

Art. - Nr.: 3521

Speed Tangram

 2 - 4

 6 - 99

 15 min. - ∞


Inhalt:

30 Aufgabekarten

4 Tangram Sets

Ziel des Spiels:

Ziel des Spiels ist es, als erster die auf der Karte abgebildete Figur mit seinem Tangram-Satz zu legen. Für jede Figur werden immer alle Spielsteine benötigt. Der Spieler, der als erstes die abgebildete Figur gelegt hat, ruft laut „STOP“. Die anderen Mitspieler hören sofort auf die eigene Figur weiter zu legen. Sieger ist der Spieler, der die Meisten Punkte gesammelt hat. Es kann nach 2 Varianten der Punktevergabe gespielt werden.

Variante A: Jede Karte zählt als ein Punkt. Der Spieler der als erster die dargestellte Figur gelegt hat, darf sich diese Karte nehmen und hat somit einen Punkt. Der Spieler der am Ende der Partie die meisten Karten hat, ist der Sieger.

Variante B: Die Punkte an der Seite der Karten geben den Schwierigkeitsgrad der Figur an.

- 1 Punkt = leichte Figur
- 2 Punkte = mittelschwere Figur
- 3 Punkte = schwere Figuren

Bei dieser Variante werden nicht die Anzahl der Karten gezählt, sondern die Anzahl der Punkte die auf den gewonnenen Karten abgebildet sind. Beispiel: Ein Spieler, der 5 Karten hat die mit einem Punkt versehen sind, hat insgesamt 5 Punkte. Während ein Spieler, der 2 Karten mit 3 Punkten und 1 Karte mit 2 Punkten besitzt, insgesamt 8 Punkte hat. Sieger dieser Partie ist der Spieler der am Ende die meisten Punkte gesammelt hat.

Spielvorbereitung:

Vor Beginn des Spiels platzieren die Spieler ihren Tangram-Satz vor sich auf dem Tisch und mischen die Aufgabentafeln sorgfältig durch. Danach wird das Deck mit den Bildern nach unten in der Mitte der Mitspieler platziert, sodass die Karten von jedem Mitspieler gut eingesehen werden können. Vor Beginn des Spiels wird entschieden nach welcher Variante gespielt werden soll.

Spielverlauf:

Aus dem Kartendeck in der Mitte wird nun die oberste Karte umgedreht und mit dem Bild nach oben abgelegt. Alle Mitspieler versuchen nun so schnell wie möglich die abgebildete Figur mit all ihren Spielsteinen zu legen. Der Spieler der als erster die Figur gelegt hat, ruft laut „STOP“. Die anderen Mitspieler hören sofort auf ihre eigenen Figuren weiter zu legen. Jetzt wird kontrolliert, ob die gelegte Figur des Spielers identisch mit der auf der Karte ist. Ist diese richtig, so darf der Spieler diese Karte an sich nehmen. Sollte die Figur falsch sein, dürfen alle Spieler weiter versuchen die Figur zu legen. Sind alle Spielkarten aus dem Deck in der Mitte aufgebraucht, wird nachgezählt wer die meisten Punkte gesammelt und somit gewonnen hat.

Speed Tangram



Contents:

30 playing cards

4 Tangram sets

Objective:

The goal of the game is to be the first person to lay the figure, depicted on the card with his/ her Tangram set. All tokens are needed to complete each figure. The first person to finish the figure on the card, shouts „STOP“. All the other players must stop laying their figures, immediately. The person with the most points wins. There are two different ways in which the points can be counted.

Alternative A: Every card counts as a point. The first person to complete the depicted figure, takes the card and, thus, has a point. The person with the most cards at the end of the game, is the winner.

Alternative B: The points on the side of the cards indicate the level of difficulty of the figure.

- 1 point = low degree of difficulty
- 2 points = moderate degree of difficulty
- 3 points = high degree of difficulty

In this case, not the cards themselves, but the points on the collected cards count. Example: If a player has 5 cards, each with one point, he/ she has 5 points altogether, whereas a player who has 2 cards with 3 points on each card and a card with 2 points on it, has 8 points altogether. The person with the most points, at the end of the game, wins.

Game preparation:

Before starting the game, the players place their Tangram set on the table in front of them and shuffle the card deck. Thereafter, the deck is placed in the middle, visible for all players, with the pictures facing down. Before the game begins the method of awarding points has to be agreed on.

Course of the game:

The first card from the deck is turned around and placed face up, in the middle. All players try to lay the depicted figure with all their tokens, as fast as possible. The first person to finish, shouts „STOP“. The other players stop laying their figures, immediately. Next, all players check whether the player's figure is identical with the one on the card. If it is correct, the player may take the card. If not, all players are allowed to continue laying their figures. After all cards in the deck have been used, the points are counted up to see who has won.

Philos GmbH & Co. KG
Friedrich-List-Str. 65
33100 Paderborn
www.philosspiele.de

Speed Tangram



Contenu :

30 cartes de jeu
4 sets de Tangram

But du jeu :

Le but du jeu est d'être le premier à reproduire la figure que vous voyez sur la carte avec vos pièces de Tangram. Vous aurez à chaque fois besoin de toutes les pièces pour réaliser les figures. Le joueur qui a réussi à reproduire la figure en premier doit dire « STOP » tout haut. Les autres joueurs doivent immédiatement arrêter de construire leur figure. Le vainqueur est le joueur qui a remporté le plus de points. Il existe deux façons de distribuer les points.

Variante A: Chaque carte vaut un point. Le joueur qui a reproduit en premier la carte avec la figure peut prendre cette carte et gagne ainsi un point. Le joueur qui a le plus de cartes à la fin du jeu est le vainqueur.

Variante B: Les points sur le côté des cartes indiquent le degré de difficulté de la figure à reproduire.

- o 1 point = figure facile
- o 2 points = figure moyennement facile
- o 3 points = figure difficile

Dans cette variante, on ne compte pas le nombre de cartes mais le nombre de points qui figurent sur la carte remportée. Exemple : si un joueur remporte 5 cartes qui valent chacun un point, ce joueur remporte 5 points en tout. Un joueur qui a 2 cartes valant chacune trois points et une carte valant 2 points ne possède que 3 cartes, mais remporte en tout 8 points. Le gagnant est le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie.

Préparation du jeu :

Avant de commencer à jouer, les joueurs placent leurs pièces de Tangram devant eux sur la table et mélangent soigneusement les cartes avec les figures à reproduire. Les cartes des figures sont ensuite placées face cachée au milieu des joueurs, de sorte que le tas de cartes soit bien visible par tous les joueurs. Avant de commencer à jouer, on définit la variante de comptage des points.

Déroulement du jeu :

On retourne la première carte du tas et on la pose bien en vue de tous les joueurs. Tous les joueurs doivent essayer de reproduire le plus rapidement possible la figure présentée sur la carte, en utilisant toutes les pièces de Tangram. Le joueur qui a réussi à reproduire la figure en premier doit dire « STOP » tout haut. Les autres joueurs doivent immédiatement arrêter de construire leur figure. On contrôle ensuite que la figure du premier joueur est bien identique à celle affichée sur la carte. Si c'est bien le cas, le joueur gagne cette carte et la prend. Si la figure n'est pas identique, tous les joueurs peuvent continuer à essayer de la reproduire. Lorsque toutes les cartes du tas sont terminées, on compte les points et on définit ainsi le vainqueur.

Speed Tangram



Contenido:

30 Cartas
4 Sets de tangram

Objetivo de juego:

El objetivo del juego es ser el primero en conseguir la mayor cantidad de puntos armando las figuras presentadas con el set de tangram. Para cada figura se utilizan siempre las mismas fichas. El primer jugador que consigue armar la figura correspondiente, grita "STOP". Ambos jugadores dejan de armar las figuras. Gana el jugador que más puntos suma. Existen dos variantes de obtención de puntos:

Variante A: Cada carta vale un punto. El jugador que primero logre formar la figura, se lleva la carta, es decir un punto. El primero que logre la mayor cantidad de puntos, es el ganador.

Variante B: Los puntos se obtiene según la complejidad de la figura:

- o 1 Punto = Figura fácil
- o 2 Punto = Figura intermedia
- o 3 Punto = Figura difícil

Ejemplo: un jugador que haya conseguido cinco cartas, cuyo valor sea de 1 punto, tiene 5 puntos en total. Un jugador que tenga dos cartas de 3 puntos cada una y una carta de 2 puntos, tendrá en total 8. El ganador es el que mas puntos sume.

Preparativos:

Se colocan los sets de tangram sobre la mesa y se mezclan las cartas. Se colocan las cartas con las figuras hacia abajo en un mazo en el medio de ambos jugadores. Se decide con que variante de obtención de puntos se jugará.

Juego:

Del mazo de cartas en el medio, se da vuelta la primer carta y se coloca con el dibujo hacia arriba. Todos los jugadores intentan armar la figura lo antes posible. El primer jugador que consigue armar la figura correspondiente, grita "STOP". Ambos jugadores dejan de armar las figuras y se controla que la figura en cuestión esté realmente bien armada. Si lo está, el jugador que la armó puede obtener la carta. Si no, todos pueden continuar intentando armarla. Cuando ya no quedan cartas en el medio, se cuenta quien hizo mas puntos y de esa manera, ganó.

Lösungen / Solutions / Solutions / Soluciones

