

Série Noire

TANGRAM

De 1 à 4 joueurs à partir de 7 ans.

Personne ne connaît exactement l'origine de ce jeu de patience et d'imagination.

Les plus anciennes traces de ce casse-tête proviennent de Chine d'où son appellation de casse-tête chinois. Il y est plus couramment connu sous le nom de « planche de la sagesse » ou bien encore « plaquette aux sept astuces ». C'est apparemment du début du XIX^{ème} siècle que datent les premiers écrits occidentaux à son sujet. Il devint alors très populaire. À tel point que certaines de ses figures servirent de modèles à la réalisation de décors de plats, boîtes laquées et tables.

L'origine du mot « Tangram » n'est pas plus connue que celle du jeu. Certains prétendent qu'il vient du nom des jeunes filles du bateau « Tanka » de Canton qui auraient appris ce jeu aux marins étrangers. D'autres affirment que ce mot vient d'Angleterre, où « trigram » était le vieux mot employé pour « trinket » qui signifiait jouet ou jeu de patience et qui désigne aujourd'hui un bibelot.

Les enfants, eux, s'amuseront à écouter la fameuse légende qui raconte qu'il y a 1000 ans, en Chine, un homme nommé « Tan » fit tomber un carreau qui se cassa en 7 morceaux parfaitement géométriques (un parallélogramme, un carré et cinq triangles). Et, alors qu'il essayait de le recomposer, il découvrit qu'une multitude de combinaisons utilisant les 7 pièces était possible. Plus de 3600 figures sont en effet réalisables.

Traditionnellement le Tangram est un casse-tête qui se pratique en solitaire mais les versions que nous vous présentons se jouent à 1, 2, 3 ou 4 joueurs.

Contenu :

4 x 7 pièces de Tangram, 6 fiches « Initiation », 33 cartes « Défi », 1 sablier, 1 sabot, 1 livret.

Niveau pour débutants : les fiches « Initiation »

Ce niveau s'adresse aux plus jeunes joueurs : il s'agit de comprendre comment le jeu fonctionne. Prenez un jeu entier de 7 pièces de Tangram de la même couleur ainsi que les feuilles «Initiation».

Les fiches «Initiation» permettront aux débutants de se familiariser avec le maniement des 7 pièces. Elles se regardent avec la flèche, placée dans le coin en haut à droite, pointe vers le haut.

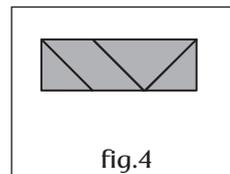
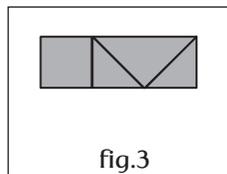
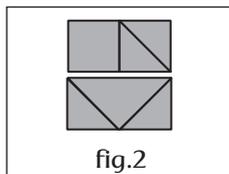
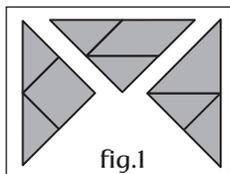
Ces 12 fiches présentent deux niveaux de difficulté :

1. **au recto** : pour faciliter le repérage, 6 figures sont décomposées en laissant apparaître le contour des pièces. Il suffit de poser les pièces sur la fiche en les orientant correctement.
2. **au verso** : seule la silhouette finale est représentée. L'épreuve est ainsi plus difficile.

En solitaire, vous pouvez vous entraîner à recomposer le maximum de figures présentées sur les fiches «Initiation» dans le temps accordé par le sablier.

Si vous êtes plusieurs joueurs à débiter ensemble, vous pouvez vous répartir les fiches «Initiation» de niveau 1 ou 2. Le premier qui réussit à reconstituer une figure gagne la manche. Vous vous échangez alors les fiches pour faire autant de manches qu'il y a de fiches. Le vainqueur est celui qui a remporté le plus grand nombre de manches.

Les solutions des figures du 2^{ème} niveau de difficulté se trouvent au début du livret.



Niveau pour joueurs confirmés : les cartes « Défi »

But du jeu

Être le premier à recomposer la figure illustrée sur la carte en utilisant les 7 pièces du Tangram.

Préparation du jeu

Placez le paquet de cartes dans la partie du sabot avec encoches, et posez celui-ci au centre de la table. Chaque joueur prend 7 pièces de Tangram d'une même couleur.

Vous décidez au départ de jouer avec ou sans le sablier.

Déroulement de la partie

SANS SABLIER..

En début de partie, déterminez ensemble un nombre de cartes « Défi » à gagner pour remporter la partie ou fixez le temps de jeu.

La première carte au-dessus du paquet est retournée et placée dans la partie sans encoche du sabot. Tous les joueurs essaient, en même temps, de reconstituer la figure illustrée sur cette carte, en utilisant leurs 7 pièces.

N.B : Les pièces ne doivent pas se chevaucher.

Le haut de la carte est indiqué par le petit triangle placé dans le coin en haut, à droite.

Le premier qui réussit à réaliser la figure illustrée remporte la carte. Si personne n'arrive à reconstituer la figure imposée, retournez une autre carte.

Celui qui obtient le nombre de cartes convenu au départ a gagné !

AVEC SABLIER...

Pour pimenter le jeu, vous pouvez choisir d'utiliser le sablier. Au début de la partie, vous décidez ensemble du nombre de cartes « Défi » à gagner pour désigner le vainqueur. La première carte au-dessus du paquet est retournée et placée dans la partie sans encoche du sabot.

Simultanément le sablier est retourné : tous les joueurs essaient de reconstituer la figure illustrée, en utilisant leurs 7 pièces.

N.B : Selon l'âge et le niveau de chacun, vous pouvez choisir de retourner le sablier une fois de plus pour parvenir à reconstituer la figure.

Le premier à reconstituer la figure avant la fin de l'écoulement du sablier gagne la carte.

Si à la fin du temps imparti, personne n'est parvenu à recomposer la figure, la carte reste dans le sabot et une autre carte est tirée.

Le vainqueur est celui qui a gagné le nombre de cartes convenu en début de partie.

LE JEU EN ÉQUIPE :

Il se joue à 4 joueurs formant deux équipes de 2. Chacun dispose d'un jeu de Tangram de 7 pièces de la même couleur. Le but est de reconstituer le maximum de figures possibles et donc de gagner le maximum de cartes « Défi », avant la fin de la partie.

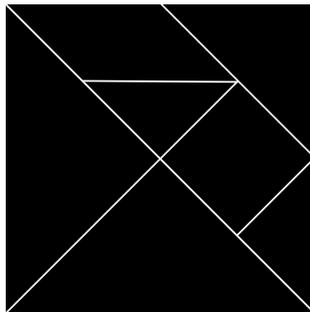
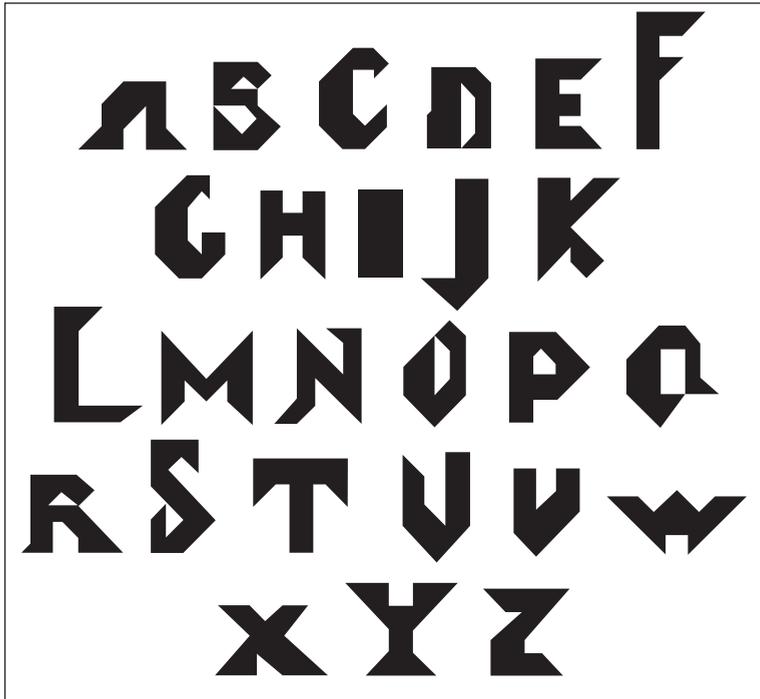
L'équipe vainqueur est celle qui a remporté le plus de cartes. Les partenaires d'une équipe peuvent s'entraider ou décider de jouer à 2 avec le même Tangram.

SOLUTIONS

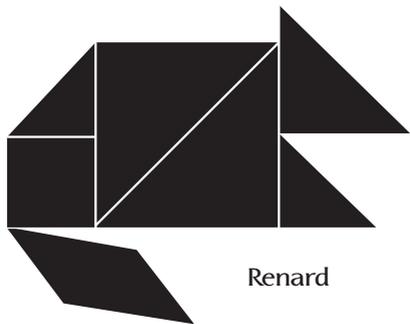
Afin de vérifier la bonne disposition des pièces, les solutions des figures illustrées sur les cartes se trouvent à la page 8.

Nous vous souhaitons de nombreuses heures d'amusement.

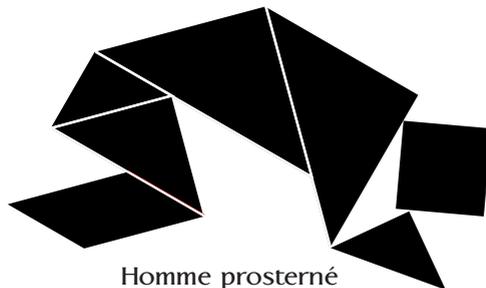
L'équipe Dujardin.



Solutions des fiches « INITIATION »



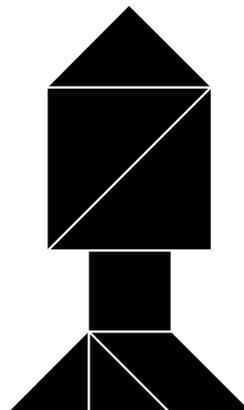
Renard



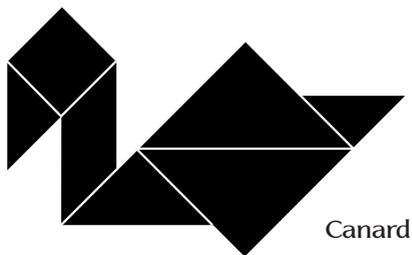
Homme prosterné



Ours assis



Fusée



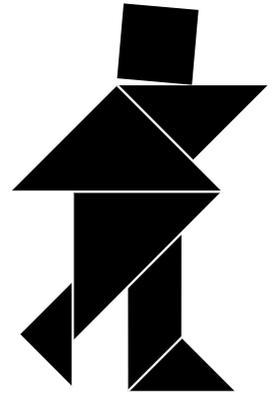
Canard



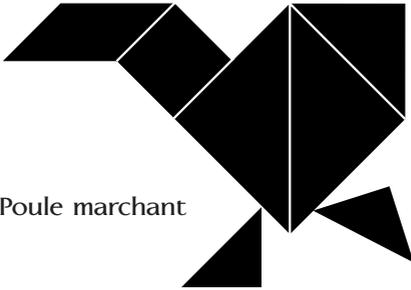
Oiseau picorant



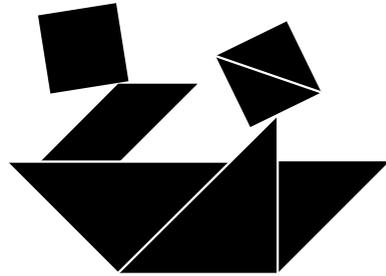
Chien



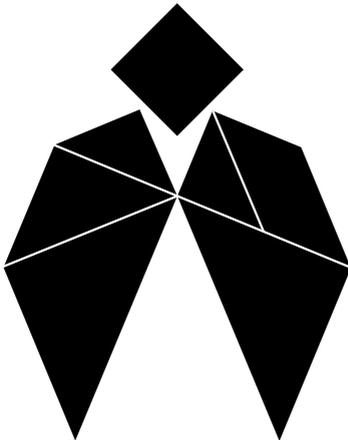
Homme marchant



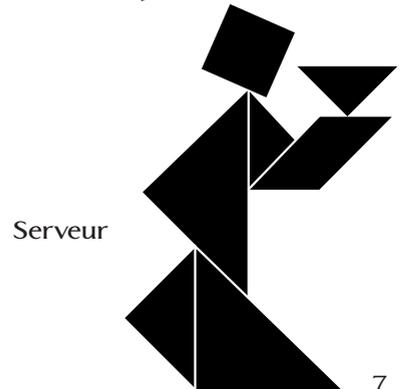
Poule marchant



Hommes en barque

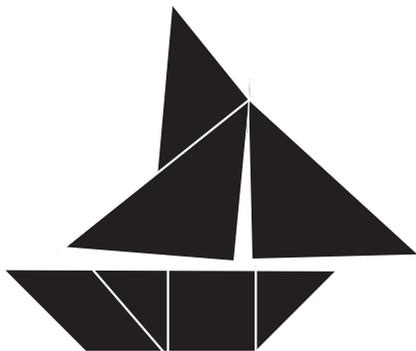


Papillon

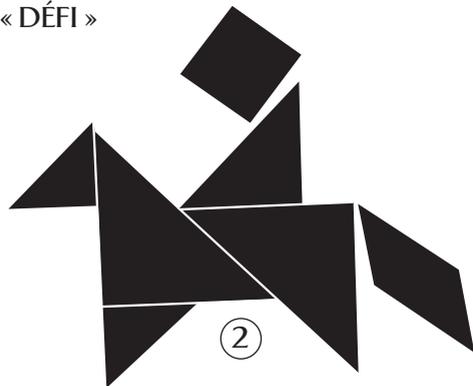


Serveur

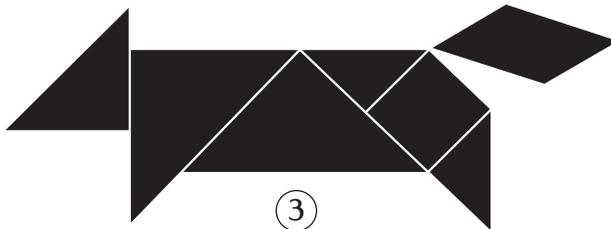
Solutions des cartes « DÉFI »



①



②



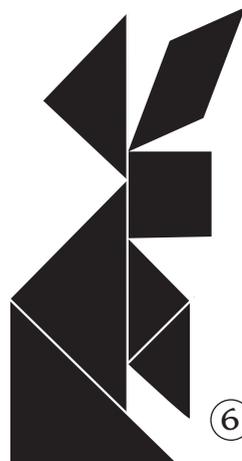
③



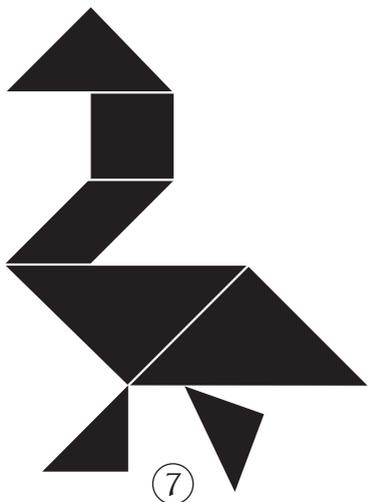
④



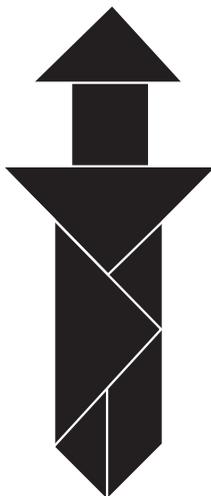
⑤



⑥



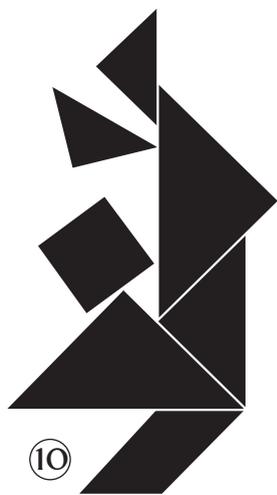
7



8



9



10



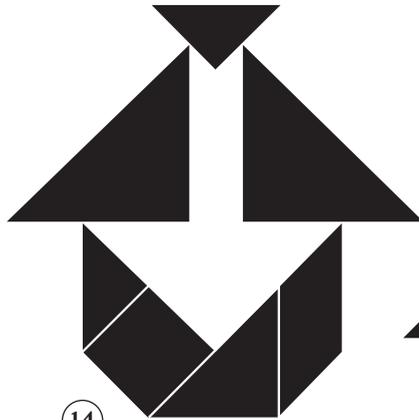
11



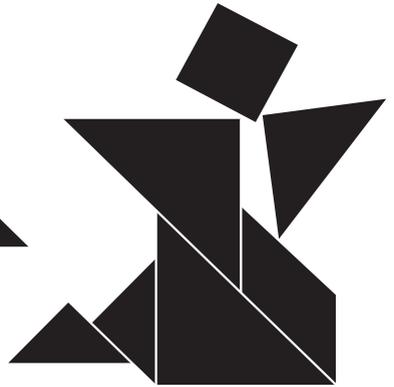
12



13



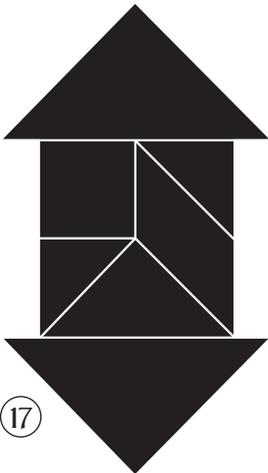
14



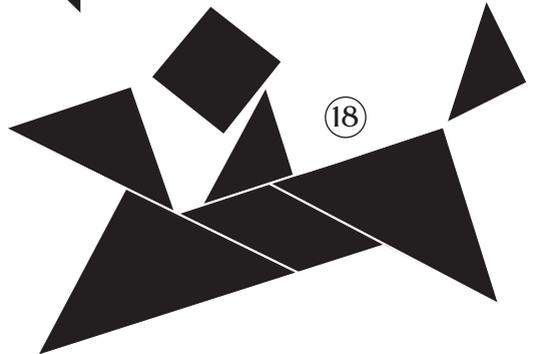
15



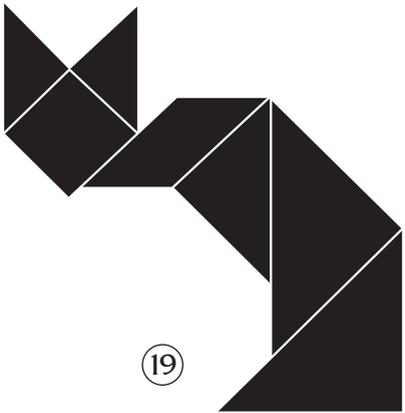
16



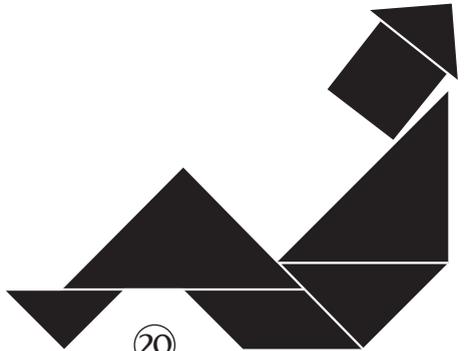
17



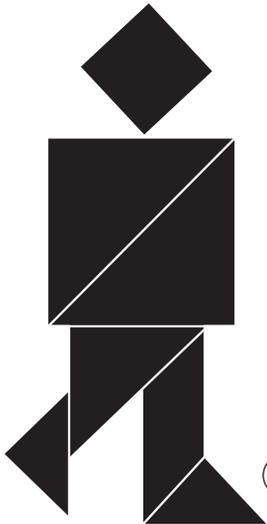
18



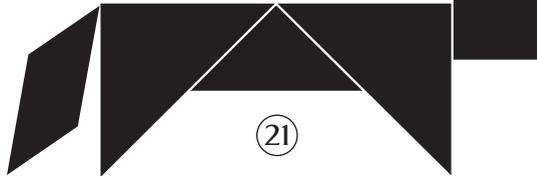
19



20



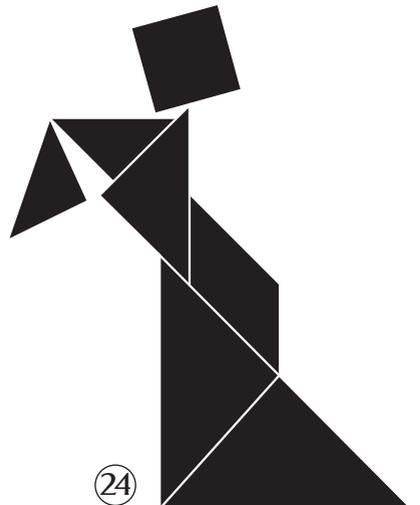
22



21



23



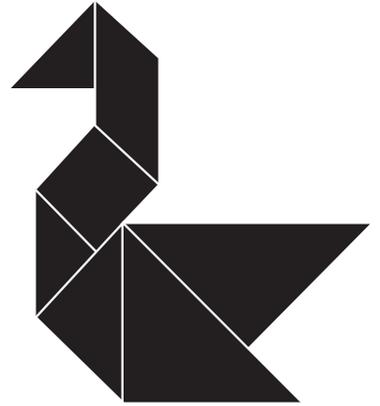
24



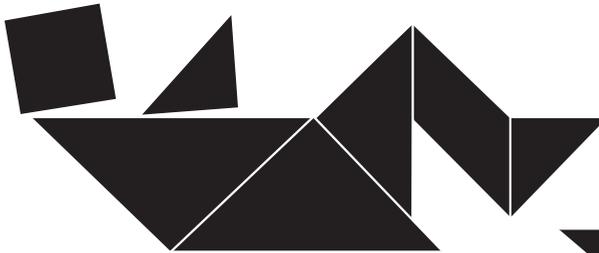
25



26



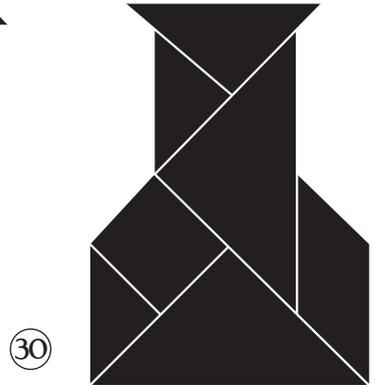
27



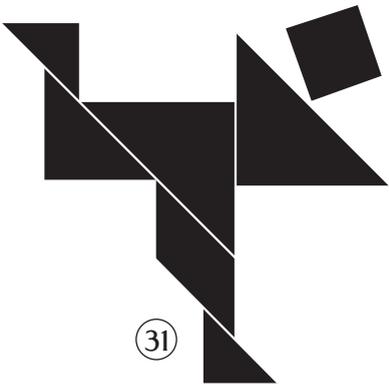
29



28



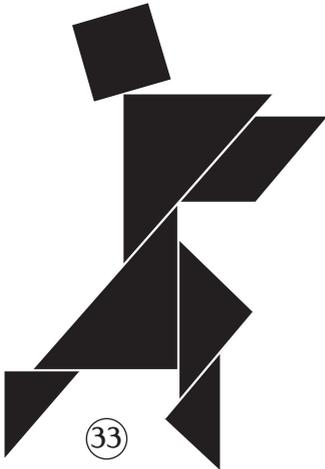
30



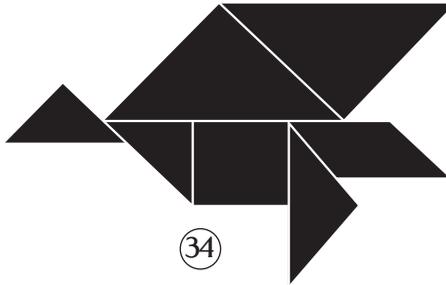
31



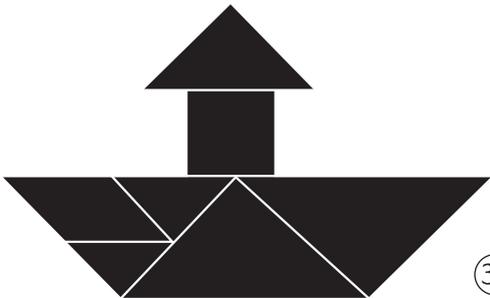
32



33



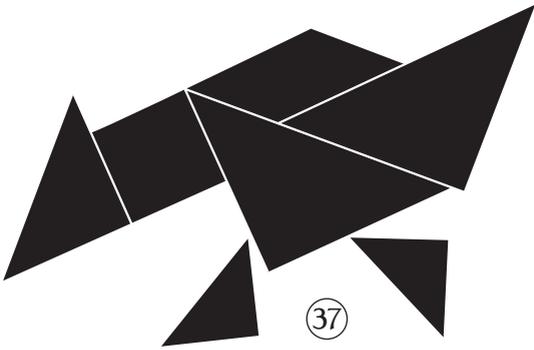
34



35



36



37



38



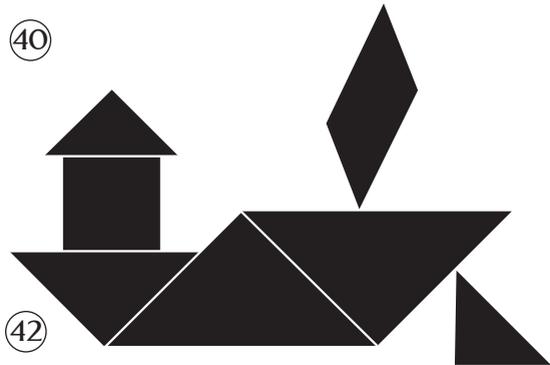
40



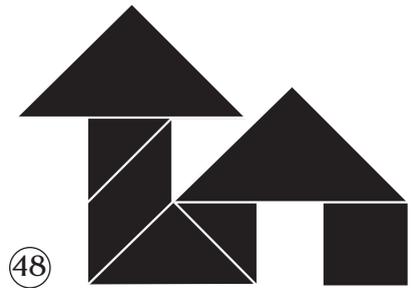
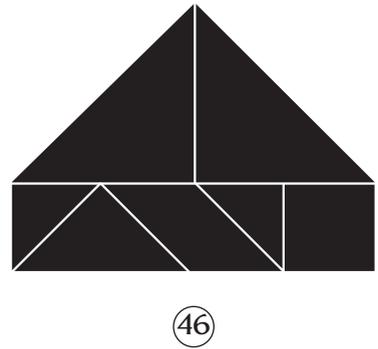
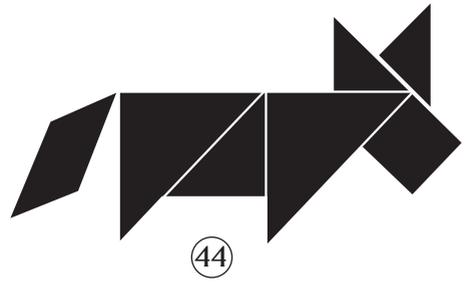
41

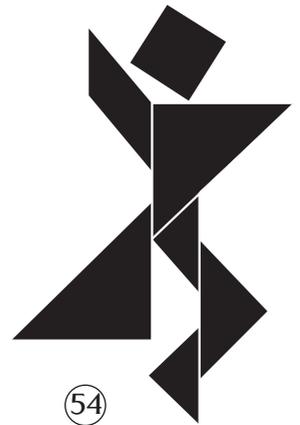
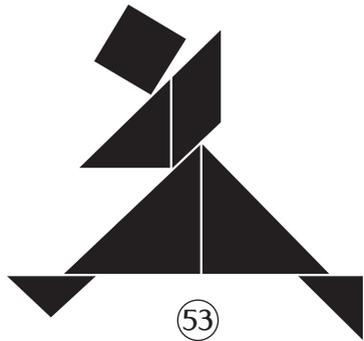
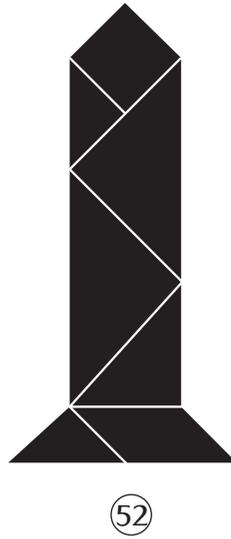
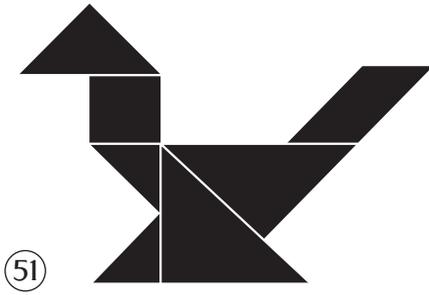


39



42







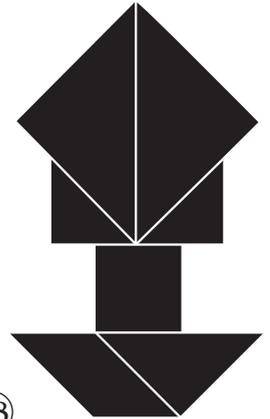
55



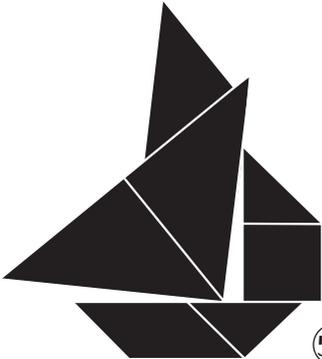
56



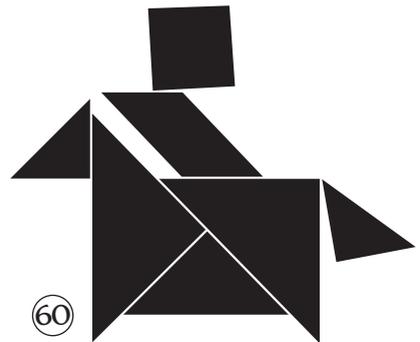
57



58



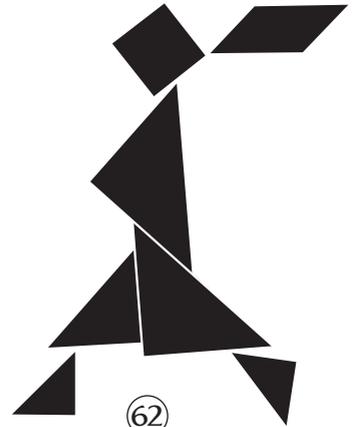
59



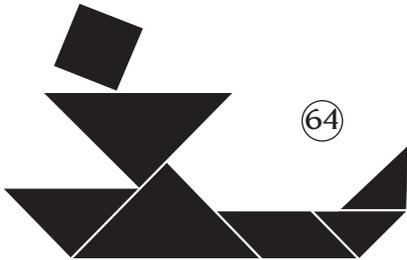
60



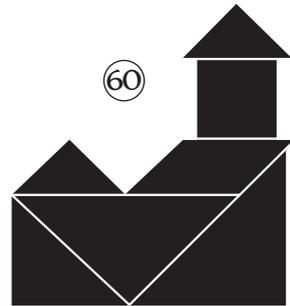
61



62



64



60

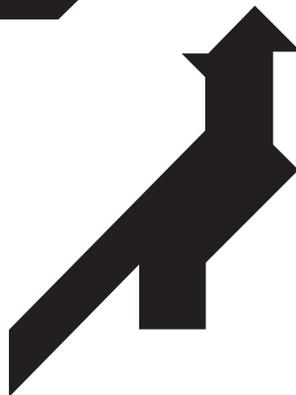
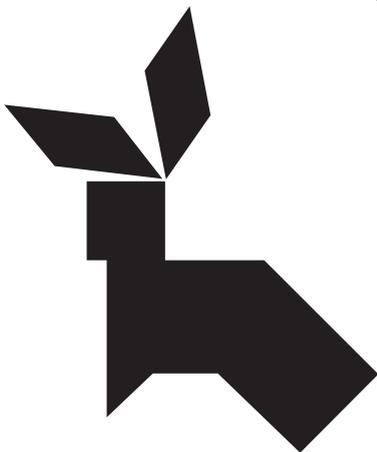
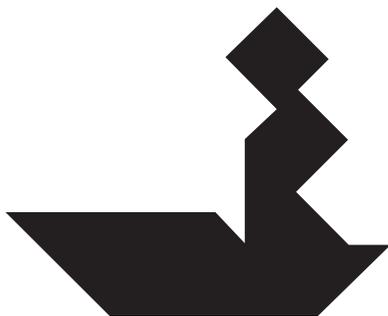
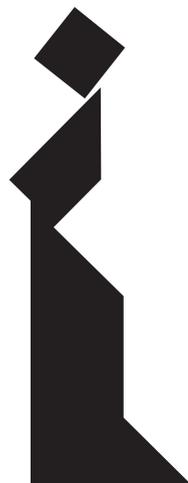
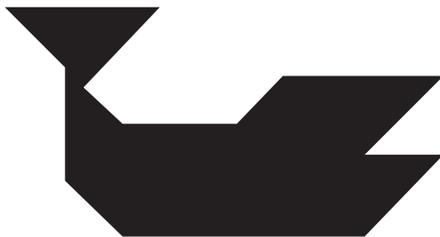


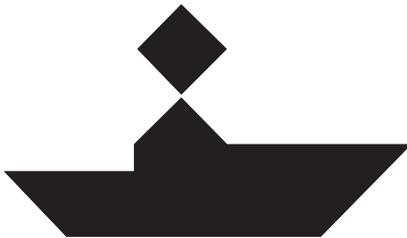
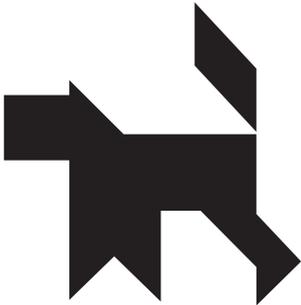
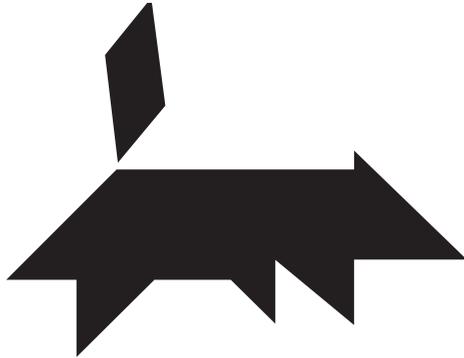
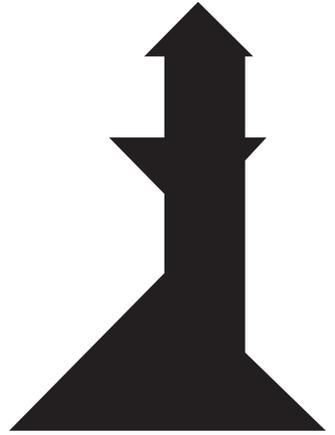
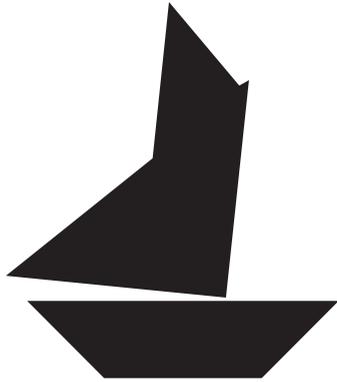
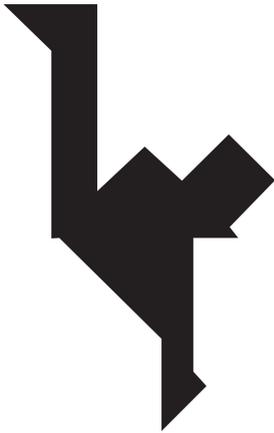
65

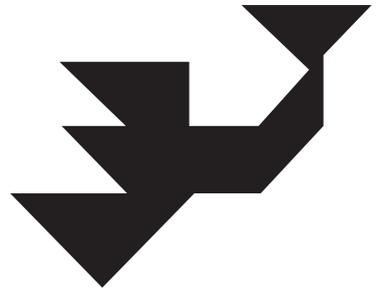
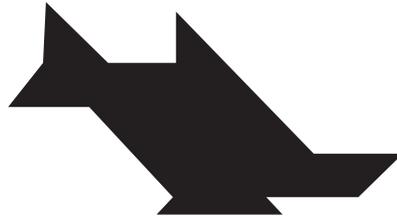


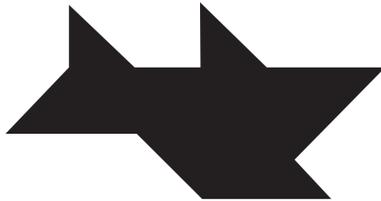
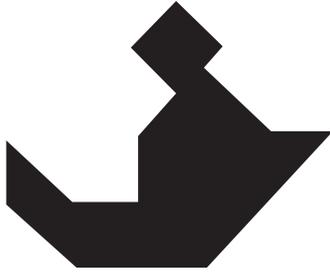
66

Voici d'autres combinaisons possibles,
dont vous trouverez les solutions à la fin du livret.

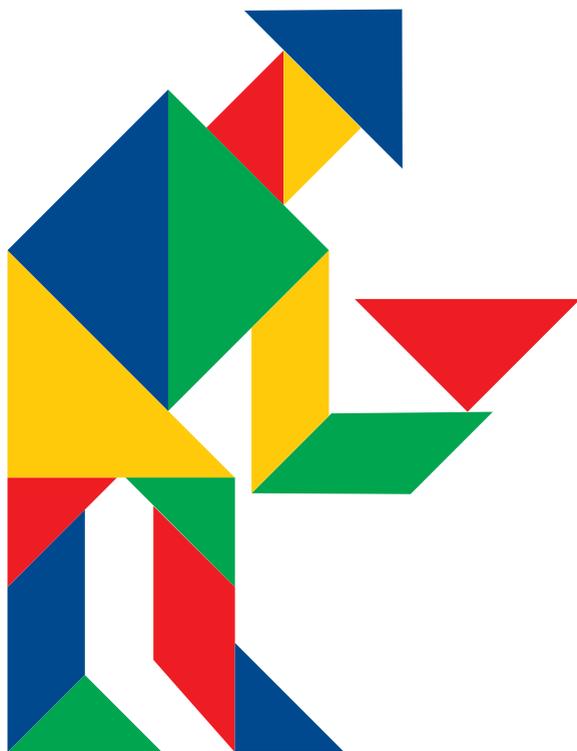
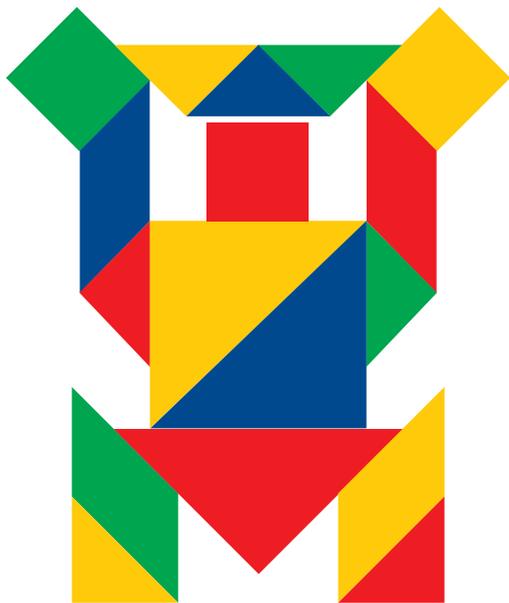


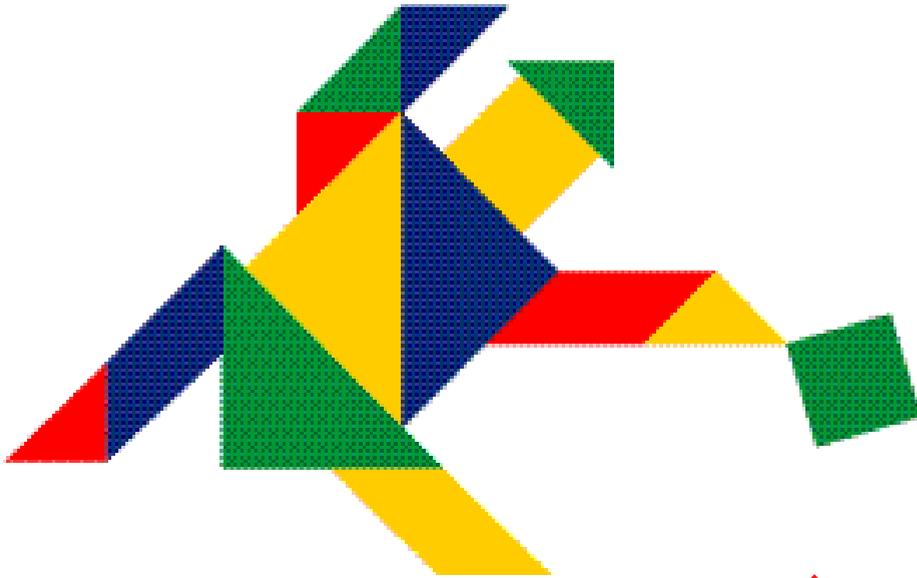


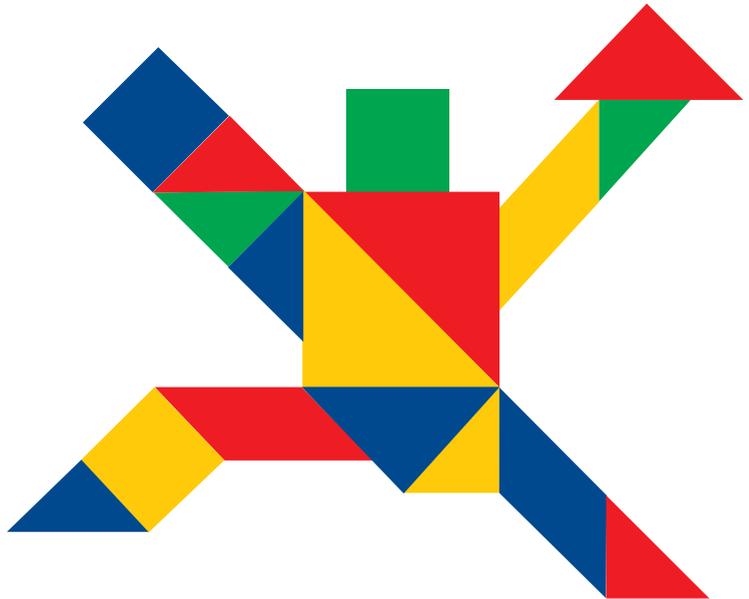
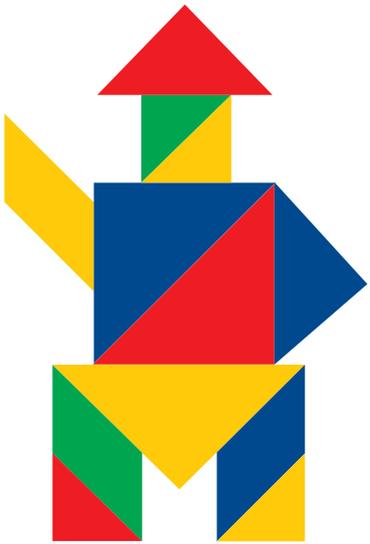


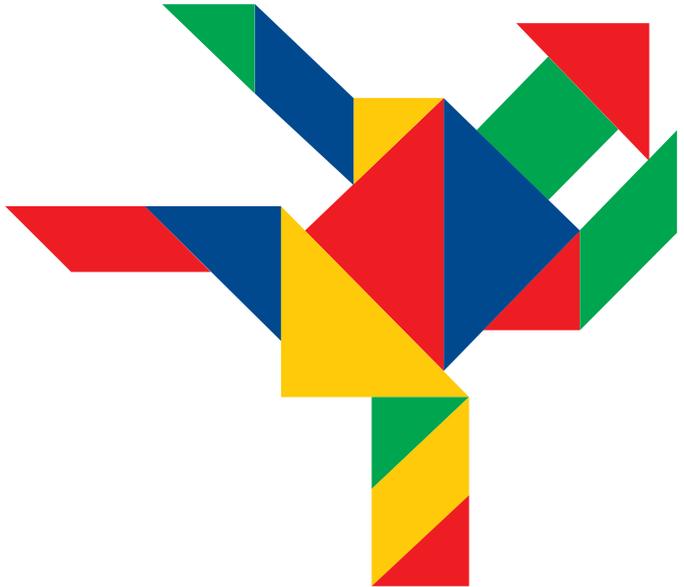
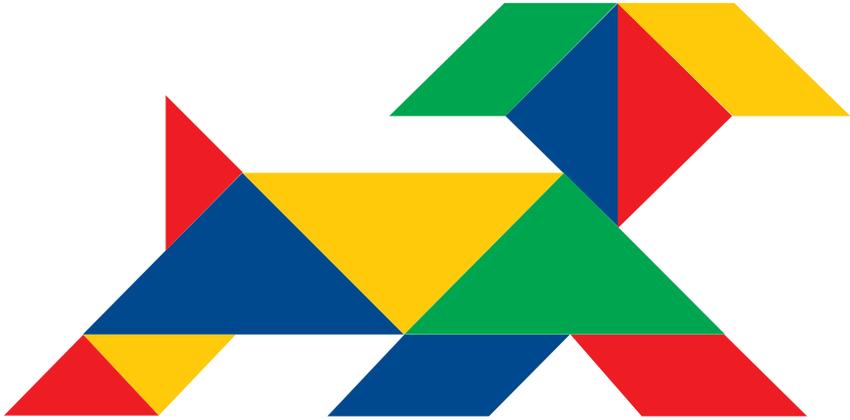


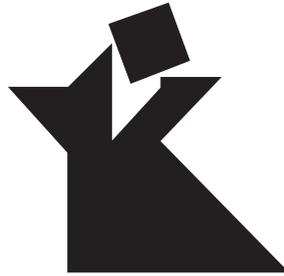
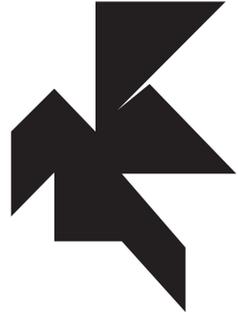
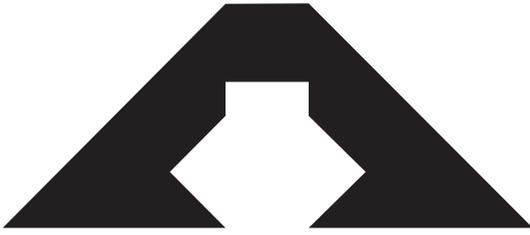
Ces modèles en couleur sont réalisés avec les pièces de plusieurs Tangram.

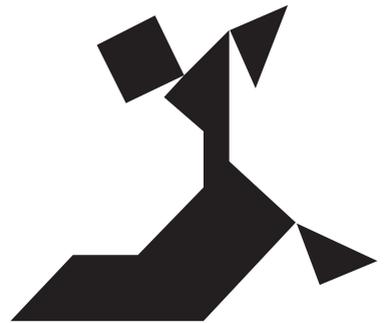
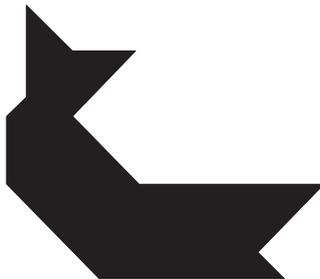
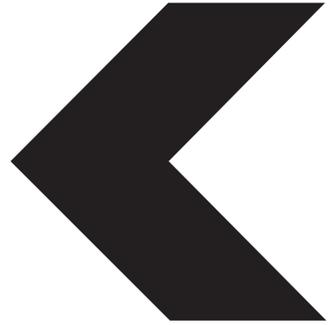
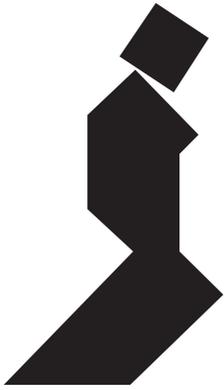


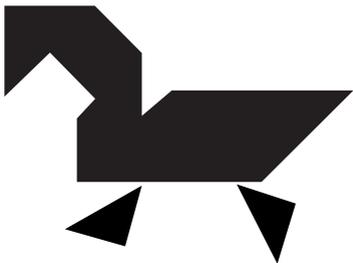
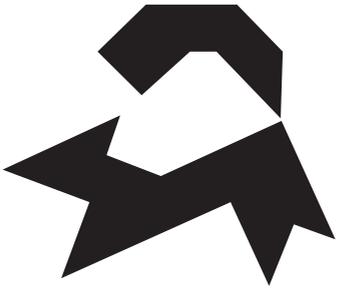


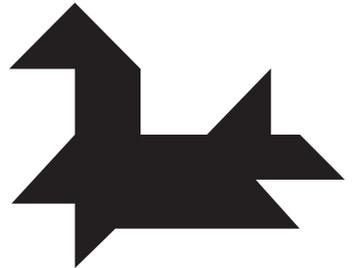
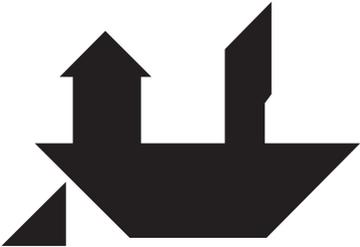
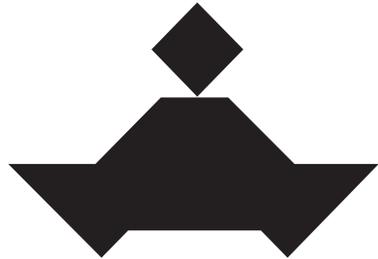
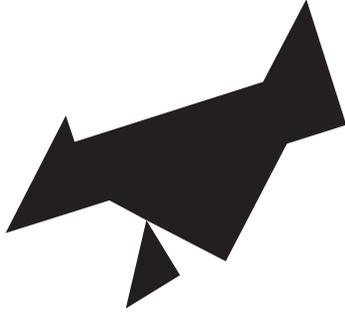
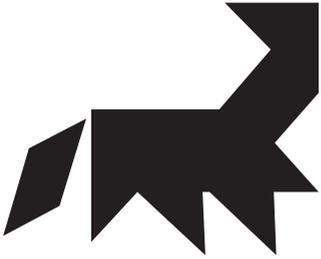


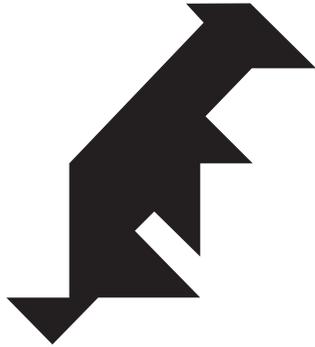
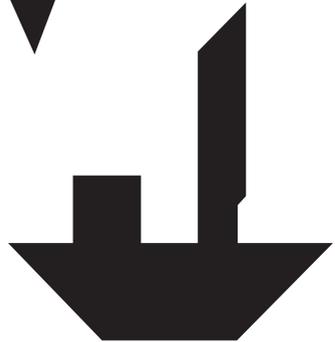
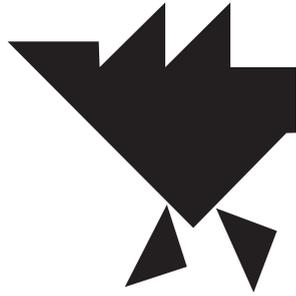


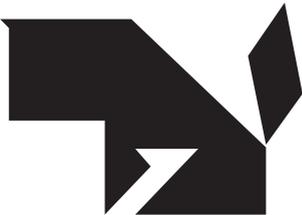


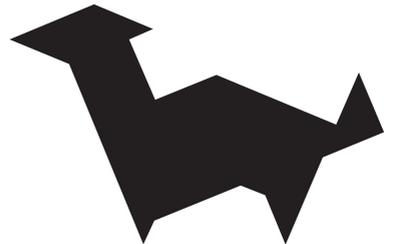
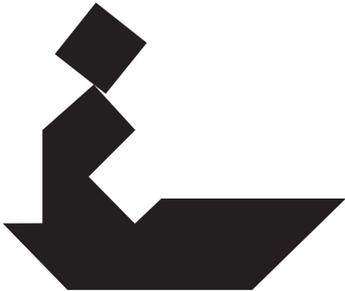
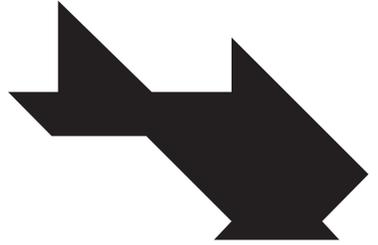
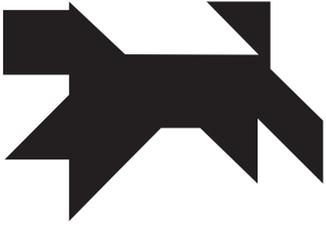


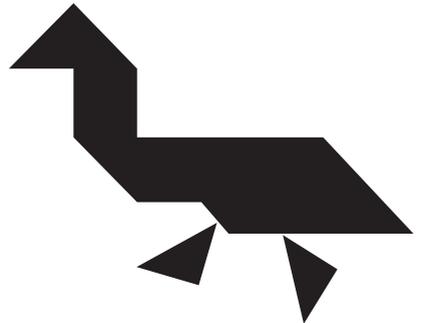
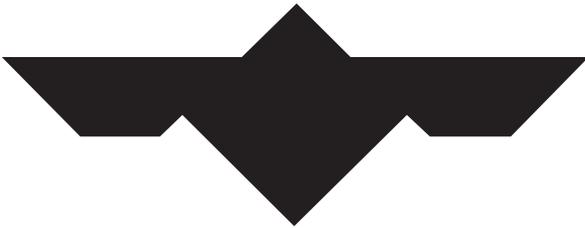
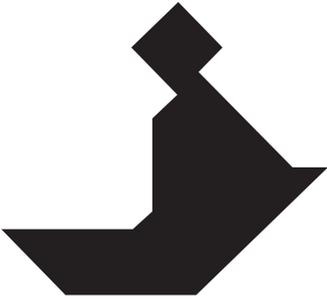


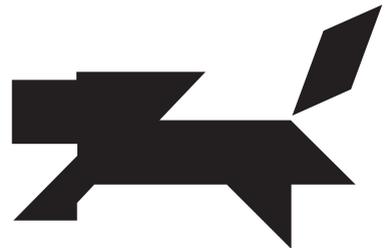
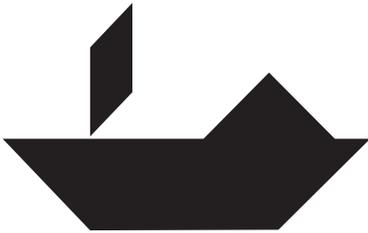
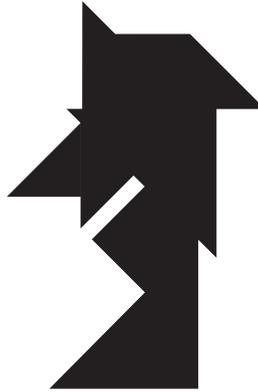
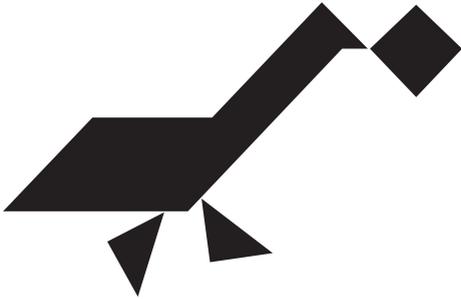


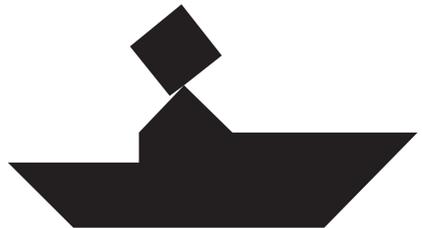
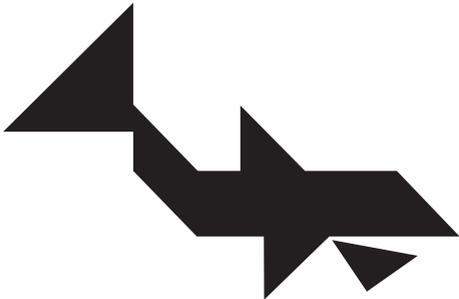
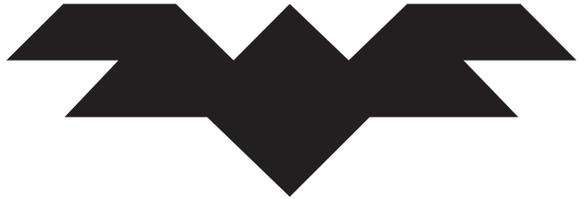


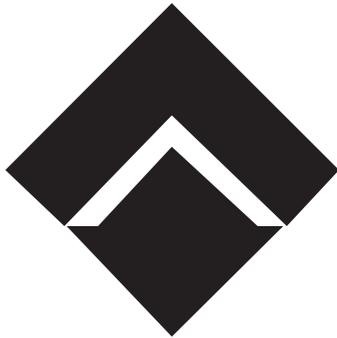
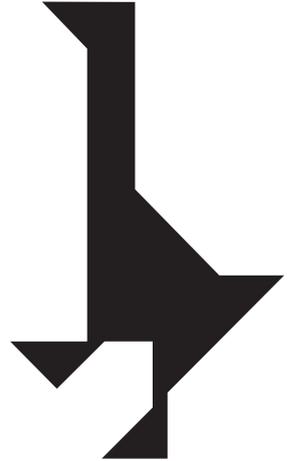
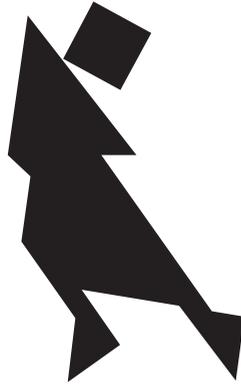
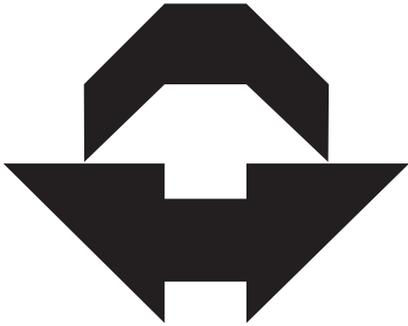


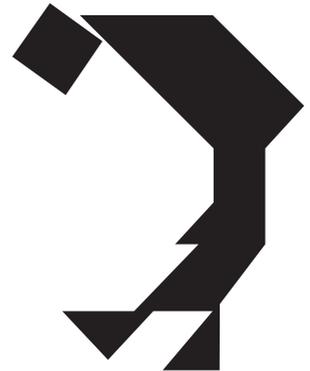
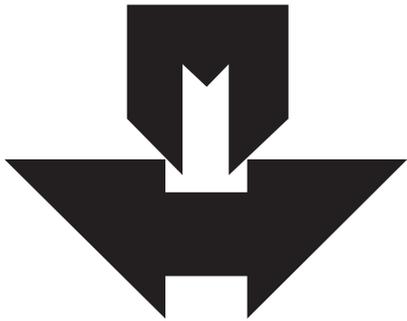


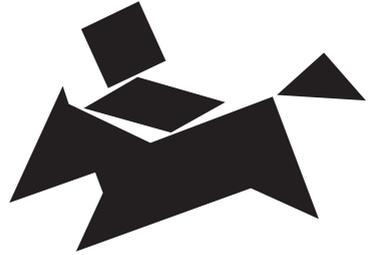
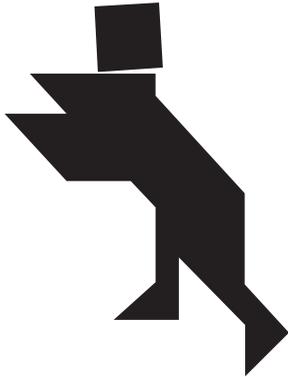
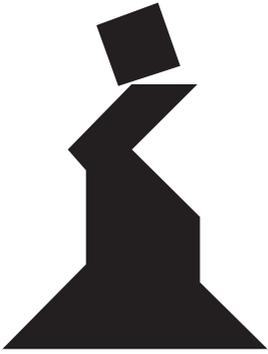


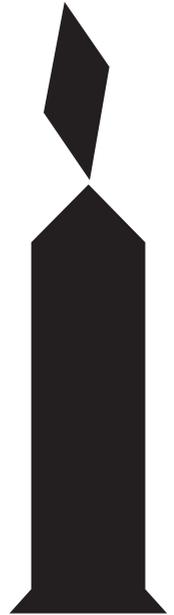
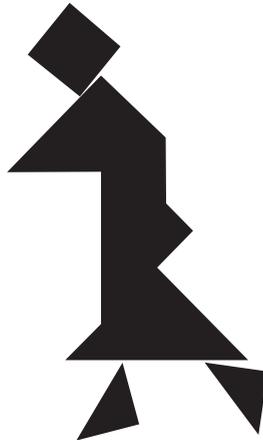
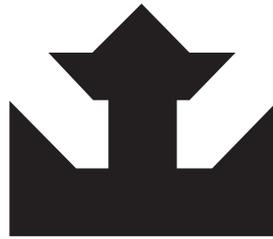
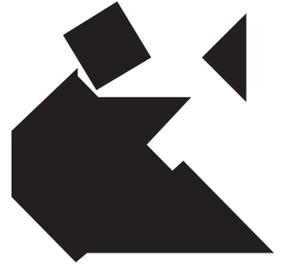


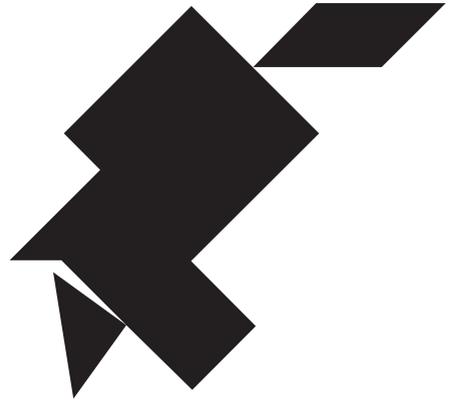
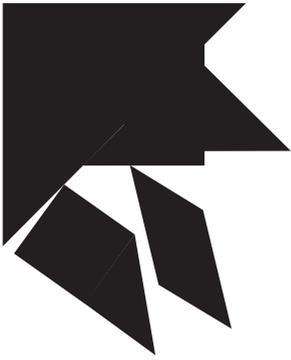


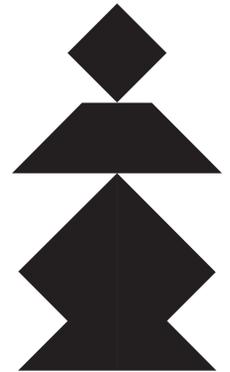
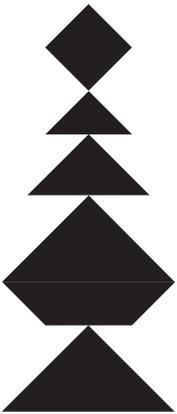
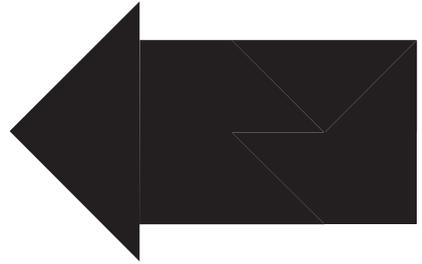
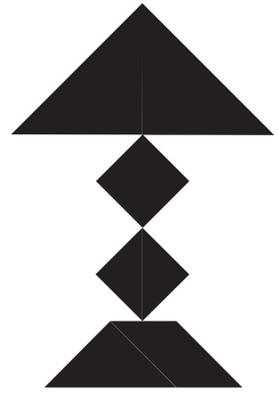




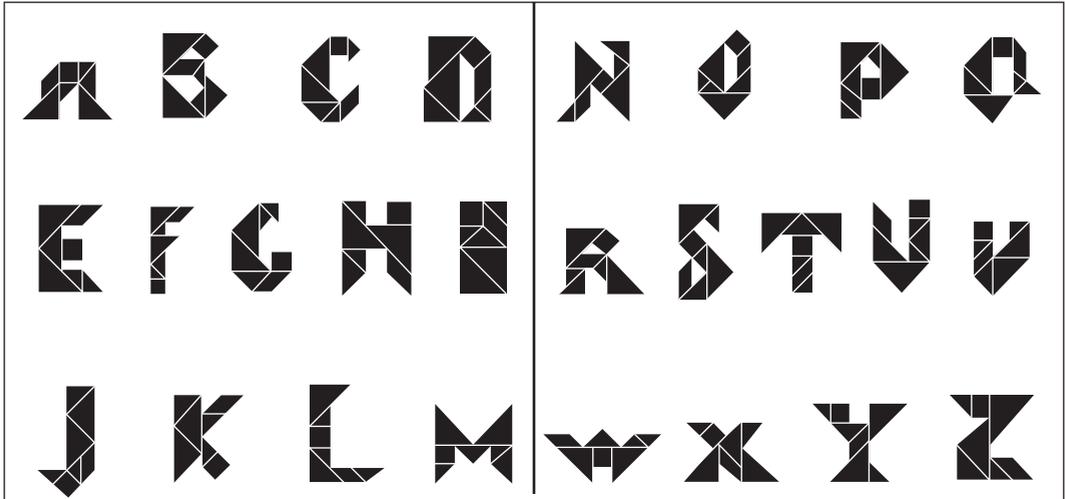




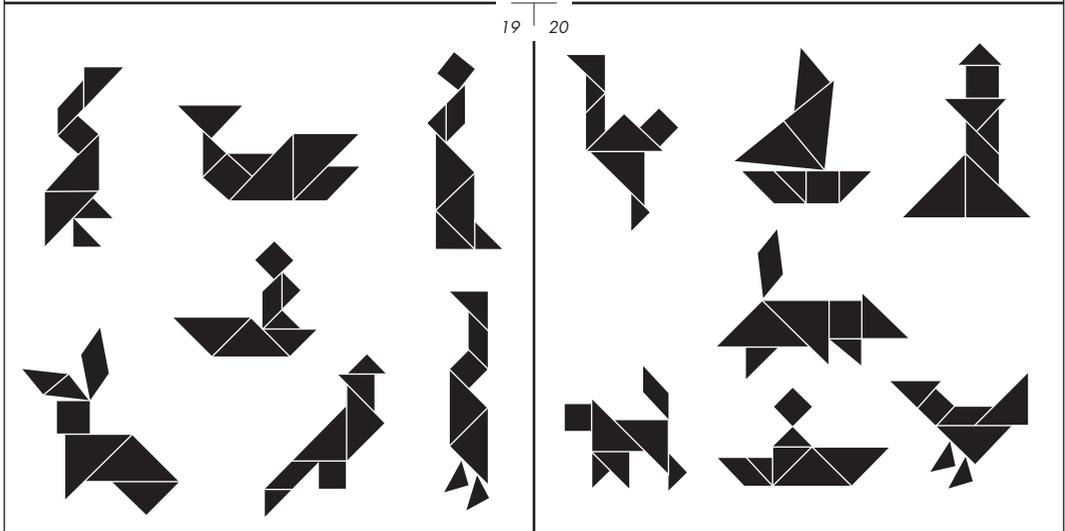




SOLUTIONS

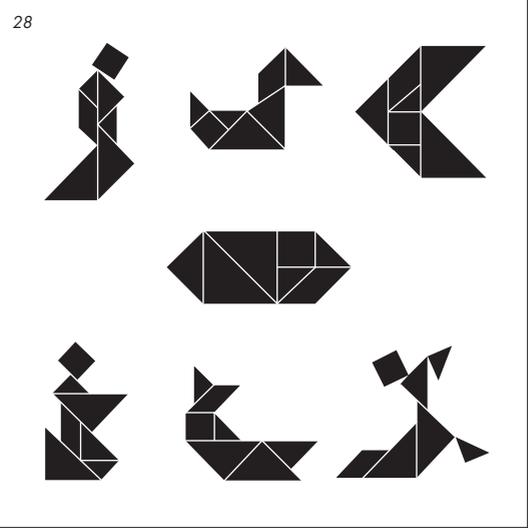
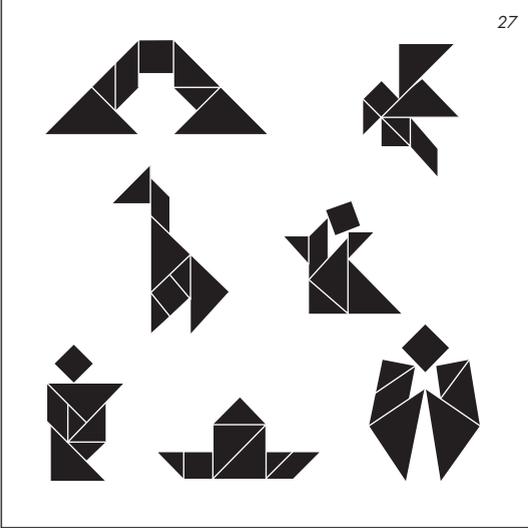
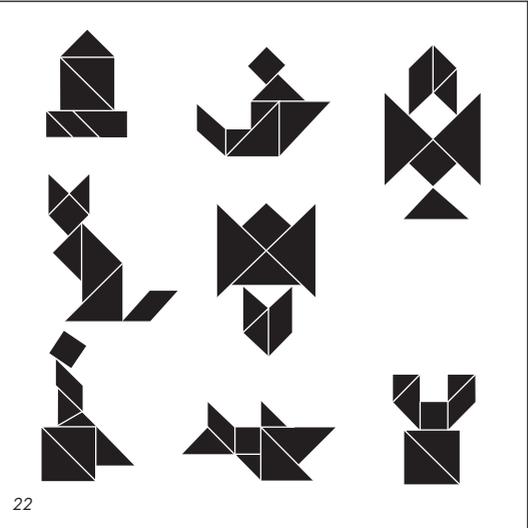
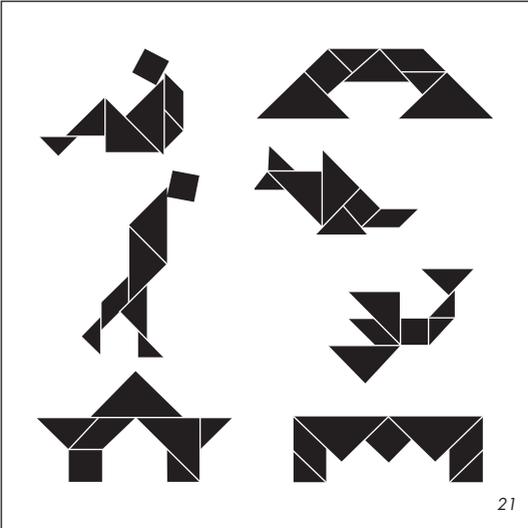


5



19

20



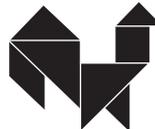


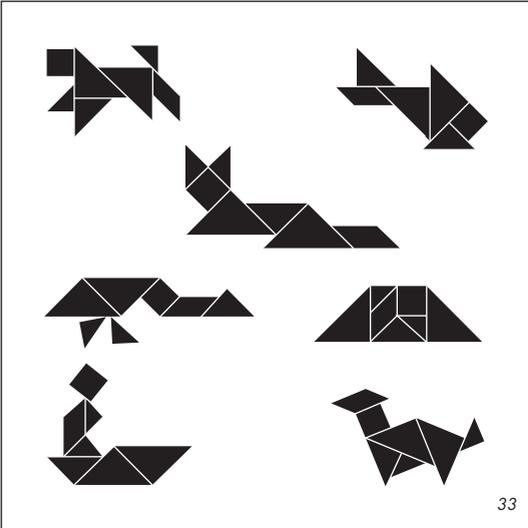
29

30

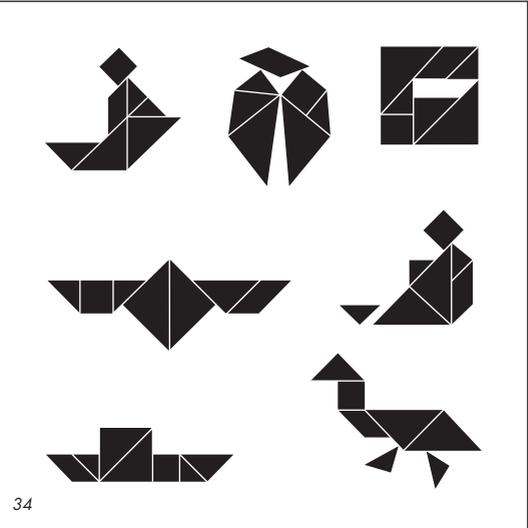
31

32

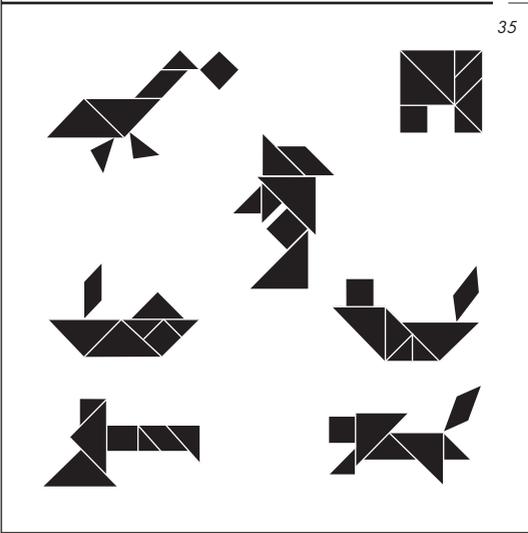




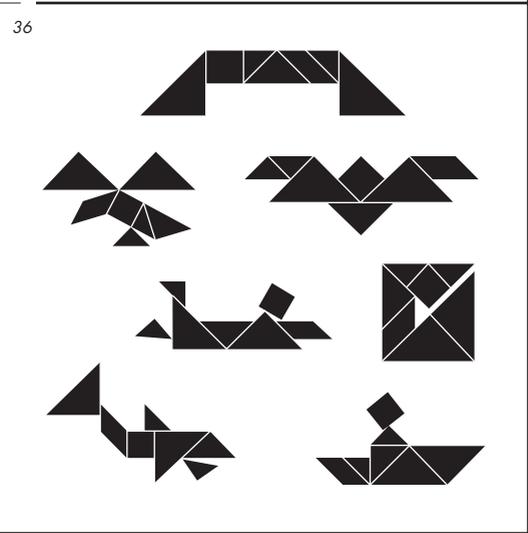
33



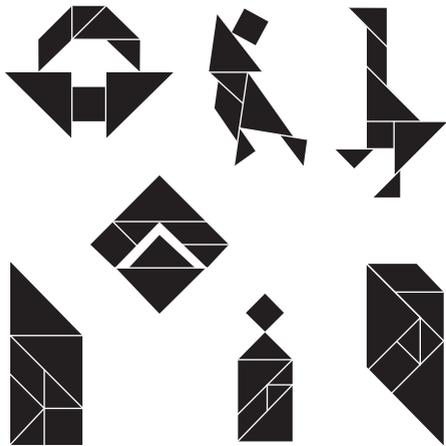
34



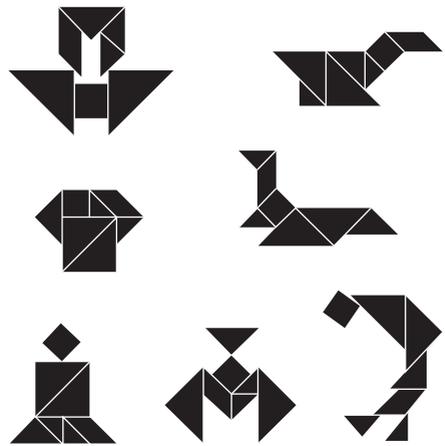
35



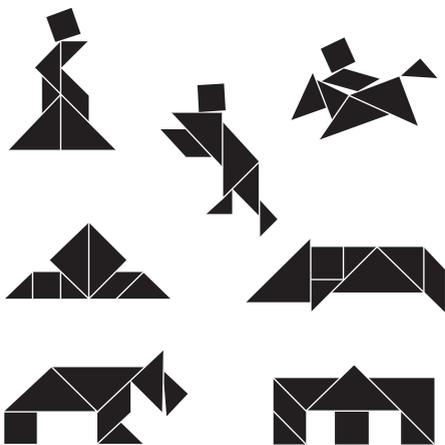
36



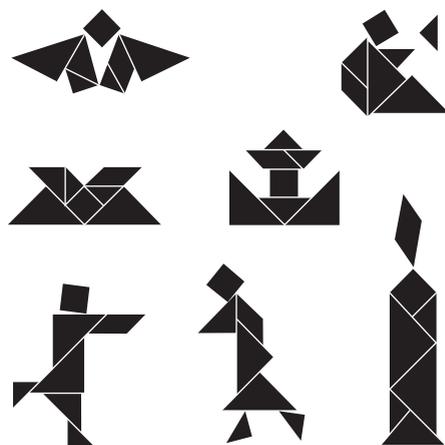
37



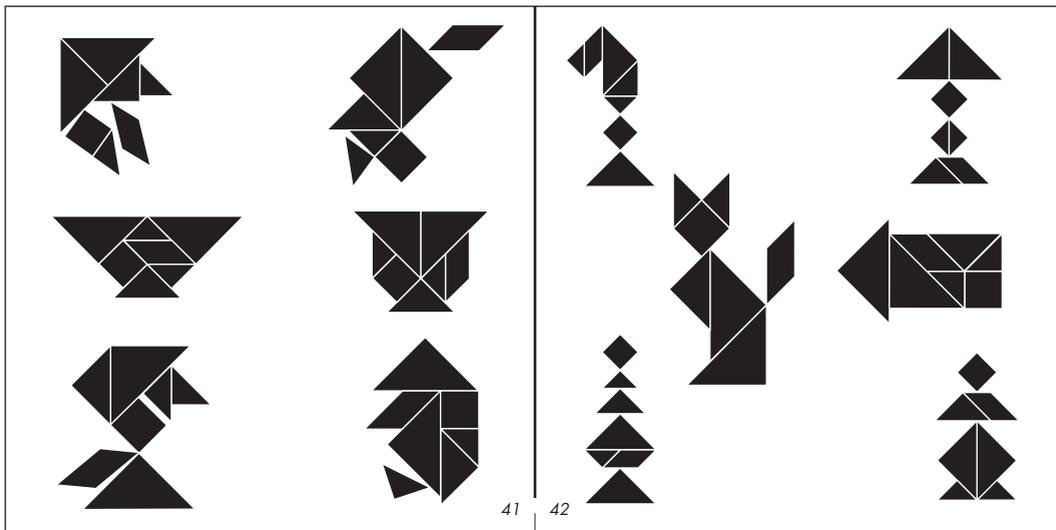
38



39



40



DUJARDIN
1051 bd de l'Industrie
33260 LA TESTE DE BUCH
Siren 320 660 970 000 23

© 2004 – 2008 – Dujardin. Tous droits réservés.

