



TANTRIX

GAME PACK

10
PROPUESTAS
DE JUEGO

Infinitas formas de
jugar, en solitario
o en grupo



Introducción

¡Bienvenido a Tantrix!

Este set contiene más de 40 actividades variadas, divididas en 3 tipos distintos de juego:

Puzzles: problemas en solitario con una única solución, que normalmente se vuelven más fáciles con la práctica y la repetición.

Juegos: actividades multijugador que combinan estrategia y suerte, debido a la secuencia aleatoria de fichas.

Juegos-puzzle: combinación de juegos y rompecabezas en los que la suerte puede influir en la resolución de los desafíos, que pueden ser difíciles de resolver.

Si nunca antes has jugado a Tantrix, comenzar con los puzzles *Discovery* es la mejor manera de desarrollar habilidades espaciales y el reconocimiento de patrones.

Los jugadores experimentados pueden avanzar directamente al "juego de estrategia". ¡Ahora prepárate para pasar un buen rato!

En las páginas 8 y 12 os explicamos dos maneras totalmente novedosas de jugar con las fichas del Tantrix, creando circuitos encadenados y resolviendo retos de lógica...

... ¿jugamos?



10x TANTRIX

Con
56
fichas
distintas

Reglas básicas 4

Para un jugador:

Discovery (puzzles de introducción / +6 años) 6

Tangle (puzzles encadenados / +7 años) 8

Solitaire Quest (el desafío / +10 años) 11

Challenge (juego de lógica / +6 años) 12

Juego de estrategia:

Juego TANTRIX (táctica / +12 años / 2-4 jug.) 14

Preguntas frecuentes 21

Estrategia y táctica 22

Juego familiar:

Gobbel (rapidez y habilidad / +10 años / 1-6 jug.) 25

Puzzles para expertos:

Puzzles Arco Iris (+8 años) 29

Puzzles Junior a Genio (+10 años) 31

Simetrías y formas artísticas (+12 años) 33

Puzzles avanzados (+10 años) 35

Tantrix on-line 36

La historia de Tantrix 37

Las 56 fichas de juego Tantrix 38



Descargar
manual



Descargar
manual



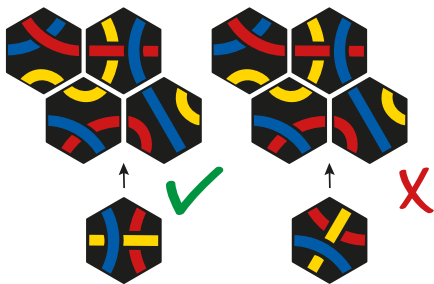
Baixar manual

5ª edición de las
instrucciones del juego
en español (2025).

REGLAS BÁSICAS

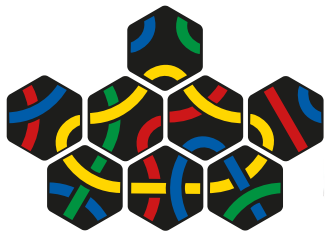
Colocar correctamente:

Siempre que las fichas del juego se coloquen una al lado de la otra, las **líneas en contacto deben ser del mismo color**. Las fichas de juego siempre deben estar “colocadas de forma correcta”.



Circuito:

Un circuito es una **línea cerrada de un color**. Un circuito no tiene por qué ser circular, puede ser de cualquier forma.

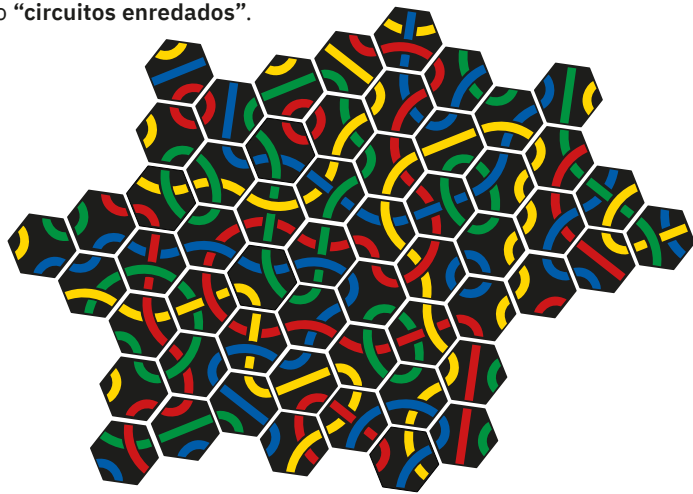


Ejemplo de circuito



TANTRIX:

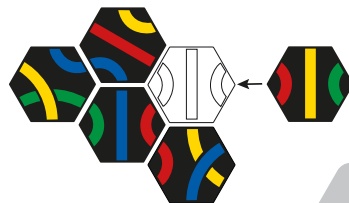
Una **superficie formada** por fichas se denomina “TANTRIX”. El nombre “TANTRIX” deriva del inglés “*Tangled Tracks*” o “**circuitos enredados**”.



Gobbel:

Un Gobbel es el hueco que se crea en el TANTRIX y que está **rodeado por tres fichas**.

En los manuales de juegos más antiguos, los Gobbel se denominaban “**espacios forzados**”.



TANTRIX *Discovery*

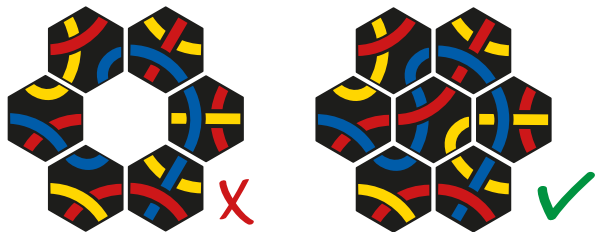
En la variante más popular del juego para un jugador, se colocan circuitos cada vez más grandes y complejos (definición de circuito ver página 4). Con cada ficha que se añade, se vuelve más complicado.

Asegúrate de que todas las fichas estén siempre colocadas correctamente.

Las fichas de Tantrix están numeradas del 1 al 56 en diferentes colores.

Reglas adicionales:

No se pueden dejar agujeros. Las fichas siempre deben colocarse como una superficie cerrada.

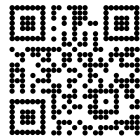


Y así funciona:

1. Elige las fichas con los **números 1, 2 y 3** (que se encuentran en el reverso de cada ficha) y forma un circuito amarillo.

2. ¿Hecho? Ahora, desmonta el circuito y añade la ficha con el **número 4**. El color del número en el reverso de la nueva ficha siempre indica el color del siguiente circuito. Con las cuatro fichas ahora montas un circuito rojo (color del número de la última ficha añadida).
3. ¿También has logrado hacer el circuito rojo de cuatro fichas? Ahora desmonta el circuito de nuevo y agrega la ficha **número 5**. (El número 5 en la parte de atrás es rojo, así que ahora tienes que volver a crear un circuito rojo).
4. Continúa de esta manera (**no. 6, después no. 7 ...**) hasta llegar a la ficha no. 30. Recuerda, el color del número de la nueva ficha indica el color del circuito a colocar. ¡Cada circuito debe contener todas las fichas de juego disponibles en ese momento! Asegúrate de que las fichas estén colocadas de forma correcta.

Consejo: a veces tiene sentido ignorar los otros colores de las líneas de las fichas y formar primero el circuito en el color correspondiente, y luego colocar los colores restantes para que coincidan girando e intercambiando las fichas.



Descarga aquí aún más ideas de juego con las primeras 10 fichas del Tantrix Discovery.

TANTRIX *Tangle*

Los **TANGLE** son un nuevo tipo de rompecabezas de Tantrix en el que se entrelazan múltiples circuitos. Publicados por primera vez en 2021, son divertidos de resolver mientras se crean formas y patrones atractivos.

¿Qué es un circuito encadenado?

Los circuitos se encadenan siempre que estén interconectados entre sí. En la imagen de la derecha, el circuito azul (A) está encadenado con el rojo (B), y este a su vez con el amarillo (C). En consecuencia, el circuito rojo conecta los otros dos circuitos. Por el contrario, el circuito verde (Z) es un circuito exterior, aislado de los demás y, por lo tanto, no está encadenado.

Los circuitos encadenados...

- pueden formar una sola cadena, conectado unos circuitos a otros (como los circuitos A, B y C en la imagen de la página 9).
- pueden pasar a través de otros circuitos para formar nudos entrelazados.
- pueden estar completamente dentro de otro circuito.
- **NO PUEDEN** estar completamente aislados en el exterior (como es el anillo verde Z en la imagen).

Aquí hay algunos **puzzles sencillos de Tangle** para comenzar:

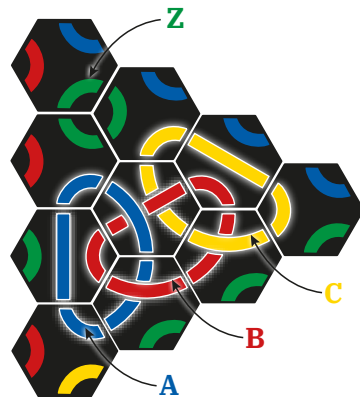
Haz dos circuitos entrelazados en rojo y amarillo (elige las siguientes 6 fichas):



Haz una cadena rojo-amarillo-azul (9 fichas):



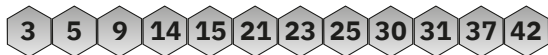
Haz cuatro circuitos entrelazados, uno de cada color (12 fichas):



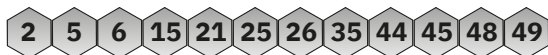
TANGLE divertidos:

Los siguientes tres puzzles de Tangle tienen atractivas soluciones simétricas. Los nombres te dan una pista sobre la forma final de la solución.

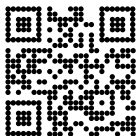
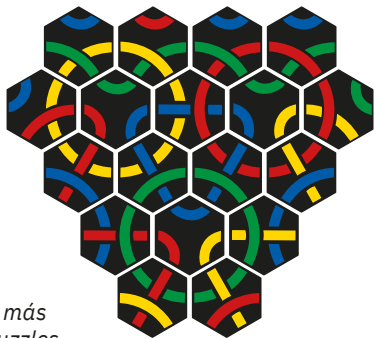
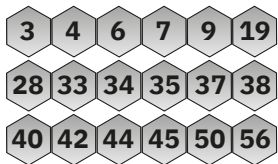
1. **El collar:** Haz un circuito rojo entrelazado con tres pequeños circuitos en amarillo, azul y verde (12 fichas):



2. **El candado:** Haz un triángulo amarillo entrelazado con circuitos rojos, azules y verdes (12 fichas):



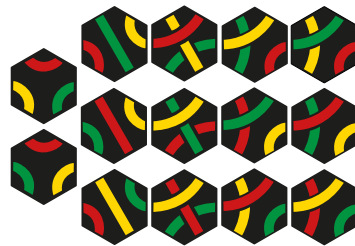
3. **El triciclo:** Haz un triángulo azul entrelazado con círculos rojos, amarillos y verdes. (18 fichas):



Descarga aquí más variantes de puzzles TANGLE y las reglas de un nuevo juego en solitario con la idea de circuitos enredados.

TANTRIX Solitaire Quest

1. Elige **14 fichas de un solo tipo**, por ejemplo, sin rojo, sin verde, sin amarillo o sin azul (como en el ejemplo).



2. Introduce solo estas 14 fichas en la bolsa y saca una ficha. Ponla en la mesa.

3. Ahora ves sacando una ficha tras otra y colócalas para que coincidan con las fichas existentes en la mesa.

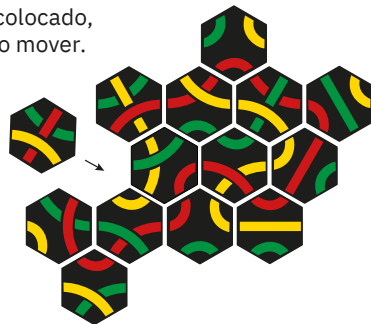
Intenta cerrar **un circuito** con 14 fichas en **uno de los tres colores**.

No te decidas demasiado pronto por uno de los tres colores, y deja varias opciones abiertas desde el principio.

4. Las fichas que se hayan colocado, ya no se podrán cambiar o mover.

5. ¡*Mucha suerte!*

La ilustración muestra cómo se puede cerrar el circuito con la última ficha colocada.



TANTRIX Challenge (juego con retos)

1 jugador
+6 años

con 14 fichas de juego
aprox. 5-25 minutos

OBJETIVO DEL JUEGO:

En esta nueva forma de jugar con tan solo 14 fichas de TANTRIX trabajarás en primer lugar la percepción espacial y la lógica.

Igual que en los juegos de lógica clásicos como Rushhour o IQ-Fit, partiendo de una plantilla inicial, hay que resolver diferentes retos con niveles de dificultad ascendentes.

Los rompecabezas CHALLENGE utilizan las tarjetas puzzles que están numeradas del 1 al 12 en orden de dificultad. Cada tarjeta contiene dos puzzles y cada puzzle se completa en dos etapas.

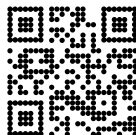
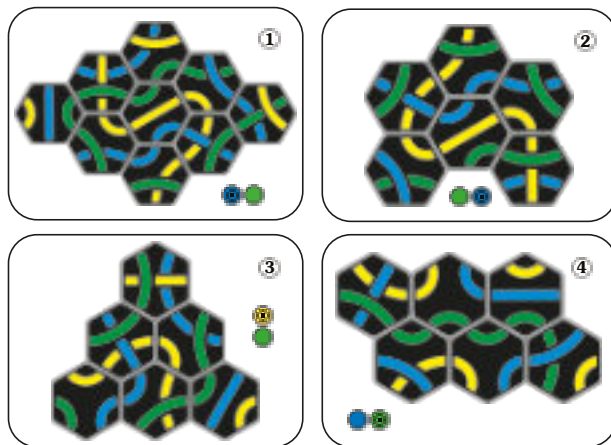
Preparación:

- Primero de todo separa las **siguientes 14 fichas** del Game Pack:
43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55 y 56
- **Comienza con la tarjeta no. 1** y coloca las fichas exactamente como se muestra en la tarjeta.
- **Elige un color:** los puntos de color en cada tarjeta indican qué circuitos de colores deben y pueden completarse.
- El punto con la diana muestra el color de más dificultad.

Así se juega:

- Ahora usa las fichas restantes para completar un circuito completo. **Un circuito completo consta de las 14 fichas.**
- **Sugerencia:** dado que las fichas iniciales son fijas, es de gran ayuda si se mantiene un pequeño espacio entre estas y las fichas que se añaden a la construcción.

Cuatro tarjetas rojo para comenzar:



Descarga aquí 12 tarjetas adicionales con 24 retos para jugar con las 14 fichas del Game Pack.

TANTRIX *Juego de estrategia*

2-4 jugadores

con 56 fichas de juego

+12 años

aprox. 40 minutos

OBJETIVO DEL JUEGO:

El objetivo de cada jugador es conseguir **la línea más larga** o **el circuito más grande** en el color elegido al comienzo del juego.

En una **línea**, cada ficha cuenta **un punto**, en un **circuito dos puntos**.

Sólo se puntúa la línea o el circuito que obtenga la mayor cantidad de puntos y no se suman los puntos del resto de líneas o circuitos creados.

Elegir el número de jugadores:

El juego de estrategia TANTRIX se puede jugar de dos a cuatro jugadores. Mientras que los juegos con tres y cuatro jugadores se centran en la suerte y la diversión de juego, la estrategia y la táctica juegan un papel más importante en la variante de dos jugadores.

Elegir color:

Antes de empezar el juego, cada jugador decide con qué color quiere jugar: rojo, verde, azul o amarillo. Todos los colores están distribuidos uniformemente en las fichas, así todos los jugadores tienen las mismas posibilidades.

Inicio del juego:

Cada jugador saca a ciegas **seis fichas** de la bolsa y las coloca con los números hacia arriba frente a él.

El jugador que tiene la ficha con el número más alto en la parte del reverso comienza el juego.

Ahora se da la vuelta a todas las fichas y el jugador con el número más alto coloca cualquiera de sus seis fichas en el centro de la mesa, **formando así un TANTRIX** (zona de juego) y roba una ficha de la bolsa. Ahora es el turno del siguiente jugador.

Las fichas deben ser visibles para todos los demás jugadores en todo momento.

Las tres reglas básicas:

1. Colocar correctamente:

Cada ficha jugada se coloca en el TANTRIX. Todas las líneas en contacto deben coincidir en color.

2. Sacar de la bolsa:

Siempre que añadas una ficha en el TANTRIX, saca una nueva ficha de la bolsa, sin mirar. **Siempre debes tener seis fichas** de juego frente a ti.

3. Gobbel:

El jugador que tiene el turno, tiene la obligación de llenar un Gobbel (ver página 5), siempre que sus fichas se lo permitan.

EL TURNO DE JUEGO:

Tu turno consta de **tres acciones**.

Primero llenas todos los Gobbel que puedas, a continuación viene el “movimiento libre”, y luego vuelves a verificar si puedes completar uno o más Gobbel.

ACCIÓN 1: Llenar el Gobbel

Comienza tu turno verificando si puedes llenar un Gobbel.

Si tienes la ficha adecuada, debes completarlo.

Después **coges una ficha de la bolsa**.

Comprueba si puedes llenar más Gobbel. Esta acción puede llevar a la creación de un nuevo Gobbel.

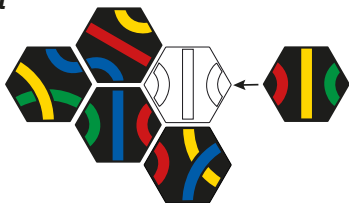
Tienes que completar el Gobbel siempre que tengas fichas que encajen. Solo cuando ya no queden más Gobbels, comienza la siguiente acción.

ACCIÓN 2: Movimiento libre

Independientemente de si pudiste llenar un Gobbel en la primera acción o no, tienes un movimiento libre en cada turno.

Intenta **alargar tu línea o circuito** haciendo coincidir una de tus seis fichas de juego en el TANTRIX.

Asegúrate de no saltarte ninguna de las tres prohibiciones de movimiento (consulta las páginas 18/19). Después puedes coger una nueva ficha de la bolsa.



ACCIÓN 3: Vuelve a llenar el Gobbel

¿Al poner tu ficha en el movimiento libre, se ha creado un nuevo Gobbel?

¿Al coger tu nueva ficha, puedes rellenar un Gobbel?

Antes de que termines tu turno, debes verificar nuevamente si puedes completar uno o más Gobbels.

Tu turno solo termina cuando no puedas llenar más Gobbels

y entonces pasa el turno al siguiente jugador.

Puedes completar varios Gobbels en cualquier orden. Si tienes varias fichas que encajen en un Gobbel, elige la mejor.



SUGERENCIA: Encontrar fichas coincidentes para un Gobbel

Al principio parecerá bastante difícil encontrar las fichas de juego adecuadas para un Gobbel. Pero no te preocupes, después de algunas partidas esto te resultará muy fácil.

Una forma de practicar esto es decir los colores de un Gobbel en voz alta en el sentido de las agujas del reloj, por ejemplo: rojo-azul-verde. Ahora verifica en el sentido de las agujas del reloj si esta secuencia de colores aparece en una de tus fichas.

LAS TRES PROHIBICIONES DE MOVIMIENTO

Hay tres acciones, llamadas prohibiciones de movimiento, que no pueden llevarse a cabo mientras todavía haya fichas en la bolsa para sacar. Sin embargo, si no hay más fichas en la bolsa, estas prohibiciones de movimiento se obvian.

1ª PROHIBICIÓN DE MOVIMIENTO:

El mismo color tres veces

No se puede formar un Gobbel en el que terminen tres líneas del mismo color.

Motivo: No hay fichas de juego con tres finales del mismo color. Estos huecos no se podrían llenar nunca y el juego se bloquearía en este punto.



2ª PROHIBICIÓN DE MOVIMIENTO:

No formar Gobbel dobles

En el juego de estrategia Tantrix, no se puede formar un Gobbel doble, es decir, huecos rodeados por cuatro fichas.

Motivo: los Gobbel dobles son más difíciles de llenar. Además podrían terminar cuatro líneas con diferentes colores en un Gobbel doble. Ese espacio no podría llenarse, ya que solo hay tres colores en todas las fichas de juego.



3ª PROHIBICIÓN DE MOVIMIENTO:

Prohibición de colocar a lo largo de una "línea controlada"

Imagen 1: Una situación de juego normal con un Gobbel, en una línea controlada.

* Gobbel / ** Gobbel doble



Imagen 2: Cuando en la misma línea controlada de juego se coloca una ficha durante la acción "movimiento libre", esta ficha crearía otro Gobbel.

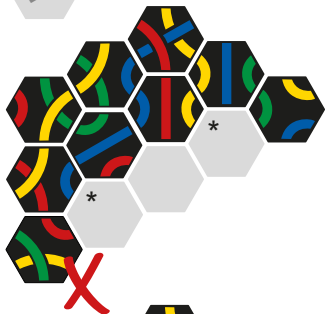
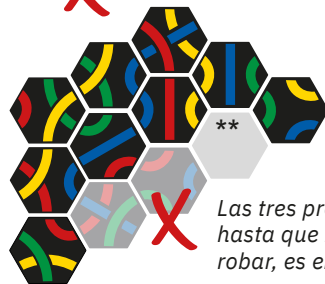


Imagen 3: Si el Gobbel se rellenara en el transcurso del juego, se crearía un Gobbel doble. Según la 2ª prohibición de movimiento, estos no se deben formar. Por eso, no se puede colocar una ficha en dichas líneas.



Las tres prohibiciones de movimiento se aplican hasta que no haya más fichas en la bolsa para robar, es entonces cuando se obvian.

Última ronda

El jugador que saca la última ficha de la bolsa dice en voz alta “*bolsa vacía*”.

Las prohibiciones de movimiento se eliminan, pero todos los jugadores deben continuar realizando las tres acciones de movimiento hasta terminar sus fichas.

Recuerda que ahora en tu turno puedes crear Gobbels en los que el mismo color termina tres veces, puedes crear Gobbels dobles y colocarlos en líneas controladas.

Fin de la partida

El juego termina cuando se coloca la última ficha en el TANTRIX.

Es posible que un jugador todavía tenga varias fichas para jugar mientras que otros jugadores ya han colocado todas las fichas.

En este caso, los jugadores aún pueden colocar sus fichas en el TANTRIX por turnos.

En una línea continua cada ficha cuenta un punto, en un circuito cerrado cada ficha cuenta dos puntos.

Para cada jugador solo cuenta la línea o el circuito que obtenga la mayor cantidad de puntos.

Los puntos de varias líneas o circuitos no se suman.

El jugador con más puntos gana.



PREGUNTAS FRECUENTES

¿ **Qué hacer con fichas sin tu propio color?**

! *Puedes y debes jugar estas fichas. De esta forma podrás conseguir nuevas fichas de juego.*

¿ **Cada nueva ficha jugada debe conectarse, al menos, con otras dos fichas?**

! *No, conectando con una sola ficha es suficiente.*

¿ **Un jugador tiene un movimiento libre si no puede llenar un Gobel?**

! *Sí, durante cada turno tienes exactamente un movimiento libre.*

¿ **Tienes varios movimientos libres si pudieras llenar varios Gobbels?**

! *No, en cada turno solo tienes un movimiento libre, independientemente de cuántos Gobbels puedas llenar.*

¿ **Qué le sucede a un Gobel que no se puede llenar?**

! *El Gobel permanece abierto. Sin embargo, cada jugador tiene que comprobar una y otra vez durante su turno si el Gobel se puede llenar.*

¿ **Está permitido contar cuántas fichas quedan en la bolsa?**

! *Sí, en cualquier momento, pero no está permitido mirar las fichas.*

¿ **Todavía tienes que llenar el Gobel cuando se levanten las prohibiciones de movimientos?**

! *Sí, siempre se deben realizar las tres acciones del turno.*

ESTRATEGIA Y TÁCTICA *(información adicional)*

Después de algunas partidas, encontrarás que el juego de estrategia TANTRIX comporta menos suerte y, en realidad, más estrategia y táctica.

Los siguientes consejos pueden ayudarte a mejorar tu juego.

Colocación indirecta

En la mayoría de los casos, especialmente al comienzo del juego, es aconsejable no colocar las fichas directamente, sino indirectamente.

La conexión se puede establecer en los próximos turnos.

Hacia el final de la partida, debes tener más cuidado con las colocaciones indirectas.

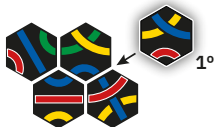


Fig. 1. Rojo conecta directamente.

En la fig. 1, el jugador rojo hace un punto colocando directamente; al colocarlo indirectamente, como en fig. 2, el jugador rojo haría dos puntos después de que se haya llenado el Gobbel.

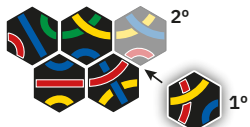
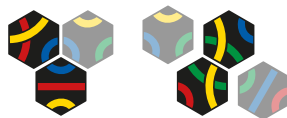


Fig. 2. Rojo conecta indirectamente.

Circuitos pequeños

Evita darle a tu oponente la oportunidad de que forme pequeños circuitos con tres, cuatro o hasta siete fichas.

Estas serían fichas perdidas para ti.



Más bien, intenta formar tú esos circuitos con las fichas de tu oponente sin perder tus propias fichas.

Trabajando con Gobbel

Haz de Gobbel tu amigo. Crea hábilmente campos que tú o tu oponente podáis completar en los próximos movimientos y gana puntos usando fichas del oponente.



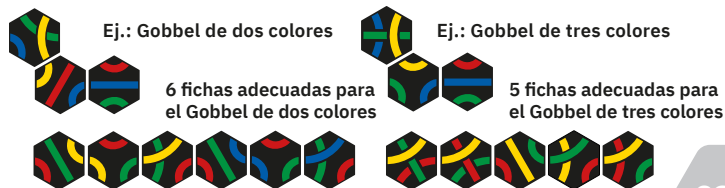
Al colocar ésta ficha, creas un Gobbel y la opción de crear 2 más en función de como coloques tus fichas. Puedes llenarlos con tus propias fichas de juego o prestar atención a si las fichas favorecen a tu oponente.

Comienza con secuencias más pequeñas, por ejemplo, crea un Gobbel que primero lleve a otro Gobbel, para el cual tu mismo tendrás la ficha necesaria.

Un poco de conocimiento sobre las fichas

En los Gobbels con dos colores cada uno encaja en seis fichas de juego, en el Gobbel de tres colores sólo cinco. Verifica cuántas fichas quedan para llenar un espacio y asegurarte de que tu línea se pueda alargar.

Si te das cuenta que todas las fichas de un Gobbel ya se han utilizado, puedes crear ese espacio para tu oponente y así puedes parar la ampliación de su línea.



Llenado de Gobbel

Si tienes que llenar varios Gobbels durante un turno, puedes elegir tú el orden. Primero, completa el Gobbel que te beneficia a ti o perjudica a tu oponente. Solo cuando no hay nada más que hacer, llena el Gobbel que usará tu oponente.

El orden en el que llenes el Gobbel depende de ti.



En el caso 1, el jugador amarillo, podría conseguir, rellenando los Gobbels, una línea de 6 puntos. En el caso 2, por el contrario, añadiendo la pieza de esta manera, el jugador amarillo, si rellena el resto del circuito, puede conseguir una línea de 8 puntos.

Si crees que una ficha es particularmente importante para tu oponente, por ejemplo, porque es la última ficha que coincide con un Gobbel, construye un Gobbel idéntico. Cuando finalmente saques la ficha de la bolsa, puedes jugarla en un lugar que sea menos favorable para tu oponente. Sin embargo, este procedimiento requiere un muy buen control y conocimiento de todas las fichas de juego, incluidas las que todavía están en la bolsa.

Puedes encontrar más información en nuestra web o puedes jugar en línea de forma gratuita contra jugadores de todo el mundo para obtener aún más consejos y experiencia. (Ver página 36)

TANTRIX Gobbel (juego de rapidez)

1-6 jugadores
+10 años

con 56 fichas de juego
aprox. 10-15 minutos

Elegir el número de jugadores:

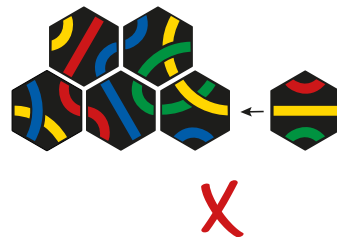
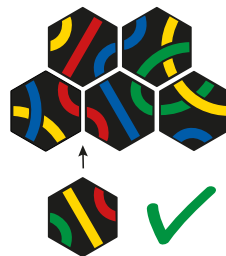
TANTRIX Gobbel es un juego de mesa en el que la **velocidad** es más importante que la estrategia. El número óptimo de jugadores resulta de la cantidad de caos que puedas soportar. Si tienes dos o más sets de juegos disponibles, la cantidad de jugadores solo está limitada por el tamaño de la mesa (máximo 6 personas por set de juego).

OBJETIVO DEL JUEGO:

En el juego Gobbel, **todos los jugadores** intentan colocar sus fichas **al mismo tiempo**.

Las fichas de juego deben colocarse **al menos en los bordes de dos fichas** existentes.

Gana quien primero coloque todas sus fichas.



Reglas de Gobbel (2-6 jugadores)

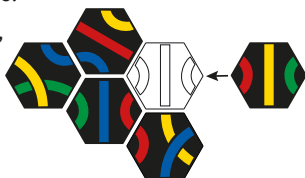
1. Coge **dos fichas de juego al azar** de la bolsa y colócalas en el centro de la mesa haciendo coincidir los colores.

Distribuye las fichas restantes de manera uniforme entre los jugadores. (2 jugadores -> 27 fichas, 3 jug. -> 18 f. / 4 jug. -> 13 f. / 5 jug. -> 10 f. / 6 jug. -> 9 f.)

Los jugadores expertos pueden recibir más fichas que otros jugadores.

2. Las fichas de juego **están boca arriba** frente a los jugadores. A la vez, todos los jugadores comienzan a colocar sus fichas de manera correcta (haciendo coincidir los colores). **IMPORTANTE:** las fichas deben colocarse adyacentes **como mínimo** a dos fichas existentes.

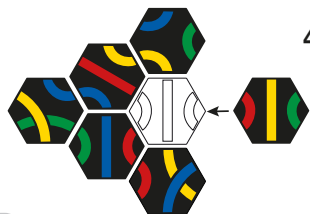
3. Si un jugador logra llenar un Gobbel, grita **"Gobbel"** y puede dar una de sus fichas a cualquier otro jugador. Un Gobbel es un hueco rodeado por tres fichas (ver pág. 5).



Gobbel

4. Un espacio rodeado por **cuatro fichas** es un Gobbel doble.

Si logras llenar ese espacio, puedes gritar **"Gobbel doble"** y repartes dos de tus fichas entre tus oponentes. (2 fichas a un solo jugador o 1 ficha a un jugador y otra ficha a un jugador distinto.)

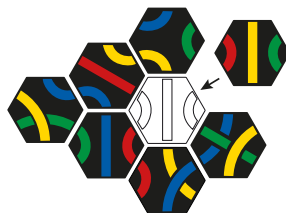


Gobbel doble

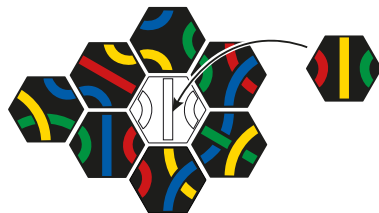
Ej. inicio de la partida



5. Por un Gobbel triple puedes repartir tres fichas entre tus contrincantes y por un Súper Gobbel (un hoyo) cuatro fichas. *La experiencia ha demostrado que estos tipos de Gobbel son realmente muy raros.*



Gobbel triple



Súper Gobbel

6. El primer jugador que se quede sin fichas grita **"LISTO"** y gana. Los jugadores restantes continúan hasta que se hayan colocado todas las fichas de juego.



Consejo:

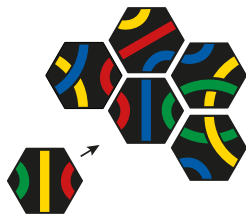
*No te distraigas. Sigue intentando colocar tus fichas. Incluso si un jugador grita **"Gobbel"**, el juego no se interrumpe.*

Reglas de Gobbel Solitario (1 jugador)

1. Coge dos fichas de juego al azar de la bolsa y colócalas en el centro de la mesa haciendo coincidir los colores. Las fichas restantes permanecen en la bolsa.
2. Ahora saca una ficha de la bolsa e intenta hacerla coincidir con las fichas existentes.



Ej. inicio de la partida



3. Las fichas nuevas deben colocarse al menos junto a dos fichas de juego existentes.
4. Las fichas que no puedes colocar en el TANTRIX se apilan en una "pila de penalización".

5. Si logras llenar un Gobbel, puedes volver a poner la ficha superior de la pila de penalización en tu bolsa o, si es posible, colocarla directamente en el TANTRIX. Para un Gobbel doble, dos fichas ...



Gobbel

6. El objetivo del juego Gobbel solitario es colocar todas las fichas en el TANTRIX sin que queden fichas en la pila de penalización. Cada ficha restante en la pila de penalización es un punto negativo. Intenta mejorar la puntuación en tu próxima partida.

TANTRIX Puzzles Arco Iris

Clasifica las fichas en **cinco pilas** de acuerdo con el color del número en la parte posterior (**verde, amarillo, blanco, azul y rojo**).

Puedes usar las 56 fichas para hacer cinco rompecabezas con diferentes niveles de dificultad.

Los puzzles azul y rojo son muy difíciles.

PUZZLE VERDE: (10 fichas)

Forma un circuito verde con las diez fichas.



PUZZLE AMARILLO: (12 fichas)

Forma un circuito amarillo con las doce fichas.

PUZZLE BLANCO: (9 fichas)

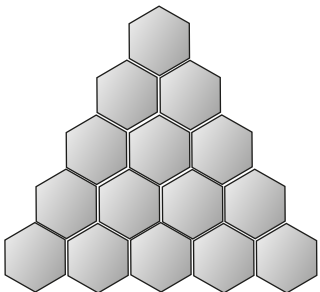
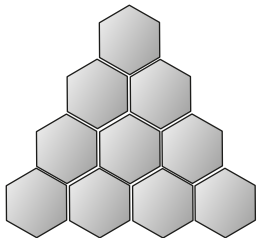
Forma un circuito con las nueve fichas de juego y descubre tu mismo en qué color se puede formar.

Reto adicional: ordena todas las fichas de juego que tengan líneas verdes. Debes tener 42 fichas. Crea un TANTRIX con un **circuito verde formado por las 42 fichas**. Todos los demás colores deben coincidir. Esto también es posible en los otros tres colores.

PUZZLE AZUL: (10 fichas)

Coloca las fichas de juego en forma de triángulo.

Forma una **línea azul** que serpentea a través de las 10 fichas de juego. Por supuesto, todos los demás colores también deben coincidir.



PUZZLE ROJO: (15 fichas)

Coloca las fichas de juego en forma de triángulo.

Forma una **línea roja** que serpentea a través de las 15 fichas. Por supuesto, todos los demás colores también deben coincidir.

OTROS PUZZLES TRIANGULARES: (6, 10, 15 o 21 fichas)

Para ello, saca de la bolsa 6, 10, 15 o 21 **fichas de juego al azar**. Ahora coloca las piezas en un triángulo.

Asegúrate de que todas las fichas de juego estén colocadas correctamente.

Cuando hayas completado la tarea, intercambia las fichas de juego y vuelve a comenzar.



Ejemplo con 10 fichas

TANTRIX *Puzzles de Junior a Genio* (los clásicos)

Los rompecabezas de *Junior a Genio* eran las cinco tareas originales del TANTRIX y no pueden faltar en esta colección.

Usa los números en la parte posterior para encontrar las fichas correspondientes y resolver los retos.

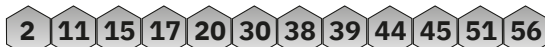
JUNIOR:



ESTUDIANTE:



PROFESOR:



MAESTRO:



GENIO:



JUNIOR: (10 fichas)

(3, 5, 8, 12, 14, 43, 46, 50, 52, 54)

Forma un **circuito de un color**. Descubre el color de la solución. Sólo hay una solución posible.



ESTUDIANTE: (10 fichas)

(19, 21, 24, 25, 29, 31, 32, 40, 41, 42)

Forma **un circuito** de un solo color.

Descubre de qué color es la solución.



PROFESOR: (12 fichas)

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

Elige dos colores y haz **dos circuitos** al mismo tiempo.

Cada circuito debe contener todas las fichas del color correspondiente.

MAESTRO: (12 fichas)

(18, 22, 23, 26, 27, 33, 34, 35, 36, 47, 53, 55)

Forma **un circuito** de un color.

Descubre de qué color es la solución.

GENIO: (12 fichas)

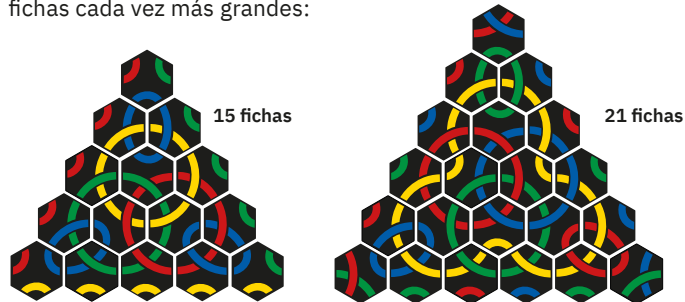
(1, 4, 6, 7, 9, 10, 13, 16, 28, 37, 48, 49)

Elige **dos colores** (excepto el verde) y haz **dos líneas** al mismo tiempo.

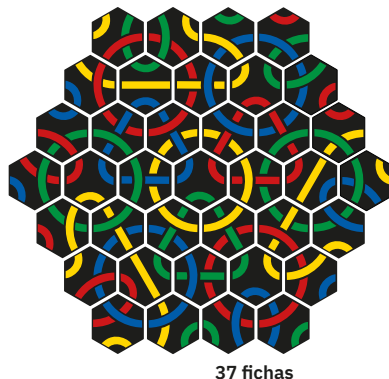
Ambas líneas deben contener todas las fichas del color respectivo.

SIMETRÍAS

Dependiendo del espacio, utiliza las simetrías con un número de fichas cada vez más grandes:



Con las fichas TANTRIX, se pueden colocar muchos patrones con simetrías. Intenta copiar las simetrías aquí mostradas.



Una vez hecho esto, puedes cambiar las simetrías para que los colores se intercambien. Por ejemplo, coloca un círculo rojo a partir de un círculo amarillo, uno verde desde uno azul, etc.

Entonces puedes colocar todas las simetrías en **diferentes combinaciones** de colores.

AVISO: Para jugar con más simetrías y enlaces ver pág. 8 donde se explican los puzzles TANGLE.

Otro ejemplo artístico y simétrico

Entre los innumerables modelos que pueden crearse con las fichas de Tantrix, algunos son asombrosamente bellos. Por ejemplo, intenta reproducir el modelo siguiente:

1. Coloca las 45 fichas boca abajo y en forma de pirámide, tal y como muestra la figura a la derecha.

2. Da la vuelta a las fichas, con cuidado y manteniendo la posición de las mismas.

3. Haz rotar las fichas hasta que todos los colores de las conexiones coincidan.



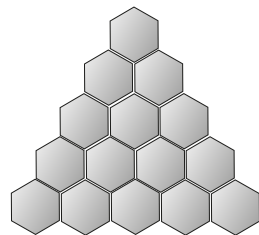
Este es una pista para hacerlo más fácil:

Primero haz un círculo amarillo con las fichas 43, 45 y 49. El resto de las fichas se irán colocando en su posición de forma automática a medida que vayan coincidiendo los colores de las conexiones a partir de este punto de inicio.

PUZZLES AVANZADOS

Puzzles piramidales

Coge de la bolsa seis fichas al azar y forma una pirámide en la que todos los colores coincidan. Este puzzle es relativamente fácil si escoges las seis fichas con los mismos tres colores. Se pueden conseguir variantes más fascinantes con más fichas que contengan los cuatro colores (por ejemplo pirámides de 10, 15 ó 21 fichas).



Pirámide de 15 fichas

Para aumentar el nivel de dificultad, construye una pirámide en que una línea continua de un color pase por todas las fichas, y que todos los colores de las conexiones coincidan. En este caso debes seleccionar tus fichas cuidadosamente.

Puzzle de cuatro líneas

Utilizando las 56 fichas, construye simultáneamente cuatro líneas, una de cada color. La puntuación será el resultado de la suma de cada una de las cuatro líneas. Cada ficha cuenta como un punto. Sólo puntúa la línea más larga de cada color.

Puzzle de cuatro circuitos

Utilizando las 56 fichas, construye simultáneamente cuatro circuitos, uno de cada color. La puntuación es la suma de cada uno de los cuatro circuitos. La puntuación es de un punto por ficha (contrariamente a lo que sucede en el juego Tantrix). Sólo puntúa el circuito más largo de cada color.

Tantrix.com sirve como un lugar de encuentro virtual para los jugadores de todo el mundo. Los nuevos jugadores pueden charlar y desafiar a los más experimentados, o practicar en privado contra el sistema.

Se han guardado millones de partidas y se pueden reproducir a demanda. Puedes elegir que los resultados de tus propias partidas se registren automáticamente y así seguir su progreso en las clasificaciones internacionales o mensuales.



Otras características del sitio web incluyen:

- Horarios de torneos de mesa y en línea
- Recortes de prensa, premios y vídeos
- Una base de datos de récords mundiales
- El récord de Tantrix Spaghetti (actualmente 50.000 fichas)
- Más puzzles y soluciones

Estos puzzles adicionales incluyen el juego compartido de Junior a Genio, así como los dos **“rompecabezas sin resolver”** para los que sólo existen soluciones teóricas, ¡pero que ningún ser humano ha encontrado todavía!



www.tantrix.es
-> jugar on-line

LA HISTORIA DETRÁS DE TANTRIX

Mike McManaway creció en la isla de Vanuatu y descubrió el Backgammon mientras estudiaba para obtener una licenciatura en ciencias. Al graduarse, fue contratado por la división de marketing de IBM.

Al ganar el campeonato de backgammon de Nueva Zelanda, renunció a su trabajo diario para jugar profesionalmente, aunque esto resultó ser una decisión equivocada, ya que por entonces existían pocos campeonatos con los que ganarse la vida.

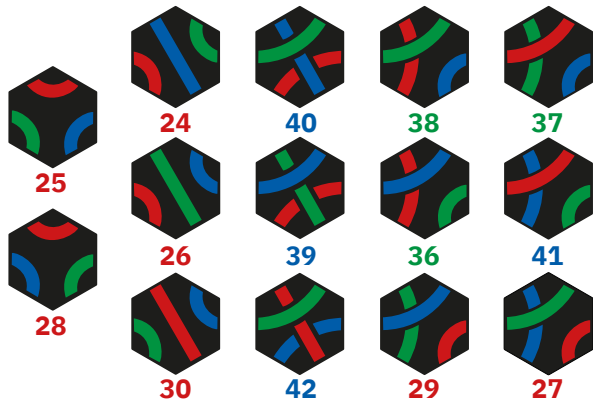
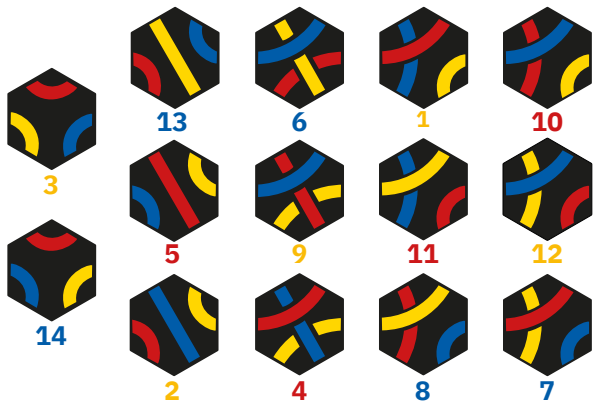
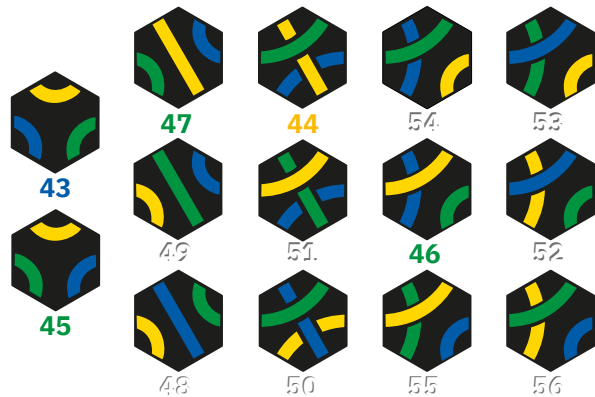
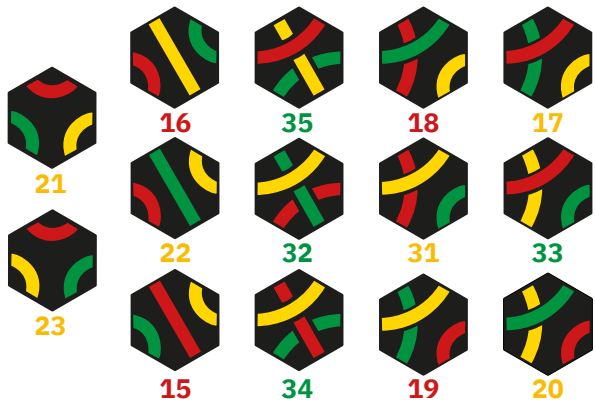
La otra pasión de Mike era el montañismo y la primera edición de Tantrix se creó mientras estaba de acampada durante unas tormentas en las montañas de la Patagonia.

Tantrix ha evolucionado desde entonces y ahora incluye contribuciones de jugadores de todo el mundo.

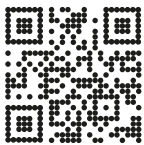
Cuando no está trabajando en nuevos diseños de juegos, es probable que encuentres a Mike escalando en los Alpes, o en cualquier lugar con una roca empinada y un buen café ...



Las 56 fichas de juego **TANTRIX**



... ¡A
pasarlo
bien!



info@tantrix.es
www.tantrix.es

sapalot.games

Markus Krykorka · NIF: X4858957T

08520 Barcelona · España

www.tantrix.es



¡ATENCIÓN! No recomendado para niños menores de 3 años. Contiene fichas pequeñas que se pueden tragar.



V.03/25 | 6k