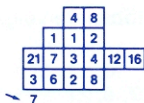


Emellertid avstår han från detta, för att inte plocka upp en spelmark som han kanske inte skulle kunna placera ut.

- 7) Han lägger ut sin sjunde —och sista— spelmark:
- Nu har han bara 7 kvar på sitt ställ. Han beslutar att dividera de två intill varandra liggande 21 och 3.
 - Han skulle inte kunna lägga resultatet lodrätt ovanför på grund av restriktionsrutan.
 - Genom att lägga den lodrätt nedanför, hamnar han på en premieruta (2x), vilket gör att han får tillgodoräkna sig 14 poäng. (Se spelregler, punkt 6, och lägg ut spelmarken).



- Han har lyckats placera alla spelmarken på sitt ställ på en enda runda, och spelar inte mer det här varvet.
- Han räknar ut den totala summan poäng (71) och får lägga till 50 poäng som "Extrapoäng". (Se spelregler, punkt 8). Detta gör att han har fått totalt 121 poäng det här varvet.
- Han plockar nu upp 7 nya spelmarken (så länge det finns kvar i högen).

C— Nu är det Spelare 1 som har turen

Denne spelare skulle kunna börja med att placera spelmarken 42, men nu har vi ju lärt oss att spela och slutar sålunda de praktiska övningarna.

Vi börjar om från början, placerar allt på sin plats och börjar ett nytt parti. Kom ihåg att varje utplacerad spelmark bör vara ett resultat av en beräkning.

MATHABLE

2-4 spelers

I— PRESENTATIE

Mathable is een spel waarin de resultaten van wiskundige handelingen, uitgevoerd op het speelbord, centraal staan.

Hiervoor heeft men de beschikking over een speelbord met normale vakjes, vakjes met beperkingen (roze), vakjes met premies (grijs-blauwe voorzien van het teken 2x en witte voorzien van het teken 3x), en 106 stenen voorzien van cijfers.

De winnaar is degene die bij beëindiging van het spel het meeste aantal punten heeft behaald.

II— INHOUD

1 speelbord
4 rekjes
106 stenen volgens de volgende distributie:

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 zijn stenen kan zien.

Alle stenen worden omgekeerd neergelegd en goed door elkaar gemengd.

Elke speler pakt een steen om te bepalen wie er mag beginnen en bewaard deze steen. Daarna pakt elke speler 6 stenen zodat hij in totaal 7 stenen in zijn rekje heeft.

IV— SPELREGELS

1. WISKUNDIGE HANDELING

Een wiskundige handeling 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 een aangrenzend vakje te plaatsen aan een van de zijden van de stenen, horizontaal of verticaal, maar nooit diagonaal.

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 roze vakjes zijn voorzien van een plus-, een min-, een vermenigvuldigings- of een deelteken, welke de speler verplichten om de betreffende handeling uit te voeren indien hij een dergelijk vakje wil bezetten.

4. PREMIE VAN DE BEPERKING

Op het moment dat een speler een roze vakje bezet, kan hij, als hij dat wil, een nieuwe steen pakken. Deze beslissing dient op het moment van de plaatsing genomen te worden.

5. PREMIES VAN DE VERMENIGVULDIGINGSHANDELINGEN

Als een steen, op het moment van plaatsing, meer dan één handeling 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 grijs-blauw vakje voorzien van het teken 2x verdubbelt de waarde van de op dit vakje geplaatste steen. Een wit vakje voorzien van het teken 3x verdriedubbelt 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 premies).

8. EXTRA PREMIE

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 premie mag niet 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 gebruik maken om een of meer stenen in zijn rekje om te ruilen. Hij legt de om te ruilen stenen opzij, pakt het aantal nieuwe stenen en mengt zijn opzij gelegde 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 op de stapel bevinden en een van de spelers al zijn stenen op het speelbord heeft kunnen plaatsen of totdat er geen handelingen meer mogelijk zijn. Als het 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 handelingen die uit de opstelling van de 4 reeds in het centrum 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 aaneenliggende 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

12

- c. Met het correct uitvoeren van deze handeling 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 aaneenliggende stenen met de waarden 2 en 4, en plaatst hij het resultaat in het verticaal aangrenzende vakje. (Doet u dit).

8

1	2
3	4
8	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 aaneenliggende 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).



- b. De speler voegt 2 punten toe aan zijn totaal.
4) Hij plaatst zijn vierde steen:

- a. De beschikking hebbend over een steen op zijn rekje met waarde 1, besluit hij om de twee aaneenliggende stenen met de waarde 1 en 2 van elkaar af te trekken en plaatst het resultaat horizontaal aan de linkerzijde. (Doet u dit).

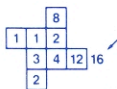


- b. De speler noteert 1 punt in zijn voordeel.

5) Hij plaatst zijn vijfde steen:

- a. Op dit punt aangekomen zien we dat het vakje rechts van de stenen met de waarden 4 en 12 roze is, met het + teken, wat de speler verplicht om de waarden van deze 2 stenen op te tellen indien hij dit vakje wil bezetten. (Zie Spelregels, punt 3).

De speler pakt de steen met de waarde 16 van zijn rekje en plaatst hem op het vakje, zich hierbij houdend aan de beperking. (Doet u dit).



- b. Dit geeft hem het recht, mocht hij dat willen, om een extra steen te pakken. (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.

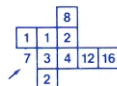
- 6) De speler kan geen stenen meer plaatsen en houdt op met spelen.

- 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 dient hij derhalve 4 extra stenen van de stapel te pakken. (Zie Spelregels, punt 9).

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

1) Hij plaatst zijn eerste steen:

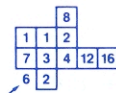
- a. De speler heeft een 7 op zijn rekje, besluit de stenen met de waarden 3 en 4 op te tellen en plaatst het resultaat horizontaal in het links aangrenzende vakje. (Doet u dit).



- b. Hij noteert 7 punten in zijn voordeel.

2) Hij plaatst zijn tweede steen:

- a. Beschikking hebbend over een 6 op zijn rekje, besluit hij de aaneenliggende stenen met de waarden 1 en 7 van elkaar af te trekken en plaatst het resultaat er verticaal onder (hij zou het er ook boven hebben kunnen plaatsen). (Doet u dit volgens de aanwijzing).



- b. Hij noteert 6 punten in zijn voordeel.

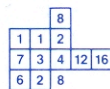
3) Hij plaatst zijn derde steen:

- a. In dit geval besluit de speler de steen met de waarde 8 te plaatsen daar hij de aaneenliggende 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, daardoor voordeel trekkende uit de "premie voor vermenigvuldigingshandelingen" (zie Spelregels, punt 5), daar — in verticale richting — 2×4 eveneens 8 oplevert.

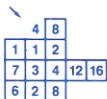
- c. De speler kiest voor het tweede alternatief, noteert tweemaal 8 en verkrijgt hierdoor een totaal van 16 punten in zijn voordeel.



d. Opmerking: Indien de twee verticaal aaneenliggende stenen niet 8 zouden opleveren, zou hij hier ook zijn steen met waarde 8 hebben kunnen plaatsen, maar zou dan slechts een enkele handeling hebben mogen noteren (de optelling).

4) Hij plaatst zijn vierde steen:

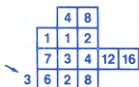
a. Deze keer gebruikt hij de steen met de waarde 4 om de aaneenliggende stenen met waarden 3 en 1 op te tellen. Hij plaatst het resultaat verticaal in het aangrenzende vakje. (Doet u dit).



b. Hij noteert 4 punten in zijn voordeel.

5) Hij plaatst zijn vijfde steen:

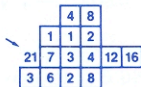
a. Om de 3 op zijn rekje te gebruiken, besluit hij om de aaneenliggende stenen met waarden 6 en 2 te delen. Hij plaatst het resultaat horizontaal in het aangrenzende vakje. (Doet u dit).



b. Hij noteert 3 punten in zijn voordeel.

6) Hij plaatst zijn zesde steen:

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



b. Hij noteert 21 punten in zijn voordeel.

c. Merk op dat de speler zich gehouden heeft aan de beperking, opgelegd door het roze vakje waarin hij het resultaat heeft geplaatst. Dit geeft hem het recht om, mocht hij dat willen, een extra steen te pakken. (Zie Spelregels, punt 4).

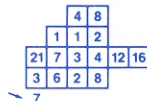
Hij besluit echter om hiervan af te zien daar hij een steen zou kunnen pakken die hij wellicht niet zou kunnen plaatsen.

7) Hij plaatst zijn zevende —en laatste— steen:

a. Er blijft slechts een 7 op zijn rekje over. Hij besluit de twee aaneenliggende 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).



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

e. Hij telt het totaal aantal verkregen punten (71) op bij de 50 punten van de "extra premie" (Zie Spelregels, punt 8), wat hem in deze beurt een totaal oplevert van 121 punten in zijn voordeel.

f. Hij pakt 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 en stoppen hier daarom met het praktijkvoorbeeld.

We leggen alles weer op zijn plaats en beginnen met het spel, hierbij in de gaten houdend dat elke geplaatste steen een resultaat van een wiskundige handeling moet zijn.

MATHABLE

2-4 jogadores

I— APRESENTAÇÃO

Mathable é um jogo essencialmente centrado nos resultados das operações matemáticas que se desenvolvem no tabuleiro de jogo.

Para isso, dispõe-se de um tabuleiro com casas normais, casas com restrições (cor de rosa), casas com bonificações (cinzento-azulado marcadas 2x e brancas marcadas 3x), e de 106 fichas com números.

O vencedor é aquele que obteve a maior pontuação ao finalizar a partida.