



Ce jeu consiste à associer des cartes dans lesquelles **l'angle inconnu est de même mesure**.



### Matériel

Le jeu est composé d'une feuille de marques et de 32 cartes : 4 cartes (présentant chacune une configuration géométrique différente\*) de MÊME VALEUR pour chacune des 8 valeurs différentes. Dans chacune de ces cartes, la mesure de l'angle « ? » peut être calculée.

\* Les 4 configurations géométriques sont :

- triangle (quelconque ou particulier) ;
- quadrilatère (particulier) ;
- droites sécantes et parallèles ;
- angle particulier (droit, plat ou plein).

Les figures sont tracées à l'échelle et les traits en pointillés figurent des droites parallèles.

### But

Marquer le plus possible de points en posant ses cartes.

### Nombre de joueurs

2 à 4 joueurs

### Mécanisme

Les joueurs doivent associer 2, 3 ou 4 cartes et les poser sur la table en appliquant la règle suivante :

**les cartes associées doivent représenter des angles de MÊME MESURE.**

### Préparation

Battre les cartes.

### Déroulement d'une partie

- ✓ Les joueurs se distribuent 4 cartes chacun. Les autres cartes sont posées en tas face cachée et constituent la pioche. Quand un joueur se débarrassera d'une carte, il la posera face visible à côté de la pioche (défausse).
- ✓ Le joueur dont c'est le tour peut poser, s'il le désire, 2 ou 3 ou 4 cartes de MÊME VALEUR (ou 2 fois 2 cartes de MÊME VALEUR). Il peut aussi compléter les combinaisons déjà posées. Il complète la feuille de marques.
- ✓ Il pioche ensuite le nombre de cartes manquantes pour compléter sa main.

- ✓ S'il ne peut pas, ou ne veut pas jouer, il peut tenter d'échanger une carte avec un de ses adversaires en annonçant la carte qu'il veut donner et la valeur de la carte qu'il désire obtenir.
- ✓ Si aucun adversaire n'accepte l'échange, il prend une carte dans la pioche, ou la carte supérieure de la défausse, puis se débarrasse d'une carte qu'il pose face visible sur la défausse.
- ✓ Si un joueur commet une erreur en posant ses cartes, il doit les reprendre et passer son tour sans piocher. Si un joueur donne une mauvaise carte lors d'un échange, il devra passer son tour lorsque ce sera à lui de jouer.

**En aucun cas on ne peut poser des cartes après avoir échangé ou pioché.**

### Fin de partie

La partie s'arrête quand la pioche est vide et qu'un joueur a posé toutes ses cartes.

### Scores

- 1 carte complétant une association ► 1 pt
- 2 cartes de même valeur posées ► 2 pts
- 2 cartes complétant une association ► 3 pts
- 3 cartes de même valeur posées ► 5 pts
- 4 cartes de même valeur posées ► 10 pts

Le vainqueur est celui qui a marqué le plus de points à l'issue de la partie.

### Répartition des cartes

mesures d'angles	n° des cartes			
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

