

# MATHABLE<sup>®</sup>

Règles du jeu page 3

Spielregeln Seite 6

Rules of the game page 7

Spelregler sida 10

Spilleregler side 13

Regole di gioco pagina 16

Reglas del juego página 19



## MATHABLE 2 - 4 joueurs

### I PRÉSENTATION

Mathable est un jeu de nombres croisés basé sur les résultats d'opérations mathématiques qui se forment sur le plateau de jeu (Addition - Soustraction - Multiplication - Division).

Pour cela, on dispose d'un plateau de jeu avec des cases normales, des Cases de Restriction (roses), des Cases de Primes (gris-bleu marquées 2x, et blanches marquées 3x) et de 106 jetons numérotés.

Le gagnant est celui qui a obtenu le plus grand nombre de points à la fin de la partie.

### II ÉLÉMENTS

1 plateau de jeu

4 chevalets

106 jetons numérotés.

Voir distribution ci-après:

1 - 0	7 - 9	1 - 18	1 - 32	1 - 54
7 - 1	7 - 10	1 - 19	1 - 35	1 - 56
7 - 2	1 - 11	1 - 20	1 - 36	1 - 60
7 - 3	1 - 12	1 - 21	1 - 40	1 - 63
7 - 4	1 - 13	1 - 24	1 - 42	1 - 64
7 - 5	1 - 14	1 - 25	1 - 45	1 - 70
7 - 6	1 - 15	1 - 27	1 - 48	1 - 72
7 - 7	1 - 16	1 - 28	1 - 49	1 - 80
7 - 8	1 - 17	1 - 30	1 - 50	1 - 81
				1 - 90

4 tableaux récapitulatifs des nombres inscrits ci-dessus.

### III PRÉPARATION

Après avoir ouvert le plateau, chaque joueur prend un chevalet qu'il place devant lui de façon à être le seul à pouvoir regarder les jetons qu'il y posera plus tard.

On retourne les jetons sur la table, à côté du plateau, afin que les chiffres ne soient pas visibles; et on les mélange.

Chaque joueur tire un jeton au sort (qu'il met sur son chevalet) afin de déterminer qui jouera le premier.

Le joueur ayant obtenu le nombre le plus élevé, puis les autres, à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, prennent 6 autres jetons et les placent sur leur chevalet de façon à en avoir 7.

Le premier joueur est ainsi prêt à placer un à un sur le plateau le plus grand nombre de jetons de son chevalet.

### IV RÈGLES DU JEU

#### 1. OPÉRATION MATHÉMATIQUE

Une opération mathématique se complète moyennant l'ADDITION, la SOUSTRACTION, la MULTIPLICATION ou la DIVISION de deux jetons adjacents et en plaçant le jeton avec le résultat correspondant sur

une case vide d'un côté ou de l'autre, verticalement ou horizontalement.

#### 2. VALEUR DES JETONS/POINTS

La valeur attribuée à chaque jeton est identique au nombre qui apparaît sur ce jeton.

#### 3. CASES DE RESTRICTION

Les cases roses, marquées d'un signe d'addition, de soustraction, de multiplication ou de division, obligent le joueur à faire l'opération correspondante s'il veut occuper cette case.

#### 4. BONUS DE RESTRICTION

Quand un joueur occupe une case rose de restriction, il peut, s'il le désire, piocher un jeton supplémentaire. Cette décision doit être prise immédiatement.

#### 5. BONUS D'OPÉRATIONS MULTIPLES

Lorsqu'un jeton complète plus d'une opération au moment de sa pose, et que le joueur s'en rend compte, le jeton placé compte pour chacun des résultats obtenus.

#### 6. CASES DE PRIMES

Une case gris-bleu (marquée 2x) double le nombre de points du jeton qui l'occupe, une case blanche (marquée 3x) triple le nombre de points.

#### 7. TOTAL DU TOUR

Le total des points obtenus par le joueur à chaque tour s'obtient en additionnant la valeur de tous les jetons placés (ne pas oublier les bonus et primes).

#### 8. SUPER BONUS

Si un joueur réussit à placer en un seul tour les 7 jetons de son chevalet, il ajoute aux points obtenus le super bonus de 50 points. N.B.: Ce bonus ne peut s'appliquer si un joueur a moins de 7 jetons sur son chevalet (vers la fin de la partie), au moment où débute son tour.

#### 9. RÉAPPROVISIONNEMENT DE JETONS

À la fin de son intervention, le joueur pioche au hasard dans la réserve le nombre de jetons qui lui manquent de façon à en avoir toujours 7 sur son chevalet.

### V REMARQUES ADDITIONNELLES

- Chaque joueur peut profiter de son tour pour échanger un ou plusieurs jetons de son chevalet. Il les écarte (faces cachées), pioche le même nombre de jetons, et mélange ceux qu'il a écartés avec ceux de la réserve. Puis il attend le prochain tour pour jouer.
- On ne peut reprendre un jeton après l'avoir placé.
- Un joueur adverse peut contester un résultat erroné à condition de le faire avant le tour du joueur suivant. Si le résultat n'est pas le bon, le joueur fautif reprend son jeton et passe (il conserve cependant les points obtenus avant ce faux calcul).

- D. La partie continue jusqu'à ce que la réserve soit épuisée et que l'un des joueurs ait placé tous les jetons de son cheval, ou jusqu'à ce que toutes les opérations possibles aient été complétées. À la fin du jeu, chaque joueur soustrait de son total de points la valeur de ses jetons non placés.
- E. **CONSEIL:** Nous recommandons, après avoir lu attentivement les Règles du jeu, et avant de commencer à jouer, de faire l'exercice suivant pour deux joueurs.

## VI EXERCICE PRATIQUE

Les deux joueurs disposent sur leur cheval les jetons suivants:

Joueur 1: 1, 2, 8, 12, 16, 17, 42.

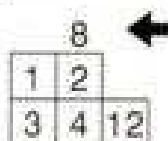
Joueur 2: 3, 4, 6, 7, 7, 8, 21.

### A - Intervention du Joueur 1

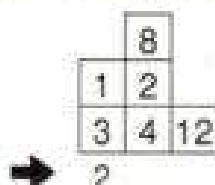
- 1) Il place son premier jeton:
  - a. Le premier joueur fait, à son choix, une des 4 opérations mathématiques dérivées du problème posé par la représentation graphique de 4 jetons, imprimés au centre du tableau.
  - b. Ce joueur, qui a un 12 sur son cheval, choisit de multiplier les deux jetons adjacents 3 et 4. Il peut placer le résultat à droite ou à gauche, mais pour les besoins de cet exercice, on le place à droite. (Faites-le).



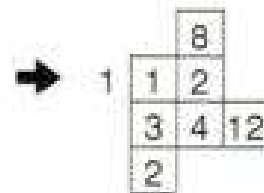
- c. Il obtient donc 12 points (voir Règles du jeu, point 2).
- 2) Il place son deuxième jeton:
  - a. Vu qu'il a un 8 sur son cheval, il décide de multiplier les deux jetons adjacents 2 et 4, et place le résultat sur la case suivante, en haut. (Faites-le).



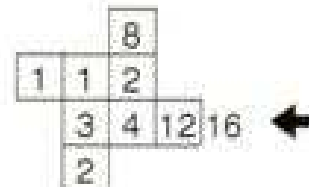
- b. Le joueur obtient cette fois 8 points (total = 20).
- 3) Il place son troisième jeton:
  - a. Il prend le jeton 2 de son cheval, soustrait les deux jetons adjacents 3 et 1, et place le résultat sur la case suivante, en bas. Il pourrait aussi le placer en haut, mais cet exercice exige qu'il le place en bas. (Faites-le).



- b. Le joueur ajoute 2 points (total = 22)
- 4) Il place son quatrième jeton:
  - a. Ayant un 1 sur son cheval, il choisit de soustraire les deux jetons 1 et 2, et de placer le résultat à gauche. (Faites-le).



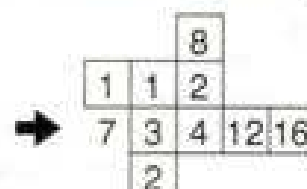
- b. Le joueur obtient 1 point (total = 23)
- 5) Il place son cinquième jeton:
  - a. En cet instant, la case à droite des deux jetons adjacents 4 et 12 est rose, marquée du signe +, ce qui oblige le joueur à additionner les deux jetons s'il veut occuper cette case. (voir Règles du jeu, point 3). Le joueur prend le 16 de son cheval et le place sur la case rose, respectant ainsi la restriction. (Faites-le)



- b. Ceci lui donne droit de prendre, s'il le désire, un jeton supplémentaire (voir Règles du jeu, point 4). (Prenez un jeton, mais, pour les besoins de cet exercice, un que vous ne pourrez pas placer, par exemple le 11).
- c. Le joueur ajoute 16 points (total = 39).
- 6) Ce joueur, ne pouvant plus placer aucun jeton, arrête de jouer.
  - a. Il vérifie la somme de tous les jetons placés, et note qu'il a obtenu pour ce tour 39 points (voir Règles du jeu, point 7).
  - b. Il reste 3 jetons sur son cheval, il doit par conséquent en prendre 4 autres, de façon à compléter à 7. (Faites-le). (Voir Règles du jeu, point 9).

### B - Intervention du Joueur 2 (normalement situé à la gauche du premier.

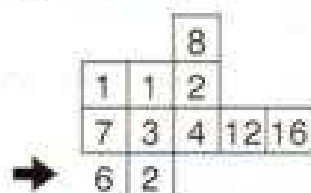
- 1) Il place son premier jeton:
  - a. Ce joueur, qui a un 7 sur son cheval, choisit d'additionner les deux jetons adjacents 3 et 4, et place le résultat à gauche. (Faites-le).



b. Il marque 7 points.

2) Il place son deuxième jeton:

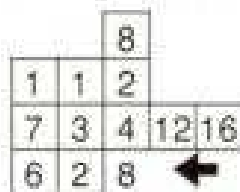
- a. Ayant un 6 sur son chevalet, il choisit de soustraire les deux jetons adjacents 1 et 7, et place le résultat en bas. (Dans ce cas, il pourrait aussi le placer en haut). Faites comme indiqué dans la figure ci-dessous.



b. Il marque 6 points (total = 13)

3) Il place son troisième jeton:

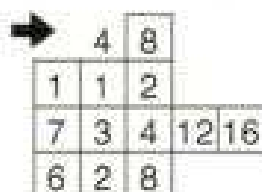
- a. Ici, le joueur décide de placer son 8, vu qu'il peut additionner les deux jetons adjacents 6 et 2.
- b. Deux possibilités se présentent à lui:
- Placer le 8 à gauche du 6, auquel cas il obtiendrait 8 points.
  - Placer le 8 à droite du 2, et bénéficier du "Bonus d'Opérations Multiples", vu qu'à la verticale 2 x 4 donne aussi 8. (voir Règles du jeu, point 5).
- c. Le joueur opte pour la deuxième possibilité, 8 points comptent double soit 16 points. (total = 29) (Faites-le).



d. Remarque: si les deux jetons adjacents à la verticale ne donnaient pas 8, le joueur pourrait également placer son jeton 8 ici, mais ne comptabiliserait qu'une opération (l'addition  $6 + 2$ ).

4) Il place son quatrième jeton:

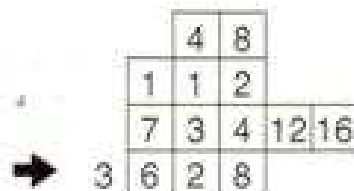
- a. Cette fois, il utilise le jeton 4 de son chevalet pour additionner les jetons adjacents 3 et 1. Il place le résultat sur la case suivante, en haut. (Faites-le).



b. Il marque 4 points (total = 33)

5) Il place son cinquième jeton:

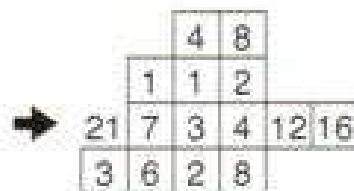
- a. Pour utiliser le jeton 3 de son chevalet, il décide de diviser les deux jetons adjacents 6 et 2. Il place le résultat sur la case à gauche.



b. Il marque 3 points (total = 36)

6) Il place son sixième jeton:

- a. Le joueur, qui a un 21 sur son chevalet, choisit de multiplier les deux jetons adjacents 3 et 7, et place le jeton 21 sur la case suivant à gauche.



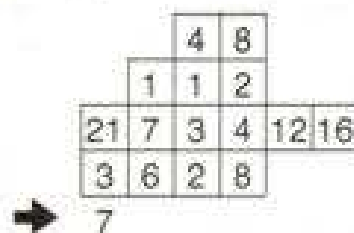
b. Il obtient 21 points (total = 57).

- c. Remarquer qu'ici encore le joueur a respecté la restriction imposée par la case rose sur laquelle il a placé le résultat. Ceci lui donne le droit, s'il le désire, de prendre un jeton supplémentaire (voir Règles du jeu, point 4).

Cependant, il laisse passer cette occasion et s'abstient de piocher un jeton qu'il ne pourrait peut-être pas placer, ayant ici l'opportunité de mettre les 7 jetons.

7) Il place son septième -et dernier- jeton:

- a. Il lui reste uniquement un 7 sur son chevalet. Il choisit donc de diviser les deux jetons adjacents 21 et 3.
- b. Il ne peut pas placer le résultat en haut, en raison de la case restriction.
- c. En le plaçant en bas, il tombe sur une case de prime (2x), ce qui lui permet d'ajouter 14 points. (Voir Règles du jeu, point 6, et le faire). (Total = 71).



d. Il a réussi à placer, en un seul tour, les 7 jetons de son chevalet, et obtient donc le Super Bonus avant de passer son tour.

e. Il vérifie son total soit 71 points auxquels il ajoute le Super Bonus de 50 points (voir Règles du jeu, point 8), et marquera 121 points.

f. Il pioche 7 nouveaux jetons, qu'il place sur son chevalet (s'il en reste encore dans la réserve).