


	Spielanleitung	Seite	2
	Playing instruction	page	3
	Règle du jeu	page	4
	Instrucciones del juego	página	5

Bulls Eye Tangram

DE

Autor: Torsten Marold

Grafik & Design: Runa Marold

Inhalt:

4 x Tangram Set mit je 4 Spielsteinen in den Farben Rot, Grün, Blau und Gelb.
30 beidseitig bedruckte Tangram-Karten (Lösungen auf der Rückseite).


Spielvorbereitung:

Vor Beginn des Spiels erhält jeder Spieler ein Tangram-Set bestehend aus 4 verschiedenen Steinen. Das Kartendeck wird mit den schwarzen Figuren nach oben so auf dem Tisch platziert, dass alle Spieler die Figuren darauf gut erkennen können.

Spielverlauf:

Die Aufgabe der Spieler ist es nun, die auf der obersten Karte des Kartendecks abgebildete Figur, mit den Tangram-Steinen nachzulegen. Dabei muss das „Bulls-Eye“ beachtet werden.

Das „Bulls-Eye“ (Beispiel):

Die oberste Karte auf dem Kartendeck zeigt diese Figur.  Die Figur ist bis auf einen kleinen Kreis gänzlich geschwärzt. Dieser Kreis ist das „Bulls-Eye“. Durch das „Bulls-Eye“ sehen die Spieler die Farbe des Spielsteins welcher an dieser Stelle liegen muss – in diesem Fall Grün. Nun muss jeder Spieler versuchen, die Figur mit seinen 4 Spielsteinen nachzulegen. Dabei muss der Grüne Spielstein an der vorgeschriebenen Stelle liegen. Der erste Spieler der es schafft die Figur zu legen ruft „Stopp“ und beendet damit die Runde. Die Aufgabenkarte muss nun umgedreht werden und die Lösung auf der Rückseite wird mit der gelegten Figur verglichen.

Richtig gelegt:

Als „richtig“ zählt die gelegte Figur nur dann, wenn an der Position des „Bulls-Eye“ der Spielstein mit der richtigen Farbe liegt, und die äußere Form der Figur vollständig mit der Spielkarte übereinstimmt. In diesem Fall gewinnt der Spieler die Runde und bekommt die Karte als Siegespunkt.

Falsch gelegt:

Stimmt die gelegte Figur nicht vollständig mit der Lösung überein, oder liegt an der Position des „Bulls-Eye“ ein Spielstein mit der falschen Farbe, so erhält der Spieler keinen Punkt. Stattdessen bekommen alle Mitspieler jeweils eine Karte als Siegespunkt.

Spielende:

Das Spiel ist beendet, wenn alle Karten aus dem Kartendeck aufgebraucht wurden. Gewonnen hat der oder die Spieler, mit den meisten Siegespunkten.

Viel Spaß mit Bulls-Eye Tangram.

Bulls Eye Tangram

GB

Author: Torsten Marold

Graphics & design: Runa Marold

Contents:

4 x tangram sets. Each set has a total of 4 blocks: 1 red, 1 green, 1 blue and 1 yellow.
30 double-sided tangram cards (the solutions are printed on the back).

Setting up the game:

Before the game starts, each player gets a tangram set made up of 4 blocks in different colours. The deck of cards should be placed on the table with the black shapes facing upwards, and positioned so that all the players can see the shapes clearly.

How to play:

The aim of the game is to copy the shape on the top card in the deck using the tangram blocks. Players need to pay extra attention to the 'bullseye'.

An example of the 'bullseye':

Let's imagine that the top card on the deck shows this shape:

The shape is completely black, except for a little coloured circle in the centre. This coloured circle is known as the 'bullseye'. It tells players which colour block has to be placed in this position; in this case, the area around the bullseye has to be green.

Each player then tries to recreate the shape using their 4 blocks, while making sure they put the green block in the right place. The round ends when the first player completes the pattern and shouts 'Stop!'. The card is then turned over so that the player's pattern can be checked against the one on the card.



If the player's pattern is correct:

For the player's pattern to be correct, the shape has to match the card exactly, and the 'bullseye' has to be the right colour. If the player's pattern is correct, they win the round and keep the card for that pattern.

If the player's pattern is wrong:

If the player's pattern does not match the pattern on the card exactly, or if the 'bullseye' is the wrong colour, the player gets 0 points for that round, and each of the other players takes a card from the deck to show they scored a point in that round.

End of the game:

The game ends when all the cards in the deck have been used up. The winner is the player with the most cards at the end of the game (each card is worth one point).

We hope you enjoy playing Bulls Eye Tangram.

Bulls Eye Tangram

FR

Auteur: Torsten Marold

Graphisme & Design: Runa Marold

Contenu:

4 jeux de Tangram avec chacun 4 pièces rouges, vertes, bleues et jaunes.
30 cartes Tangram imprimées sur les deux faces (solutions au dos).

Préparation du jeu:

Avant le début de la partie, chaque joueur reçoit un jeu de tangram composé de 4 pièces différentes.

La pioche est placée sur la table, les pièces noires étant tournées vers le haut, afin que tous les joueurs puissent voir facilement les pièces qui s'y trouvent.

Parcours du jeu:

Les joueurs doivent maintenant placer la pièce représentée sur la carte située sur le dessus de la pioche avec les pièces du tangram. Le « Bulls-Eye » (œil de bœuf) doit être observé:

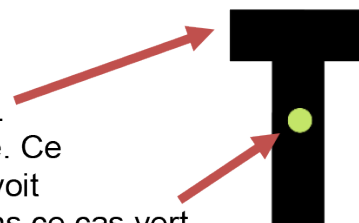
Le « Bulls-Eye » (exemple):

Cette figure se trouve sur la carte située au dessus de la pioche.

La figure est complètement noircie à l'exception d'un petit cercle. Ce cercle est le « Bulls-Eye ». À travers le « Bulls-Eye », le joueur voit

la couleur de la pièce qui doit se trouver dans cette position, dans ce cas vert.

Maintenant, chaque joueur doit essayer de déplacer la pièce avec ses 4 pièces. La pièce verte doit se trouver à l'endroit requis. Le premier joueur qui a placé la pièce crie « Stop » et termine le tour. La carte de mission doit maintenant être retournée et la solution au dos est comparée avec la pièce placée.



Placement correct:

La pièce placée n'est considérée comme « correcte » que si la pièce de la bonne couleur est placée à l'endroit de l'« œil de bœuf » et que la forme extérieure de la pièce correspond entièrement à celle indiquée sur la carte à jouer. Dans ce cas, le joueur gagne le tour et reçoit la carte comme point de victoire.

Mauvais placement:

Si la pièce posée ne correspond pas complètement à la solution ou s'il y a une pièce de la mauvaise couleur à l'endroit de l'« œil de bœuf », le joueur ne reçoit pas de point. À la place, tous les autres joueurs reçoivent une carte chacun comme point de victoire.

Fin de la partie:

Le jeu se termine, quand toutes les cartes de la pioche ont été utilisées. Le gagnant est le joueur ou la joueuse qui ont le plus de points de victoire.

Amusez-vous avec le Tangram Bulls-Eye.

Bulls Eye Tangram

ES

Autor: Torsten Marold

Gráfica y diseño: Runa Marold

Contenido:

4 juegos de Tangram con 4 piezas cada uno de los colores rojo, verde, azul y amarillo.
31 tarjetas de Tangram impresas por ambas caras (soluciones en el reverso).

Preparación del juego:

Antes de comenzar la partida, cada jugador recibe un juego de Tangram compuesto por 4 piezas diferentes.

La pila de tarjetas se coloca sobre la mesa con las figuras negras hacia arriba, de modo que todos los jugadores puedan reconocer bien las figuras.

Desarrollo del juego:

A continuación, cada jugador debe colocar las piezas de su Tangram formando la figura que aparece en la tarjeta superior de la pila. Al hacerlo, hay que tener en cuenta el «Ojo de Buey».

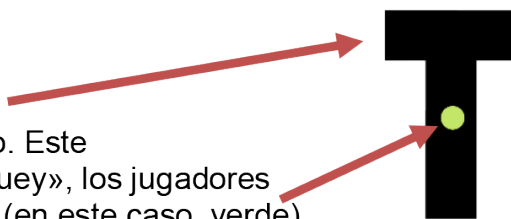
El «Ojo de Buey» (ejemplo):

En la tarjeta superior de la pila aparece esta figura.

La figura es toda negra, excepto un pequeño círculo. Este círculo es el «Ojo de Buey». A través del «Ojo de Buey», los jugadores ven el color de la pieza que debe ir en esa posición (en este caso, verde).

Ahora todos los jugadores deben intentar reproducir la figura con sus 4 piezas.

Al hacerlo, la pieza verde debe estar colocada en la posición especificada. El primer jugador que consiga formar la figura dice «Alto», con lo que finaliza la ronda. Se le da la vuelta a la tarjeta y se compara la solución del reverso con la figura formada por el jugador.



Correcta:

La figura formada solo se considera «correcta» si en la posición del «Ojo de Buey» se encuentra la pieza del color especificado, y la forma exterior de la figura coincide totalmente con la tarjeta. En ese caso, el jugador gana la ronda y obtiene la tarjeta como punto de victoria.

Incorrecta:

Si la figura no coincide totalmente con la solución, o si en la posición del «Ojo de Buey» hay una pieza de un color incorrecto, el jugador no obtiene ningún punto. En lugar de ello, todos los demás jugadores reciben una tarjeta como punto de Victoria.

Fin de la partida:

La partida termina cuando se agotan todas las tarjetas de la pila. Gana el jugador que tenga más puntos de victoria.

Que os divirtáis con el Tangram Ojo de Buey.