



Este juego consiste en emparejar cartas donde **el ángulo desconocido tiene la misma medida.**

Materiales

El juego incluye una hoja de puntuación y 32 cartas: 4 cartas (cada una con una configuración geométrica diferente*) del MISMO VALOR para cada uno de los 8 valores distintos. En cada una de estas cartas, se puede calcular la medida del ángulo "?".

* Las cuatro configuraciones geométricas son:

- Triángulo (general o particular),
- Cuadrilátero (particular),
- Rectas secantes y paralelas,
- Ángulo específico (recto, llano o completo).

Las figuras están dibujadas a escala y las líneas discontinuas representan rectas paralelas.

Objetivo

Obtener la mayor cantidad de puntos posible colocando las cartas.

Número de jugadores

2 a 4 jugadores

Mecánica

Los jugadores deben emparejar 2, 3 o 4 cartas y colocarlas en la mesa, siguiendo esta regla:

Las cartas emparejadas deben representar ángulos de la MISMA MEDIDA.

Preparación

Barajar las cartas.

Desarrollo del juego

- ✓ Los jugadores reciben 4 cartas cada uno. Las cartas restantes se colocan boca abajo como pila de robo. Cuando un jugador descarta una carta, la coloca boca arriba al lado de la pila de robo (pila de descarte).
- ✓ El jugador cuyo turno es puede colocar 2, 3 o 4 cartas del MISMO VALOR (o dos grupos de 2 cartas del MISMO VALOR). También puede completar combinaciones ya colocadas y actualizar la hoja de puntuación.
- ✓ Luego, el jugador roba las cartas necesarias para completar su mano.

- ✓ Si un jugador no puede o no desea jugar, puede intentar intercambiar una carta con un oponente, anunciando la carta que desea dar y el valor de la carta que desea recibir.
- ✓ Si ningún oponente acepta el intercambio, toma una carta de la pila de robo o la carta superior de la pila de descarte, y luego descarta una carta colocándola boca arriba en la pila de descarte.
- ✓ Si un jugador comete un error al colocar cartas, debe tomarlas de nuevo y perder su turno sin robar. Si un jugador da una carta incorrecta durante un intercambio, deberá perder su próximo turno.

En ningún caso se pueden colocar cartas después de intercambiar o robar.

Fin del juego

El juego termina cuando la pila de robo está vacía y un jugador ha colocado todas sus cartas.

Puntuación

- 1 carta completando una combinación ► 1 punto
- 2 cartas del mismo valor colocadas ► 2 puntos
- 2 cartas completando una combinación ► 3 puntos
- 3 cartas del mismo valor colocadas ► 5 puntos
- 4 cartas del mismo valor colocadas ► 10 puntos

El ganador es el jugador que haya obtenido la mayor cantidad de puntos al final del juego.

Distribución de las cartas

Medidas de ángulos	N.º de las cartas			
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

