

THE CROSSNUMBER GAME • LE JEU DE NOMBRES CROISÉS
JUEGO DE NÚMEROS CRUZADOS • DAS KREUZZAHLENSPIEL
HET SPEL MET GOKRUISTE GETALLEN • GIOCO DI NUMERI INCROCIATI

Mathable®

RULES OF THE GAME
RÈGLES DU JEU
REGLAS DEL JUEGO
SPIELREGELN
REGOLE DEL GIOCO
SPELREGELS





2-4 players

I – THE GAME

Mathable® is a game based upon mathematical equations which must be formed on the playing board.

To do this, the players make use of a playing board with normal squares (white squares) with a restriction (blue squares) and squares with an award (purple squares marked 2x, and orange squares marked 3x), as well as 106 numbered tokens.

The player who at the end of the game has obtained most points is proclaimed winner.

II – CONTENT

- Instructions
- 1 bag
- 1 playing board
- 4 token holders
- 106 numbered tokens and 2 blank replacement tokens, distributed as follows:

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

III – GETTING READY

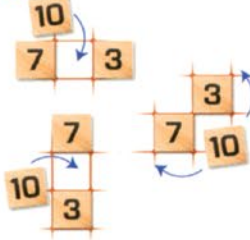
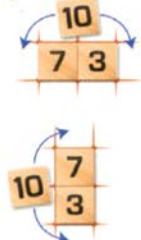
After opening the board, each player takes a token holder which he places in front of him, so that no other player can see the tokens he will put on the holder later on in the game.

The tokens are placed inside the provided bag and mixed well. Each player takes and keeps a token to see who is to start. The player with the highest number takes 6 more tokens to make a total of 7. Moving clockwise, the other players do the same.

IV – RULES OF THE GAME

1. THE MATHEMATICAL EQUATION

A mathematical equation is completed by adding, subtracting, multiplying or dividing two adjacent numbers putting a token with the result on the next empty square, be it to the right or left, below or above the two original tokens. (Never diagonally, or between tokens.)



2. VALUE OF THE TOKENS/POINTS

Each token has a point value equal to the number on the token.

3. RESTRICTION SQUARES

The blue squares are marked with an addition, subtraction, multiplication or division sign. In order to occupy a specific square, the player must make an equation that corresponds to the sign of that square.

4. RESTRICTION BONUS

If a player places a token on a blue restriction square, he may, at that moment, take an extra token if he so wishes. This may not be postponed to a later turn.

5. BONUS FOR MULTIPLE EQUATIONS

If a token, when being placed, completes more than one equation, and the player is aware of this, the points are gained for each equation completed.

6. SQUARES WITH AN AWARD

A purple square marked 2x doubles the amount of points of the token on that square, an orange square marked 3x triples the amount of points.

7. TOTAL SCORE

The total amount of points earned per turn is the total sum of the value of all tokens placed in that turn (don't forget bonuses and awards!).

8. EXTRA BONUS

If a player manages to place all the tokens he has on his holder in one turn, he earns an extra bonus of 50 points.

Note: if a player starts his turn with less than 7 tokens on his holder (this can happen towards the end of the game), this bonus does not apply.

9. REPLACING THE TOKENS

At the end of his turn, each player takes tokens randomly from the pile, to bring the amount on his holder back to 7.

V – ADDITIONAL REMARKS

A. A player may make use of his turn to exchange one or more tokens on his holder for new ones. He must put the tokens facedown on the table, take the same amount of new tokens, and mix the ones he has discarded with the ones in the pile. To play, he must await his next turn.

B. After having placed a token on the board, one may not take it back.

C. A player may correct an opposing player's mistake, as long as he does so before the next player has taken his turn. If a player makes a mistake, he takes back the token and loses his turn, counting only the number of points scored before the mistake was made.

D. The game continues until there are no tokens left in the pile, and one of the players has used up all the tokens on his holder, or until no more equations can be made.

At the end of the game, each player deducts the value of the tokens still on his holder from the total amount of points accumulated during the game.

E. **ADVICE:** After having read the Rules of the Game and Additional Remarks, but before playing your first game, we advise you to play the game example which follows, following the instructions step by step.

VI – GAME EXAMPLE

The two players in this example, have the following tokens:

Player 1: 1, 2, 8, 12, 16, 17, 42

Player 2: 3, 4, 6, 7, 7, 8, 21

A - First player's turn:

1) HE PLACES HIS FIRST TOKEN.

a. The player may choose one of the four mathematical operations using the numbers 1 to 4 printed in the center of the playing board (see Rules of the Game, point 1).



- b. This player, who has a token number 12 on his holder, chooses to multiply the numbers 3 and 4. He may place token number 12 either to the left of the 3 or to the right of the 4. He chooses to place it at the right. (Do so!).

1	2
3	4

- c. Since the equation is correct, the player earns 12 points (see Rules of the Game, point 2).

2) HE PLACES HIS SECOND TOKEN:

- a. Since he has an 8, he decides to multiply 2×4 , and chooses to place the result above the 2. He could also place them at the bottom, but in this exercise, he must place them at the top. (Do so!).

8		
1	2	
3	4	12

- b. The player has earned 8 points.

3) HE PLACES HIS THIRD TOKEN:

- a. He takes the 2 from the holder, subtracts 1 from 3 and places the 2 below the 3. He could also place the 2 above the 1, but chooses not to do so. (Do so!).

	8	
1	2	
3	4	2
2		

- b. The player adds 2 points to his total.

4) HE PLACES HIS FOURTH TOKEN:

- a. The player subtracts 1 from 2 and places token 1 left of the 1 already on the board. He could also place them at the right side, but in this exercise, he must place them at the left side. (Do so!).

		8	
1	1	2	
	3	4	12
	2		

- b. The player has earned 1 point.

5) HE PLACES HIS FIFTH TOKEN:

- a. At this point, the square to the right of the square occupied by token 12 is blue, marked with a "+" sign, meaning that the player has to add the two tokens if he wishes to occupy this square (see Rules of the Game, point 3).

The player takes token 16 from his holder and places it on the blue square, thus following the restriction. (Do so!).

		8		
1	1	2		
	3	4	12	16
	2			

- b. This gives him the right to take another token from the pile, if he so wishes (see Rules of the Game, point 4). He does so, and receives token 11.

- c. The player adds 16 points to his score.

6) THE PLAYER CANNOT PLACE ANOTHER TOKEN, AND SO HIS TURN IS OVER.

- a. He totals all points earned in this turn, and finds his total score is 39 (see Rules of the Game, point 7).

- b. He has only 3 tokens left on his holder, so he must take 4 new ones to reach 7 (see Rules of the Game, point 9).

B - Second player's turn (normally the second player sits to the left of the first).

1) HE PLACES HIS FIRST TOKEN:

- a. The player decides to add 3 and 4, since he has a 7 on his holder. He places the token to the left of the 3. (Do so!).

		8			
1	1	2			
7	3	4	12	16	
	2				

- b. He receives 7 points.

2) HE PLACES HIS SECOND TOKEN:

- a. Subtracting 1 from 7 gives him a total of 6. He places the token 6 under the 7 (he could also have placed it above the 1). (Do so!).

		8		
1	1	2		
7	3	4	12	16
6	2			

- b. He adds 6 points to his total.

3) HE PLACES HIS THIRD TOKEN:

- a. The player decides to add 6 and 2, totalling 8.

- b. He has two possibilities:

- Placing the 8 to the left of the 6, giving him 8 points;
- Placing the 8 to the right of the 2, and thus profiting from the Bonus for Multiple Equations, since the vertical 2×4 also gives 8 (see Rules of the Game, point 5).

- c. The player opts for choice number 2, twice adding 8 points (a total of 16) to his score. (Do so!).

1	1	2
7	3	4
6	2	8

- d. REMARK: If the two tokens above this square do not complete the equation, the player may still place a token there, through only counting 8 points for the sum.

4) HE PLACES HIS FOURTH TOKEN:

- a. This time he uses token 4, adding 3 and 1. He places the token above the 1. (Do so!).

	4	8		
1	1	2		
7	3	4	12	16
6	2	8		

- b. He has earned 4 points.

5) HE PLACES HIS FIFTH TOKEN:

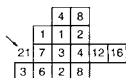
- a. To make use of token 3 he divides 6 by 2. The result 3 is placed next to the 6. (Do so!).

	4	8		
1	1	2		
7	3	4	12	16
3	6	2	8	

- b. He adds 3 points.

6) HE PLACES HIS SIXTH TOKEN:

- a. Multiplying 7 by 3 total 21. This token is placed to the left of the 7. (Do so!).



- b. He adds 21 points.

- c. Note that here again, the player followed the restriction of the blue square on which he has placed his result. This allows him to take an extra token if he wishes to do so (see Rules of the Game, point 4).

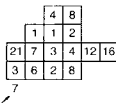
However, he chooses not to, afraid he may pick a token he will be unable to use.

7) HE PLACES HIS SEVENTH AND LAST TOKEN:

- a. He places the 7 below the 3, since $21 + 3 = 7$

- b. He cannot place the token above the 21, since a restriction square does not allow him to divide.

- c. Placing the 7 below the 3, he lands on an award square (2x) which doubles the amount of points earned (see Rules of the Game, point 6) (Do so!).



- d. The player has managed to get rid of all 7 tokens in one turn, and so his turn comes to an end.

- e. He totals the amount of points earned (71) and adds the "Extra Bonus" of 50 points (see Rules of the Game, point 8), which gives him a grand total of 121 points for this turn.

- f. He takes 7 new tokens that he places on his token holder. (if there is any left on the table).

C - It is again the first player's turn

This player could start by placing token 42, however we have now learned how the game is played. Put all tokens back in the pile, facedown, and mix them well.

We can now start a real game, remembering that every token placed must give a correct result.

2-4 joueurs I - PRÉSENTATION

Mathable® est un jeu de nombres croisés essentiellement centré sur les résultats d'opérations mathématiques qui se forment sur le plateau de jeu.

Pour cela, on dispose d'un plateau de jeu avec des cases normales (blanches), des cases de restriction (bleues), des cases de primes (violette marquée « 2x » et orange marquée « 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

- Règles du jeu
 - 1 sac
 - 1 plateau de jeu
 - 4 chevalets
 - 106 jetons numérotés et 2 jetons vierges de rechange
- 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

III - PRÉPARATION

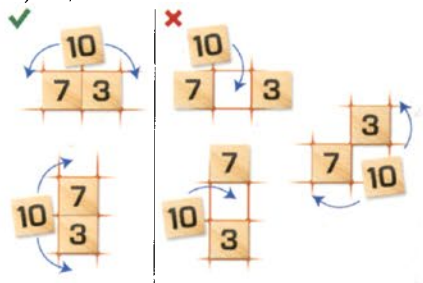
Après avoir placé le plateau de jeu au centre de la table, chaque joueur prend un chevalet qu'il place devant lui de façon à être le seul à pouvoir voir les jetons qu'il y posera.

Mélangez tous les jetons dans le sac. Chaque joueur tire un jeton au sort. Celui qui obtient le nombre le plus élevé sera le premier à jouer. Puis, chacun pioche à tour de rôle (sens des aiguilles d'une montre) 6 jetons supplémentaires de façon à en avoir 7 qu'il place sur son chevalet. Le premier joueur est ainsi prêt à placer un à un sur le plateau de jeu le plus grand nombre de jetons de son chevalet. (voir VI - EXEMPLE PRATIQUE)

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, à la verticale ou à l'horizontale. (Jamais en diagonale ni entre les jetons.)



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 de restriction sont les cases bleues, marquées d'un signe d'addition, de soustraction, de multiplication ou de division. Pour occuper une de ces cases, le joueur doit faire l'opération correspondant au signe de la case.

4. BONUS DE RESTRICTION

Quand un joueur occupe une case bleue 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 violette marquée « 2x » double le nombre de points du jeton qui l'occupe, une case orangée marquée « 3x » triple le nombre de points.

7. SOMME TOTALE

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. BONUS EXTRA

Si un joueur réussit à placer en un seul tour tous les jetons de son chevalet, il ajoute aux points obtenus un 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 tour de jeu, le joueur pioche au hasard dans le sac le nombre de jetons qui lui manquent de façon à en avoir toujours 7 sur son chevalet.

V – REMARQUES ADDITIONNELLES

A. Chaque joueur peut profiter de son tour pour échanger un ou plusieurs jetons de son chevalet. Il les écarte sens dessus-dessous, pioche le même nombre de jetons nouveaux qu'il place sur son chevalet, et mélange ceux qu'il a écarté avec ceux présents dans le sac. Puis il attend le prochain tour pour jouer.

B. On ne peut pas reprendre un jeton après l'avoir placé.

C. Un joueur adversaire 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 chevalet, ou jusqu'à ce que toutes les opérations possibles aient été complétées.

À la fin du jeu, chaque joueur déduit la somme de la valeur de ses jetons non placés de son total de points accumulés tout au long de la partie.

E. CONSEIL : Nous recommandons, après avoir lu attentivement les Règles du Jeu et Remarques Additionnelles, et avant de commencer à jouer la première partie, de faire l'exercice que nous proposons ci-après, pour deux joueurs, et suivant les instructions pas à pas.

VI – EXEMPLE PRATIQUE

Les deux joueurs disposent sur leur chevalet 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 (voir Règles du Jeu, point 1).

b. Ce joueur, qui a un 12 sur son chevalet, choisit de multiplier les deux jetons adjacents 3 et 4. Il peut placer le résultat à l'horizontale, à droite ou à gauche, mais pour les besoins de cet exercice, on le place à droite.

(Faites-le).

1	2
3	4

12 ✓

c. Ayant effectué correctement cette opération, il obtient 12 points en sa faveur (voir Règles du Jeu, point 2).

2) IL PLACE SON DEUXIÈME JETON :

a. Vu qu'il a un 8 sur son chevalet, il décide de multiplier les deux jetons adjacents 2 et 4, et place le résultat sur la case verticale suivante, en haut. Il pourrait aussi le placer en bas, mais cet exercice exige qu'il le place en haut. (Faites-le).

1	2
3	4
8	12

b. Le joueur obtient cette fois 8 points en sa faveur.

3) IL PLACE SON TROISIÈME JETON :

a. Il prend le jeton 2 de son chevalet, soustrait les deux jetons adjacents 3 et 1, et place le résultat sur la case suivante, en verticale et en bas. Il pourrait aussi le placer en haut, mais cet exercice exige qu'il le place en bas. (Faites-le).

	8	
1	2	
3	4	12
2		

b. Le joueur ajoute 2 points en sa faveur.

4) IL PLACE SON QUATRIÈME JETON :

a. Ayant un 1 sur son chevalet, il choisit de soustraire les deux jetons adjacents 1 et 2, et de placer le résultat à la suite horizontale à gauche. Il pourrait aussi le placer à droite, mais cet exercice exige qu'il le place à gauche. (Faites-le).

		8	
1	1	2	
	3	4	12
	2		

b. Le joueur obtient 1 point en sa faveur.

5) IL PLACE SON CINQUIÈME JETON :

a. En cet instant, la case à droite de la case occupée par le jeton 12 est bleue et 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 chevalet et le place sur la case bleue, respectant ainsi la restriction. (Faites-le).

		8		
1	1	2		
	3	4	12	16
	2			

b. Ceci lui donne droit de prendre, s'il désire, un jeton supplémentaire (voir Règles du Jeu, point 4). Il prend le jeton et reçoit le jeton 11).

c. Le joueur ajoute 16 points en sa faveur.

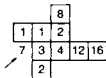
6) CE JOUEUR, NE POUVANT PLUS PLACER AUCUN JETON, ARRÊTE DE JOUER.

- Il fait la somme de tous les jetons placés, et note qu'il a obtenu pendant ce tour 39 points (voir Règles du Jeu, point 7).
- Il a seulement 3 jetons sur son chevalet et doit par conséquent en prendre 4 autres, de façon à en avoir à nouveau 7. (Voir Règles du Jeu, point 9).

B - Intervention du joueur 2 (sens des aiguilles d'une montre).

1) IL PLACE SON PREMIER JETON :

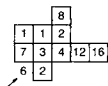
- Ce joueur, qui a un 7 sur son chevalet, choisit d'additionner les deux jetons adjacents 3 et 4, et place le résultat à la suite horizontale. (Faites-le).



- Il marque 7 points en sa faveur.

2) IL PLACE SON DEUXIÈME JETON :

- Ayant un 6 sur son chevalet, il choisit de soustraire les deux jetons adjacents 1 et 7, et place le résultat en bas, à la suite verticale. (Dans ce cas, il pourrait aussi le placer en haut). (Faire comme indiqué).



- Il marque 6 points en sa faveur.

3) IL PLACE SON TROISIÈME JETON :

- Ici, le joueur décide de placer son 8, vu qu'il peut additionner les deux jetons adjacents 6 et 2.
- Deux possibilités se présentent :
 - 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 2x4 donne aussi 8 (voir Règles du Jeu, point 5).
- Le joueur opte pour la deuxième possibilité, compte deux fois 8 points, et ajoute 16 points en sa faveur. (Faites-le).



- 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 (la somme).

4) IL PLACE SON QUATRIÈME JETON :

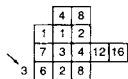
- Cette fois, il utilise le jeton 4 de son chevalet pour additionner les jetons adjacents 3 et 1. Il place le résultat sur la case verticale suivante. (Faites-le).



- Il ajoute 4 points en sa faveur.

5) IL PLACE SON CINQUIÈME JETON :

- 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 horizontale suivante. (Faites-le).



- Il ajoute 3 points en sa faveur.

6) IL PLACE SON SIXIÈME JETON :

- 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 horizontale suivante. (Faites-le).



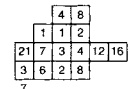
- Il ajoute 21 points en sa faveur.

- Remarquer qu'ici encore le joueur a respecté la restriction imposée par la case bleue 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.

7) IL PLACE SON SEPTIÈME – ET DERNIER – JETON :

- Il lui reste uniquement un 7 sur son chevalet. Il choisit donc de diviser les deux jetons adjacents 21 et 3.
- Il ne peut pas placer le résultat à la suite verticale en haut, en raison de la case de restriction.
- En le plaçant en bas, il tombe sur une case de prime (2x), ce qui lui permet d'ajouter 14 points en sa faveur (voir Règles du Jeu, point 6). (Faites-le).



- Il a réussi à placer, en un seul tour, tous les jetons de son chevalet, et arrête donc de jouer, pour ce tour.

- Il fait la somme totale de tous les points obtenus (71) auxquels il ajoute le « Bonus Extra » de 50 points (voir Règles du Jeu, point 8), ce qui lui donne un total général de 121 points en sa faveur.
- Il pioche 7 nouveaux jetons qu'il place sur son chevalet (s'il en reste encore dans la réserve).

C - Le joueur 1 doit à nouveau intervenir

Ce joueur pourrait commencer par placer le jeton 42, mais nous avons déjà appris à jouer, et nous terminons ici l'exemple pratique.

Nous remettons à nouveau tout en place, et pouvons commencer une bonne partie, nous rappelant que chaque jeton placé doit être un résultat.

**I – PRESENTACIÓN**

Mathable® es un juego esencialmente centrado en los resultados de las operaciones matemáticas que se desarrollan en el tablero de juego.

Para ello los jugadores disponen de un tablero de juego con casillas normales (casillas blancas), con una restricción (casillas azules) y casillas con una bonificación (casillas violetas marcadas 2x y casillas naranja marcadas 3x), así como también de 106 fichas numeradas.

El ganador es el que ha obtenido la mayor puntuación al finalizar la partida.

II – CONTENIDO**• Instrucciones**

- 1 bolsa
- 1 tablero de juego
- 4 atriles (porta-fichas)
- 106 chips numerados y 2 chips libres en blanco según la siguiente distribución :

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

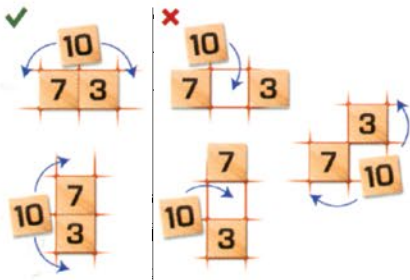
III – PREPARACION

Después de abrir el tablero, cada jugador coge un atril que dispone ante sí, de manera que solo él vea las fichas que colocará a continuación.

Se ponen todas las fichas dentro de la bolsa y se mezclan bien. Cada jugador elige una ficha, para sortear quien empezará el juego, y se la queda. El jugador con el número más alto coge otras 6 fichas para obtener un total de 7 en su atril. En el sentido de las agujas del reloj, los demás jugadores hacen lo mismo.

IV – REGLAS DEL JUEGO**1. OPERACION MATEMATICA**

Una operación matemática se completa con la adición, sustracción, multiplicación o división de dos fichas adyacentes, colocando la ficha con el resultado correspondiente en la casilla siguiente, hacia la derecha o hacia la izquierda, hacia arriba o hacia abajo de las dos fichas originales. (Nunca en diagonal o entre las fichas)

**2. VALOR DE LAS FICHAS/PUNTOS**

El valor atribuido a cada ficha es el número que aparece en ella.

3. CASILLAS CON RESTRICCION

Las casillas de color azul están marcadas con un signo de suma, resta, multiplicación o división. A fin de ocupar una casilla específica, el jugador debe hacer una ecuación que corresponda al signo de dicha casilla.

4. BONOS DE RESTRICCION

Si un jugador coloca una ficha sobre una casilla azul de restricción puede, en ese momento, si lo desea, tomar una ficha adicional. Esta decisión no puede posponerse hasta un turno subsiguiente.

5. BONOS DE OPERACIONES MULTIPLES

Cuando una ficha, en el momento de su colocación, completa más de una operación, y el jugador se da cuenta de ello, la ficha colocada cuenta para cada uno de los resultados acertados.

6. CASILLAS DE PRIMA

Una casilla violeta marcada 2x duplica el número de puntos de la ficha que le ocupa, una casilla naranja marcada 3x triplica el número de puntos.

7. SUMA TOTAL

El total de puntos obtenido por el jugador en cada vuelta se obtiene sumando el valor de todas las fichas colocadas (¡No se olviden de los bonos y primas!).

8. BONO EXTRA

Si un jugador llega a colocar en un solo turno todas las fichas de su atril, suma a los puntos obtenidos en ese turno, un premio de 50 puntos.

Nota : este bono no se puede aplicar si el jugador tiene menos de 7 fichas en su atril (esto puede suceder hacia el final de la partida) cuando empieza su turno.

9. REPOSICION DE FICHAS

Al finalizar su turno, cada jugador toma al azar, del montón, la cantidad de fichas necesarias para tener siempre 7 fichas en su atril.

V – NOTAS ADICIONALES

A. Cada jugador puede aprovechar su turno para cambiar una o varias fichas de su atril. Las aparta, boca, abajo, toma del montón el mismo número de fichas nuevas, y mezcla las que ha dejado con las del montón. Deberá entonces esperar su próximo turno para jugar.

B. No se puede sacar ninguna ficha después de haberla jugado.

C. Un jugador contrario puede corregir un resultado erróneo, a condición de hacerlo antes del turno del jugador siguiente. Si el resultado no es correcto, el jugador equivocado vuelve a coger su ficha y pasa el turno, conservando los puntos acumulados antes de este fallo.

D. La partida continúa hasta que no queden fichas en el montón y uno de los jugadores haya colocado todas las fichas de su atril, o hasta que se hayan agotado todas las operaciones posibles.

Al finalizar el juego, cada jugador deduce del total de puntos acumulados el valor de las fichas que quedan en su atril.

E. CONSEJO : Aconsejamos, después de leer estas reglas y antes de iniciar la primera partida, hacer el ejercicio que a continuación se propone, para dos jugadores, siguiendo las instrucciones al pie de la letra.

VI – EJEMPLO PRACTICO

Los dos jugadores disponen sobre su atril las fichas siguientes:

Jugador 1 : 1, 2, 8, 12, 16, 17, 42

Jugador 2 : 3, 4, 6, 7, 8, 21

A - Interviene el jugador 1**1) COLOCA SU PRIMERA FICHA :**

a. El jugador procede a efectuar, a su gusto, una de las 4 operaciones matemáticas derivadas del problema planteado por la representación de 4 fichas, impresas en el centro del tablero (ver Reglas del Juego, punto 1).



- b. Este jugador, que tiene un 12 en su atril, escoge multiplicar las dos fichas adyacentes 3 y 4. Puede colocar el resultado en horizontal, a derecha o izquierda, pero en este ejemplo, se eligió la derecha. (¡Háganlo así!).

1	2	
3	4	12

- c. Al efectuar correctamente esta operación, consigue 12 puntos a su favor (ver Reglas del Juego, punto 2).

2) COLOCA SU SEGUNDA FICHA:

- a. Ya que tiene un 8 en su atril, escoge multiplicar las dos fichas adyacentes 2 y 4, y coloca el resultado en la casilla siguiente en vertical. El también podría ponerlo en el fondo, pero este ejercicio requiere que lo ponga en la parte superior. (¡Háganlo así!).

		8
1	2	
3	4	12

- b. El jugador consigue así 8 puntos a su favor.

3) COLOCA SU TERCERA FICHA:

- a. Coge la ficha 2 de su atril, y resta las dos fichas adyacentes 3 y 1, colocando el resultado en la casilla siguiente en vertical y abajo. Podría también colocarla arriba, pero en este ejemplo lo hacemos abajo. (¡Háganlo así!).

		8
1	2	
3	4	12
		2

- b. El jugador añade 2 puntos a su favor.

4) COLOCA SU CUARTA FICHA:

- a. Disponiendo en su atril de un 1, decide restar las dos fichas adyacentes 1 y 2, colocando el resultado en la casilla horizontal a la izquierda. El también podría ponerlo a la derecha, pero este ejercicio requiere que lo ponga en la izquierda. (¡Háganlo así!).

		8
1	2	
3	4	12
		2
1		

- b. El jugador apunta 1 a su favor.

5) COLOCA SU QUINTA FICHA:

- a. En este punto, la casilla a la derecha de la casilla ocupada por la ficha 12 es azul, marcada con el signo «+», lo que obliga al jugador a sumar estas dos fichas si quiere ocupar dicha casilla (ver Reglas del Juego, punto 3).

		8
1	2	
3	4	12
		2
		16

El jugador coge la ficha 16 de su atril y la coloca en la casilla azul, respetando así la restricción. (¡Háganlo así!).

- b. Esto le da derecho a coger, si lo desea, una ficha adicional (ver Reglas del Juego, punto 4). (Coger la ficha pero, a efectos de este ejercicio, una que no se pueda colocar, por ejemplo el 11).

- c. El jugador suma 16 puntos a su favor.

6) ESTE JUGADOR, NO PUDIENDO YA COLOCAR MÁS FICHAS, DEJA DE JUGAR.

- a. Al sumar las puntuaciones obtenidas, comprueba que ha conseguido en esta vuelta 39 puntos (ver Reglas del Juego, punto 7).
- b. Le quedan ahora en su atril 3 fichas, por lo que debe coger 4 más (ver Reglas del Juego, punto 9).

B - Interviene el jugador 2 (normalmente situado a la izquierda del primero)

1) COLOCA SU PRIMERA FICHA:

- a. El jugador, que tiene un 7 en su atril, decide sumar las dos fichas 3 y 4, y coloca el resultado en la casilla horizontal siguiente. (¡Háganlo así!).

		8
1	1	2
7	3	4
		12
		16

- b. Anota 7 puntos a su favor.

2) COLOCA SU SEGUNDA FICHA:

- a. Teniendo un 6 en su atril, decide restar las dos fichas adyacentes 1 y 7, colocando el resultado abajo, en vertical (también podría haberla colocado arriba). (¡Háganlo así!).

		8
1	1	2
7	3	4
		12
		16
		6

- b. Anota 6 a su favor.

3) COLOCA SU TERCERA FICHA:

- a. En este caso, el jugador decide jugar la ficha 8, ya que puede sumar las dos fichas adyacentes 6 y 2.

- b. Se le presentan dos alternativas:
- Colocar el 8 a la izquierda del 6, en cuyo caso obtendría 8 puntos;
 - Colocar el 8 a la derecha del 2, beneficiándose del « Bono de Operaciones Múltiples » (ver Reglas del Juego, punto 5), ya que la operación vertical 2x4 da también 8.
- c. El jugador opta por la segunda alternativa, cuenta 2 veces 8 a su favor, y se apunta 16. (¡Háganlo así!).

		8
1	1	2
7	3	4
		12
		16
		6
		8

- d. NOTA: Si las dos fichas adyacentes a la vertical no dieran 8, también podría colocar su ficha 8 aquí, pero contabilizando solo una operación (la suma).

4) COLOCA SU CUARTA FICHA:

- a. Esta vez, utilizará la ficha 4 de su atril, para sumar las fichas adyacentes 3 y 1. Coloca el resultado en la casilla vertical siguiente. (¡Háganlo así!).

		8
1	1	2
7	3	4
		12
		16
		6
		8
		4

- b. Anota 4 puntos a su favor.

5) COLOCA SU QUINTA FICHA :

- a. Para utilizar el 3 que tiene en su atril, decide dividir las dos fichas adyacentes 6 y 2. Coloca el resultado en la casilla horizontal siguiente. (¡Háganlo así!).



- b. Gana así 3 puntos más a su favor.

6) COLOCA SU SEXTA FICHA :

- a. Aquí, el jugador, que tiene un 21 en su atril, decide multiplicar las dos fichas adyacentes 3 y 7, y coloca la ficha 21 en la casilla horizontal siguiente. (¡Háganlo así!).



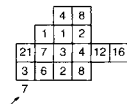
- b. Se apunta 21 a su favor.

- c. Notar que aquí el jugador ha respetado la restricción impuesta por la casilla azul en la que ha colocado su resultado. Esto le da derecho a coger, si quiere, una ficha adicional (ver Reglas del Juego, punto 4).

Sin embargo, deja pasar esta oportunidad, y se abstiene de coger una ficha que quizás no podría colocar.

7) COLOCA SU SÉPTIMA – Y ÚLTIMA – FICHA :

- a. Solo le queda un 7 en su atril. Decide dividir las dos fichas adyacentes 21 y 3.
- b. No podría colocar el resultado arriba en vertical, por razón de la casilla de restricción.
- c. Colocándolo en vertical abajo, cae sobre una casilla de bonificaciones (2x), lo que le permite apuntarse 14 a su favor (ver Reglas del Juego, punto 6). (¡Háganlo así!).



- d. Ha conseguido colocar todas las fichas de su atril, en una sola vuelta, y cesa de jugar en esta vuelta.

- e. Hace la suma total de los puntos obtenidos (71) a los que añade 50 puntos en concepto de « Bono Extra » (ver Reglas del Juego, punto 8), lo que le da en esta vuelta un total de 121 puntos a su favor.

- f. Repone ahora 7 fichas en su atril (mientras queden en el montón).

C - VUELVE A INTERVENIR EL JUGADOR 1

Este jugador podría empezar colocando la ficha 42, pero ya hemos aprendido a jugar y terminamos aquí el ejercicio práctico. Volveremos a colocar todo en su sitio, y empezamos una partida, recordando que cada ficha colocada debe ser un resultado.

Hierfür steht ein Spielbrett mit normalen Feldern (weiße Feldern), mit Beschränkung (blaue Feldern), Feldern mit Vergütungen (violette Felder, 2x gekennzeichnet) und orange Felder, 3x gekennzeichnet), sowie 106 nummerierte Steine zur Verfügung.

Gewinner ist derjenige Spieler, der zum Schluss der Spielpartie die höchste Punktezahl erreicht hat.

II – INHALT

- Anleitung
 - 1 Beutel
 - 1 Spielbrett
 - 4 Halter (für die Steine)
 - 106 nummerierte Chips und 2 leere Ersatzchips
- nachstehender Einteilung :

1 → 0	7 → 9	1 → 18	1 → 32	1 → 54
2 → 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

III – VORBEREITUNG

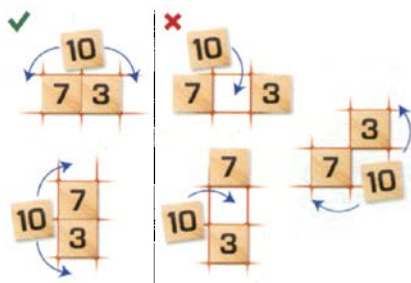
Nach Aufschlagen des Spielbretts nimmt jeder Spieler einen ihm zur Verfügung stehenden Halter, so dass nur er seine Steine sehen kann. Anschließend werden die Steine gesetzt. Alle Steine werden in den Beutel gelegt und gut gemischt.

Jeder Spieler wählt einen Stein, um auszulösen, wer mit dem Spiel beginnt, und behält den Stein. Dann nimmt jeder Spieler 6 weitere Steine, damit er in seinem Halter 7 Steine hat.

IV – SPIELREGELN

1. RECHENOPERATION

Eine Rechenoperation wird vervollständigt durch Addieren, Abziehen, Multiplizieren bzw. Teilen von zwei anliegenden Steinen, wobei der Stein mit dem entsprechenden Ergebnis auf das nächste Feld rechts oder links, unter oder über die beiden Originalsteine gesetzt wird, jedoch niemals quer.



2. WERT DER STEINE/PUNKTE

Der jedem Stein zugeordnete Wert ist die auf ihm erscheinende Zahl.

3. FELDER MIT BESCHRÄNKUNGEN

Die blauen Felder sind mit einem Additionszeichen, Subtrahierzeichen, Multiplikationszeichen oder Divisionszeichen gekennzeichnet.



2-4 Spieler

I – EINFÜHRUNG

Mathable® ist ein Spiel, das sich im Wesentlichen auf Ergebnisse von Rechenoperationen stützt, die sich auf dem Spielbrett abspielen.

9

Um ein bestimmtes Feld zu belegen, muss der Spieler eine Gleichung aufstellen, die mit dem Zeichen auf diesem Feld übereinstimmt.

4. RESTRIKTIONSBONUS

Sobald ein Spieler ein blaues Feld mit Beschränkung belegt, kann er, sofern er es wünscht, einen zusätzlichen Stein nehmen. Diese Entscheidung kann nicht auf später verschoben werden.

5. BONUS FÜR MEHRFACHGLEICHUNGEN

Wenn ein Stein beim Legen mehr als eine Gleichung ergänzt und dies vom Spieler bemerkt wird, so gelten die Punkte für jede einzelne vervollständigte Gleichung.

6. FELDER MIT PRÄMIE

Ein violettes Feld, das 2x gekennzeichnet ist, verdoppelt die Punktezahl des Steins auf diesem Feld; ein oranges Feld, das 3x gekennzeichnet ist, verdreifacht die Punktezahl.

7. GESAMTPUNKTEZAHL

Die vom Spieler insgesamt erreichte Punktezahl in jeder Runde wird errechnet durch Addieren der Punkte aller gelegten Steine (Bonuse und Prämien sind mit zu berücksichtigen).

8. SONDERBONUS

Gelingt es einem Spieler in einer einzigen Reihenfolge alle Steine seines Pults zu legen, so werden den hierbei erzielten Punkten 50 Punkte als Prämie hinzugerechnet.

Anmerkung: Dieser Bonus gilt nicht, wenn der Spieler weniger als 7 Steine in seinem Pult hat (zum Schluss der Spielpartie), wenn er an der Reihe ist.

9. WIEDEREINSETZEN VON STEINEN

Nachdem seine Reihe beendet ist, nimmt jeder Spieler wahllos aus dem Haufen die erforderlichen Steine, damit er stets 7 Steine in seinem Pult hat.

V – ZUSÄTZLICHE BEMERKUNGEN

A. Wenn der Spieler an der Reihe ist, kann er einen oder mehrere Steine aus seinem Pult auswechseln. Er legt sie umgekehrt zur Seite, nimmt aus dem Haufen die gleiche Anzahl neuer Steine und mischt die zur Seite gelegten Steine mit denen aus dem Haufen. Er muss dann mit spielen warten, bis er wieder an der Reihe ist.

B. Sobald ein Stein auf das Brett gelegt wurde, darf er nicht mehr zurückgenommen werden.

C. Der Gegner kann ein Fehlergebnis berichtigen, sofern er dies tut, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist. Ist das Ergebnis nicht richtig, so nimmt der falsch spielende Spieler wieder seinen Stein, das Spiel geht der Reihe nach ohne ihn weiter, wobei er die vor diesem Fehler angesammelten Punkte beibehält.

D. Die Spielpartie wird solange fortgesetzt, bis auf dem Haufen keine Steine übrig bleiben und einer der Spieler alle seine Steine aus dem Pult gelegt hat bzw. bis alle Spielmöglichkeiten erschöpft sind. Am Ende des Spiels wird von jedem Spieler die Punktezahl der in seinem Pult verbleibenden Steine von der insgesamt angesammelten Punktezahl abgezogen.

E. EMPFEHLUNG: Nach Durchlesen dieser Spielregeln empfehlen wir, vor Anlauf der ersten Spielpartie, die nachfolgend vorgeschlagene Übung für zwei Spieler zu machen und die Anweisungen genau zu befolgen.

VI – PRAKTISCHES BEISPIEL

Beide Spieler haben in ihrem Pult folgende Steine:

Spieler 1: 1, 2, 8, 12, 16, 17, 42

Spieler 2: 3, 4, 6, 7, 7, 8, 21

A – Es spielt Spieler 1

1) ER LEGT SEINEN ERSTEN STEIN:

a. Der Spieler vollzieht beliebig eine der 4 Rechenoperationen, die sich ergeben aus den Zahlen 1 bis 4, die in der Mitte des Spielbretts aufgedruckt sind (siehe Spielregeln Punkt 1).

b. Der Spieler, der eine 12 in seinem Pult hat, multipliziert die beiden anliegenden Steine 3, 4. Das Ergebnis kann er waagrecht, rechts oder links legen. In diesem Beispiel wurde rechts gewählt.

1	2
3	4

12

c. Wird dieser Vorgang richtig ausgeführt, so bekommt er 12 Punkte zu seinen Gunsten (siehe Spielregeln Punkt 2).

2) ER LEGT SEINEN ZWEITEN STEIN:

a. Da er in seinem Pult eine 8 hat, multipliziert er die beiden anliegenden Steine 2 und 4, legt das Ergebnis senkrecht in das nächste Feld. Er könnte es ebenso an der Unterseite einstecken, aber diese Übung erfordert, dass er es an der Oberseite einsteckt.

1	2
3	4

8

b. Somit erzielt der Spieler 8 Punkte zu seinen Gunsten.

3) ER LEGT SEINEN DRITTEN STEIN:

a. Er nimmt den Stein 2 aus seinem Pult und zieht die beiden anliegenden Steine 3 und 1 ab und legt das Ergebnis senkrecht unten in das nächste Feld. Er könnte ihn auch oben legen, aber in diesem Beispiel tun wir es unten.

1	2
3	4

2

b. Der Spieler rechnet 2 Punkte zu seinen Gunsten hinzu.

4) ER LEGT SEINEN VIERTEN STEIN:

a. Nachdem er in seinem Pult eine 1 hat, zieht er die beiden anliegenden Steine 1 und 2 ab und legt das Ergebnis links in das waagerechte Feld. Er könnte es ebenso rechts einstecken, aber diese Übung erfordert, dass er es links einsteckt.

1	2
3	4

1

b. Der Spieler schreibt eine 1 zu seinen Gunsten gut.

5) ER LEGT SEINEN FÜNFTEN STEIN:

a. In diesem Punkt der Übung ist das Feld rechts neben dem Feld mit Stein 12 blau und mit dem Zeichen + gekennzeichnet, was bedeutet, dass der Spieler die beiden Steine addieren muss, wenn er dieses Feld besetzen möchte (siehe Spielregeln Punkt 3). Der Spieler nimmt die 16 aus seinem Pult und legt sie in das blaue Feld und beachtet somit die Einschränkung.

1	2
3	4

16

b. Dadurch ist er berechtigt, sofern er es wünscht, einen zusätzlichen Stein zu nehmen (siehe Spielregeln Punkt 4). (Zu dieser Übung einen Stein nehmen, der nicht gelegt werden kann, zum Beispiel die 11).

c. Der Spieler rechnet 16 Punkte zu seinen Gunsten hinzu.

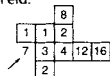
6) NACHDEM DIESER SPIELER KEINE WEITEREN STEINE MEHR LEGEN KANN, SPIELT ER NICHT MEHR.

- Beim Addieren der erzielten Punktzahl, stellt er fest, dass er in dieser Runde 39 Punkte erzielt hat (siehe Spielregeln Punkt 7).
- In seinem Pult bleiben nun 3 Steine übrig. Somit muss er 4 weitere nehmen (siehe Spielregeln Punkte 9).

B - Es spielt der Spieler 2 (normalerweise links neben dem ersten Spieler sitzend)

1) ER LEGT SEINEN ERSTEN STEIN :

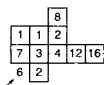
- Der Spieler, der eine 7 in seinem Pult hat, addiert die beiden Steine 3 und 4 legt das Ergebnis in das nächste waagerechte Feld.



- Er schreibt 7 Punkte zu seinen Gunsten gut.

2) ER LEGT SEINEN ZWEITEN STEIN :

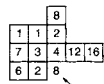
- Nachdem er eine 6 in seinem Pult hat, zieht er die beiden anliegenden Steine 1 und 7 ab und legt das Ergebnis unten senkrecht (er könnte es auch oben legen). (Wie angegeben ausführen).



- Er schreibt 6 Punkte zu seinen Gunsten gut.

3) ER LEGT SEINEN DRITTEN STEIN :

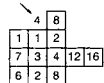
- In diesem Falle entscheidet sich der Spieler mit dem Stein 8 zu spielen, da er die beiden anliegenden Steine hinzurechnen kann (Stein 6 und 2).
- Es bieten sich zwei Möglichkeiten :
 - Die 8 links neben die 6 zu legen. Damit würde er 8 Punkte bekommen;
 - Die 8 rechts neben die 2 zu legen. Damit bekommt er den « Bonus für mehrfache Operationen » (siehe Spielregeln Punkt 5) da senkrecht 2x4 auch 8 ergibt.
- Der Spieler entscheidet sich für die zweite Möglichkeit und zählt 2 mal 8 zu seinen Gunsten und schreibt 16 Punkte gut.



- Anmerkung : Ergeben die beiden anliegenden Steine senkrecht keine 8, so könnte er auch seinen Stein 8 hier legen, jedoch nur eine Operation verbuchen (1. Summe).

4) ER LEGT SEINEN VIERTEN STEIN :

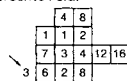
- Diesmal benutzt er den Stein 4 aus seinem Pult, um die anliegenden Steine 3 und 1 hinzuzurechnen. Er legt das Ergebnis in das nächste senkrechte Feld.



- Er schreibt 4 Punkte zu seinen Gunsten gut.

5) ER LEGT SEINEN FÜNFTEN STEIN :

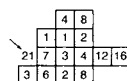
- Um die 3 in seinem Pult zu benutzen, teilt er die beiden anliegenden Steine 6 und 2. Er legt das Ergebnis in das nächste waagerechte Feld.



- Somit gewinnt er 3 weitere Punkte zu seinen Gunsten.

6) ER LEGT SEINEN SECHSTEN STEIN :

- Hier multipliziert der Spieler, der eine 21 in seinem Pult hat, die beiden anliegenden Steine 3 und 7 und legt den Stein 21 in das nächste waagerechte Feld.



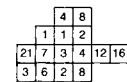
- Er schreibt 21 Punkte zu seinen Gunsten gut.

- Bitte beachten, dass der Spieler hier wieder die Einschränkung die vom blauen Feld auferlegt wird, auf welches er das Ergebnis gelegt hat, beachtet hat. Somit darf er einen zusätzlichen Stein nehmen, falls er diese wünscht.

(Siehe Punkt 4 der Spielregeln). Er übergeht jedoch diese Möglichkeit und nimmt nicht den Stein, der von ihm vielleicht nicht gelegt werden könnte.

7) ER LEGT SEINEN SIEBENTEN UND LETZTEN STEIN :

- Im Pult bleibt ihm nur eine 7 übrig. Er teilt die beiden anliegenden Steine 21 und 3.
- Das Ergebnis könnte er oben senkrecht wegen des einschränkenden Vierecks nicht vlegen.
- Beim Legen senkrecht unten fällt er auf ein Viereck mit Gutschriften (2x). Somit darf er 14 punkte zu seinen Gunsten gutschreiben (siehe Spielregeln Punkt 6 und ausführen).



- Es ist ihm gelungen, alle Steine aus seinem Pult in einem einzigen Durchgang zu legen. Er spielt in dieser Runde nicht mehr.
- Er addiert die insgesamt erzielten Punkte (71) und rechnet 50 Punkte als « Extra-Bonus » hinzu (siehe Spielregeln Punkt 8). Somit hat er in diesem Durchgang insgesamt 121 Punkte zu seinen Gunsten erzielt.
- Er setzt nun wieder 7 Steine in sein Pult ein (solange welche im Haufen übrig bleiben).

C - Spieler 1 spielt erneut

Dieser Spieler könnte anfangen und den Stein 42 legen. Wir haben jedoch das Spiel gelernt und wollen hier die praktische Übung beenden.

Wir ordnen wieder die Steine und beginnen mit einer neuen Spielpartie und erinnern uns dabei, dass jeder gelegte Stein ein korrektes Ergebnis ergeben muss.

**I - PRESENTAZIONE**

Mathable® è un gioco centrato soprattutto sui risultati di operazioni matematiche che si svolgono nel tavoliere di gioco.

A questo scopo, mettiamo a disposizione un tavoliere con caselle normali (bianco), caselle con restrizioni (blu), caselle con premi (viola) segnate con 2x e arancioni segnate con 3x) e 106 pedine con numeri.

Il vincitore è il giocatore che ottiene un maggior punteggio alla fine della partita.

II - CONTENUTO

- Istruzioni
- 1 sacco
- 1 tavoliere
- 4 leggi (porta-pedine)
- 106 gettoni numerati e 2 gettoni di ricambio senza dicitura nel modo che segue:

1 → 0	7 → 9	1 → 18	1 → 32	1 → 54
1 → 7	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

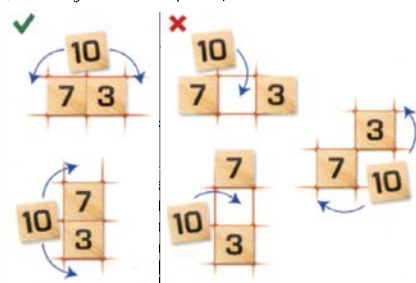
III - PREPARAZIONE

Dopo aver aperto il tavoliere, ciascun giocatore prende un leggio che colloca davanti a sé, in modo che solo lui può vedere le pedine che saranno collocate più tardi.

Si mettono tutte le pedine nel sacco e si mescolano. Ognuno dei giocatori prende una pedina, per il sorteggio di inizio del gioco e la tiene per sé. Poi il giocatore che ha ottenuto il numero più alto e in seguito tutti gli altri giocatori, da destra a sinistra, prendono 6 pedine in modo da avere 7 pedine sul leggio.

IV - REGOLE DEL GIOCO**1. OPERAZIONE MATEMATICA**

Un'operazione matematica si completa con la somma, sottrazione, moltiplicazione o divisione di due pedine adiacenti, collocando la pedina con il risultato corrispondente in una casella vuota, a un lato o all'altro, in orizzontale o verticale. (Mai in diagonale né fra le pedine)

**2. VALORE DELLE PEDINE/PUNTEGGIO**

Il valore attribuito a ciascuna delle pedine è quello segnato su di essa.

**3. CASELLE CON RESTRIZIONI**

Le caselle blu sono segnate con un segno di somma, sottrazione, moltiplicazione o divisione. Per occupare una casella il giocatore deve fare l'operazione corrispondente al segno sulla casella.

4. BUONI DI RESTRIZIONE

Nel momento in cui un giocatore occupa una casella blu di restrizione può, se vuole, prendere una pedina supplementare. Questa decisione deve prenderla sul momento.

5. BUONI DI OPERAZIONI MOLTEPLICI

Quando una pedina, al momento di essere collocata, completa più di una operazione e il giocatore se ne rende conto, la pedina collocata conta per ciascuno dei risultati ottenuti.

6. CASELLE DI PREMIO

Una casella viola segnata 2x raddoppia il numero dei punti della pedina che la occupa, una casella arancione segnata 3x triplica il numero dei punti.

7. SOMMA TOTALE

Il punteggio totale di un giocatore in ogni turno si ottiene sommando il valore di tutte le pedine collocate (tenendo conto dei buoni e premi).

8. BUONO EXTRA

Se un giocatore riesce a collocare in un solo turno tutte le pedine del leggio, somma ai punti ottenuti un premio di 50 punti.

Nota: non si può dare questo premio se il giocatore ha meno di sette pedine nel leggio (a fine partita) quando arriva il suo turno.

9. RIFORNIMENTO DI PEDINE

Quando finalizza il turno, ogni giocatore prende a caso la quantità di pedine necessarie per avere un totale di 7.

V - NOTE ADDIZIONALI

A. Ciascun giocatore può approfittare del suo turno per scambiare una o più pedine del proprio leggio. Le mette da parte, capovolte, prende un numero di pedine uguale e rimiscola tutte le pedine rimanenti. Dovrà aspettare un nuovo turno per giocare.

B. Non si può prendere nessuna pedina dal tavoliere dopo averla giocata.

C. Un avversario può correggere una mossa a condizione di farlo prima del turno del giocatore successivo. Se il risultato è sbagliato, il giocatore che ha sbagliato riprende la pedina e passa il turno, mantenendo il punteggio che aveva prima della mossa sbagliata.

D. La partita continua fino a quando non ci sono più pedine e uno dei giocatori ha messo sul tavoliere tutte le sue o fino a quando sono state compiute tutte le operazioni possibili. Quando finisce il gioco, ogni giocatore sottrae dal punteggio totale il valore delle pedine che gli sono rimaste.

E. CONSIGLIO: Consigliamo, prima di iniziare il gioco e dopo aver letto attentamente le Regole del gioco e le Note addizionali di fare l'esercizio che proponiamo per due giocatori, eseguendo accuratamente le istruzioni.

VI - ESEMPIO PRATICO

I due giocatori hanno a disposizione le pedine seguenti:

Giocatore 1: 1, 2, 8, 12, 16, 17, 42

Giocatore 2: 3, 4, 6, 7, 7, 8, 21

A - Interviene il giocatore 1**1) COLLOCA LA PRIMA PEDINA:**

a. Il giocatore, a sua scelta, realizza una delle 4 operazioni matematiche derivate dal problema impostato dalla rappresentazione di 4 pedine, indicate nel centro del tavoliere (vedere le Regole del Gioco, punto 1).

b. Questo giocatore, che ha un 12, sceglie di moltiplicare le due pedine adiacenti 3 e 4. Può collocare il risultato in orizzontale, a destra o a sinistra, ma nell'esempio si decide a destra. (Farlo).

1	2
3	4

12

c. Effettuando l'operazione correttamente, ottiene 12 punti a suo favore (vedere le Regole Gioco, punto 2).

2) COLLOCA LA SECONDA PEDINA:

- a. Siccome ha un 8 nel suo leggio, decide di moltiplicare le due pedine adiacenti 2 e 4, e colloca il risultato nella casella successiva in verticale. Potrebbe anche metterlo in fondo, ma questo esercizio richiede di metterlo in cima. (Farlo).

$$\begin{array}{|c|c|} \hline 1 & 2 \\ \hline 3 & 4 & 12 \\ \hline \end{array}$$

- b. Il giocatore così ottiene 8 punti.

3) COLLOCA LA TERZA PEDINA:

- a. Prende la pedina 2 dal leggio e sottrae le due pedine adiacenti 3 e 1, collocando il risultato nella casella successiva in verticale e in giù. Potrebbe collocarla anche in sù ma nell'esempio lo facciamo in giù. (Farlo).

$$\begin{array}{|c|c|} \hline 8 \\ \hline 1 & 2 \\ \hline 3 & 4 & 12 \\ \hline 2 \\ \hline \end{array}$$

- b. Il giocatore aggiunge 2 punti al suo punteggio.

4) COLLOCA LA QUARTA PEDINA:

- a. Avendo un 1 a disposizione, decide di sottrarre le due pedine adiacenti 1 e 2, collocando il risultato nella casella orizzontale a sinistra. Potrebbe anche metterlo a destra, ma questo esercizio richiede di metterlo a sinistra. (Farlo).

$$\begin{array}{|c|c|} \hline 8 \\ \hline 1 & 2 \\ \hline 3 & 4 & 12 \\ \hline 2 \\ \hline 1 \\ \hline \end{array}$$

- b. il giocatore ottiene 1 punto a favore.

5) COLLOCA LA QUINTA PEDINA:

- a. A questo punto, la casella a destra della casella occupata dalla pedina 12 è blu, con il segno +, il che obbliga a sommare queste due pedine se si vuole occupare la casella (vedere le Regole Gioco, punto 3). Il giocatore prende il suo 16 e lo colloca nella casella blu, rispettando in questo modo la restrizione. (Farlo).

$$\begin{array}{|c|c|} \hline 8 \\ \hline 1 & 2 \\ \hline 3 & 4 & 12 & 16 \\ \hline 2 \\ \hline \end{array}$$

- b. Questo gli dà la possibilità di prendere una pedina supplementare (vedere le Regole Gioco, punto 4). Prende una pedina e riceve la pedina 11.

- c. Il giocatore aggiunge 16 punti al suo punteggio.

6) QUESTO GIOCATORE, NON AVENDO PIÙ PEDINE DA COLLOCARE, SMETTE DI GIOCARE.

- a. Dopo aver sommato i punti, ha ottenuto 39 (vedere le Regole Gioco, punto 7).
- b. Gli rimangono 3 pedine nel leggio, deve perciò prendere 4 vtratte pedine per averne 7 (vedere le Regole Gioco, punto 9).

B - Interviene il giocatore 2 (di solito situato a sinistra del primo)

1) COLLOCA LA SUA PRIMA PEDINA:

- a. Il giocatore, che ha un 7 nel leggio, decide di sommare le due pedine 3 e 4, e colloca il risultato nella casella orizzontale successiva. (Farlo).

$$\begin{array}{|c|c|} \hline 8 \\ \hline 1 & 2 \\ \hline 7 & 3 & 4 & 12 & 16 \\ \hline 2 \\ \hline \end{array}$$

- b. Segna 7 punti.

2) COLLOCA LA SECONDA PEDINA:

- a. Avendo un 6, decide di sottrarre le due pedine adiacenti, 1 e 7, collocando il risultato in giù in verticale. (Potrebbe anche collocarlo in sù). (Farlo seguendo le indicazioni).

$$\begin{array}{|c|c|} \hline 8 \\ \hline 1 & 2 \\ \hline 7 & 3 & 4 & 12 & 16 \\ \hline 6 & 2 \\ \hline \end{array}$$

- b. Segna 6 punti.

3) COLLOCA LA TERZA PEDINA:

- a. Ora decide di giocare la pedina 8 perchè può sommare le due pedine adiacenti 6 e 2.

- b. Ci sono due scelte :

- Collocare la pedina 8 a sinistra del 6, nel cui caso si otterrebbero 8 punti;
- Collocare la pedina 8 a destra del 2, per beneficiare del "Buono di Operazioni Moltiplici" (vedere le Regole Gioco, punto 5) perchè, in verticale 2x4 da anche otto.

- c. il giocatore sceglie la seconda opzione, conta 2 volte 8 punti e segna 16 punti. (Farlo).

$$\begin{array}{|c|c|} \hline 8 \\ \hline 1 & 2 \\ \hline 7 & 3 & 4 & 12 & 16 \\ \hline 6 & 2 & 8 \\ \hline \end{array}$$

- d. Nota : Se le due pedine adiacenti alla verticale non dessero 8, potrebbe collocare la sua pedina 8 qui, ma contando una sola operazione (la somma).

4) COLLOCA LA QUARTA PEDINA:

- a. Questa volta utilizzerà la pedina 4, per sommare le pedine adiacenti 3 e 1. Colloca il risultato nella casella successiva verticale. (Farlo).

$$\begin{array}{|c|c|} \hline 4 & 8 \\ \hline 1 & 2 \\ \hline 7 & 3 & 4 & 12 & 16 \\ \hline 6 & 2 & 8 \\ \hline \end{array}$$

- b. Segna 4 punti.

5) COLLOCA LA QUINTA PEDINA:

- a. Per utilizzare la pedina 3, decide di dividere le due pedine adiacenti 6 e 2. Colloca il risultato nella casella orizzontale successiva. (Farlo).

$$\begin{array}{|c|c|} \hline 4 & 8 \\ \hline 1 & 2 \\ \hline 7 & 3 & 4 & 12 & 16 \\ \hline 3 & 6 & 2 & 8 \\ \hline \end{array}$$

- b. Guadagna in questo modo 3 punti.

6) COLLOCA LA SESTA PEDINA:

- a. Qui, il giocatore, che ha un 21 decide di moltiplicare le due pedine adiacenti 3 e 7 e colloca la pedina 21 nella casella orizzontale successiva. (Farlo).

$$\begin{array}{|c|c|} \hline 4 & 8 \\ \hline 1 & 2 \\ \hline 21 & 7 & 3 & 4 & 12 & 16 \\ \hline 3 & 6 & 2 & 8 \\ \hline \end{array}$$

- b. Segna 21 punti.

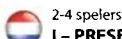
c. Si veda che qui il giocatore ha rispettato la restrizione imposta dalla casella blu in cui ha posto il risultato, che gli dà il diritto di prendere, se vuole, una pedina supplementare (vedere le Regole Gioco, punto 4). Tuttavia lascia passare l'occasione e evita di prendere una pedina che potrebbe non collocare.

7) COLLOCA LA SETTIMA - E ULTIMA - PEDINA:

- Gli rimane solo un 7. Decide di dividere le due pedine adiacenti 21 e 3.
- Non può collocare in sù il risultato, perché c'è la casella di restrizione.
- Collocandola in giù, cade su una casella di Premio 2x, che gli permette di segnare 14 punti (vedere le Regole Gioco punto 6) (Farlo).
- Ha collocato tutte le pedine sul tavoliere, in un solo turno e smette di giocare in questo turno.
- Controlla la somma totale (71) a cui si devono aggiungere 50 punti del "Buono Extra" (vedere le Regole Gioco, punto 8) il totale del turno è di 121 punti.
- Rimette le 7 pedine nel suo leggio (se ci sono ancora pedine a disposizione).

C - Entra in gioco nuovamente il giocatore 1

Questo giocatore può ricominciare collocando la pedina 42, ma siccome conosciamo il gioco, finiamo qui l'esercizio pratico. Rimettiamo tutto a posto e iniziamo una partita, ricordando che ogni pedina collocata deve dare un risultato.



2-4 spelers

I - PRESENTAZIONE

Mathable® è un gioco in cui si utilizzano i risultati di operazioni aritmetiche, eseguite sul tavolo di gioco, per collocare le pedine.

Spelers maken daarvoor gebruik van een speelbord met gewone vakjes (wit), met een beperking (blauw), vakjes met een premie (violet) voorzien van het teken 2x en oranje voorzien van het teken 3x en 106 stenen met een cijfer.

De winnaar is degenen die bij beëindiging van het spel het grootste aantal punten heeft behaald.

II - INHOUD

- Instructies
- 1 zak
- 1 speelbord
- 4 rekjes
- 106 genummerde blokjes en 2 lege blokjes ter vervanging, als volgt verdeeld:

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

III - VOORBEREIDING

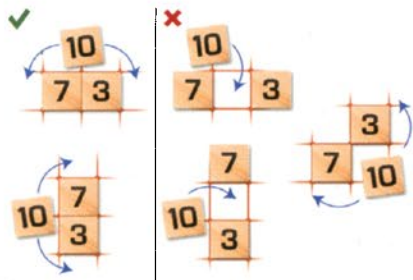
Na het openvouwen van het speelbord pakt elke speler een rekje en zet dit op zo'n manier voor zich neer dat alleen hij de stenen kan zien.

De stenen worden in de zak geplaatst en goed door elkaar gemengd. Elke speler pakt een steen om te bepalen wie mag beginnen, en bewaart deze steen. Daarna pakt elke speler 6 stenen zodat hij in totaal 7 stenen in zijn rekje heeft.

IV - SPELREGELS

1. WISKUNDIGE BEWERKING

Een wiskundige bewerking wordt verricht door de cijfers op 2 naast elkaar liggende stenen op te tellen, af te trekken, te vermenigvuldigen of te delen en door de steen met het verkregen resultaat in het volgende, lege vakje te plaatsen, rechts, links, onder of boven de twee oorspronkelijke stenen, maar nooit diagonaal of tussen stenen.



2. WAARDE VAN DE STENEN/PUNTEN

De waarde van een steen is het cijfer dat op de steen aangegeven is.

3. VAKJES VOORZIEN VAN BEPERKINGEN

De blauwe vakjes zijn voorzien van een plus-, een min-, een vermenigvuldigings- of een deelteken. Om een vakje te bezetten, dient de speler een bewerking te maken overeenkomstig het teken van dat vakje.

4. PREMIE VAN DE BEPERKING

Als een speler een steen plaatst in een blauw vakje met beperking, kan hij, als hij dat wil, een nieuwe steen nemen. Deze beslissing kan niet worden uitgesteld tot een volgende beurt.

5. PREMIE VOOR MEERDERE BEWERKINGEN

Als een steen, op het moment van plaatsing, meer dan één bewerking omvat en de speler dit in de gaten heeft, is de te plaatsen steen geldig voor elk van de te behalen resultaten.

6. PREMIEVAKJES

Een violet vakje voorzien van het teken 2x verdubbelt de waarde van de op dit vakje geplaatste steen. Een oranje vakje voorzien van het teken 3x verdrievoudigt het aantal punten.

7. HET TOTAAL

Het totaal van de door een speler in elke beurt behaalde punten wordt verkregen door de waarde van alle geplaatste stenen op te tellen (hierbij rekening houdend met de bonussen en premies).

8. EXTRA BONUS

Indien het een speler lukt om alle stenen op zijn rekje op het speelbord te plaatsen, mag hij 50 punten optellen bij het door de plaatsing van de stenen verkregen resultaat.

Opmerking: deze bonus mag niet worden toegepast worden als een speler, wanneer hij aan de beurt is, minder dan 7 stenen op zijn rekje heeft staan (tegen het einde van het spel).

9. AANVULLEN VAN DE STENEN

Aan het eind van zijn beurt dient elke speler een dusdanig aantal nieuwe stenen van de stapel te pakken dat hij het totaal aantal stenen weer op 7 brengt.

V – AANVULLENDE OPMERKINGEN

A. Elke speler mag van zijn beurt gebruikmaken om één of meer stenen in zijn rekje om te ruilen. Hij legt de om te ruilen stenen ondersteboven op de tafel, neemt hetzelfde aantal nieuwe stenen en mengt zijn weggegoede stenen met die op de stapel. Hij moet hierna wachten op de volgende beurt.

B. Men mag geen enkele steen verwijderen ná hem gespeeld te hebben.

C. Een tegenstander mag een onjuist resultaat corrigeren, mits hij dit doet voordat de volgende speler met zijn beurt begint. Als het resultaat onjuist is, pakt de speler zijn steen van het speelbord en slaat zijn beurt over. Hij behoudt echter de vóór de gemaakte fout verzamelde punten.

D. Het spel wordt voortgezet totdat er zich geen stenen meer in de stapel bevinden en een van de spelers al zijn stenen op het speelbord heeft kunnen plaatsen of totdat er geen bewerkingen meer mogelijk zijn. Als het spel is beëindigd, trekt elke speler het totaal aantal punten van de nog op zijn rekje aanwezige stenen af van het totaal aantal verzamelde punten.

E. AANBEVELING: Wij bevelen u aan om na het lezen van de spelregels en voordat u aan het eerste spel begint, de hierna volgende oefening voor 2 spelers te doen en de instructies nauwgezet op te volgen.

VI – EEN PRAKTIJKVOORBEELD

De twee spelers hebben de volgende stenen op hun rekjes:

Speler 1: 1, 2, 8, 12, 16, 17, 42

Speler 2: 3, 4, 6, 7, 7, 8, 21

A - Speler 1 is aan de beurt

1) HIJ PLAATST ZIJN EERSTE STEEN:

a. De speler kiest vervolgens, naar zijn eigen keuze, een van de 4 wiskundige bewerkingen die uit de opstelling van de 4 reeds in het midden van het speelbord voorgedrukte stenen naar voren komen (zie Spelregels, punt 1).

b. De speler heeft een 12 op zijn rekje en kiest voor het vermenigvuldigen van de twee naast elkaar liggende stenen met de waarden 3 en 4. Hij kan het resultaat horizontaal aanschuiven, rechts of links, maar in dit voorbeeld kiest hij voor de rechterzijde. (Doet u dit).

1	2
3	4



c. Met het correct uitvoeren van deze bewerking behaalt hij 12 punten in zijn voordeel (zie Spelregels, punt 2).

2) HIJ PLAATST ZIJN TWEEDE STEEN:

a. Daar hij een 8 op zijn rekje heeft, kiest hij voor het vermenigvuldigen van de twee naast elkaar liggende stenen met de waarden 2 en 4, en plaatst hij het resultaat in het verticaal aangrenzende vakje. Hij zou ze ook aan de onderkant kunnen plaatsen, maar in deze oefening moet hij ze aan de bovenkant plaatsen. (Doet u dit).

8		
1	2	
3	4	12

b. De speler behaalt hierdoor 8 punten in zijn voordeel.

3) HIJ PLAATST ZIJN DERDE STEEN:

a. Hij pakt de steen met waarde 2 van zijn rekje, trekt de twee naast elkaar liggende stenen met de waarden 3 en 1 van elkaar af en plaatst het resultaat in verticale richting eronder. Men zou de steen ook erboven kunnen plaatsen, maar in dit voorbeeld plaatsen wij de steen eronder. (Doet u dit).

	8	
1	2	
3	4	12

2

b. De speler voegt 2 punten toe aan zijn totaal.

4) HIJ PLAATST ZIJN VIERDE STEEN:

a. Aangezien hij een steen op zijn rekje met waarde 1 heeft, beslist hij om de twee naast elkaar liggende stenen met de waarden 1 en 2 van elkaar af te trekken en plaatst het resultaat horizontaal aan de linkerzijde. Hij zou ze ook rechts kunnen plaatsen, maar in deze oefening moet hij ze links plaatsen. (Doet u dit).

	8	
1	1	2
	3	4 12
	2	

b. De speler noteert 1 punt in zijn voordeel.

5) HIJ PLAATST ZIJN VIJFDE STEEN:

a. Op dit punt is het vakje rechts van het vakje bezet met de steen 12 blauw en aangeduid met het + teken. Dit betekent dat de speler verplicht is om twee stenen op te tellen indien hij dit vierkant wil bezetten (zie Spelregels, punt 3).

De speler pakt de steen met de waarde 16 van zijn rekje, plaatst hem op het blauwe vakje en komt dus de beperking na. (Doet u dit).

		8		
1	1	2		
	3	4	12	16
	2			

Diagram showing the board state after Speler 1's fifth move. The board has a 5x3 grid with values 1, 1, 2, 3, 4, 12, 16. To the right of the grid is a 16 with an arrow pointing to it, indicating addition of 1 and 15 to get 16.

b. Dit geeft hem het recht, mocht hij dat willen, om een extra steen te nemen (zie Spelregels, punt 4). (Pakt u een steen, maar – voor het doel van deze oefening – één die niet geplaatst kan worden, bijvoorbeeld die met de waarde 11).

c. De speler noteert 16 punten in zijn voordeel.

6) DE SPELER KAN GEEN STENEN MEER PLAATSEN EN HOUDT OP MET SPELEN.

a. Door het optellen van de resultaten stelt hij vast dat hij in deze beurt 39 punten heeft behaald (zie Spelregels, punt 7).

b. Op zijn rekje bevinden zich 3 stenen en hij dient derhalve 4 extra stenen van de stapel te nemen (zie Spelregels, punt 9).

B - Speler 2 is aan de beurt (gewoonlijk links van eerste gezeten)

1) HIJ PLAATST ZIJN EERSTE STEEN:

a. De speler heeft een 7 op zijn rekje, beslist de stenen met de waarden 3 en 4 op te tellen en plaatst het resultaat horizontaal in het links aangrenzende vakje. (Doet u dit).

		8			
1	1	2			
7	3	4	12	16	
	2				

b. Hij noteert 7 punten in zijn voordeel.

2) HIJ PLAATST ZIJN TWEEDE STEEN:

a. Aangezien hij een 6 op zijn rekje heeft, beslist hij de naast elkaar liggende stenen met de waarden 1 en 7 van elkaar af te trekken en plaatst hij het resultaat er verticaal onder (hij zou het er ook boven hebben kunnen plaatsen). (Doet u dit volgens de aanwijzing).

		8			
1	1	2			
7	3	4	12	16	
6	2				

b. Hij noteert 6 punten in zijn voordeel.

3) HIJ PLAATST ZIJN DERDE STEEN:

- a. In dit geval beslist de speler de steen met de waarde 8 te plaatsen daar hij de naast elkaar liggende stenen met de waarden 6 en 2 kan optellen.
- b. Er doen zich 2 alternatieven voor:
- De 8 links van de 6 plaatsen waardoor hij 8 punten behaalt;
 - De 8 rechts van de 2 plaatsen met het voordeel van de bonus voor meerdere bewerkingen (zie Spelregels, punt 5), daar in verticale richting - 2x4 eveneens 8 oplevert.
- c. De speler kiest voor het tweede alternatief, noteert tweemaal 8 en verkrijgt hierdoor een totaal van 16 punten in zijn voordeel.

		8	
1	1	2	
7	3	4	12 16
6	2	8	

- d. Opmerking: Indien de twee verticaal naast elkaar liggende stenen niet 8 zouden opleveren, zou hij hier ook zijn steen met waarde 8 hebben kunnen plaatsen, maar zou dan slechts één enkele bewerking kunnen noteren (de optelling).

4. HIJ PLAATST ZIJN VIERDE STEEN:

- a. Deze keer gebruikt hij de steen met de waarde 4 om de naast elkaar liggende stenen met waarden 3 en 1 op te tellen. Hij plaatst het resultaat verticaal in het aangrenzende vakje. (Doet u dit).

		4	8
1	1	2	
7	3	4	12 16
6	2	8	

- b. Hij noteert 4 punten in zijn voordeel.

5) HIJ PLAATST ZIJN VIJFDE STEEN:

- a. Om de 3 op zijn rekje te gebruiken, besluit hij om de naast elkaar liggende stenen met waarden 6 en 2 te delen. Hij plaatst het resultaat horizontaal in het aangrenzende vakje. (Doet u dit).

		4	8
1	1	2	
7	3	4	12 16
3	6	2	8

- b. Hij noteert 3 punten in zijn voordeel.

6) HIJ PLAATST ZIJN ZESDE STEEN:

- a. Hier beslist de speler, met een 21 op zijn rekje, om de naast elkaar liggende stenen met de waarden 3 en 7 te vermenigvuldigen en plaatst de steen met waarde 21 horizontaal in het aangrenzende vakje. (Doet u dit).

		4	8
1	1	2	
21	7	3	4 12 16
3	6	2	8

- b. Hij noteert 21 punten in zijn voordeel.

- c. De speler is de beperking van het blauwe vakje waarop hij zijn resultaat heeft geplaatst, nagekomen. Hij kan dus, indien gewenst, een extra steen nemen (zie Spelregels, punt 4). Hij beslist echter om hiervan af te zien daar hij een steen zou kunnen nemen die hij wellicht niet zou kunnen plaatsen.

7) HIJ PLAATST ZIJN ZEVENDE - EN LAATSTE - STEEN:

- a. Er blijft slechts een 7 op zijn rekje over. Hij beslist de twee naast elkaar liggende stenen met de waarden 21 en 3 te delen.
- b. Hij kan het resultaat niet verticaal erboven plaatsen daar zich daar een vakje met een beperking bevindt.
- c. Door het verticaal eronder te plaatsen, komt hij terecht in een vakje voorzien van een premie (2x) wat hem toestaat om 14 punten in zijn voordeel te noteren (zie Spelregels, punt 6, en doet u dit).

		4	8
	1	1	2
21	7	3	4 12 16
3	6	2	8

- d. Het is hem gelukt om alle stenen op zijn rekje in één beurt op het speelbord te plaatsen en hij houdt op met spelen.

- e. Hij telt het totaal aantal verkregen punten (71) op bij de 50 punten van de extra bonus (zie Spelregels, punt 8), wat hem in deze beurt een totaal oplevert van 121 punten in zijn voordeel.
- f. Hij neemt nu 7 nieuwe stenen van de stapel en plaatst deze op zijn rekje (zolang er stenen op de stapel liggen).

C - Speler 1 is weer aan de beurt

Deze speler zou de steen met waarde 42 kunnen plaatsen, maar we hebben reeds gezien hoe het spel werkt. Stapel alle stenen ondersteboven en meng goed. Nu kan het echte spel beginnen. Vergeet niet dat elke geplaatste steen een correct resultaat van een wiskundige bewerking moet zijn.

Also available • Aussi disponible
También disponible • Auch verfügbar
Ook verkrijgbaar • Disponibile anche



5002
Mathable® Domino



5003
Mathable® Quattro



Distributed by:

FAMILY GAMES AMERICA FGA INC.
P.O. BOX 97, SNOWDON,
MONTREAL, QC, CANADA H3X 3T3
www.familygamesamerica.com