucle rouge.
- 6) Les couleurs doivent toujours se correspondre entre elles (règle d'or de Tantrix).
- 7) Maintenant ajoutez la tuile 6 et faites une boucle bleue (le 6 au dos de la tuile est bleu)
- 8) En ajoutant la tuile 7, faites une boucle bleue et ainsi de suite !
- 9) Vous aurez besoin d'un long week-end pluvieux (mais pas ennuyeux) pour résoudre tous ces solitaires et arriver à celui qui compte 30 tuiles !

Remarques et conseils :

Plus vous utilisez de tuiles et plus la forme de la boucle est irrégulière.

Quelquefois, il est plus facile de former complètement sa boucle sans s'occuper des correspondances de couleur à l'intérieur de celle-ci (règle d'or de Tantrix). Il faut ensuite y revenir et intervertir les tuiles dont les bandes de couleurs ne se correspondent pas.

Vous pouvez permuter n'importe quelle tuile ayant la même forme de bande colorée sans pour autant changer la forme de votre boucle, par exemple deux

tuiles avec un coin jaune, si votre boucle est jaune bien sûr.

Il y a uniquement trois formes différentes de bandes colorées, droite, courbe et coin.

Au-delà de dix tuiles, la couleur de la boucle ne change pas forcément à chaque fois que l'on rajoute une nouvelle tuile. Il n'est donc pas toujours nécessaire de casser la boucle entièrement pour intégrer convenablement la tuile supplémentaire.

La tuile No 15 introduit une quatrième couleur dans le jeu, ce qui augmente légèrement la difficulté.

## **B : Rainbow Puzzle**

**Objectif** : résoudre chacun des 5 solitaires.

Ce dont vous avez besoin : les 56 tuiles, disposées en 5 piles. Classer les tuiles en 5 piles selon la couleur du numéro au dos de chacune d'entre elles (rouge, jaune, vert, blanc ou bleu).

**1) Green puzzle** (10 tuiles).

Faire une boucle verte avec l'ensemble des 10 tuiles à dos vert

**2) Yellow puzzle** (12 tuiles),

Faire une boucle jaune avec l'ensemble des 12 tuiles à dos jaune.

**3) White puzzle** (9 tuiles).

Faire une boucle avec l'ensemble des tuiles à dos blanc. Attention, la solution n'existe que pour une seule couleur, mais laquelle ?

**4) Blue puzzle** (10 tuiles),

Disposer les tuiles à dos bleu selon une forme pyramidale et essayer de construire dans cet espace

défini, une ligne continue qui passe à travers toutes les tuiles,

### **5) Red puzzle (15 tuiles).**

Faire une ligne continue qui passe à travers toutes les tuiles à dos rouge celles-ci étant disposées en forme pyramidale.

## **C: Tantrix Solitaire**

**Objectif** : faire une ligne rouge en utilisant toutes les tuiles sans exception.

Ce dont vous avez besoin : les 56 tuiles, disposées en 5 piles.

- 1) Mélangez les tuiles et placez-les au hasard, faces numérotées visibles
- 2) Retournez la première tuile et placez la sur la table, Retournez la tuile suivante et connectez-la à la première tuile.
- 3) Vous pouvez jouer les tuiles n'importe où, pourvu qu'elles soient connectées aux tuiles déjà jouées et que les correspondances de couleur soient respectées.
- 4) Cependant si vous piochez une tuile qui remplit un Espace Forcé vous avez obligation de la jouer à cet emplacement.

### **Qu'est-ce qu'un espace forcé?**

Tout Espace vide entouré par trois tuiles ou plus est appelé Espace Forcé. Dans la figure 4, A et B sont 2 espaces forcés.

**Remarque:** les Espaces Forcés entourés de trois segments de la même couleur créent des espaces qui ne peuvent jamais être remplis. Ils sont autorisés dans le Tantrix Solitaire mais pas dans le jeu de stratégie.

Si, en remplissant un Espace Forcé, on en crée un second, ce dernier doit également être rempli dès que l'on pioche la tuile correspondante.

Si votre tuile peut remplir deux ou plusieurs Espace Forcés différents, vous pouvez choisir où la jouer.

Pensez aux conséquences avant de créer un nouvel

**Espace Forcé:** le remplissage obligatoire d'un Espace Forcé peut isoler un segment de rouge de votre ligne principale.

Il est important de bien connaître les tuiles : par exemple de savoir qu'il y a six coins rouges, 2 droites rouges et 6 courbes rouges.

### **Les solitaires en boucle**

**Objectif** : faire une ligne rouge en utilisant toutes les tuiles sans exception.

**Ce dont vous avez besoin** : les 56 tuiles, disposées en 5 piles.

Si vous maîtrisez bien la version ligne du Tantrix solitaire, allez plus loin et essayez la version "boucle". Les règles sont les mêmes sauf que vous devez construire une boucle rouge au lieu d'une ligne rouge. Cela est plus difficile et vous aurez besoin de pratiquer "l'art de la petite boucle" avant de vous attaquer à celle de 14 tuiles: chance et habileté sont nécessaires à ce challenge , à vous de jouer.

### **Jeu de stratégie**

#### **A : La règle du jeu**

1. Choisissez votre couleur

Chaque joueur choisit SA couleur, Rouge, Jaune, Vert ou Bleu.

## 2. Objectif

Votre mission, si vous l'acceptez sera de faire la plus longue ligne ou boucle de votre couleur Il existe une variante pour 4 joueurs 2 joueurs choisissent une même couleur et jouent par équipe.

3. Piochez maintenant vos tuiles. Les 56 tuiles sont dans le sac. Piochez-y, au hasard, une main de 6 tuiles que vous poserez bandes colorées découvertes, en face de vous sur la table, De cette façon, les autres joueurs peuvent voir vos tuiles.

## 4. Qui commence?

Pour décider qui joue en premier, chaque joueur pioche une tuile dans le sac. Celui qui tire la tuile avec le plus grand numéro au dos commence la partie.

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, ce n'est pas toujours un avantage de jouer en premier.

## 5. Le coup d'ouverture.

Le premier joueur choisit une des 6 tuiles de sa main et la place au milieu de la table.

Il pioche ensuite une tuile de remplacement dans le sac.  
**TOUJOURS AVOIR SIX TUILES DEVANT VOUS !**

Piochez une tuile de remplacement **CHAQUE FOIS** que vous jouez une tuile.

## 6. Les coups suivants.

Le joueur suivant connecte une tuile à la première tuile jouée et ainsi de suite La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

7. A chaque nouveau tour.

Avec l'existence possible d'Espaces Forcés, le tour de chaque joueur se décompose de la manière suivante :

étape 1: remplir les Espaces Forcés

étape 2: jouer son coup libre

étape 3, remplir les Espaces Forcés DE NOUVEAU.

### **Les 3 étapes de chaque tour**

#### **Etape 1- Remplir les espaces forcés**

Vous avez l'obligation de remplir les Espaces Forcés.

Donc, commencez votre tour en repérant les Espaces Forcés laissés vides par le joueur précédent.

Regardez ensuite si vous avez, dans votre main les tuiles qui peuvent "remplir" ces Espaces forcés, Si c'est le cas, faites le!

Pensez toujours à piocher une tuile de remplacement quand vous en jouez une et de bien vérifier si cette nouvelle tuile remplit ou pas les Espaces Forcés restants.

Les Espaces Forcés vont devenir de plus en plus nombreux au fur et à mesure que la partie avance. En remplissant un Espace Forcé, on en crée souvent d'autres que l'on doit obligatoirement remplir si possible.

#### **Etape 2 - Jouer son coup libre**

Vous jouez votre coup libre lorsqu'il ne vous est plus possible de remplir d'autres Espaces Forcés avec les 6 tuiles de votre main. Vous avez un et un seul coup libre par tour c'est dire son importance !

Vous pouvez sélectionner n'importe laquelle de vos 6 tuiles et la jouer là où vous le souhaitez pourvu que vous respectiez la règle des 3 restrictions.

N'oubliez pas de piocher une tuile de remplacement pour avoir toujours 6 tuiles dans votre main.

### **Etape 3 - Remplir les espaces forcés**

Votre tour n'est pas fini !

Après votre coup libre, il faut contrôler une nouvelle fois s'il vous est possible de remplir d'autres Espaces Forcés avec les 6 tuiles de votre main, si oui, c'est alors une obligation de le faire !

### **Astuces !!!**

Comment trouver la tuile correspondant à un espace forcé ?

Pour savoir si vous avez la tuile qui remplit tel ou tel

**Espace Forcé** : lisez les entrées de couleur de l'Espace Forcé dans le sens des aiguilles d'une montre. Ensuite, lisez les entrées de couleur de vos tuiles de la même façon.

Par exemple pour un Espace Forcé Vert / Bleu / Rouge, cherchez si une de vos tuiles a une séquence similaire, Vert / Bleu / Rouge.

Après quelques parties, votre reconnaissance des formes et des entrées de couleur nécessaires à un remplissage particulier va se développer, et vous trouverez facilement la tuile dont vous avez besoin.

### **Les trois restrictions**

Tous les joueurs ont l'obligation de respecter les 3 restrictions suivantes tant qu'il reste des tuiles dans la

pioche. Une fois la pioche vide, ces 3 restrictions ne s'appliquent plus.

1. Vous ne devez pas créer d'Espace Forcé entouré de trois bandes de la même couleur.

Par exemple Rouge/Rouge/Rouge : pour la bonne raison qu'il n'existe pas de tuile capable de remplir un tel espace. (Autrement dit aucune tuile ne possède trois bandes de la même couleur).

2. Vous ne devez pas jouer une quatrième tuile autour d'un Espace Forcé déjà existant

Une nouvelle tuile jouée créerait un Espace Forcé entouré de 4 tuiles : ce n'est pas autorisé.

3. Vous ne devez pas jouer de tuiles le long d'un Côté Contrôlé. Cela pourrait créer un espace forcé à 4 côtés.

Dans la figure 8, il y a un espace forcé en A. Il est interdit de jouer une tuile en X, Y ou Z.

### **Quand la pioche est vide**

Quand il ne reste plus de tuile dans le sac, les règles de restriction ne s'appliquent plus. A ce moment là, vous devez simplement suivre les règles générales de Tantrix (correspondance des couleurs entre elles et remplir les Espaces Forcés lorsque c'est possible)

**Attention:** Vous pouvez maintenant créer des Espaces entourés de 4 tuiles et des Espaces Forcés avec 3 entrées de la même couleur.

### **Le gagnant!**

La partie se termine quand toutes les tuiles ont été jouées.

Le score de chaque joueur est calculé de la manière suivante

- Un point pour chaque tuile de leur plus longue ligne, ou
- Deux point pour chaque tuile de leur plus longue boucle.

Par exemple, une boucle de 12 tuiles équivaut à un score de 24 points. C'est mieux que d'avoir une ligne de 23 tuiles ! On ne prend en compte qu'une seule ligne ou une seule boucle par joueur : la plus longue bien entendu !

### **Un peu de stratégie et de tactique**

Les paragraphes suivants développent quelques conseils et remarques sur la stratégie et la tactique de jeu.

Ils vous seront sans doute très utile lorsque vous aurez déjà joué quelques parties et que vous voudrez aller plus loin dans votre maîtrise du jeu. La plupart du temps, nous parlerons d'une partie de Tantrix à deux joueurs. Des stratégies semblables peuvent s'appliquer pour une partie à trois ou quatre joueurs, bien sûr ! Mais dans ce cas, il faut savoir que la part du hasard dans le jeu est plus grande et que donc, même vos meilleures idées auront moins de résultats.

### **Espaces forcés**

La règle des Espacés Forces est le concept le plus important de Tantrix : il faut apprendre à l'exploiter au mieux. Grâce aux Espaces Forcés :

- vous pouvez vous forcer vous-même à poser plusieurs tuiles à chacun de vos tours.
- vous pouvez également forcer votre adversaire à jouer ses tuiles à des endroits qui ne l'avantagent pas forcément. Quand il y a plusieurs Espaces Forcés à remplir, considérez avec attention dans quel ordre vous allez le faire. Retardez le remplissage des Espaces Forcés qui vous avantagent le moins au cas où, entre temps, vous piocheriez des tuiles vous permettant d'autres options de jeu plus favorables.

### **Connecter indirectement**

En début de partie, il est plus judicieux de se concentrer sur l'augmentation de la longueur de sa ligne indirecte plutôt que d'essayer d'allonger sa ligne directement. La ligne sera connectée plus tard en posant d'autres tuiles.

La figure 10 en est un bon exemple. La ligne noire est indirectement connectée. Elle a une longueur indirecte de 5 points en utilisant 3 tuiles. La ligne blanche, directement connectée, a une longueur de 3 points seulement.

### **Petites boucles**

En début de partie, cherchez à forcer votre adversaire à faire de petites boucles dans sa couleur.

### **Figure 11: boucle noire de 3 points**

Il faut donc éviter de jouer des "petits coins " isolés qui pourraient facilement être forcés en petites boucles par votre adversaire.

De la même façon, jouer des bandes courbes Noires isolées est très risqué, surtout si votre adversaire

possède aussi dans son jeu une bande courbe de même couleur qu'il peut connecter comme dans la figure 12.

**Figure 12:** boucle noire de 4 tuiles.

### **Coups d'ouverture**

- Evitez de jouer des segments isolés qui pourraient être forcés en boucles.
- Chercher le moyen de forcer en boucles les bandes colorées isolées de votre adversaire.
- Essayez de faire se rejoindre vos bandes isolées de telle façon à former une ligne indirecte.

### **Boucles moyennes**

Une boucle de taille moyenne (à peu près 18 points) n'est pas suffisante pour vous assurer une victoire, mais une fois qu'elle est faite il est trop tard pour en commencer une nouvelle. Dans ce cas, essayez par tous les moyens de stopper le développement de la ligne de votre adversaire.

### **Grandes boucles**

Le score gagnant moyen avec Tantrix est de 24 points. A cause de cela, toute ligne de 12 tuiles est intéressante à transformer en boucle. Notez qu'entre bons joueurs, la réalisation de grandes boucles est rare. Néanmoins en menacer son adversaire peut l'empêcher de se consacrer à l'allongement de sa propre ligne!

### **Lignes bloquées**

Essayez de garder ouvertes et loin des côtés contrôlés les deux extrémités de votre ligne.

## **Partie bloquée**

Il peut arriver qu'une partie soit bloquée lorsque plusieurs Espaces Forcés restent non remplis pendant une longue période de jeu. Le joueur qui déblocuera la partie aura de nombreux Espaces Forcés à remplir, ce qui lui autorisera des options de jeu souvent avantageuses. Alors essayez d'être ce joueur, en posant à chacun de vos tours un maximum de tuiles. Par contre, en fin de partie, il peut s'avérer important de savoir si une tuile particulière est encore dans la pioche, il suffit de regarder ce qui a été déjà joué.

## **Les espaces jumeaux**

Imaginons que nous soyons vers la fin d'une partie et qu'un joueur espère piocher une tuile Blanc/Noir/Noir afin de remplir un Espace Forcé. A ce moment là, il est intéressant pour l'adversaire de créer un Espace Forcé jumeau nécessitant un remplissage similaire (Blanc/Noir/Noir). De cette façon s'il pioche une tuile Blanc/Noir/Noir, il la jouera dans l'espace jumeau qu'il vient de créer et l'Espace Forcé d'origine aura de fortes chances de ne pas être rempli !

## **Les connexions finales**

Quand il ne reste plus que quelques tuiles dans la pioche, il faut absolument penser à relier à votre ligne les dernières connexions indirectes. Essayez de le faire avant que la règle des 3 restrictions ne soit abandonnée (phase finale de la partie lorsqu'il n'y a plus de pioche) car sinon votre adversaire pourra facilement vous bloquer.

## **Le premier coup libre**

Une autre option est d'être le premier à jouer son coup libre après l'abandon de la règle des 3 restrictions. Ceci permet en effet de jouer le long des côtés contrôlés et de compléter des connexions indirectes restées jusqu'à présent injouables.

## **Blocage**

Essayez d'arriver dans la phase finale de la partie (c'est à dire à la fin de la pioche) avec les deux extrémités de votre ligne non bloquées. Bloquer devient très facile, une fois que la règle des 3 restrictions est abandonnée (en phase finale).

Si l'une des extrémités de votre ligne est déjà bloquée, alors l'autre extrémité est d'autant plus vulnérable.

## **C: Jeu de convivialité ou de compétition**

### **Le style de jeu**

Vous apprendrez à varier votre façon de jouer afin de vous adapter à la situation ainsi qu'à votre adversaire. Contre des adversaires ou en compétition, la marge du gagnant et le nombre de parties gagnées seront les deux critères utilisés pour déterminer le meilleur joueur. A propos, il est autorisé de placer vos tuiles près du jeu quand vous; voulez tester vos idées, Cependant, une fois qu'une tuile est posée, on ne peut plus l'enlever.

## **D: Glossaire**

### **Pioche:**

Pendant la partie, les tuiles doivent être placées dans un sac appelé pioche. Elles sont piochées au hasard Les joueurs ont la possibilité de savoir le nombre de tuiles restantes dans la pioche sans regarder dedans (elles

sont toutes uniques). Quand la pioche est vide, la partie entre dans sa phase finale.

### **Bloquer:**

L'extrémité d'une ligne est bloquée quand il est impossible d'y ajouter une autre tuile.

Il y a deux façons de bloquer définitivement la ligne de votre adversaire :

Dans la fig. 19, la ligne noire est définitivement bloquée en A: il n'y a aucune tuile qui puisse remplir cet espace, Ce coup est autorisé seulement durant la phase finale de la partie.

Dans la fig. 20, Blanc crée un Espace Forcé en A, après avoir calculé qu'il n'y ait plus de tuile Noir/Gris/Noir disponible dans le jeu.

Résultat : la ligne Noire est bloquée définitivement.

Côté contrôlé:

La flèche de la figure 21 montre un côté contrôlé. La restriction n°3 interdit de jouer une tuile le long d'un côté contrôlé. L'espace forcé en A est obligatoirement rempli en priorité, vient ensuite le B, puis le C.

### **Partie nulle:**

Il arrive souvent que la ligne d'un joueur soit bloquée temporairement à l'une de ses extrémités à cause d'Espaces Forcés non remplis.

La situation de partie nulle (il n'y a plus aucun espace possible où jouer une tuile) peut exister en théorie, mais arrive rarement dans le réalité. Dans ce cas la partie est annulée.

### **Connexion directe:**

C'est une ligne directement connectée et une ligne complète sans connexion manquante. Dans la fig. 10, les trois bandes blanches sont indirectement connectées et les 3 bandes noires sont indirectement connectées.

### **Phase finale d'une partie:**

Cette phase commence lorsqu'il n'y a plus du tout de tuile dans la pioche. A ce moment, la règle des 3 restrictions ne s'applique plus. Il devient alors facile aux joueurs de bloquer les lignes de leur adversaire.

### **Analyse de remplissage des espaces forcés**

Une tuile remplit un espace quand ses bandes colorées se connectent parfaitement à celles des tuiles déjà posées. Les tuiles qui remplissent un Espace Forcé sont classées en trois catégories:

**ABC** : avec une combinaison de trois couleurs différentes;

Il y a 5 tuiles (sur les 56 tuiles du jeu) qui peuvent remplir un espace ABC.

**ABA** : avec une paire de couleur séparée par une couleur différente; Il y a 6 tuiles (sur les 56 tuiles du jeu) qui peuvent remplir un espace ABA.

**AAB ou ABB**; avec une paire de couleur plus une autre couleur différente ;

Il y a 6 tuiles (sur les 56 tuiles du jeu) qui peuvent remplir un espace AAB ou BBA

### **Boucle forcée:**

Une ligne forcée en boucle ne peut être agrandie. Les Fig. 10 et 11 montrent de petites boucles Noires forcées. Forcer votre adversaire à boucler est une bonne stratégie d'attaque, particulièrement en début de partie.

**Espace forcé:**

Un espace entouré de trois tuiles est appelé Espace Forcé. Le joueur dont c'est le tour a l'obligation de remplir immédiatement les Espaces Forcés lorsqu'il en a la possibilité.

**Coup libre:**

Chaque joueur a un coup libre par tour. Cependant, après ce coup libre, il a l'obligation de remplir les Espaces Forcés éventuellement formés par ledit coup libre.

**La règle d'or:**

Toutes les tuiles qui se touchent doivent avoir leurs bandes colorées qui se correspondent. En d'autres termes, des bandes de couleurs différentes n'ont pas le droit de se toucher.

**Trous:**

Pendant la partie il est interdit de créer des trous à cause de la règle des 3 restrictions et ce jusqu'à la phase finale. Par contre, pendant la phase finale de la partie, il est autorisé de créer des trous. On peut résoudre les solitaires avec des trous, mais c'est mieux et toujours possible, de leur trouver une solution sans trou !

**Connexion indirecte:**

La fig. 24 montre une ligne Noire indirectement connectée. Elle est sur le point d'être connectée en A et en B, on dira que sa longueur indirecte est de 5 points.

Ligne

Deux bandes colorées ou plus, connectées ensemble, forment une ligne. La plus longue ligne possible à réaliser compte 42 points. En moyenne la longueur d'une ligne dans une partie est de 24 points.

NB : une ligne n'est pas forcément droite et plus elle est tordue, meilleure elle est.

### **Bandes colorées**

Il y a trois différentes formes de bandes colorées : des coins, des droites et des courbes. Un coin représente une courbure de  $120^\circ$ , une courbe  $60^\circ$ , une droite  $0^\circ$ . toute boucle fermée doit avoir un total de  $360^\circ$

### **Espaces jumeaux:**

Quand un joueur attend une tuile particulière pour remplir un Espace Forcé important pour lui, son adversaire peut créer un Espace Forcé jumeau.

### **Boucle:**

Une ligne dont les deux extrémités se rejoignent est appelée boucle et compte le double de points.

### **Restrictions:**

Il y a trois coups qui ne sont pas permis tant qu'il y a encore des tuiles dans la pioche. Quand il ne reste plus de tuile les règles de restriction sont abandonnées.

#### **Restriction 1**

Ne pas créer d'Espace Forcé entouré par trois bandes de la même couleur.

#### **Restriction 2**

Ne pas jouer une quatrième tuile autour d'un Espace Forcé déjà existant.

#### **Restriction 3**

Ne pas jouer une tuile, le long d'un côté contrôlé.

## **Score:**

Le score d'un joueur est calculé en comptant le nombre de tuiles qui forment sa plus longue ligne ou boucle. Les boucles comptent doubles.

Le score maximum théorique est de 84 points à partir d'une boucle de 42 tuiles.

Cependant jusqu'à ce jour, le score maximum jamais enregistré a été 74.

## **Tantrix: autres usages**

### **A : Chemins artistiques et symétriques**

Avec les tuiles tantrix vous pouvez créer des images colorées magnifiques. Par exemple essayer de recréer les chemins ci-dessous :

1. Placer les 45 tuiles en une pyramide comme la figure 29 de dessous.
2. maintenant bien la position de chacune d'entre elles.
3. Maintenant donner une rotation à chacune des tuiles afin que toutes les couleurs se correspondent. Une petite astuce pour y arriver plus facilement : faites d'abord une boucle jaune avec les tuiles 43, 45, 49. Après cela vous trouverez très facilement la position de chaque tuile afin que toutes les couleurs se correspondent.

### **B: Plus de puzzles**

Quand vous aurez exploré avec succès les 4 niveaux de difficulté de Tantrix (Discovery, Rainbow, Solitaire et le jeu de stratégie), vous trouverez ici 7 puzzles

supplémentaires à la difficulté croissante. Les 5 premiers puzzles décrits ci dessous utilisent exactement un set de 56 tuiles que vous pouvez séparer comme suit.

**1 Junior** : 10 tuiles (3, 5, 8, 12, 14, 43, 46, 50, 52, 54)

Choisir une couleur et essayer de faire une boucle en utilisant toutes les tuiles. Il y a seulement une solution sur une couleur, qu'il vous faut trouver.

**2 Student** : 10 tuiles (19,21, 24, 25, 29, 31, 32, 40, 41, 42) Choisir une couleur et essayer de faire une boucle en utilisant toutes les tuiles. Il y a seulement une solution sur une couleur, qu'il vous faut trouver

**3 Professor**: 12 tuiles

(2,11,15,17,20,30,38,39,44,45,51,56)

Choisir deux couleurs. Faire une boucle avec chacune de ces deux couleurs simultanément, toujours le même problème...

deux couleurs: oui, mais lesquelles ?

**4 Master** : 12 tuiles (18, 22, 23, 26, 27, 33, 34, 35, 36, 47, 53,55)

Choisir une couleur et essayer de faire une boucle en utilisant toutes les tuiles. Il n'y a de solution que pour une couleur.

**5 Genius**: 12 tuiles (1, 4, 6, 7, 9,10, 13, 16, 28, 37, 48, 49)

Choisir deux couleurs et faire une ligne avec chacune d'elles simultanément. Toutes les tuiles possédant une de ces deux couleurs doivent être dans les deux lignes, Ce déjà célèbre puzzle a deux solutions (le vert ne doit pas être utilisé). Cela devrait vous prendre quelques mois pour le résoudre.

Faire une double ligne, de n'importe quelle forme, en utilisant toutes les tuiles possédant du rouge et du jaune.

Faire une double ligne, de n'importe quelle forme, en utilisant toutes les tuiles possédant du rouge et du bleu.

## **6 Le puzzle 4 lignes**

En utilisant les 56 tuiles, faire 4 longues lignes, une de chaque couleur, simultanément. Votre score sera calculé en additionnant le score de chaque ligne. On ne compte que la plus longue ligne de chacune des couleurs.

Calculé sur ordinateur, on a trouvé que la meilleure solution serait de 146 points mais à ce jour, le record est de 139 points.

## **7 Le puzzle 4 boucles**

En utilisant les 56 tuiles, faire 4 grandes boucles, une de chaque couleur, simultanément. Votre score sera calculé en additionnant le score de chacune des boucles. On ne prend en compte que la plus grande boucle de chaque couleur.

Le meilleur score à ce jour est de 129 points ; nous pensons que le score théorique maximum est de 136 points.

C'est le puzzle tantrix le plus dur qui ait été inventé à ce jour.