



Crazy Oktagram

Hilfe-Themen

[Allgemeines](#)

[Bedienung](#)

[Menüstruktur und Werkzeugleiste](#)

Crazy Oktagram

Allgemeines

Das Spiel **Oktagram** ist ein geometrisches Legespiel für eine Person. Es wurde von Ulrich Namislov im Jahr 1984 erfunden.

Ein Oktagram ist eine Figur, die aus 8 gleich großen Dreiecken besteht.

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

1. Jede Figur muß immer alle acht Dreiecke enthalten.
2. Alle Dreiecke müssen einander berühren, ohne sich zu überlappen.

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

[Bedienung](#)
[Menüstruktur](#)

Crazy Oktagram

Menüstruktur und Werkzeugleiste

Spiel

Nächstes Oktagram  Das nächste Oktagram wird begonnen.
Wahl  Ein Oktagram kann ausgewählt werden.
Lösung  Das Oktagram wird gelöst.
Reihenfolge  Es kann eingestellt werden, in welcher Reihenfolge die Oktagrams 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 Dreieck wird um einen Schritt gegen den Uhrzeigersinn gedreht.
Rechts drehen F6  Das Dreieck wird um einen Schritt im Uhrzeigersinn gedreht.
Horizontal kippen F7  Das Dreieck wird um seine senkrechte Achse gespiegelt.
Vertikal kippen F8  Das Dreieck wird um seine waagrechte 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](#)
[Bedienung](#)

Crazy Oktagram

Bedienung

Wird ein neues Oktagram begonnen, so befinden sich die 8 Dreiecke 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 die Nummer des Oktagrams angezeigt.

Durch Klicken mit der linken Maustaste auf ein Dreieck, 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 Dreieck oder an eine leere Stelle des Spielfeldes wird das Dreieck wieder abgelegt.

Angehobene Dreiecke können auf folgende Art und Weise beeinflusst werden: Durch das -Werkzeug oder die **F5-Taste** oder den Menüpunkt **Bewegen/Links drehen** wird das Dreieck einen Schritt gegen den Uhrzeigersinn gedreht.

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

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

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

Anmerkung: Erst wenn alle Dreiecke abgelegt sind, wird das Oktagram auf seine Richtigkeit überprüft.

Die einzelnen Oktagrams werden nacheinander mit dem -Werkzeug bzw. dem Menüpunkt **Spiel/Nächstes Oktagram** 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 Oktagram ausgesucht werden. In diesem Dialog ist auch ersichtlich, welche Oktagrams 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 Oktagrams anzeigen lassen.

Allgemeines
Menüstruktur und Werkzeugleiste

