

Tantrix

Doel: Probeer de langste ononderbroken lijn of lus te maken in je eigen kleur.

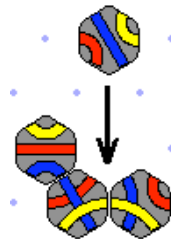
Vorbereiding:

- o stop de 56 tegels in de buidel
- o elke speler trekt één tegel; de speler met de tegel met de hoogste waarde wordt startspeler
- o vervolgens neemt iedereen nog 5 tegels zodat elke speler over 6 tegels beschikt
- o elke speler kiest een kleur (neem een schijfje van die kleur als herinnering)
- o de startspeler legt één van zijn 6 tegels op tafel en neemt een nieuwe tegel uit de buidel

Spelverloop:

1. Vul indien mogelijk de opvulruimtes op met een eigen tegel(s).

Een opvulruimte is een ruimte begrensd door drie naast elkaar liggende zeshoekige tegels. Ontstaan hierdoor weer opvulruimtes dan moeten die weer met eigen tegels opgevuld worden (indien mogelijk). De speler vult zijn voorraad tegels telkens terug tot 6 stuks aan.



2. Daarna moet de speler aan beurt één eigen nieuwe tegel plaatsen, rekening houdend met de volgende 4 plaatsingsregels:

a) elkaar rakende lijnen moeten steeds in eenzelfde kleur zijn

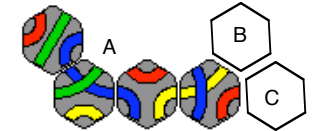
b) je mag nooit een opvulruimte vormen waarop drie lijnen van eenzelfde kleur eindigen



c) bij een opvulruimte mag je geen vierde tegel plaatsen



d) je mag ook geen "grote" opvulruimte maken



In het voorbeeld zou tegel B een grote opvulruimte A doen ontstaan. De tegel C heeft echter geen invloed op opvulruimte A.

3. Na het leggen van de eigen tegel moet de speler controleren of er opvulruimtes ontstaan zijn en of hij die met zijn eigen tegels kan opvullen. Indien mogelijk is de speler verplicht de opvulruimtes op te vullen. Vanzelfsprekend vult hij zijn voorraad tegels steeds terug aan tot 6 stuks.

Einde:

Zodra alle tegels op tafel liggen, volgt de afrekening. Bij elke speler wordt naar de grootste ketting of lus gekeken.

Het aantal segmenten bepaalt het aantal zegepunten, waarbij de punten bij een lus verdubbeld worden.

De speler met de hoogste score, wint het spel.