



### III. HET TANTRIX SPEL

#### 2-4 spelers

Het Tantrix spel is gebaseerd op vaardigheid, gecombineerd met geluk.

De beste speler wint niet altijd!

Met twee spelers wordt er het meest een beroep gedaan op kennis en vaardigheden, daarom wordt het Tantrix spel bij wedstrijden gespeeld met twee spelers. Gespeeld door drie of vier spelers is het Tantrix spel een boeiend gezelschapsspel.



#### 1. HET BEGIN VAN HET SPEL

##### 1. Kies uw kleur

Iedere speler kiest zijn eigen kleur: rood, geel, groen of blauw.

##### 2. Doel van het spel

Maak de langst mogelijke lijn of lus in de eigen kleur.

##### 3. Wie begint?

Alle 56 stenen worden in de zak gedaan. Iedere speler neemt een willekeurige steen. De speler met het hoogste nummer begint.

##### 4. Beginvoorraad stenen

Iedere speler pakt nog vijf willekeurige stenen erbij, zodat iedereen altijd met zes stenen begint. Zodra een speler een steen



heeft geplaatst, moet hij meteen een nieuwe steen uit de zak nemen zonder erin te kijken. Iedere speler legt zijn stenen voor zich op tafel met de gekleurde lijnen boven en zichtbaar voor de andere spelers.

#### 5. De openingszet

De eerste speler legt één van zijn zes stenen midden op tafel en pakt een nieuwe steen uit de zak. Nu is de speler links van hem aan zet. Deze legt zijn steen tegen de steen van de eerste speler aan en pakt een nieuwe steen uit de zak, enz.

#### 2. HET VERVOLG VAN HET SPEL

##### OPVULRUIMTES

Indien mogelijk moet een steen altijd geplaatst worden in een opvulruimte. Dit is een lege plek die begrensd is door drie stenen. In het eindspel kunnen het meer dan drie stenen zijn.

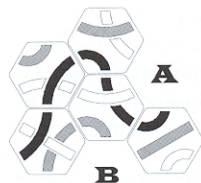


Fig. 5: A en B zijn opvulruimtes



## DE DRIE STAPPEN VAN EEN SPEELBEURT

**Stap 1: Plaats steen/stenen in opvulruimte(s)**

Kijk of de vorige speler opvulruimtes heeft opengelaten. Controleer vervolgens of u stenen hebt die hierin passen en plaats ze indien mogelijk. Vergeet niet om een nieuwe steen uit de zak te nemen, iedere keer nadat een steen geplaatst is.



Fig. 6 laat twee opvulruimtes zien. De losse steen past alleen in A.

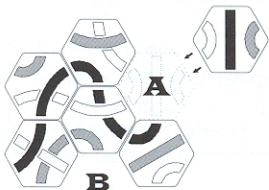


Fig. 6: het plaatsen van een steen in een opvulruimte

Tijdens het spel ontstaan steeds opvulruimtes. Hierin moet u een steen plaatsen waardoor weer nieuwe opvulruimtes kunnen ontstaan. U gaat net zo lang door met het plaatsen van stenen in opvulruimtes als uw stenen dat toelaten.

**Stap 2: Vrij plaatsen van een steen**

Als u geen steen meer kan plaatsen in een opvulruimte dan mag u één van de zes stenen naar eigen inzicht neerleggen. Op het moment dat uw steen de Tantrix (alle reeds geplaatste stenen) raakt, mag deze niet meer verplaatst worden.

Houd echter altijd rekening met de **Gouden Regel** (blz. 5) en de **Drie Beperkende Regels** (blz. 18 en 19).

**Stap 3: Vul de opvulruimte(s)**

Voordat uw beurt voorbij is, controleert u opnieuw of u stenen heeft die in opvulruimtes passen. Zo ja, dan plaatst u die! Neem na elke plaatsing direct weer een nieuwe steen uit de zak.

**Kunt u geen opvulruimtes meer vullen dan is uw beurt voorbij.**

**ADVIES****Hoe vind ik een steen die past?**

Om te controleren of een steen in een opvulruimte past is het handig om de gekleurde lijnen van de opvulruimte rechtsom te bekijken. Bekijk vervolgens de gekleurde lijnen van de zes stenen op dezelfde manier.



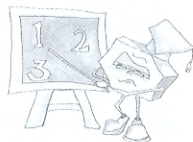
- ◆ Als de volgorde van de opvulruimte groen-blauw-rood is, zoek dan bij de zes stenen naar een volgorde groen-blauw-rood.



- ♦ Na een paar keer spelen leert u vormen en kleuren snel herkennen waardoor het steeds eenvoudiger wordt om de gewenste stenen te vinden.

**DRIE BEPERKENDE REGELS**

Alle spelers moeten zich hieraan houden, ze zijn van kracht zolang er stenen in de zak zijn en vervallen zodra die leeg is.

**Beperkende regel 1**

Als u een steen kunt plaatsen en u maakt daarmee een opvulruimte met drie lijnen van dezelfde kleur (bijv. rood-rood-rood), dan mag u deze steen **niet** plaatsen!



Fig. 7: beperkende regel 1

**Beperkende regel 2**

Bij een opvulruimte mag u geen vierde steen plaatsen.

- 👁 Stenen die bij X of Y geplaatst worden (zie fig. 8) zouden een lege plek maken met vier omringende stenen. Dit is niet toegestaan. Pas nadat plek A gevuld is, kan er een steen op X of Y geplaatst worden.

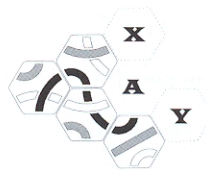


Fig. 8: beperkende regel 2

**Beperkende regel 3**

U mag geen stenen plaatsen aan bezette kanten.

- 👁 In fig. 9 is een opvulruimte bij A aanwezig. U mag daarom geen steen leggen bij X, Y of Z, omdat op die manier opvulruimtes ontstaan met vier omringende stenen. Dit wordt de bezette kant genoemd, omdat de opvulruimte bij A de kant bij X, Y en Z bezet. Pas als u een geschikte steen bij A heeft geplaatst, mag u op X een steen plaatsen, daarna op Y en vervolgens op Z.

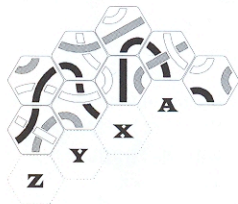


Fig. 9: beperkende regel 3



### 3. HET EINDSPEL

Zodra de zak leeg is vervallen de **Drie Beperkende Regels** en begint het eindspel.

De **Gouden Regel** en de **Opvulruimte Regel** blijven van kracht.



Het is nu toegestaan om:

- ♦ opvulruimtes met drie lijnen van dezelfde kleur te maken
- ♦ opvulruimtes met vier omringende stenen te maken
- ♦ stenen te plaatsen aan bezette kanten

### 4. DE WINNAAR

Een Tantrix spel is afgelopen als alle stenen geplaatst zijn. Het resultaat wordt per speler bepaald.

- Iedere speler ontvangt 1 punt per steen, gerekend over de langste lijn, of 2 punten per steen, gerekend over de langste lus.
- Alleen het hoogste aantal punten telt.
- Winnaar is de speler met de meeste punten!



### 5. VEEL GESTELDE VRAGEN

*V : Mag je stenen waarop jouw eigen kleur ontbreekt gebruiken?*

*A : Iedere steen kan overal gebruikt worden. Wel moeten de kleuren van de doorgaande lijnen*



hetzelfde zijn en moeten de drie beperkende regels worden gevolgd.

*V : Moet een nieuw toegevoegde steen met tenminste twee andere stenen verbonden worden?*

*A : Een verbinding met één steen is voldoende.*

*V : Wat moet er gebeuren als er met het plaatsen van een steen in een opvulruimte een nieuwe opvulruimte ontstaat?*

*A : Dit komt vaak voor. U moet indien mogelijk direct een steen plaatsen.*

*V : Als het mogelijk is om in twee of meer opvulruimtes een steen te plaatsen, is de volgorde dan belangrijk?*

*A : De keuze bepaalt het verdere verloop van het spel, dus kies zorgvuldig.*

*V : Wat moet er gebeuren als met het plaatsen van een steen in een opvulruimte een nieuwe opvulruimte ontstaat met drie lijnen van dezelfde kleur?*

*A : In dit geval mag u die steen **niet** plaatsen. Alleen tijdens het eindspel (als de drie beperkende regels niet meer van toepassing zijn) **moet** de steen in de opvulruimte geplaatst worden.*

*V : Mag de speler vrij plaatsen als hij geen steen kwijt kan in een opvulruimte?*

*A : Alle spelers hebben recht op één vrije plaatsing per speelbeurt.*



**V :** *Mag je tegen het eind van het spel het aantal stenen in de zak tellen?*

**A :** Ja, maar zonder in de zak te kijken.

**V :** *Moet de speler die de laatste steen uit de zak neemt de drie beperkende regels in acht nemen?*

**A :** Als de laatste steen gepakt is, gelden deze niet meer.

**V :** *Als de drie beperkende regels niet meer gelden, moeten er dan nog steeds stenen geplaatst worden in de opvulruimtes?*

**A :** Ja, altijd!

**V :** *Als de drie beperkende regels niet meer gelden, kan een ruimte dan omringd zijn door vier of meer stenen?*

**A :** Ja, maar een ruimte die omringd is door vier, vijf of zes stenen is nog steeds een opvulruimte en daarin moet zodra het mogelijk is een steen worden geplaatst.

**V :** *Een ruimte wordt omringd door drie stenen die niet aan elkaar liggen. Is dat een opvulruimte?*

**A :** Ja, dit kan overigens alleen maar voorkomen tijdens het eindspel.

**V :** *Als de drie beperkende regels niet meer gelden, mag je dan een ruimte maken met drie dezelfde gekleurde lijnen (zie fig. 24 op blz. 43)?*

**A :** Ja, dit is een veel gebruikte manier om te blokkeren.



**V :** *Een speler heeft geen stenen meer, is dat het einde van het spel?*

**A :** De andere spelers spelen gewoon verder. Een speler zonder stenen is uitgespeeld.

**V :** *Als een speler twee lussen maakt, tellen die dan beide mee?*

**A :** Alleen de lus met het hoogste resultaat telt.

## 6. SPELGEGEVENS

Een Tantrix zak bevat 56 stenen.

- 18 stenen met hoeken van dezelfde kleur
- 18 stenen met bochten van dezelfde kleur
- 6 stenen met rechte lijnen van dezelfde kleur
- 42 stenen met een bepaalde kleur, bijv. 42 stenen met rood
- 14 stenen die één bepaalde kleur missen, bijv. 14 stenen zonder rood
- 8 stenen waarbij twee kleuren kruisen, bijv. rood kruist blauw
- 6 stenen die in opvulruimtes met de combinatie AAB, BAA of ABA passen
- 5 stenen die in opvulruimtes met de combinatie ABC passen

## 7. ADVIEZEN

Als u het spel een aantal keren gespeeld heeft kunt u de volgende adviezen goed gebruiken. De meeste hebben betrekking op het Tantrix spel gespeeld door twee spelers. Toepassing door drie of vier spelers is weliswaar mogelijk, maar toeval speelt een grotere rol en de slimme aanpak staat niet altijd garant voor winst.



- **INDIRECT VERBINDEN**

Tijdens de opbouw van een lijn is het verstandig om de onderbroken lijn lengte te maximaliseren en directe verbindingen te vermijden.

In fig. 10 heeft zwart nog geen doorlopende lijn. De potentiële lengte van zwart is 5. De directe lengte van de witte lijn is slechts 3 stenen.



Fig. 10: directe en indirecte verbindingen

Als de stenen bij A en B geplaatst zijn zal de zwarte lijn direct verbonden worden. Zorg ervoor dat tegen het einde van het spel voldoende stenen beschikbaar blijven om de onderbroken lijnen te sluiten.

- **DE EERSTE ZETTEN**

Gebruik in het begin voornamelijk stenen met uw eigen kleur en zo min mogelijk stenen met de kleur(en) van de tegenspeler(s). Vermijd het plaatsen van losliggende lijnen in de eigen kleur. De tegenspeler kan deze sluiten tot een vaste lus zoals u dat ook kan doen bij uw tegenspeler(s).



- **LUS**

Je tegenspeler dwingen een lus (gesloten lijn van dezelfde kleur die over meerdere stenen loopt) te maken is een goede aanvalstactiek. Zeker in het begin van een spel, omdat een lus nooit groter gemaakt kan worden! Zie fig. 11 & 12.



Fig. 11: zwarte lus met 3 stenen

- **LOSLIGGENDE LIJNEN**

In fig. 11 is aan de zwarte speler een kleine lus opgedrongen waarmee hij drie stenen verspeelt. Hoeken zijn kwetsbaar, evenals losliggende bogen. Zeker als de tegenspeler over een corresponderende boog beschikt (zie fig. 12).

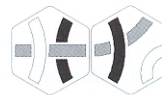


Fig. 12: zwarte lus met 4 stenen



- **OPVULRUIMTES**

De opvulruimte regel is de belangrijkste regel in het Tantrix spel. Leer deze regel te gebruiken! Vaak kunt u in één speelbeurt meerdere stenen plaatsen of de stenen van uw tegenspeler in ruimtes tot uw keuze dwingen. Als er meer dan één opvulruimte is, denk dan aan de volgorde waarin u uw stenen plaatst. Stel het maken van ongewenste opvulruimtes zo lang mogelijk uit, want misschien krijgt u nog stenen die u elders kan plaatsen.

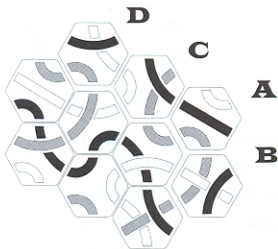


Fig. 13: indirecte zwarte lijnen met 13 punten

Bekijk de Tantrix in fig. 13. De zwarte speler kan opvulruimtes maken bij B, C en D door één steen te plaatsen bij A. De indirecte lijnlengthe van zwart zal toenemen van 6 naar 13.

Probeer de beste zet te bedenken en probeer bij iedere speelbeurt 2 of 3 stenen toe te voegen. Tijdens het uitproberen kunt u stenen vlakbij de Tantrix leggen, maar raak deze niet aan.



- **STENEN DIE IN EEN OPVULRUIMTE PΑΣSEN**

Voor de opvulruimte in fig. 14 is een zwart-zwart-wit steen nodig. Bij het begin van het spel zijn er vijf of zes stenen die passen in iedere opvulruimte, zie "Hoe vind ik een steen die past" op blz. 17. Na verloop van tijd zijn deze stenen waarschijnlijk gebruikt en dus niet meer beschikbaar. Tijdens het eindspel is het handig om te weten hoeveel van deze stenen nog in de zak zitten. Een ervaren speler houdt dit bij.



Fig. 14: de passende steen: zwart-zwart-wit

- **PLAATSEN VAN STENEN IN OPVULRUIMTES**

Als er twee of meer stenen beschikbaar zijn om in een opvulruimte te plaatsen, moet u goed kijken welke u kiest.

In fig. 15 kan de zwarte speler steen A of steen B kiezen om in de opvulruimte te plaatsen. Steen B is de beste keuze, omdat de zwarte speler vervolgens steen B kan verbinden met de belangrijkste zwarte lijn. Steen A is verder weg en het is lastiger om hiermee een verbinding te maken.

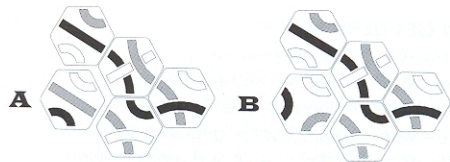


Fig. 15: kies de beste steen om in de opvulruimte te plaatsen

#### • KLEINE LUSSEN

Lussen van 7, 8 of 9 stenen (14-18 punten) zijn vaak te klein om het spel te winnen. Bovendien is het dan meestal te laat om een nieuwe lijn te beginnen. In plaats van een kleinere lus te verdedigen, is het daarom beter uw energie te besteden aan het blokkeren van uw tegenspeler(s).

#### • GROTE LUSSEN

Het gemiddelde resultaat van een Tantrix spel is 22 punten. Het loont dus zeker om een lijn met een lengte van 12 of meer stenen in een lus om te zetten. Zelfs ervaren spelers lukt het niet snel om een grote lus te maken, maar alleen al door dreiging kunt u de tegenspeler(s) afleiden en weerhouden van het maken van een grote eigen lijn of lus.



#### • GEBLOKKEERDE LIJNEN

Het is belangrijk om de uiteinden van een lijn vrij te houden, ver weg van bezette kanten. In fig. 16 gebruikt de witte speler steen A om beide uiteinden van de zwarte lijn te blokkeren (totdat er een steen geplaatst is bij opvulruimte B).

Als een lijn geblokkeerd is (zoals in fig. 16) is het meestal verstandig om minder bruikbare stenen op te offeren en geen nieuwe lijn te beginnen.

Een nieuwe lijn beginnen is riskant. Uw tegenspeler zal altijd proberen te verhinderen dat de nieuwe lijn verbonden wordt met de hoofdlijn.

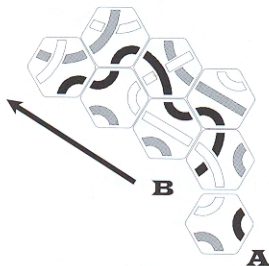


Fig. 16: zwart is aan beide uiteinden geblokkeerd





• **GEBLOKKEERD SPEL**

Het spel blokkeert als opvulruimtes gedurende lange tijd blijven bestaan. De speler die een blokkade opheft zal meer opvulruimtes kunnen benutten en heeft dus meer keus. Probeer dit te bereiken door bij iedere speelbeurt zo veel mogelijk stenen te gebruiken.

Fig. 17 geeft een tijdelijk geblokkeerd spel weer. Er zijn drie plekken waar een steen geplaatst kan worden, totdat er een steen in de opvulruimtes ligt. Met de pijlen zijn de bezette kanten aangegeven die ontstaan zijn door de lege opvulruimtes.



Fig. 17: bezette kanten veroorzaken een geblokkeerd spel



• **BLOKKEREN VAN KLEURENPAREN**

Kijk uit voor paren aan de rand van de Tantrix. Als paren naast een opvulruimte liggen kan het een effectieve blokkade betekenen.

Het gebruik van paren vermindert het aantal stenen dat past in de opvulruimtes. Dat komt omdat sommige stenen dan niet meer gebruikt mogen worden (bijv. vanwege beperkende regel 1).

Soms blokkeert u krachtiger door paren te plaatsen aan beide kanten van de opvulruimte (zie fig. 18). Eerst pasten 5 stenen bij A, nu nog maar 2 (tot het eindspel, zie ook blz. 20).

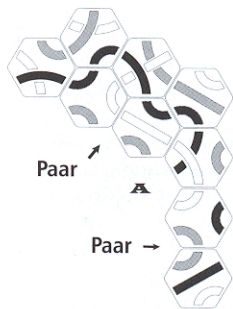


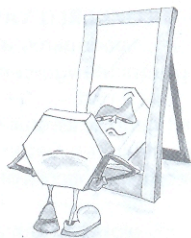
Fig. 18: blokkade met paren



- **IDENTIEKE OPVULRUIMTES**

Halverwege ontstaan er opvulruimtes waarin stenen geplaatst moeten worden, terwijl de daarin passende stenen ontbreken.

Voorbeeld: als uw tegenspeler een rood-rood-blauwe steen nodig heeft, probeer dan eerst een identieke opvulruimte te maken. Als vervolgens de benodigde steen bij u beschikbaar is, vult u deze tweede opvulruimte (zie fig. 26 op blz. 45).



- **LAATSTE VERBINDINGEN**

Tegen het eind van het spel worden onderbroken lijnen steeds kwetsbaarder. Zorg ervoor dat u ze op tijd sluit.

Tijdens het eindspel, als de drie beperkende regels niet meer van toepassing zijn, kan uw tegenspeler namelijk vrij eenvoudig de indirecte verbindingen permanent blokkeren (zie fig. 19 op blz. 33).

- **BEGIN VAN HET EINDSPEL**

Probeer in het eindspel de eerste vrije plaatsing te krijgen. Omdat de drie beperkende regels **niet** meer van toepassing zijn, kunt u nu:

- opvulruimtes met drie dezelfde kleuren maken
- opvulruimtes met vier omringende stenen maken
- stenen aan de bezette kanten plaatsen



Zo kunt u een indirecte verbinding sluiten of de tegenspeler daarin blokkeren. Probeer dus, vlak voor het eindspel begint, zo te spelen, dat u de eerste vrije plaatsing krijgt.

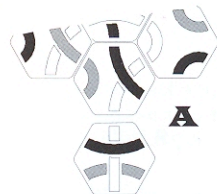


Fig. 19: blokkering van de zwarte lijn

- **BLOKKERING IN HET EINDSPEL**

Probeer het eindspel in te gaan zonder dat de uiteinden van uw lijn geblokkeerd zijn. Want als één uiteinde al geblokkeerd is, hoeft uw tegenspeler alleen maar het andere uiteinde te blokkeren.

In fig. 19 zal de zwarte lijn bij A geblokkeerd worden, omdat er geen stenen bestaan met drie dezelfde gekleurde lijnen.