

FORMULA

SPELREGELS

NL

Doel van het spel

Het doel van het spel is om als eerste speler alle kaarten te hebben uitgespeeld. Dit doe je door een rekensom (formule) te maken en het antwoord te geven. Hieronder worden de spelregels in detail uitgelegd.

Vorbereiding

1. Leg de **symboolkaarten** (+, -, x, ÷ en =) open op tafel.
2. Beslis samen wie als eerste mag delen. Schud de kaarten met de getallen en de jokers en geef 7 kaarten aan elke speler.
3. Leg de overige kaarten omgekeerd op tafel: dit is de **stapel**.
4. Leg de twee bovenste kaarten van de **stapel** open op tafel met een beetje ruimte er tussen. Rechts van de tweede open kaart komt de symboolkaart met het '=' teken te liggen. De opengelegde kaarten dienen als vertrekpunt van de formule. Een voorbeeld:



Spelverloop

De speler links van de geveer begint het spel door de formule die op tafel ligt, kloppend te maken. Dit gebeurt door een **symboolkaart** (+, -, x, ÷) naar keuze tussen de twee open kaarten te leggen en een kaart uit de eigen hand als antwoord van de formule rechts van het '=' teken te leggen. Als er bijvoorbeeld een 2 en een 4 open op tafel liggen, dan kan de '+' er tussen gelegd worden en de 6 als antwoord neerleggen:



Heeft de speler geen 6 in de hand maar bijvoorbeeld wel een 8, dan kan de speler de 'x' tussen de 2 en de 4 leggen en de 8 als antwoord geven.

Wanneer een speler geen passende kaart kan spelen, moet hij de bovenste kaart van de **stapel** nemen. Hierna mag de volgende speler proberen een goed antwoord te geven. Zodra het een speler gelukt is mag de volgende speler de gehele som aanpassen door bovenop de kaarten die reeds op tafel liggen nieuwe kaarten uit zijn hand te leggen. De speler mag de formule aanpassen door 1, 2 of maximaal 3 kaarten neer te leggen. Ook mag de **symboolkaart** (+, -, x, ÷) worden veranderd.

Samenvattend heeft de speler de volgende mogelijkheden:

1. Een hele nieuwe som neerleggen met 3 nieuwe kaarten zoals bijvoorbeeld: $1 \times 8 = 8$.
2. Een hele nieuwe som neerleggen met 3 nieuwe kaarten waarbij ook nog een kaart uit de vorige formule blijft liggen, zoals bijvoorbeeld $8 \times 8 = 64$ waarbij de 6 is blijven liggen.
3. Een van de kaarten die op tafel ligt gebruiken en daarmee een nieuwe som maken, zoals bijvoorbeeld: de 2 laten liggen, een drie en een vijf toevoegen, zodat je $2 + 3 = 5$ krijgt.
4. Twee van de kaarten die op tafel liggen gebruiken en daarmee een nieuwe som maken, zoals bijvoorbeeld: de 2 en de 4 laten liggen, maar het '+' teken vervangen door het 'x' teken en de 8 als antwoord neerleggen.

Wanneer de **stapel** op is, worden de kaarten die onder de huidige formule liggen, geschud en als nieuwe **stapel** gebruikt.

Joker

De joker mag worden ingezet voor elk getal tot en met de 9. De joker houdt het getal dat de eerste speler eraan heeft toegekend.



57x



5x



1x



1x

Speciale regels

Je mag ook een getal maken bestaande uit twee kaarten, bijvoorbeeld:



Let wel op dat je maximaal 3 kaarten op je beurt mag neerleggen!

Wanneer er 2 kaarten samen 1 getal vormen (zoals de 10 in bovenstaand voorbeeld) mag een volgende speler deze 2 kaarten vervangen door 1 kaart, bijvoorbeeld:



Ook mag de volgende speler 1 van de twee kaarten vervangen die de 10 vormen dus bijvoorbeeld de 1 van 10 laten liggen, maar een 2 op de 0 te leggen zodat er 12 ontstaat en dan nog een 4 en een 8 aan de andere kant te leggen:



Kortom, je mag 1 van de twee kaarten veranderen, je mag de twee kaarten vervangen door 1 kaart, maar je mag niet 1 van de twee kaarten apart gebruiken. Je mag dus niet de 0 van de 10 weghalen en de 1 gebruiken als antwoord (tenzij je zelf de 1 op de 1 neerlegt).

De som "getal" $\times 0 = 0$, moet nadat hij gelegd is door de volgende speler volledig worden veranderd. Anders kan je namelijk altijd drie kaarten neerleggen en hoeft niemand meer te rekenen. De volgende speler kan namelijk $428 \times 0 = 0$ neerleggen.

Gaat het spel te snel? Verhoog dan de moeilijkheidsgraad op deze manier:

Spreek met elkaar af dat je minimaal 1 kaart gebruikt die al op tafel ligt. Dit zal er ongetwijfeld voor zorgen dat het spel langer duurt en dat je vaker een kaart moet pakken.

Andere variaties zijn:

- De winnaar van een potje krijgt de volgende ronde een kaart meer om mee te beginnen.
- Je gaat door met spelen totdat iedereen uit is.
- De winnaar is niet degene die als eerste uit is, maar degene die het meeste punten heeft verdiend. Je verdient punten met iedere som die je maakt. De uitkomst van de som krijg je als punten. De speler houdt zelf de uitkomsten bij. Als iemand uit is, tel je alle uitkomsten per speler bij elkaar op minus de kaarten die nog in zijn hand zijn. Dus heeft iemand bijvoorbeeld $8 \times 8 = 64$ en $1 + 2 = 3$ als sommen gemaakt gedurende het spel, krijgt hij $64 + 3 = 67$ punten. Als deze speler nog een 7 en een 9 in zijn hand heeft terwijl er al iemand is uitgegaan, gaan er $7 + 9 = 16$ punten af van het totaal en heeft deze speler dus 51 punten over. Degene die uitgaat krijgt een bonus van 10 punten. Als je nog een joker in je handen hebt aan het eind van het spel is dit een aftrek van 25 punten. Je telt alle potjes bij elkaar op en degene die als eerste 250 punten bij elkaar heeft, wint het spel.

Mocht je zelf nog leuke ideeën hebben, laat het dan weten op www.formulagames.nl

FORMULA

RÈGLES DU JEU

FR

Le But du jeu

Le vainqueur est le premier à avoir placé toutes ses cartes. La façon pour obtenir ceci est de former une équation et donner la réponse.

Règles de base et déroulement de la partie

Préparation

1. Les **cartes symboliques** (+, -, x, ÷ en =) sont posées sur la table faces visibles.
2. Les joueurs choisissent un Donneur. Le Donneur mélange bien toutes les cartes avec les chiffres et les jokers et distribue 7 cartes à chaque joueur.
3. Les cartes restantes forment **la pioche** des cartes à prendre.
4. Le Donneur prend 2 cartes de **la pioche** et les place face visible avec un peu d'espace entre ces cartes. A droite de la deuxième carte on place la **carte symbolique** avec le signe '='. Ces cartes forment le début du jeu de Formula:



La partie peut commencer

Le joueur placé à la gauche du Donneur commence par compléter la formule en ajoutant une **carte symbolique** (plus, moins, multiplier, diviser) selon son propre choix et la place entre les deux cartes face visible. Puis le joueur essaie de mettre la bonne réponse après la **carte symbolique** '=' par une des cartes de sa main. Si par exemple il y a sur la table un 2 et un quatre, alors on peut ajouter la **carte symbolique** '+' et jouer le 6 de sa main.



Si le joueur n'a pas de 6 mais par contre a un 8, il peut mettre la **carte symbolique** 'x' et jouer le 8 comme réponse.

Si le joueur ne parvient pas à fournir la bonne réponse, il doit prendre une carte de **la pioche** et passer son tour au prochain joueur.

Dès qu'un joueur réussit la première formule, le joueur suivant peut changer toute la formule avec ses propres cartes tant que la réponse est juste. Ceci peut amener à une formule complètement différente ou partiellement différente. Le joueur peut utiliser au plus 3 nouvelles cartes avec des chiffres, mais il peut aussi utiliser une ou deux cartes déjà sur la table en ajoutant qu'une seule ou deux cartes de sa main. Il peut aussi changer les **cartes symboliques** avec signes.

En résumés, le joueur peut:

1. Former une nouvelle formule avec 3 cartes de sa main par exemple : $1 \times 8 = 8$.
2. Former une nouvelle formule en utilisant par exemple une carte déjà posée : $8 \times 8 = 64$.
3. Utiliser une des cartes déjà posées et en faire une formule complètement différente, comme $2 + 3 = 5$.
4. Utiliser 2 cartes déjà posées et en faire une nouvelle formule comme par exemple changer le '+' par 'x' et la formule $2 + 4 = 6$ devient $2 \times 4 = 8$.

Lorsque toute les cartes de **la pioche** sont jouées, les cartes en dessous de la formule peuvent être prises et mélangées pour faire la nouvelle **pioche**.



57x



5x



1x



1x

Joker

Les 2 jokers peuvent être utilisés comme n'importe quel chiffre entre 0 et 9. Une fois joué, le joker garde le nombre donné par le premier joueur.



Règles Spéciales

On peut aussi composer un chiffre de deux cartes, par exemple:



Mais il faut faire attention car le joueur ne peut placer au plus que 3 cartes à son tour!

Lorsque 2 cartes avec chiffre forment un seul nombre (comme le 10 dans l'exemple ci-dessus), le joueur suivant peut considérer ces deux cartes comme un nombre et peut mettre une seule carte sur les deux pour créer une nouvelle formule. Par exemple:



Le joueur peut aussi remplacer une des deux cartes qui forment le nombre 10, par exemple en mettant un 2 sur le zéro pour former le nombre 12 et ainsi créer une nouvelle formule:



En bref: on peut changer une des deux cartes, on peut remplacer les deux cartes par une carte, mais on ne peut pas utiliser qu'une des deux cartes à part. Ceci veut dire qu'on ne peut pas enlever le 0 du 10 pour former le 1. Mais on peut mettre la carte 1 par-dessus le 10 si on a la carte 1 dans sa main.

Si un joueur pose la formule $\dots \times 0 = 0$, le joueur suivant doit changer la formule complètement. Sinon tous les joueurs suivants peuvent jouer 3 cartes et personne n'a plus besoin de calculer. Par exemple $428 \times 0 = 0$.

Le jeu va trop vite? Alors intensifier les difficultés de la façon suivante:

On se met d'accord pour utiliser au moins 1 carte déjà posée sur la table. Le résultat sera sans aucun doute que le jeu durera plus longtemps et que davantage de joueurs devront prendre une carte de **la pioche**.

D'autres variantes possibles:

- Le vainqueur reçoit une carte de plus pour commencer au deuxième tour.

- On continue le jeu jusqu'à ce que tout le monde ait fini.

- Le vainqueur n'est plus celui qui a joué toutes ses cartes en premier, mais sera celui qui obtient le plus de points. On gagne des points avec chaque formule, la somme de la formule forme les points qu'on reçoit. Chaque joueur fait ses propres comptes. Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes dans sa main, chacun compte ses points gagnés lors du jeu et en soustrait la somme des cartes qui lui restent. Donc si un joueur a créé les formules $8 \times 8 = 64$ et $1 + 2 = 3$ ce joueur reçoit 67 points. Si ce joueur a dans sa main encore un 7 et un 9, alors qu'un autre joueur a fini le jeu, il doit soustraire 16 ($7 + 9$) points des 67 points et son score sera donc 51. Celui qui finit en premier reçoit 10 points de bonus. Celui qui reste avec un joker doit enlever 25 points. On ajoute toutes les parties du jeu et celui qui atteint en premier les 250 points a gagné.

Si vous avez d'autres idées intéressantes, faites le nous savoir sur www.formulagames.fr