

[www.tantrix.com](http://www.tantrix.com)

**TANTRIX®**



**Gigamic**

[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)

# TANTRIX

## TABLE DES MATIERES

### INTRODUCTION

1

#### TANTRIX : LES PUZZLES (1 JOUEUR)

<b>A : DISCOVERY PUZZLE</b>	04
<b>B : RAINBOW PUZZLE</b>	05
<b>C : TANTRIX SOLITAIRE</b>	05

2

#### TANTRIX: LE JEU DE STRATÉGIE (2 À 4 JOUEURS)

##### **A : LA REGLE DU JEU**

LES TROIS ÉTAPES DE CHAQUE TOUR	08
LES TROIS RESTRICTIONS	10
QUAND LA PIOCHE EST VIDE / LE GAGNANT	11

##### **B : UN PEU DE STRATÉGIE ET DE TACTIQUE**

FIGURES	11
ESPACE FORCÉ	12
CONNECTER INDIRECTEMENT	12
PETITES BOUCLES / BOUCLES MOYENNES	13
COUPS D'OUVERTURE	13
GRANDES BOUCLES / LIGNES BLOQUÉES	14
REMPLISSAGE DES ESPACES FORCÉS / PARTIE BLOQUÉE	15
LES ESPACES JUMEAUX / LES CONNEXIONS FINALES	16
LE PREMIER COUP LIBRE	16
BLOCAGE	17

##### **C : CONVIVIALITÉ OU COMPÉTITION**

##### **D : GLOSSAIRE**

PIOCHE / BLOQUER	18
COTÉ CONTRÔLÉ / PARTIE NULLE / CONNEXION DIRECTE	19
DISCOVERY / PHASE FINALE / ANALYSE D'ESPACE FORCÉ	20
BOUCLE FORCÉE / ESPACE FORCÉ / COUP LIBRE	21
LA RÈGLE D'OR / LES TROUS	22
CONNEXION INDIRECTE / LIGNE / BANDES COLORÉES	23
ESPACES JUMEAUX / BOUCLE	24
LES TROIS RESTRICTIONS	25
SCORE / STATISTIQUES	26

##### **E : QUESTIONS FRÉQUENTES**

3

#### TANTRIX: AUTRES USAGES

##### **A : TANTRIX ET SES CHEMINS**

##### **B : PLUS DE PUZZLES**

JUNIOR / STUDENT / PROFESSOR / MASTER / GENIUS	30
LE PUZZLE 4 LIGNES / LE PUZZLE 4 BOUCLES	31

## INTRODUCTION

Votre jeu de Tantrix comprend 56 tuiles de bakélite traversées de bandes de couleur rouge, verte, bleue ou jaune, peintes à la main.

**NOTA** : La poussière de bakélite crée parfois un dépôt blanc sur les pièces. Cette fine pellicule disparaît rapidement à l'usage.

Chaque tuile est unique.

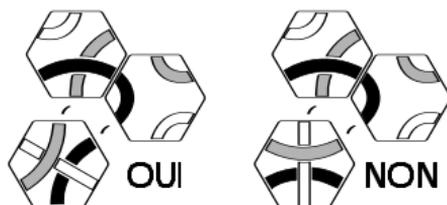
Avec l'ensemble de ces tuiles, vous pourrez

- soit résoudre les énigmes proposées, en solitaire,
- soit disputer une partie à plusieurs.

Avec Tantrix, vous êtes sur le point d'entrer dans un monde à part, d'espaces et de couleurs... alors prenez votre temps... Tantrix a besoin d'être découvert. Un peu de chance et de hasard, beaucoup d'adresse et de tactique, telles sont les bases de ce jeu !

Ce livret va vous guider de la résolution d'un simple solitaire jusqu'au jeu de stratégie 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.



**Fig 1 : Correspondances de couleurs.**

Par exemple, le rouge doit aller avec le rouge, le bleu avec le bleu, le jaune avec le jaune et le vert avec le vert.

Parce que Tantrix est un jeu distribué dans le monde entier et aussi parce que nous voulons faciliter les échanges entre les joueurs, nous garderons les noms anglais des solitaires ainsi que certaines expressions du jeu (cf Discovery puzzle).

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

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

**Si malgré tout, vous voulez dès à présent commencer une partie de Tantrix à plusieurs, alors rendez vous à la page 7**

## A : DISCOVERY PUZZLE

**Objectif :** former une boucle

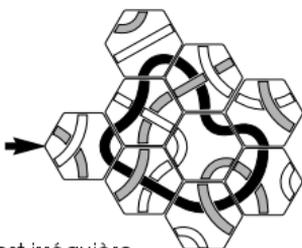
**Ce dont vous avez besoin :** tuiles Tantrix de 1 à 30

*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 les tuiles, 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 !

**Temps moyen pour trouver la solution avec:**

Tuiles	couleur	temps	Tuiles	couleur	temps
3	jaune	20 sec	4	rouge	40 sec
5	rouge	1 min	6	bleue	3 min
7	bleue	6 min	8	bleue	10 min
9	jaune	15 min	10	rouge	18 min



**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.



**Fig 3 : Les trois types de bandes colorées.**

- 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 **N° 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 " .

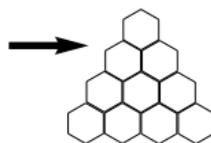
3) **White puzzle** (9 tuiles).

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.

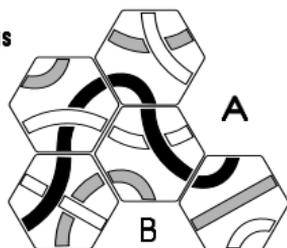
4) Cependant si vous piochez une tuile qui remplit un **Espace Forcé**, vous avez **obligation** de la jouer à cet emplacement.

( voir page suivante et page 12 ce qu'est un Espace Forcé )

**C : TANTRIX SOLITAIRE (suite)**QU'EST CE QU'UN ESPACE FORCÉ ?

Tout Espace vide entouré par **trois tuiles ou plus** est appelé **Espace Forcé**.

Dans la figure 4 ci contre, **A** et **B** sont deux Espaces Forcés.



**Fig 4 : 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 (voir page 7 et suivantes).

- 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 rouge 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.

## A : LA RÈGLE DU JEU

## \* CHOSIR VOTRE COULEUR

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

## OBJECTIF DE LA PARTIE:

" 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.

## \* 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.

## \* ALORS, 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 !

## \* 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. Facile à dire, facile à oublier ! Nous l'écrivons donc deux fois... !

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

## \* 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.

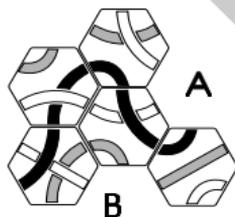
## A : LA RÈGLE DU JEU

## \* LES ESPACES FORCÉS

On appelle Espace Forcé, tout espace vide entouré de **TROIS** tuiles.

Ici **A** et **B** sont des Espaces Forcés

**NB :** *il est tout à fait possible de créer un Espace Forcé, sans pour autant avoir la tuile qui le remplit dans sa main.*



## \* 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, **PUIS**
- **étape 2** : jouer son coup libre, **PUIS**
- **étape 3** : remplir les Espaces Forcés **DE NOUVEAU**.

Les points suivants donnent quelques explications supplémentaires sur...

LES 3 ETAPES DE CHAQUE TOUR ET LES 3 REGLES DE RESTRICTION

LES 3 ETAPES DE CHAQUE TOUR

\* Etape 1 - *REMPHIR 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.

Dans la figure 5, il y a deux Espaces Forcés en A et B.

La tuile sur le côté peut remplir l'Espace Forcé en A.

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.

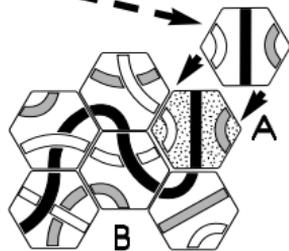


Fig 5 : Remplissage des Espaces Forcés.

## A : LA RÈGLE DU JEU

\* 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 (voir page 10).

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

\* Etape 3 – *REPLIR 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 !

***Et toujours, n'oubliez pas de piocher une tuile de remplacement à chaque fois que vous en jouez une.***

## ASTUCE !!!

COMMENT TROUVER LA TUILE  
CORRESPONDANT A 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.

## A : LA RÈGLE DU JEU

## 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).



Fig 6 : Restriction 1

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

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

Vous devez attendre qu'une tuile soit posée en A pour jouer en X et Y.

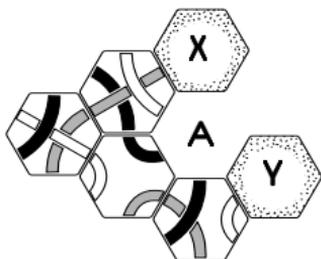


Fig 7 : Restriction 2

- 3 Vous ne devez pas jouer de tuiles le long d'un Côté Contrôlé

Car cela pourrait créer un Espace Forcé à 4 côtés. Dans la Figure présentée ici, il y a un Espace Forcé en A : il est interdit de jouer une tuile en Z ou Y ou X.

L'ensemble de ces espaces est appelé Côté Contrôlé.

D'une certaine manière, c'est l'Espace Forcé en A qui contrôle le reste du côté (X,Y,Z).

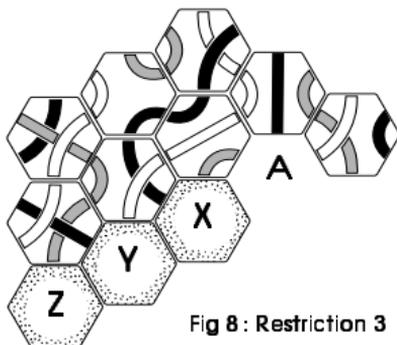


Fig 8 : Restriction 3

**A : LA RÈGLE DU JEU****\* 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 !

---

**B : UN PEU DE STRATÉGIE ET DE TACTIQUE**

---

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

Il vous sera 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 sur ! 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.

---

**\* FIGURES**

Nous vous rappelons que les figures utilisées dans les pages suivantes utilisent le Noir, le Blanc et le Gris au lieu des couleurs réelles.

Dans la plupart des exemples, vous serez le joueur Noir avec comme adversaire le joueur Blanc.

## • ESPACES FORCÉS

La règle des Espaces Forcés 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.

Dans la Fig 9, Noir peut forcer les tuiles B, C et D à être jouées, simplement en posant la tuile A. La longueur de la ligne indirecte de Noir va alors passer de 6 à 13. Il faut toujours chercher à jouer le meilleur coup possible et à poser 2 ou 3 tuiles à chaque tour. Il est permis d'essayer les tuiles en divers endroits avant de les jouer à condition qu'elles ne touchent pas le Tantrix (c'est à dire les tuiles déjà jouées).

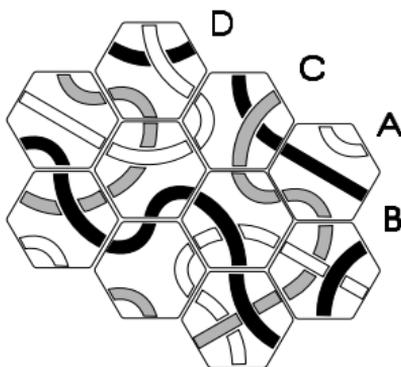


Fig 9 : Noir avec une ligne de 13 points.

## • 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 Fig 10 est un bon exemple de ligne Noire indirectement connectée : la ligne Noire a une longueur indirecte de cinq points en utilisant 3 tuiles. Au contraire, la ligne Blanche, directement connectée a une longueur de trois points seulement.



Fig 10 : connexions directes et indirectes.

Quand des tuiles auront été jouées en A et B, la ligne Noire sera directement connectée. Faites attention, en fin de partie, de ne pas vous trouver à court de tuiles nécessaires à la réalisation de ces connexions directes.

## \* PETITES BOUCLES

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

Dans la Fig 11, vous (Noir) êtes forcé de faire une petite boucle : elle vous fera perdre trois de vos tuiles. Il faut donc éviter de jouer des "petits coins" isolés qui pourraient facilement être forcés en petites boucles par votre adversaire.



Fig 11 : boucle Noire de 3 points.

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 noire qui peut alors se connecter comme dans la Fig 12.



Fig 12 : boucle Noire de 4 tuiles.

## \* COUPS D'OUVERTURE

- Évitez 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.

La Fig 13 montre la tentative de Noir pour retarder le développement de la ligne indirecte de Blanc : il crée des Espaces Forcés aux deux extrémités de Blanc.

Pour allonger sa ligne, Blanc devra d'abord débloquer ses extrémités.

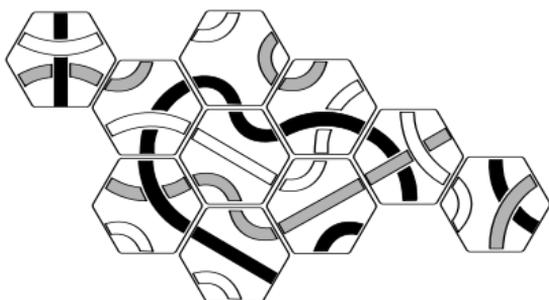


Fig 13 : Blanc bloqué à ses deux extrémités.

## \* 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!

## \* LES TUILES QUI REMPLISSENT UN ESPACE FORCÉ

L'Espace Forcé de la Fig 14 a besoin d'une tuile Noir/Noir/Blanc pour être rempli. Notez qu'en début de partie, tout Espace Forcé peut être rempli par 5 ou 6 tuiles (voir page 15 analyse de remplissage).

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.

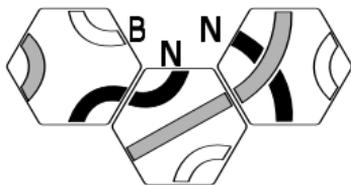


Fig 14 : remplissage Noir/Noir/Blanc.

Ce raisonnement, facile à faire, est déjà le signe que vous êtes un joueur confirmé !

## \* LIGNES BLOQUÉES

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

Dans la Fig 15, lorsque Blanc aura joué sa tuile en A, les deux extrémités de la ligne Noire seront bloquées jusqu'à ce que l'Espace Forcé en B soit rempli.

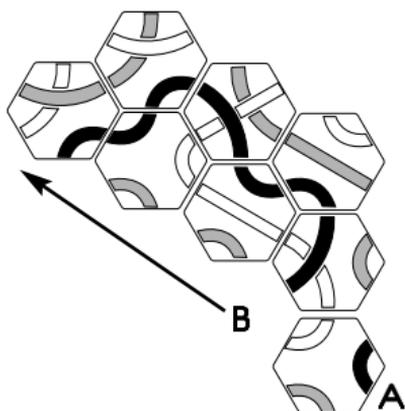
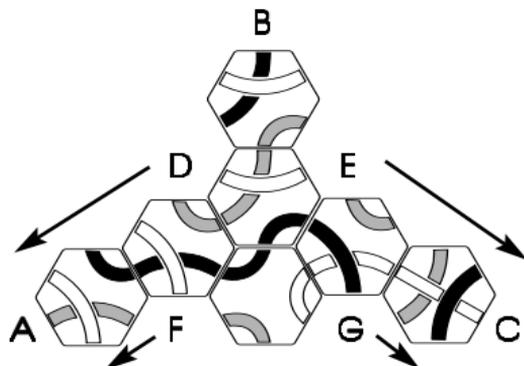


Fig 15 : Noir bloqué à ses deux extrémités.

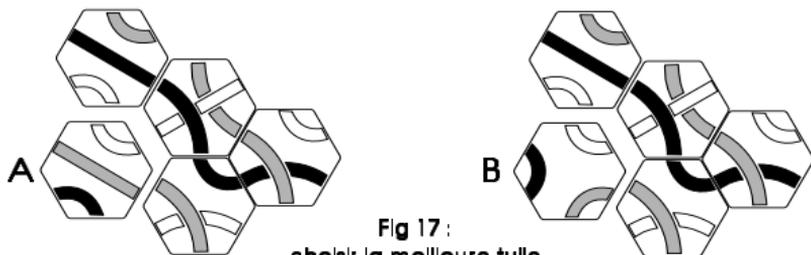
**B : UN PEU DE STRATÉGIE ET DE TACTIQUE****\* REMPLISSAGE DES ESPACES FORCÉS**

La Fig 16 montre une situation où la règle du jeu ne vous autorise à jouer qu'en trois endroits seulement (A,B,C) ; et ceci jusqu'à ce que les Espaces Forcés en D,E,F,G soient remplis. Les flèches vous montrent les côtés contrôlés créés par chaque Espace Forcé non rempli.



**Fig 16 : côtés contrôlés occasionnant une Partie Bloquée.**

Dans la Fig 17 ci-dessous, vous êtes le joueur Noir, quelle option de jeu préférerez vous: A ou B ? Normalement B est bien meilleure que A parce que connecter la bande Noire isolée à votre ligne déjà existante sera plus facile lors de votre prochain coup libre.



**Fig 17 :**  
**choisir la meilleure tuile**  
**pour remplir un espace Forcé.**

**\* PARTIE BLOQUEE**

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.

### \* 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 l'Espace Forcé de la Fig 18. 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 !

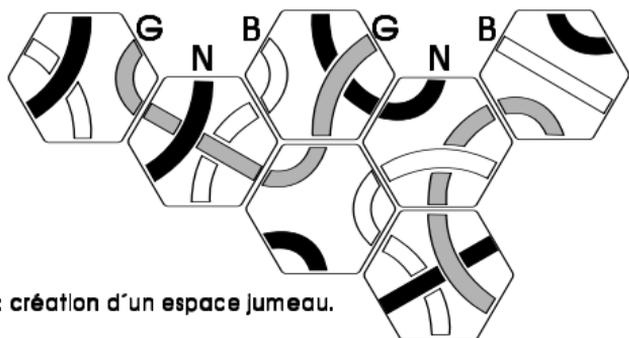


Fig 18 : création d'un espace jumeau.

### \* 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 jusque là injouables.

**B : UN PEU DE STRATÉGIE ET DE TACTIQUE****\* 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. Dans la Fig 19, la ligne Noire est sur le point d'être bloquée en A (les Espaces forcés avec trois bandes de la même couleur ne pouvant être remplis).

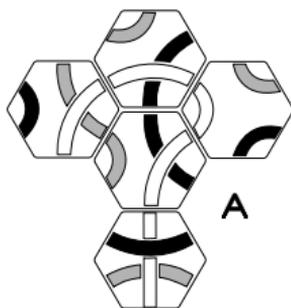


Fig 19 : ligne Noire bloquée.

**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 réguliers 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 a touché les autres tuiles déjà posées, on ne peut plus l'enlever. Il est également interdit de toucher les tuiles de votre adversaire.

**\* [www.tantrix.com](http://www.tantrix.com)**

Ce site Tantrix est gratuit. C'est un point de rencontre entre joueurs du monde entier, débutants ou confirmés. Il est très facile d'apprendre à jouer Tantrix online car tous les Espaces Forcés apparaissent d'une luminosité différente ainsi que les tuiles qui peuvent les remplir.

**\* LE SYSTEME DE CLASSEMENT TANTRIX**

Les classements internationaux sont réalisés à partir des parties jouées online. Les joueurs sont classés sur une échelle de 0 à 1000 points : chaque partie terminée peut faire monter ou descendre dans le classement en fonction de la marge avec laquelle vous perdez ou gagnez une partie.

**\* LE CHAMPIONNAT DU MONDE DE TANTRIX**

Chaque année, les championnats du monde de Tantrix sont disputés sur internet. C'est une opportunité de rencontre et de jeu pour tous les joueurs. Le gagnant remporte le titre du " champion du monde de Tantrix " ainsi qu'un trophée. Si disputer des championnats du monde vous effraye un peu, renseignez vous sur les différents petits tournois organisés tout au long de l'année.

### \* 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 (voir page 20).

### \* 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.



Fig 19 : Bloquage définitif en A.

- 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.

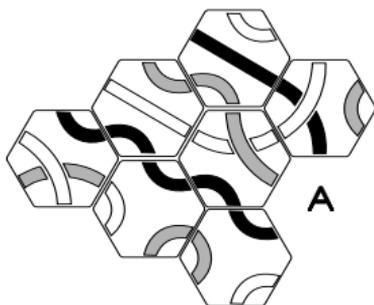


Fig 20 : Noir est bloqué.

## \* CÔTÉ CONTROLÉ :

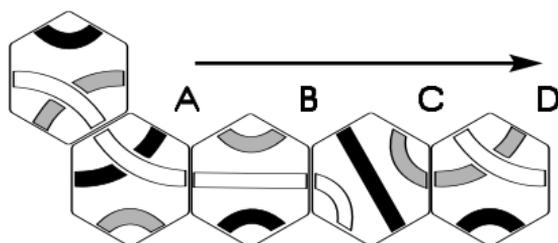


Fig 21 : côté contrôlé.

La flèche de la Fig 21 montre un côté contrôlé.

La restriction N°3 (voir page 10) interdit de jouer une tuile le long d'un côté contrôlé.

L'Espace Forcé en A est obligatoirement rempli en priorité, vient ensuite celui en B, puis en C etc.

## \* 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 la 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 directement connectées, et les trois bandes Noires sont indirectement connectées.

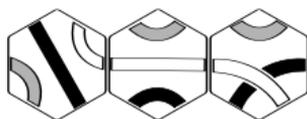


Fig 10 : connexions directe (blancs) et indirecte (noirs).

\* **DISCOVERY :**

l'ensemble de dix tuiles qui constitue le Discovery peut être acheté séparément. Dans ce cas, il est possible de combiner plusieurs Discovery (alors les dix tuiles du second Discovery prennent les N° de 11 à 20 ; les dix tuiles du troisième prennent les N° 21 à 30 et ainsi de suite).

Etonnamment, la couleur des numéros au dos des tuiles est encore valable. Exemple : si 10 Discovery sont combinés ensemble, alors 91 a une solution sur la couleur jaune ; 94 sur la couleur rouge et ainsi de suite.

\* **PHASE FINALE D'UNE PARTIE :**

Cette phase commence lorsqu'il n'y a plus de toute tuile dans la pioche. A ce moment, la règle des 3 restrictions ne s'applique plus (cf page 10). 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** : fig 22.3

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** : fig 22.1

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** : fig 22.2

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.

**Fig 22 : trois types de remplissage / trois types d'Espaces Forcés.**



Fig 22.1



Fig 22.2

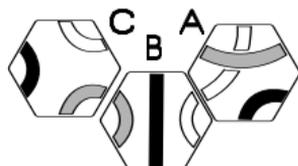


Fig 22.3

### \* BOUCLE FORCÉE :

Une ligne forcée en boucle ne peut être agrandie. Les Fig 10 et 11 montrent de petites boucles Noires forcées.



Fig 11 : boucle Noire de 3 points.



Fig 12 : boucle Noire de 4 points .

Forcer votre adversaire à boucler peut être une bonne stratégie d'attaque, particulièrement en début de partie.

### \* ESPACE FORCÉ :

Un espace entouré de trois tuiles est appelé Espace Forcé ( Voir page 6 et Fig 4).

Le joueur dont c'est le tour a l'obligation de remplir immédiatement les Espaces Forcés lorsqu'il en a la possibilité.

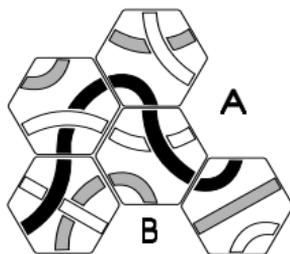


Fig 4 : Espaces Forcés A et B.

### \* 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 REGLE D'OR :

Toutes les tuiles qui se touchent doivent avoir leurs bandes colorées qui se correspondent (voir page 3 et Fig 1).

En d'autres termes, des bandes de couleurs différentes n'ont pas le droit de se toucher.

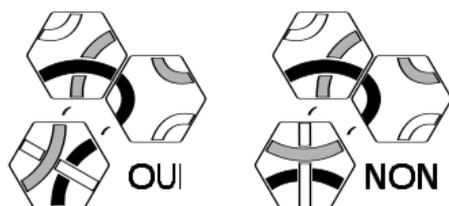


Fig 1 : Correspondances de couleurs.

## \* TROUS :

Pendant la partie il est interdit de créer des trous à cause de la règle des 3 restrictions (Voir page 8), et ce jusque la phase finale (voir page 20).

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 !

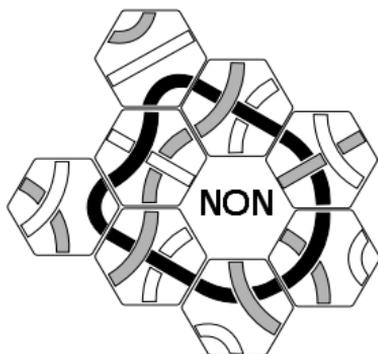


Fig 23 : une figure avec un trou.

## \* 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.



Fig 24 : Connexion indirecte Noire.

## \* 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 COLOREES :

Il y a trois différentes formes de bandes colorées : des coins, des droites et des courbes (Fig 25).

Un coin représente une courbure de 120°, une courbe 60°, une droite 0°. Toute boucle fermée doit avoir un total de 360°.

Pour vous en assurer, additionnez tous les angles des bandes tournées vers l'intérieur de votre boucle et soustrayez tous les angles des bandes tournées vers l'extérieur de votre boucle.



Fig 25 : trois types de bandes colorées.

### \* 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.

La Fig 26 montre deux Espaces Forcés identiques ( Blanc/Noir /Gris) : chacun d'eux peut être rempli par la même tuile.

Celui qui piochera cette tuile pourra remplir l'Espace Forcé de son choix.

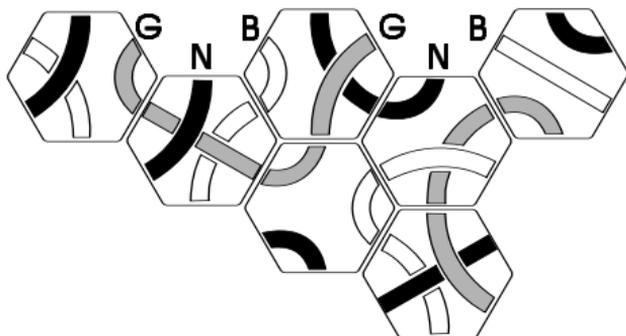


Fig 26 : Espace Forcé jumeau.

### \* BOUCLE :

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

Dans la Fig 27, la boucle Noire est formée de 9 tuiles et compte 18 points.

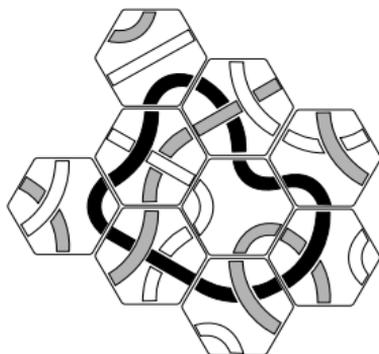


Fig 27 : boucle Noire.

## \* RESTRICTIONS :

Il y a trois coups qui ne sont pas permis tant qu'il y a encore des tuiles dans la pioche. (voir aussi page 10)

Quand il ne reste plus de tuile les règles de restriction sont abandonnées.

## 1. Restriction 1

Ne pas créer d'Espace Forcé entouré par trois bandes de la même couleur (Fig 6)



Fig 6 : Restriction 1

## 2. Restriction 2

Ne pas jouer une quatrième tuile autour d'un Espace Forcé déjà existant (Fig 7)

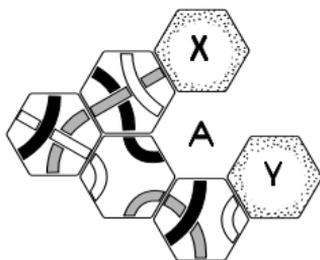


Fig 7 : Restriction 2

## 3. Restriction 3

Ne pas jouer une tuile le long d'un côté contrôlé (voir page 19) (Fig 8)

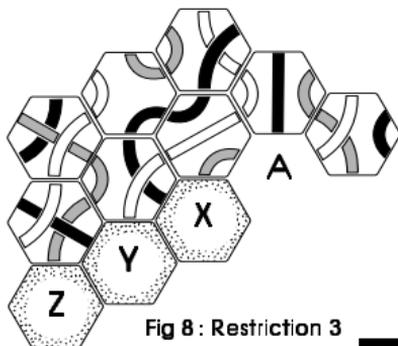


Fig 8 : Restriction 3

## \* 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.

## \* QUELQUES STATISTIQUES :

**A partir des 56 tuiles, il y a :**

. 14 tuiles avec une couleur manquante.

Exemple : 14 tuiles sans rouge.

. 18 tuiles avec un coin d'une couleur particulière.

Exemple : 18 tuiles avec un coin rouge.

. 18 tuiles avec une courbe d'une couleur particulière.

Exemple : 18 tuiles avec une courbe rouge.

. 6 tuiles avec une droite d'une couleur particulière.

Exemple : 6 tuiles avec une droite rouge.

. 8 croisements de deux couleurs en particulier.

Exemple : 8 croisements rouge et bleu.

. 6 tuiles qui remplissent les Espaces Forcés AAB, BAA, ou ABA.

Exemple : Espace Forcé AAB, Fig 22.2 page 20.

Exemple : Espace Forcé ABB ou ABA, Fig 22.1 page 20.

. 5 tuiles qui remplissent les Espaces Forcés ABC, Fig 22.3 page 20.

## \* TANTRIX :

Le jeu a été inventé en 1987 par un champion néo-zélandais de Backgammon, Mike McManaway. Au départ, Tantrix était un jeu de stratégie pour deux joueurs avec des tuiles en carton avec seulement deux couleurs de bande. En 1991, deux autres couleurs ont été ajoutées ce qui permet maintenant de jouer jusqu'à 4 personnes.

## \* TRIPLE INTERSECTION :

Il y a une tuile appelée triple intersection qui n'est plus utilisée en Tantrix. Elle a été enlevée du jeu à cause de ces inconvénients géométriques.



Fig 28 : Triple intersection

## E : QUESTIONS FRÉQUENTES

**Q :** est on autorisé à jouer des tuiles sans sa propre couleur ?

**R :** oui, vous pouvez jouer n'importe quelle tuile pourvu que vous respectiez les correspondances de couleur ainsi que la règle des trois restrictions.

**Q :** chaque tuile jouée doit elle au moins se connecter avec deux autres tuiles ?

**R :** non, une seule tuile suffit.

**Q :** que se passe t'il si en remplissant un espace Forcé on crée un second Espace Forcé ?

**R :** c'est tout à fait normal. Chaque Espace Forcé doit être rempli pendant votre tour si vous en avez la possibilité.

**Q :** si un joueur peut remplir plus d'un espace Forcé, l'ordre dans lequel il le fait est il important ?

**R :** les Espaces Forcés peuvent être remplis dans n'importe quel ordre. Mais l'ordre de remplissage peut faire une différence alors choisissez le avec attention.

**Q :** que se passe t'il si le remplissage d'un Espace Forcé en crée un nouveau entouré de trois bandes de la même couleur ?

**R :** dans ce cas là, l'Espace forcé de départ ne doit pas être rempli. Cependant, pendant la phase finale du jeu (quand les restrictions ne s'appliquent plus), il doit être rempli.

**Q :** les joueurs ont ils toujours un coup libre à jouer même s'ils n'ont pu remplir aucun Espace Forcé ?

**R :** oui, tous les joueurs ont droit à un coup libre par tour.

**Q :** quand on arrive en fin de partie, peut on compter les tuiles qui restent dans la pioche ?

**R :** oui, mais sans regarder les tuiles.

## E : QUESTIONS FRÉQUENTES

**Q :** Est ce que le joueur qui pioche la dernière tuile doit encore tenir compte de la règle des 3 restrictions ?

**R :** non : il pioche la dernière tuile et immédiatement, la règle des 3 restrictions ne s'applique plus.

---

**Q :** après que la règle des 3 restrictions ait été abandonnée, a t'on toujours l'obligation de remplir les Espaces Forcés ?

**R :** oui, toujours !

---

**Q :** après l'abandon de la règle des 3 restrictions, est ce que je peux jouer une quatrième tuile ou plus autour d'un Espace Forcé ?

**R :** oui. De plus cet Espace entouré de 4, 5, 6 tuiles est encore considéré comme un Espace Forcé et devra être rempli si possible.

---

**Q :** un espace entouré par trois tuiles non contiguës (qui ne se touchent pas) est-il considéré comme un Espace Forcé ?

**R :** oui

---

**Q :** après l'abandon de la règle des 3 restrictions, peut on créer un espace qui sera entouré de trois bandes de la même couleur comme dans la Fig 19 ?

**R :** oui, c'est une façon normale de bloquer la ligne de votre adversaire.

---

**Q :** est-ce que la partie se finit quand un des joueurs a utilisé toutes ces tuiles ?

**R :** non, seulement quand tous les joueurs ont posé toutes leurs tuiles.

---

**Q :** si un joueur a fait deux boucles, peut-il additionner les deux pour calculer son score ?

**R :** non, son score prend en compte seulement la meilleure des deux boucles (ou ligne).

## A : TANTRIX ET SES CHEMINS

## \* 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 ci dessous.
- 2- Ensuite tourner les tuiles faces colorées découvertes en 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, et 49. Après cela vous trouverez très facilement la position de chaque tuile afin que toutes les couleurs se correspondent.

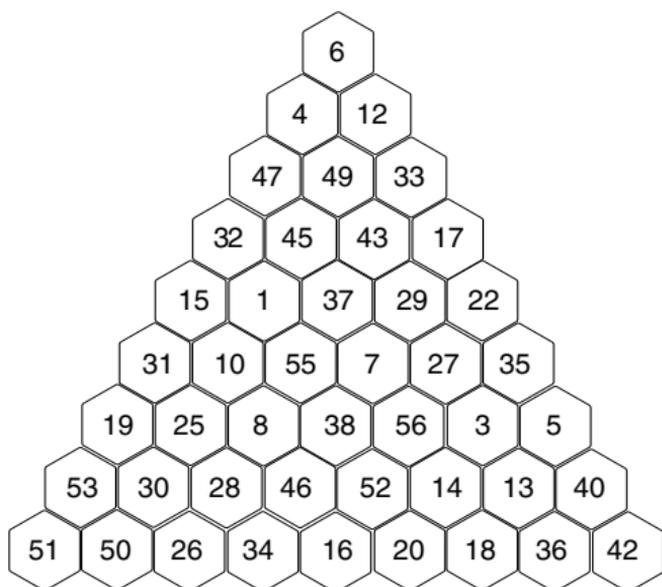


Fig 29 : la pyramide

## 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.

# **TANTRIX**

**marque déposée**

**tous droits réservés**

un jeu de Mike McManaway

© et ® 1991 - 2002

Tantrix Games international, Nelson, NZ.

Web page : [www.tantrix.com](http://www.tantrix.com)

Email : [Info@tantrix.com](mailto:Info@tantrix.com)

## **EDITION FRANÇAISE**



BP 30

F - 62930 WIMEREUX - FRANCE

[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)