



Bei diesem Spiel geht es darum, Karten zuzuordnen, **bei denen der unbekannte Winkel übereinstimmt.**



## Material

Das Spiel besteht aus einer Punkteablenne und 32 Karten: 4 Karten (jede mit einer anderen geometrischen Figur\*) für jeden der 8 verschiedenen Werte. Auf jeder dieser Karten kann die Größe des Winkels „?“ berechnet werden.

\*Die 4 geometrischen Figuren sind:

- Dreieck (unregelmäßig oder regelmäßig);
- Viereck (regelmäßig);
- schneidende und parallele Geraden;
- besonderer Winkel (rechtwinklig, gestreckt oder vollwinklig).

Die Figuren sind maßstabsgetreu gezeichnet, und die gestrichelten Linien stellen parallele Geraden dar.

## Ziel

Ziel ist es, möglichst viele Punkte zu sammeln, indem man seine Karten auslegt.

## Spieleranzahl

2 bis 4 Spieler

## Spielmechanismus

Die Spieler müssen 2, 3 oder 4 Karten kombinieren und auf den Tisch legen, wobei folgende Regel gilt:

**Die kombinierten Karten müssen Winkel DERSELBEN GRÖÖE darstellen.**

## Vorbereitung

Die Karten werden gemischt.

## Spielablauf

- ✓ Jeder Spieler erhält 4 Karten. Die restlichen Karten werden verdeckt als Stapel in die Mitte gelegt (Nachziehstapel). Wenn ein Spieler eine Karte ablegt, legt er sie offen neben den Nachziehstapel (Ablagestapel).
- ✓ Der Spieler, der an der Reihe ist, kann – wenn er möchte – 2, 3 oder 4 Karten derselben Größe (oder 2 Mal 2 Karten derselben Größe) auslegen. Er kann auch bereits ausgelegte Kombinationen ergänzen und trägt die Punkte in die Punktetabelle ein.
- ✓ Anschließend zieht er so viele Karten nach, bis er wieder 4 Karten auf der Hand hat.

- ✓ Falls er nicht spielen kann oder möchte, kann er versuchen, eine Karte mit einem Gegner zu tauschen, indem er die Karte, die er abgeben möchte, und den Wert der gewünschten Karte bekannt gibt.
- ✓ Wenn kein Gegner den Tausch akzeptiert, zieht er eine Karte vom Nachziehstapel oder nimmt die oberste Karte vom Ablagestapel und legt eine seiner Karten offen auf den Ablagestapel.
- ✓ Wenn ein Spieler einen Fehler macht und falsche Karten auslegt, muss er sie zurücknehmen und setzt eine Runde aus, ohne eine Karte zu ziehen. Wenn ein Spieler beim Tausch eine falsche Karte gibt, muss er in seiner nächsten Runde aussetzen.

**Nach dem Tauschen oder Ziehen dürfen keine Karten mehr ausgelegt werden.**

## Spielende

Das Spiel endet, wenn der Nachziehstapel leer ist und ein Spieler alle seine Karten ausgelegt hat.

## Punktevergabe

- 1 Karte, die eine Kombination ergänzt ▶ 1 Punkt
- 2 Karten derselben Größe ausgelegt ▶ 2 Punkte
- 2 Karten, die eine Kombination ergänzen ▶ 3 Punkte
- 3 Karten derselben Größe ▶ 5 Punkte
- 4 Karten derselben Größe ▶ 10 Punkte

Der Sieger ist der Spieler mit den meisten Punkten am Ende des Spiels.

## Verteilung der Karten

Winkelmaße	Kartennummern			
30°	3	13	21	29
45°	2	11	23	26
55°	4	7	17	32
60°	6	12	20	28
75°	9	15	24	31
110°	5	10	16	22
120°	1	19	25	27
135°	8	14	18	30

