

Associer les cartes par famille de polygones en utilisant les codages des figures.



Matériel

Le jeu est composé de 32 cartes, réparties en 8 familles de 4 cartes.

But

Marquer le plus possible de points en associant les cartes d'une même famille.

Nombre de joueurs

2 à 4 joueurs.

Mécanisme

Les joueurs, en s'aidant des codages d'égalités de longueurs ou d'angles et des axes ou centres de symétrie doivent associer 2, 3 ou 4 cartes, et les poser sur la table en appliquant la règle suivante :

Les cartes associées doivent représenter un polygone de même nature.

Déroulement d'une partie

- 4 cartes sont distribuées par joueur, les autres constituant la pioche sont posées face cachée sur la table. Quand un joueur se défausse d'une carte, il la posera face visible à côté de la pioche.
- Le joueur dont c'est le tour peut poser dans la case correspondante du plateau, et s'il le désire, 2, 3, 4 cartes représentant un polygone de même nature (ou 2 fois 2 cartes représentant un polygone de même nature) ou compléter les combinaisons déjà posées. Il pioche ensuite le nombre de cartes manquantes.
- S'il ne peut pas, ou ne veut pas jouer, il peut tenter d'échanger une carte avec un de ses adversaires en annonçant le nom du polygone qu'il veut donner et le nom du polygone 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.

- Lorsque la pioche est vide, les joueurs complètent leur jeu en prenant les cartes supérieures de la défausse.
- 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 point
- 2 cartes d'une même famille posées..... 2 points
- 3 cartes d'une même famille posées..... 5 points
- 4 cartes d'une même famille posées..... 10 points

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

Les familles

Nom	Numéros des cartes			
Parallélogrammes	2	8	14	30
Rectangles	6	9	12	25
Losanges	3	15	26	29
Carrés	17	23	28	31
Cerfs volants	1	7	22	27
Triangles équilatéraux	5	11	18	32
Triangles isocèles	4	10	19	21
Triangles rectangles isocèles	13	16	20	24

