

Ce jeu consiste à *empiler des cartes* par *égalités d'aires et de périmètres*.



## Matériel

Le jeu est composé de 24 cartes.

## But

Être le premier à se défaire de ses cartes.

## Nombre de joueurs

2 à 4 joueurs.

## Mécanisme

Les joueurs doivent empiler leurs cartes sur la table en appliquant la règle suivante :

*Toute carte empilée doit représenter une figure de même aire ou de même périmètre que la figure de la carte du dessous.*

## Déroulement d'une partie

- Les joueurs se partagent les cartes au hasard et de façon équitable.
- Le joueur désigné pour débiter la partie, retire de son jeu la carte de son choix et la pose, face visible, sur la table.
- Le joueur suivant doit poser sur la carte précédente une carte de son jeu.
- Un joueur qui ne peut pas jouer passe son tour.
- Si un joueur commet une erreur, il doit reprendre sa carte et passer son tour. De plus, l'adversaire qui a remarqué la faute choisit et lui donne l'une de ses propres cartes.

*Poser une carte représentant une figure de même aire et de même périmètre permet de rejouer.*

## Scores

Chaque joueur compte ses cartes en fin de partie et marque autant de points qu'il a de cartes. Au bout de plusieurs parties, le vainqueur est celui qui totalise le plus petit nombre de points.

## Répartition des cartes

	Périmètre 12	Périmètre 14	Périmètre 16	Nb. de cartes
Aire 5	B, G, H, N, P, U			6
Aire 6	C, I, K, O	A, S, W		7
Aire 7	D, Q, R	X	F, J, M	7
Aire 8	E	V	T	3
Aire 9	L			1
Nb. de cartes	15	5	4	24

## Carte (aire ; périmètre)

A (6 ; 14)	B (5 ; 12)	C (6 ; 12)	D (7 ; 12)
E (8 ; 12)	F (7 ; 16)	G (5 ; 12)	H (5 ; 12)
I (6 ; 12)	J (7 ; 16)	K (6 ; 12)	L (9 ; 12)
M (7 ; 16)	N (5 ; 12)	O (6 ; 12)	P (5 ; 12)
Q (7 ; 12)	R (7 ; 12)	S (6 ; 14)	T (8 ; 16)
U (5 ; 12)	V (8 ; 14)	W (6 ; 14)	X (7 ; 14)

