

Crazy Tangram

Hilfe-Themen

[Allgemeines](#)

[Geschichte](#)

[Bedienung](#)

[Menüstruktur und Werkzeugleiste](#)

Crazy Tangram

Allgemeines

Das Spiel **Tangram** ist ein geometrisches Legespiel für eine Person.

Ein Tangram ist eine Figur, die aus 7 Teilen, den sogenannten **Tans** besteht.



Ein Satz Tans besteht immer aus zwei großen Dreiecken, einem mittelgroßen Dreieck, zwei kleinen Dreiecken, einem Quadrat und einem Rhomboid (Raute).

Der Spieler muß versuchen, aus diesen Tans, vorgegebene Figuren nachzulegen. Dabei sind zwei Regeln zu beachten:

1. Jede Figur muß immer alle sieben Tans enthalten.
2. Alle Tans müssen sich berühren, ohne sich zu überlappen.

Anmerkung: Mitunter ist es möglich eine bestimmte vorgegebene Figur auf mehrere Arten nachzulegen. Das Programm Crazy Tangram erkennt aber jede mögliche Lösung.

[Geschichte](#)

[Bedienung](#)

[Menüstruktur](#)

Crazy Tangram

Geschichte

Das alte chinesische Formenspiel, das unter dem Namen **Geometrisches Figurenspiel** oder **Chinesisches Verlegenheitsspiel** zu Beginn des 19. Jahrhunderts in Europa Furore machte, heißt im Original **Ch`i ch`ae pan** (etwa Weisheitsbrett oder Siebenschlau) und erwarb sich als Tangram weltweite Bekanntheit. Wie der Name **Tangram** zustande kam, ist umstritten. Diese Bezeichnung findet sich seit 1864 in dem bekannten amerikanischen Lexikon von Webster. Sam Loyd, der berühmte amerikanische Puzzle-Altmeister, erdachte sich eine eigenen publikumswirksame Legende: Er ließ kurzerhand einen chinesischen Gott Tan das Spiel erfinden. Glaubwürdiger erscheint schon die Deutung, daß Tangram die verballhornte Form des altenglischen Wortes **trangam** ist, das Vexierspiel oder Schmuckstück heißt (und in falscher Schreibweise als **trangram** in Samuel Johnsons Wörterbuch von 1755 auftaucht). Aber genauso gut kann es eine Kombination von **tang** (dem Namen der größten chinesischen Dynastie) und der griechischen Endung **gram**, Schrift, sein.

Es ist nicht bekannt, wann und von wem das Spiel erfunden wurde. Wahrscheinlich war es schon alt, als man es 1813 in einem neuen chinesischen Buch entdeckte. Die Schnelligkeit, mit der sich das Spiel innerhalb kurzer Zeit in vielen Ländern Europas und Amerikas durchsetzte, ist erstaunlich. Schon 1818 erschienen in Amerika, Deutschland, England, Frankreich, Italien und Österreich Veröffentlichungen. Das Tangram ist für eine große Gruppe geometrischer Legespiele der Prototyp.


Es grenzt ans Wunderbare, wieviel verschiedenartige Figuren die sieben hergeben. Sogar die mageren Störchenbeine der Masten einer Jacht können die eher plumpen Stücke suggerieren. Neben Abbildungen von Menschen, Tieren, Gebäuden, Gebrauchsgegenständen und anderen Objekten können aber auch rein geometrische Figuren und sogenannte konvexe Tangrams gelegt werden. Auch vor den Buchstaben des Alphabets und den Ziffern macht das Spiel nicht halt. Bei den Zwillingstangrams werden jeweils zwei gleiche Figuren gelegt.

[Allgemeines](#)
[Bedienung](#)
[Menüstruktur](#)

Crazy Tangram

Menüstruktur und Werkzeugleiste


Spiel


Nächstes Tangram  Das nächste Tangram wird begonnen.
Thema Eines der folgenden Tangram-Themen kann ausgewählt werden.

Klassische Tangrams

Menschen 


Tiere 


Werkzeuge, Hausrat, ... 


Gebäude, Schiffe, ... 


Figuren, Formen, ... 


Zwillingstangrams 


Konvexe Tangrams 

Buchstaben, Ziffern 

Wahl  Aus dem gewählten Thema kann ein Tangram ausgewählt werden.


Lösung  Das Tangram wird gelöst.

Reihenfolge  Es kann eingestellt werden, in welcher Reihenfolge die Tangrams nacheinander gestellt werden.

Beenden  Das Spielfenster wird geschlossen und somit das Spiel beendet. Die aktuellen Einstellungen werden in der BRAINBOX.INI - Datei im Windows-Verzeichnis gesichert.

Bewegen

Links drehen F5  Das Tan wird um einen Schritt gegen den Uhrzeigersinn gedreht.

Rechts drehen F6  Das Tan wird um einen Schritt im Uhrzeigersinn gedreht.


Horizontal kippen F7  Das Tan wird um seine senkrechte Achse gespiegelt.

Vertikal kippen F8  Das Tan wird um seine waggrechte Achse gespiegelt.

Hilfe

Index  Dieses Hilfeprogramm wird gestartet.

Hilfe verwenden  Das Windows-Hilfeprogramm wird gestartet.

Info  Information über Programmierer, Versionsnummer und Entstehungsdatum des Programms werden angezeigt.

[Allgemeines](#)
[Geschichte](#)
[Bedienung](#)

Crazy Tangram


Bedienung

Wird ein neues Tangram begonnen, so befinden sich die 7 Teile (Tans) zufällig auf dem Spielfeld verteilt.

Die Vorlage, die nachgelegt werden soll, befindet sich in einem eigenen Fenster, das frei am Bildschirm plaziert werden kann. In der Titelzeile dieses Fensters wird das gewählte Tangram-Thema und die Tangramnummer angezeigt.


Durch Klicken mit der linken Maustaste auf ein Tan, wird dieses angehoben (selektiert) und erscheint als Rahmen. Es kann nun bei gedrückter Maustaste verschoben werden. Durch Klicken mit der linken Maustaste auf ein anderes Tan oder an eine leere Stelle des Spielfeldes wird das Tan wieder abgelegt.

Angehobene Tans können auf folgende Art und Weise beeinflusst werden:




Durch das -Werkzeug oder die **F5-Taste** oder den Menüpunkt **Bewegen/Links drehen** wird das Tan einen Schritt gegen den Uhrzeigersinn gedreht.


Durch das -Werkzeug oder die **F6-Taste** oder den Menüpunkt **Bewegen/Rechts drehen** wird das Tan einen Schritt im Uhrzeigersinn gedreht.

Durch das -Werkzeug oder die **F7-Taste** oder den Menüpunkt **Bewegen/Horizontal kippen** wird das Tan um die vertikale Achse gespiegelt bzw. gekippt.

Durch das -Werkzeug oder die **F8-Taste** oder den Menüpunkt **Bewegen/Vertikal kippen** wird das Tan um die horizontale Achse gespiegelt bzw. gekippt.

Anmerkung: Erst wenn alle Tans abgelegt sind, wird das Tangram auf seine Richtigkeit überprüft.

Die einzelnen Tangrams eines Themas werden nacheinander mit dem -Werkzeug bzw. dem Menüpunkt **Spiel/Nächstes Muster** in einer festgelegten Reihenfolge gestellt. Mit dem -Werkzeug oder dem Menüpunkt **Spiel/Reihenfolge** kann ausgewählt werden, ob das in ansteigender oder absteigender Ordnung oder rein zufällig geschehen soll. Mit dem -Werkzeug oder dem Menüpunkt **Spiel/Wahl** kann auch ganz gezielt ein Tangram eines Themas ausgesucht werden. In diesem Dialog ist auch ersichtlich, welche Tangrams der Spieler schon gelöst hat.

Sollte trotz aller Bemühungen keine Lösung gefunden werden können, so kann man sich mit dem -Werkzeug oder der Menüpunkt **Spiel/Lösung** die Lösung des Tangrams anzeigen lassen.

Allgemeines
Geschichte
Menüstruktur und Werkzeugleiste

