

Ajánlott életkor:	7-99 éves korig
Játékosok száma:	1-2 játékos részére
Tartalom:	2 Tangram: mindegyike 7 formaelemből áll, 250 kétoldalú kártya: mindegyiknek 1 „alakzat” oldala (amit ki kell rakni, narancssárga) és egy „megoldó” oldala van.
A játék célja:	Alakzatokat kell képezni a 7 féle tangram alakzatot használva.

A játék menete 2 játékos esetén:

A játékosok külön választják a 7 azonos színű formaelemet és ki-ki maga elé helyezi.

A kártyalapokat az asztal közepén egy kupacban helyezik el a „megoldás” oldallal lefelé.

Megjegyzés: mivel sok kártya van nem szükséges minden lapot kivenni a dobozból minden alkalommal.

A kupac tetején lévő kártya az első, aminek az alakzatát a játékosok egy időben kezdik el kirakni a saját formaelemeiket használva. Amint valamelyik játékosnak sikerül kiraknia a figurát (alakzatot), akkor a játék megáll. Ekkor a kártyát meg kell fordítani, hogy a „megoldás” oldal legyen felül, amely megmutatja, hogy kell kinéznie a figurának.

- Ha a játékosnak sikerült helyesen kiraknia az alakzatot, akkor megkapja a kártyát.
- Ha a játékos hibázott vagy nem helyesen rakta össze az alakzatot, akkor a kártyát oda kell adnia a másik játékosnak.

Most megpróbálják a következő kártyát kirakni a játékosok és így tovább.

Megjegyzés: Ha egyik játékos sem tudja kirakni a figurát, dönthetnek úgy, hogy megnézik a megoldást és áttérnek a következő kártyára.

Ki nyer? A játék kezdetén meg lehet egyezni, hogy meddig tartson a játék vagy hány kártyát kell nyerni a játék végéhez. A játékot az nyeri, aki több kártyát gyűjt össze.

A játék menete 1 játékos esetén:

Ekkor csak az egyik Tangrammal játszik és megpróbálja kirakni az alakzatot.

Először a „kirakni való alakzat” oldalt nézi, és amikor úgy gondolja hogy elkészült, akkor ellenőrzi a megoldását a kártya másik oldalán. Ha nem sikerül kiraknia a figurát, akkor megnézi a javítást és egy másik kártyát kezd kirakni.

Ajánlott életkor:	7-99 éves korig
Játékosok száma:	1-2 játékos részére
Tartalom:	2 Tangram: mindegyike 7 formaelemből áll, 250 kétoldalú kártya: mindegyiknek 1 „alakzat” oldala (amit ki kell rakni, narancssárga) és egy „megoldó” oldala van.
A játék célja:	Alakzatokat kell képezni a 7 féle tangram alakzatot használva.

A játék menete 2 játékos esetén:

A játékosok külön választják a 7 azonos színű formaelemet és ki-ki maga elé helyezi.

A kártyalapokat az asztal közepén egy kupacban helyezik el a „megoldás” oldallal lefelé.

Megjegyzés: mivel sok kártya van nem szükséges minden lapot kivenni a dobozból minden alkalommal.

A kupac tetején lévő kártya az első, aminek az alakzatát a játékosok egy időben kezdik el kirakni a saját formaelemeiket használva. Amint valamelyik játékosnak sikerül kiraknia a figurát (alakzatot), akkor a játék megáll. Ekkor a kártyát meg kell fordítani, hogy a „megoldás” oldal legyen felül, amely megmutatja, hogy kell kinéznie a figurának.

- Ha a játékosnak sikerült helyesen kiraknia az alakzatot, akkor megkapja a kártyát.
- Ha a játékos hibázott vagy nem helyesen rakta össze az alakzatot, akkor a kártyát oda kell adnia a másik játékosnak.

Most megpróbálják a következő kártyát kirakni a játékosok és így tovább.

Megjegyzés: Ha egyik játékos sem tudja kirakni a figurát, dönthetnek úgy, hogy megnézik a megoldást és áttérnek a következő kártyára.

Ki nyer? A játék kezdetén meg lehet egyezni, hogy meddig tartson a játék vagy hány kártyát kell nyerni a játék végéhez. A játékot az nyeri, aki több kártyát gyűjt össze.

A játék menete 1 játékos esetén:

Ekkor csak az egyik Tangrammal játszik és megpróbálja kirakni az alakzatot.

Először a „kirakni való alakzat” oldalt nézi, és amikor úgy gondolja hogy elkészült, akkor ellenőrzi a megoldását a kártya másik oldalán. Ha nem sikerül kiraknia a figurát, akkor megnézi a javítást és egy másik kártyát kezd kirakni.