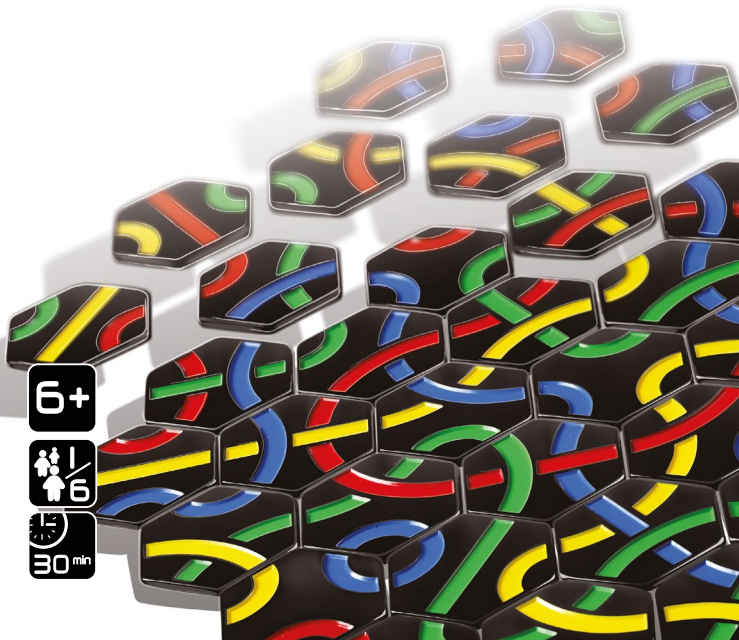




TANTRIX

Pravidla

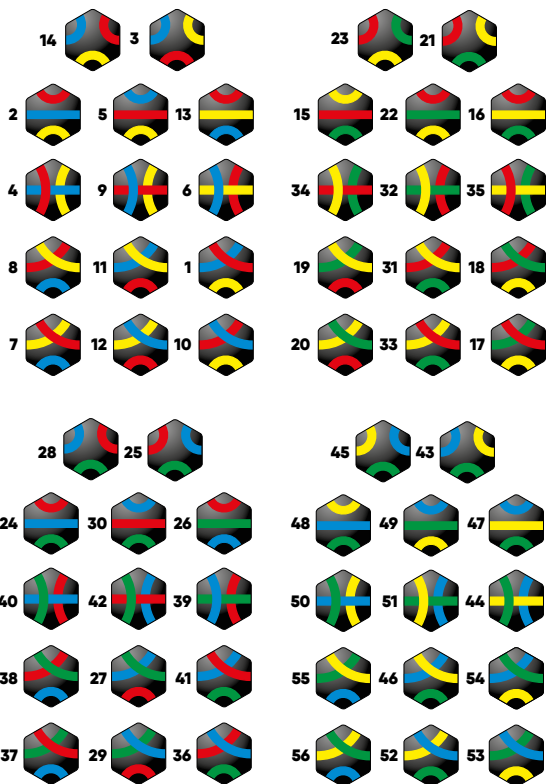


6+

1
6

30 min

Všech 56 dílků





Obsah

Tantrix		6
Splašený Tantrix		17
Postupné hlavolamy		19
Propletené hlavolamy		21
Duhové hlavolamy		25
Solitér		31

Úvod

Vítá vás Tantrix!

Toto balení obsahuje více než 40 různorodých aktivit rozdělených do 3 samostatných kategorií:



Hry:

Aktivitty pro více hráčů, v nichž se setkává herní strategie a náhoda, která vám určuje, v jakém pořadí dílky dobíráte.

Hlavalamové hry:

Tyto výzvy jsou kombinací hlavalamu a hry. K jejich splnění vám občas může pomoci i náhoda, ale abyste je plnili pravidelně, musíte se hodně soustředit, není to snadné.

Hlavalamy:

Úlohy pro jednoho hráče s jediným správným řešením. Při častém cvičení a opakování se vám budou zdát čím dál snazší.

Tip: Pokud se jedná o vaše první setkání se hrou Tantrix, dobrým způsobem, jak si vybudovat prostorovou orientaci a naučit se rychle rozpoznávat dílky, je postupný hlavalam (str. 19).

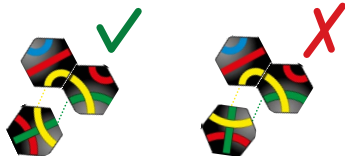
Pojmy

Tantrix:

Propojená skupina dílků zahraných na stole se nazývá tantrix. Samotný název „Tantrix“ je odvozen od výrazu „Tangled Tracks“ neboli „propletené dráhy“.

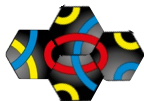
Navazování / shoda:

Kdykoli se dílky dotýkají, barvy všech navazujících linií se musí shodovat! „Navazování shodných barev“ je základní pravidlo hry Tantrix.



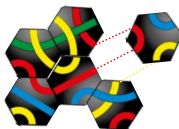
Smyčka:

Nepřetržitá cesta jedné barvy, jejíž konce se spojují. Nejjednodušší smyčka je kruh ze tří dílků, smyčky však mohou mít libovolný, i nepravidelný tvar.



Záliv:

Záliv je prázdné pole kdekoli podél okraje tantrixu obklopené alespoň třemi dílky.



Sdílená sada:

Jakákoli sada hlavolamů, která používá dohromady všechny dílky Tantrixu. Všechny 56 dílků je rozděleno do jednotlivých hlavolamů podle jejich čísla a barvy.

Herní režimy

Tantrix:

Strategická hra pro 2–4 hráče kombinující dovednosti a štěstí. Taktika může být jednoduchá i složitější. Jedna partie trvá přibližně 30 minut.

Splašený Tantrix:

Rychlá a interaktivní rodinná hra plná chaosu!

Jedna partie trvá přibližně 10 minut.



Postupně hlavolamy:

Budujte smyčky, počínaje dílky 1 až 3. Postupně se přidávají další dílky a spolu s nimi se zvyšuje obtížnost. Na dokončení všech 28 hlavolamů si vyhraďte 5–10 hodin.



Propletené hlavolamy:

Propleťte různobarevné smyčky a vytvořte z nich spojené řetězy.

Duhové hlavolamy:

Roztřídte dílky podle barev na rubové straně a vyřešte hlavolamy různých obtížností.

Solitér:

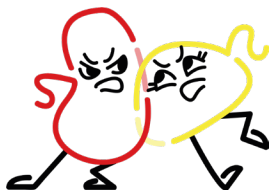
Tuto hlavolamovou hru si můžete zahrát s libovolnou sadou 14 dílků se stejnými třemi barvami (např. všechny červeno-modro-zelené dílky).

TANTRIX

Pro 2 až 4 hráče, 56 dílků, od 8 let
Průměrná délka: 30 minut

Cíl hry

Vytvořte co nejdelší linii
(nebo smyčku) ve vybrané barvě.



Vyberte si protihráče:

Tuto hru lze hrát ve dvou, třech nebo čtyřech hráčích. Zatímco hry tří nebo čtyř hráčů jsou spíše společenské a více o štěstí, ve dvou hráčích naopak více záleží na dovednostech a v tomto počtu se i hrávají turnaje.

Vyberte si barvu:

Každý hráč si vybere barvu: červenou, žlutou, zelenou, nebo modrou. Všechny barvy se ve hře nacházejí ve stejném počtu, žádná tedy není ve výhodě.

Začněte hrát:

Vložte všech 56 dílků do pytlíku. Každý hráč si z pytlíku vylosuje šest dílků. Své dílky položte před sebe lícem vzhůru tak, aby na ně všichni hráči po celou partii dobře viděli.

Pravidla hry

Začíná hráč, který si vylosoval dílek s nejvyšším číslem, a umístí libovolný svůj dílek doprostřed stolu.

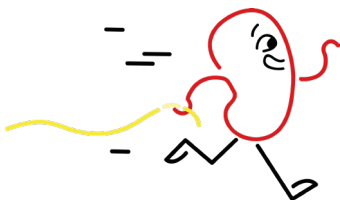
Hráči se poté střídají v umísťování dílků do tantrixu po směru hodinových ručiček. Přitom musí dodržovat tyto 4 důležité koncepty:

Navazování:

Každý dílek přidaný do tantrixu musí navazovat na shodné barvy.

Dobírání:

Každý hráč před sebou musí mít vždy šest dílků. Jakmile hráč umístí dílek do tantrixu, ihned si musí dobrat nový dílek z pytlíku.



Záliv:

Kdykoli je to možné, musí hráč na tahu vyplnit záliv (viz str. 6).

Kontrolování:

Na „kontrolovaná“ místa nelze až do závěrečné fáze hry (jakmile je prázdný pytlík) umísťovat dílky. Úplné vysvětlení tohoto pravidla najdete na straně 12.

Průběh tahu

V průběhu hry budou častěji vznikat pole zálivů. Každý tah tak bude sestávat ze tří kroků, kdy se budete pokoušet zaplnit zálivy, poté provedete volné umístění a nakonec se opět pokusíte zaplnit zálivy.

Zaplnění zálivů:

Na začátku svého tahu se podívejte, zda jsou na herní ploše nějaké zálivy, a pokud můžete, zaplňte je dílkem. Doberte si nový dílek z pytlíku pokaždé, když umístíte dílek. Při zaplnění zálivu často vznikne další, který také musíte zaplnit, pokud je to možné.



Volné umístění:

Vyberte si jeden ze svých dílků a umístěte jej kamkoli chcete, dokud dodržíte základní pravidla hry a „kontrolovaná“ pravidla (viz str. 12).

Volné umístění včetně toho, zda vytvoří zálivy, si můžete „ozkoušet“ tak, že dílek přiložíte ke kýženému místu v tantrixu, aniž by se dílky dotkly. Jakmile se dílek dotkne tantrixu, dílek se považuje za umístěný. Po umístění si nezapomeňte dobrat nový dílek.

Zaplnění zálivů podruhé:

Před koncem tahu se opět podívejte, zda nemůžete zaplnit nějaké zálivy, včetně těch vytvořených volným umístěním. Nezapomeňte si dobrat nový dílek z pytlíku pokaždé, když umístíte dílek.

Tip, jak poznat dílky pasující do zálivů:

Zpočátku nemusí být snadné poznat, kterými dílky lze zaplnit zálivy. Vydržte, slibujeme, že vám to brzy půjde samo.

Dobrý způsob, jak poznat pasující dílky, je říct si „nahlas“ barvy v zálivu tak, jak jdou po sobě po směru hodinových ručiček, například: „červená, zelená, zelená“.

Toto pořadí si přeríkávejte, zatímco si budete prohlížet své dílky.



Kontrolovaná pravidla

Pro to, kam můžete umisťovat dílky, dokud není pytlík prázdný, platí tři pravidla. Jakmile jsou dobrány všechny dílky z pytlíku, již tato tři pravidla dodržovat nemusíte.

1.

Nesmíte vytvářet zálivy se třemi liniemi stejné barvy!

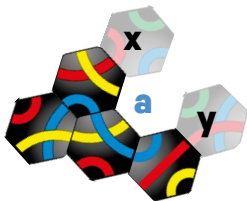


2.

Nesmíte vytvářet dvojité zálivy!

Dvojitě zálivy jsou pole obklopená čtyřmi dílky. V nákresu nelze umisťovat dílky na pole X ani Y.

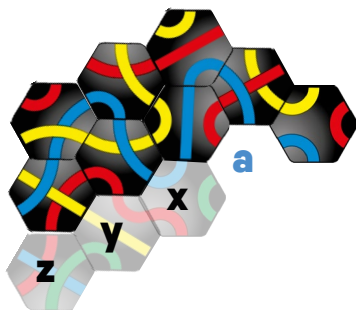
Jakmile je ovšem zaplněno pole A, lze umisťovat dílky na pole X i Y.



3.

Nesmíte umisťovat dílky
podél strany se zálivem!

Na nákrese níže je záliv na poli A, nelze tedy umisťovat dílky na pole X, Y ani Z. Záliv na poli A „zamrazí“ zbytek této strany. Teprve po zaplnění pole A lze postupně umístit dílky na pole X, Y a Z.



Tato tři „kontrolovaná“ pravidla musí hráči dodržovat až do závěrečné fáze hry, a to i při zaplňování zálivů.

Tip:

Pokud se uprostřed tan-trixu začnou objevovat díry nebo mezery, znamená to, že jste nedodržovali tato tři pravidla.



Závěrečná fáze

Jakmile si kterýkoli hráč z pytlíku dobere poslední dílek, zahlásí „pytlík je prázdný“ a od této chvíle již neplatí tři „kontrolovaná“ pravidla. Této poslední části hry se říká „závěrečná fáze“.

Stále musíte dodržovat základní pravidla hry, „kontrolovaná“ pravidla však již můžete ignorovat. Můžete tedy vytvářet zálivy se třemi liniemi stejné barvy či dvojité zálivy nebo umisťovat dílky podél zálivů.

Vítězství:

Hra skončí, jakmile jsou umístěny všechny dílky. Za linii se uděluje jeden bod za každý dílek, za smyčky dva body za každý dílek. Každý hráč však získá pouze nejvyšší dosažený počet bodů (za jednu linii nebo smyčku ve své barvě), body za jednotlivé linie nebo smyčky se nesčítají. Například za smyčku 12 dílků získáte 24 bodů, což je více než za linii z 23 dílků.



Před třiceti lety byl Tantrix převážně vnímaný jako hra o náhodě, nejlepší hráči na turnajích a ti nejlepší online boti dokázali, že dobrá strategie dokáže více než vynahradit smůlu při dobírání dílků.

Často kladené dotazy



Můžu umisťovat dílky, které neobsahují moji barvu?

- Ano, samozřejmě.

Musí se každý nově umístěný dílek dotýkat alespoň dvou dalších dílků?

- Ne, toto pravidlo platí pouze pro hru Splašený Tantrix.

Co se stane, když zaplněním zálivu vznikne další záliv se třemi liniemi stejné barvy?

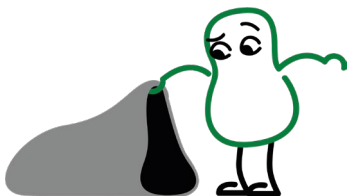
- Původní záliv takto nesmíte zaplnit, pokud neprobíhá závěrečná fáze hry.

Mám k dispozici volné umístění, i pokud nezaplním žádný záliv?

- Ano. Každý hráč má ve svém tahu jedno volné umístění.

Musím dodržovat tři „kontrolovaná“ pravidla, když si doberu poslední dílek z pytlíku?

- Ne. Tato pravidla přestávají platit ihned po dobrání posledního dílku z pytlíku.



Můžu počítat, kolik dílků zbývá v pytlíku?

- Ano, kdykoliv, jen si při tom dílky nesmíte prohlížet.

Když již neplatí tři „kontrolovaná“ pravidla, musím stále zaplňovat zálivy?

- Ano, vždy!

Když již neplatí tři „kontrolovaná“ pravidla, mohou vznikat dvojité zálivy?

- Ano, již mohou vznikat zálivy obklopené čtyřmi či více dílky a zároveň je musíte zaplňovat, kdykoli je to možné.

Skončí hra, když jednomu z hráčů dojdou dílky?

- Ne. Hráči bez dílků se pouze přeskakují, dokud všichni hráči nezahrají všechny své dílky.

Pokud vytvořím dvě smyčky, získám body za obě?

- Ne, získáte pouze nejvyšší dosažený počet bodů za jednu smyčku nebo linii.

Splašený Tantrix

Pro 2 až 6 hráčů, 56 dílků, od 6 let
Průměrná délka: 10 minut

Splašený Tantrix je rychlá rodinná hra.

Je vhodná pro bystré hlavy a jako
úvodní hra pro mladší hráče.

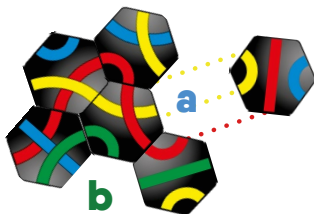
Vhodný počet hráčů závisí na tom,
jak moc máte rádi chaos. Čím více máte
hráčů, tím více se do hry zapojí lokty!

V této hře hráči:

- Budou závodit s časem ve snaze přidat všechny své dílky do tantrixu.
- Mohou umisťovat dílky pouze tak, aby se dotýkaly alespoň dvou jiných dílků.
- Budou odměňováni za zaplňování zálivů!

Co je záliv?

Záliv je prázdné pole v tantrixu obklopené alespoň třemi dílky. V nákrese níže jsou dva zálivy (A a B) a dílek, který pasuje do zálivu A.



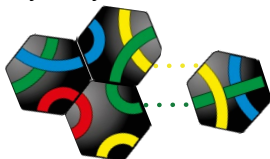
Pravidla hry **Splašený Tantrix**

2–6 hráčů

- Začněte tím, že doprostřed stolu umístíte libovolné dva dílky tak, aby na sebe navazovaly. Zbývající dílky zhruba rozdělíte mezi hráče, přičemž zkušenější hráči si mohou vzít více dílků než ostatní.

- Jakmile jeden z hráčů zvolá „START!“, všichni hráči zároveň se snaží co nejrychleji umístit všechny své dílky, jeden dílek po druhém. V této hře se hráči nestřídají v tazích!

- Dílky lze do tantrixu přidat pouze tak, aby se dotýkaly alespoň DVOU dalších dílků, a pouze pokud na sebe navazují všechny barvy.



- Kdykoli hráč vyplní záliv, zvolá „Plaším!“ a může kterýkoli svůj dílek předat kterémukoli protihráči. Ostatní hráči přitom pokračují ve hře. Splašený Tantrix je závod.



- Když hráč umístí svůj poslední dílek, zvolá: „Končím!“ Vyhrává, kdo se takto svých dílků zbaví jako první. Ostatní hráči pokračují ve hře, dokud všichni neumístí všechny své dílky.

Postupné hlavolamy

- Najděte několik prvních dílků (např. čísla 1–9) a položte je před sebe čísla vzhůru.

- Otočte dílky 1, 2 a 3 na druhou stranu a vytvořte z nich žlutou smyčku. Smyčka může mít libovolný tvar za předpokladu, že se její konce spojí.

- Poté smyčku rozpojte, přidejte dílek 4 a vytvořte novou smyčku ze všech čtyř dílků. Barva na rubové straně nově přidaného dílku vždy určí, z jaké barvy máte smyčku vytvořit (dílek 4 je červený).



- Poté smyčku opět rozpojte, přidejte dílek 5 a vytvořte novou smyčku ze všech 5 dílků. Jako obvykle barvu smyčky určí barva na rubové straně posledního přidaného dílku (dílek 5 je také červený).

- Pokračujte stejným způsobem a vždy přidávejte jeden nový dílek. V každé nové smyčce musíte použít všechny dosud přidané dílky a zároveň na sebe musí navazovat všechny barvy.

- Nezapomeňte se vždy podívat na rubovou stranu nově přidaného dílku, abyste vytvořili smyčku ve správné barvě.

Tipy

- Smyčky nemusí být souměrné a mohou mít libovolný tvar – ve skutečnosti budou s každým dalším dílkem stále méně pravidelné.
- Díry jsou prázdná místa zcela obklopená dílky. V těchto hlavolamech nejsou povoleny.
- S dílkem 15 se přidává nová barva (zelená), takže se zvyšuje obtížnost všech dalších hlavolamů.



Počet dílků	Barva	Čas
3	Žlutá	20 s
4	Červená	40 s
5	Červená	1 min
6	Modrá	3 min
7	Modrá	6 min
8	Modrá	10 min
9	Žlutá	15 min
10	Červená	18 min

- V tabulce výše jsou průměrné časy řešení každé úrovně postupného hlavolamu až do deseti dílků.
- Postupné hlavolamy končí s dílkem 30.

Propletené hlavolamy

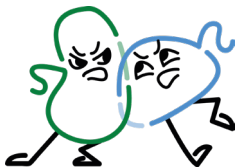
Jedná se o typ **hlavolamů** s několika vzájemně propletenými smyčkami!

Co je propletená smyčka?

Smyčky jsou propletené, když se vzájemně překrývají. V diagramu na následující straně je modrá smyčka A propletená s červenou smyčkou B, stejně jako žlutá C. Červená smyčka je tedy propletená s oběma ostatními smyčkami. Naproti tomu zelená smyčka Z je samostatná, oddělená od ostatních, a tedy není propletená.

Propletené smyčky:

- Mohou tvořit „řetěz“, v němž je každá smyčka spojená s jinou smyčkou (jako smyčky A, B a C v nákresu na další straně).
- Mohou procházet skrz několik smyček a tvořit tak propletené uzly (viz zadní stranu obálky).
- Mohou se nacházet zcela uvnitř jiné smyčky.
- Nemohou být zcela oddělené a mimo ostatní smyčky (jako zelená smyčka Z v nákresu na další straně).



Jednoduché propletené hlavolamy:

Pro začátek můžete vyzkoušet složit těchto několik jednoduchých hlavolamů:

Vytvořte dvě propletené smyčky, jednu červenou a jednu žlutou (6 dílků):

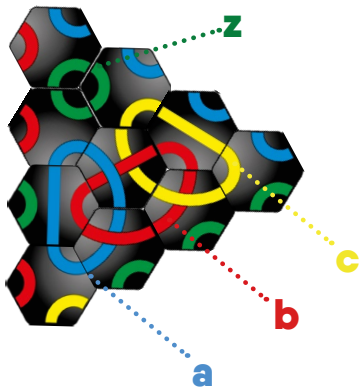
2, 7, 15, 26, 31, 45

Vytvořte červeno-žluto-modrý řetěz (9 dílků):

7, 10, 24, 25, 26, 28, 31, 36, 45

Vytvořte čtyři propletené smyčky, jednu od každé barvy (12 dílků):

7, 10, 14, 21, 23, 25, 26, 27, 31, 36, 45, 54

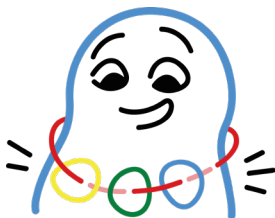


Zábavné propletené hlavolamy

Následující tři propletené hlavolamy mají oku lahodící symetrická řešení. Jejich názvy jsou vodítkem k řešení.

Náhrdelník:

Vytvořte červenou smyčku propletenou se třemi malými smyčkami – žlutou, modrou a zelenou (12 dílků):
3, 5, 9, 14, 15, 21, 23, 25, 30, 31, 37, 42



Visací zámek:

Vytvořte žlutý trojúhelník propletený s červenou, modrou a zelenou smyčkou (12 dílků):
2, 5, 6, 15, 21, 25, 26, 35, 44, 45, 48, 49

Trojkolka:

Vytvořte modrý trojúhelník propletený s červeným, žlutým a zeleným kruhem (18 dílků):
3, 4, 6, 7, 9, 19, 28, 33, 34, 35, 37, 38, 40, 42, 44, 45, 50, 56
(viz řešení na straně 29).

Uzamčené hlavolamy

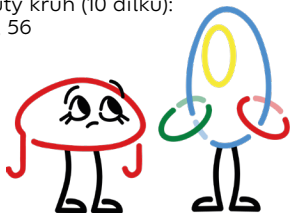
Tyto čtyři „uzamčené“ hlavolamy využívají všechny dílky. Každá sada hlavolamů, která dohromady využívá všech 56 dílků, se nazývá sdílená sada.

Klaunský obličej:

Vytvořte kruh z 6 dílků propojený s třemi dalšími smyčkami – žlutou, červenou a modrou (12 dílků):
6, 14, 15, 17, 26, 38, 44, 47, 50, 52, 54, 55

Mimozemšťan:

Vytvořte modrou smyčku propletenou s červenou a zelenou smyčkou a vnitřní žlutý kruh (10 dílků):
2, 13, 21, 27, 33, 36, 41, 48, 53, 56



Fazolová párty:

Vytvořte zelený trojúhelník z 6 dílků a 3 stejné smyčky ve třech ostatních barvách (18 dílků):
4, 9, 10, 18, 19, 20, 23, 25, 30, 31, 32, 35, 37, 39, 43, 46, 49, 51

Uzamčení:

Vytvořte pět propletených smyček, z toho dvě žluté. Velmi obtížné! (16 dílků):
1, 3, 5, 7, 8, 11, 12, 16, 22, 24, 28, 29, 34, 40, 42, 45

Duhové hlavolamy

Smyčky

Nejprve rozdělte dílky do pěti sad podle barev na rubových stranách. Těmto pěti sadám odpovídá pět různých hádanek, které jsou popsány níže v pořadí dle vzestupné obtížnosti.

Zelený, žlutý a bílý jsou smyčkové hlavolamy, zatímco bílý a červený jsou záludné pyramidové hlavolamy.

Zelený hlavolam:

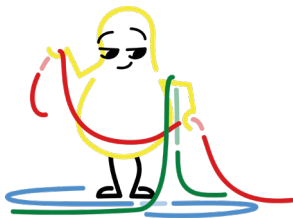
Vytvořte zelenou smyčku ze všech deseti dílků. (10 dílků)

Žlutý hlavolam:

Vytvořte žlutou smyčku ze všech dvanácti dílků. (12 dílků)

Bílý hlavolam:

Vytvořte smyčku ze všech devíti dílků. Složit jde pouze jedna barva – ale která? (9 dílků)



Duhové hlavolamy

Pyramidy

Ze všech dílků se složí tvar pyramidy. Modrý i červený hlavolam jsou tak zvané „liniové pyramidy“.

Modrý hlavolam:

Vytvořte pyramidu z 10 dílků obsahující modrou linii procházející skrz všechny dílky. (10 dílků)



Červený hlavolam:

Vytvořte pyramidu z 10 dílků obsahující červenou linii procházející skrz všechny dílky. (15 dílků)



Slovníček Tantrixu

Díra:

Prázdné šestiúhelníkové pole obklopené šesti dílky. Díry jsou povoleny pouze během závěrečné fáze základní hry Tantrix. V hlavolamech povoleny nejsou.

Dílky:

Všech 56 dílků (viz seznam dílků na začátku tohoto sešitu) obsahuje jedinečné vzory. Každý dílek křižují tři druhy barevných linií, nazývané rohy, rovinky a zatáčky.

Bez ohledu na to, jak se tyto linie vzájemně kříží, vždy jsou považovány za nepřerušené.



Statistika dílků:

V sadě 56 dílků celkem 42 obsahuje určitou barvu a 14 dílků stejnou barvu neobsahuje.

Dílky X:

Standardní sada 56 dílků neobsahuje 8 možných dílků s neobvyklými geometrickými vlastnostmi. Jedná se o dílky s „trojitou křižovatkou“.

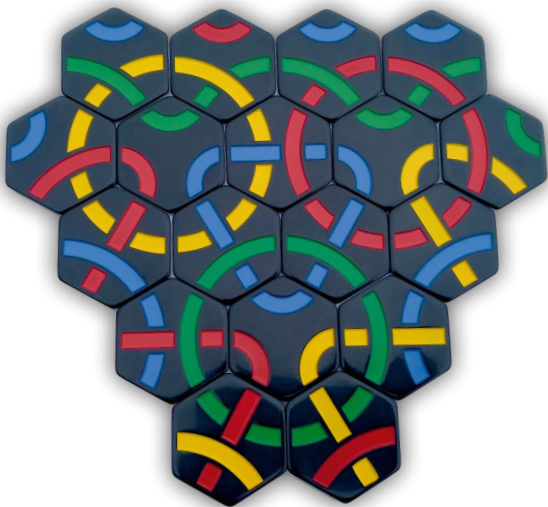
Propletený hlavolam „Kruhy v obilí“



Dílky:

1, 2, 7, 8, 10, 15, 17, 18, 20, 22, 27, 46, 52, 53, 55

Propletený hlavolam „Trojkolka“



Dílky:

3, 4, 6, 7, 9, 19, 28, 33, 34, 35, 37, 38, 40, 42, 44, 45, 50, 56

Původ hry

Mike vyrostl na ostrově Vanuatu a během studia přírodovědy objevil vrhcáby. Po dokončení studia byl přijat do marketingového oddělení IBM.

Když vyhrál mistrovství Nového Zélandu ve vrhcábech, opustil své zaměstnání a začal hrát profesionálně. Ukázalo se však, že to nebylo nejlepší rozhodnutí, protože významných vítězství bylo málo a byla příliš zřídka.

Mikeovou další vášní bylo horolezectví. **První verzi Tantrixu vymyslel za bouřky ve stanu v horách v Patagonii.**

Tantrix se od té doby stále vyvíjí a přispívají do něj hráči z celého světa.

Když Mike zrovna nepracuje na nových hrách, pravděpodobně ho najdete lžt v Alpách nebo kdekoli jinde, kde jsou strmé skály a dobrá káva...



Solitér

Váš cíl: Vytvořte smyčku z 14 dílků jedné barvy!

- Vyberte si libovolnou sadu 14 dílků se stejnými třemi barvami.
 - Nejprve ze všech dílků v náhodném pořadí vytvořte sloupeček lícem dolů.
 - Vezměte první dílek a umístěte jej lícem vzhůru na stůl.
 - Vezměte další dílek a přiložte jej k prvnímu tak, aby na sebe barvy navazovaly.
- Pokračujte v postupném přikládání dalších dílků na kterákoli místa tak, aby na sebe stále navazovaly všechny barvy. Po umístění již s dílky nelze pohybovat.

Podobně jako ostatní „hlavolamové hry“ je Solitér nejlepší při opakovaném hraní. Abyste byli vždy úspěšní, musíte dílky dobře znát.

Najít pokaždé dokonalé řešení je skutečnou výzvou!





TANTRIX

TANTRIX™, všechna práva vyhrazena.
Vytvořil: Mike McManaway. 11. vydání.
Ilustrace: Charlotte Lacroix

www.tantrix.com

Obsahuje informace pro jednotlivé země a seznam národních distributorů.

Tantrix je registrovaná ochranná známka společnosti Colour of Strategy.
© 2025 Colour of Strategy Ltd, Pohara, Nový Zéland.

Vedoucí projektu, vývoj: Etienne Duverger
Grafické provedení: Charlotte Lacroix, Geoffrey Noël
Nesmíme zapomenout na nadšení celého týmu Gigamic!

České vydání

Překlad: Daniel Knápek

Grafická úprava: Jakub Matlovič

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce: Vladimír Smolík a Jan Březina

Pokud by vám ve hře nějaká součást chyběla,
napište na reklamace@rexhry.cz a my vám ji pošleme.



ZAL Les Garennes
F 62930
Wimereux - France