Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

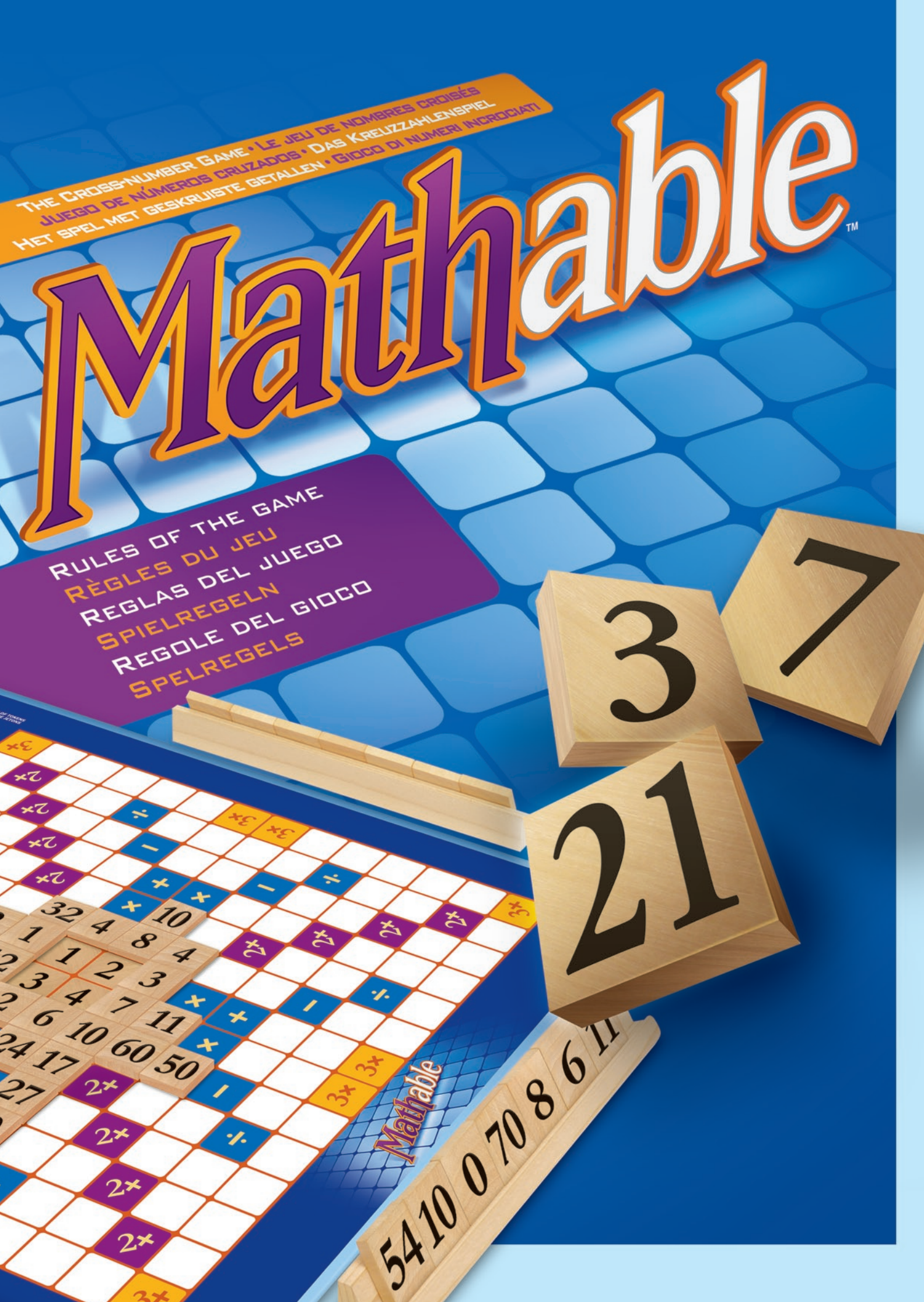
ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

THE CROSS-NUMBER GAME • LE JEU DE NOMBRES CROISÉS
JUEGO DE NÚMEROS CRUZADOS • DAS KREUZZAHLENSPIEL
HET SPEL MET GESKRUISTE GETALLEN • GIOCO DI NUMERI INCROCIATI

Mathable™

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



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 (violettes marquées « 2x » et orangées marquées « 3x ») et de 106 jetons numérotés.

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

II – ÉLÉMENTS

- Règles du jeu
- 1 sac
- 1 plateau de jeu
- 4 chevalets
- 106 jetons numérotés. Voir distribution ci-après :

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

III – PRÉPARATION

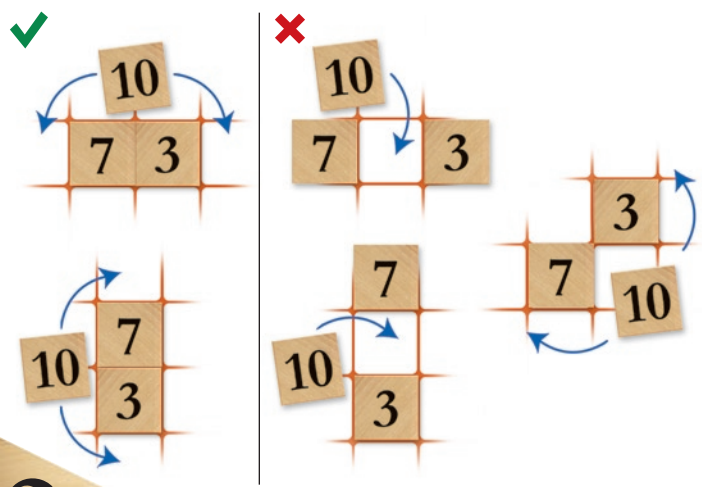
Après avoir placé le plateau de jeu au centre de la table, chaque joueur prend un chevalet qu'il place devant lui de façon à être le seul à pouvoir voir les jetons qu'il y posera.

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 correspondante 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

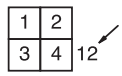
Les deux joueurs disposent sur leur chevalet les jetons suivants :
Joueur 1 : 1, 2, 8, 12, 16, 17, 42
Joueur 2 : 3, 4, 6, 7, 7, 8, 21

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).

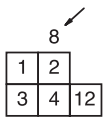
b. Ce joueur, qui a un 12 sur son chevalet, choisit de multiplier les deux jetons adjacents 3 et 4. Il peut placer le résultat à l'horizontale, à droite ou à gauche, mais pour les besoins de cet exercice, on le place à droite. (Faites-le).



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 :

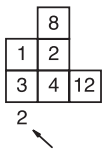
a. Vu qu'il a un 8 sur son chevalet, il décide de multiplier les deux jetons adjacents 2 et 4, et place le résultat sur la case verticale suivante, en haut. (Faites-le).



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

3) IL PLACE SON TROISIÈME JETON :

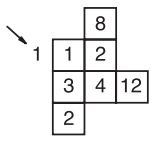
a. Il prend le jeton 2 de son chevalet, soustrait les deux jetons adjacents 3 et 1, et place le résultat sur la case suivante, en verticale et en bas. Il pourrait aussi le placer en haut, mais cet exercice exige qu'il le place en bas. (Faites-le).



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. (Faites-le).

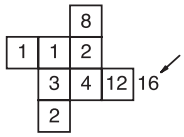


b. Le joueur obtient 1 point en sa faveur.

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).



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.

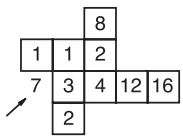
a. Il fait la somme de tous les jetons placés, et note qu'il a obtenu pendant ce tour 39 points (voir Règles du Jeu, point 7).

b. 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 :

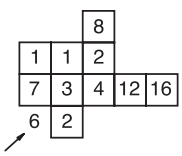
a. Ce joueur, qui a un 7 sur son chevalet, choisit d'additionner les deux jetons adjacents 3 et 4, et place le résultat à la suite horizontale. (Faites-le).



b. Il marque 7 points en sa faveur.

2) IL PLACE SON DEUXIÈME JETON :

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



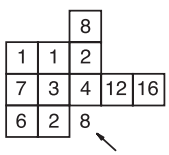
b. Il marque 6 points en sa faveur.

3) IL PLACE SON TROISIÈME JETON :

a. Ici, le joueur décide de placer son 8, vu qu'il peut additionner les deux jetons adjacents 6 et 2.

b. Deux possibilités se présentent :
- 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).

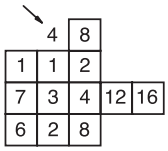
c. Le joueur opte pour la deuxième possibilité, compte deux fois 8 points, et ajoute 16 points en sa faveur. (Faites-le).



d. REMARQUE : si les deux jetons adjacents à la verticale ne donnaient pas 8, le joueur pourrait également placer son jeton 8 ici, mais ne comptabiliserait qu'une opération (la somme).

4) IL PLACE SON QUATRIÈME JETON :

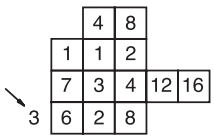
a. Cette fois, il utilise le jeton 4 de son chevalet pour additionner les jetons adjacents 3 et 1. Il place le résultat sur la case verticale suivante. (Faites-le).



b. Il ajoute 4 points en sa faveur.

5) IL PLACE SON CINQUIÈME JETON :

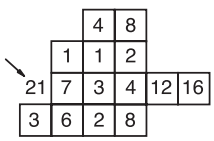
a. Pour utiliser le jeton 3 de son chevalet, il décide de diviser les deux jetons adjacents 6 et 2. Il place le résultat sur la case horizontale suivante. (Faites-le)



b. Il ajoute 3 points en sa faveur.

6) IL PLACE SON SIXIÈME JETON :

a. Le joueur, qui a un 21 sur son chevalet, choisit de multiplier les deux jetons adjacents 3 et 7, et place le jeton 21 sur la case horizontale suivante. (Faites-le)



b. Il ajoute 21 points en sa faveur.

c. 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).

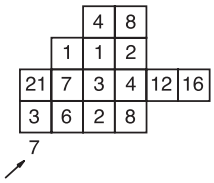
Cependant, il laisse passer cette occasion, et s'abstient de piocher un jeton qu'il ne pourrait peut-être pas placer.

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

a. Il lui reste uniquement un 7 sur son chevalet. Il choisit donc de diviser les deux jetons adjacents 21 et 3.

b. Il ne peut pas placer le résultat à la suite verticale en haut, en raison de la case de restriction.

c. 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, point6). (Faites-le).



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

e. 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.

f. 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.

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 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 – CONTENTS

- Instructions
- 1 bag
- 1 playing board
- 4 token holders
- 106 numbered 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

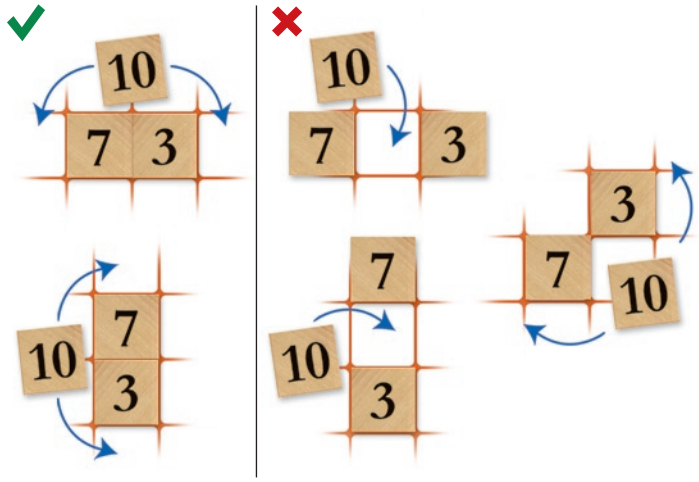
After opening the board, each player takes a token holder which he places in front of him, so that no other player can see the tokens he will put on the holder later on in the game.

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

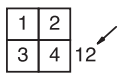
The two players in this example, have the following tokens:
Player 1: 1, 2, 8, 12, 16, 17, 42
Player 2: 3, 4, 6, 7, 7, 8, 21

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).

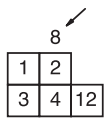
b. This player, who has a token number 12 on his holder, chooses to multiply the numbers 3 and 4. He may place token number 12 either to the left of the 3 or to the right of the 4. He chooses to place it at the right. (Do so!).



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

2) HE PLACES HIS SECOND TOKEN:

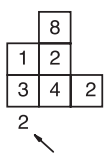
a. Since he has an 8, he decides to multiply 2x4, and chooses to place the result above the 2. (Do so!).



b. The player has earned 8 points.

3) HE PLACES HIS THIRD TOKEN:

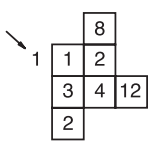
a. He takes the 2 from the holder, subtracts 1 from 3 and places the 2 below the 3. He could also place the 2 above the 1, but chooses not to do so. (Do so!).



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. (Do so!).

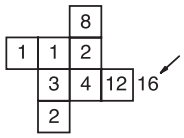


b. The player has earned 1 point.

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!).



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.

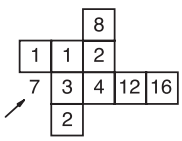
a. He totals all points earned in this turn, and finds his total score is 39 (see Rules of the Game, point 7).

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:

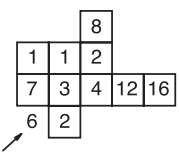
a. The player decides to add 3 and 4, since he has a 7 on his holder. He places the token to the left of the 3. (Do so!).



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!).



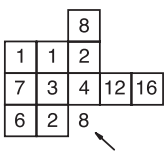
b. He adds 6 points to his total.

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 him8 points;
- Placing the 8 to the right of the 2, and thus profiting from the Bonus for Multiple Equations, since the vertical 2x4 also gives 8 (see Rules of the Game, point 5).

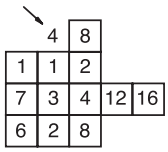
c. The player opts for choice number 2, twice adding 8 points (a total of 16) to his score. (Do so!).



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:

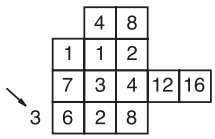
a. This time he uses token 4, adding 3 and 1. He places the token above the 1. (Do so!).



b. He has earned 4 points.

5) HE PLACES HIS FIFTH TOKEN:

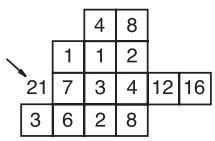
a. To make use of token 3 he divides 6 by 2. The result 3 is placed next to the 6. (Do so!).



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).

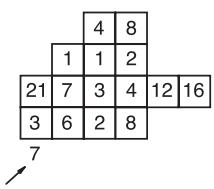
However, he chooses not to, afraid he may pick a token he will be unable to use.

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.

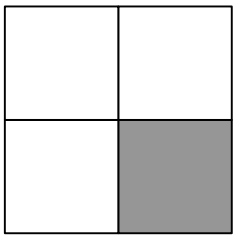
e. He totals the amount of points earned (71) and adds the "Extra Bonus" of 50 points (see Rules of the Game, point 8), which gives him a grand total of 121 points for this turn.

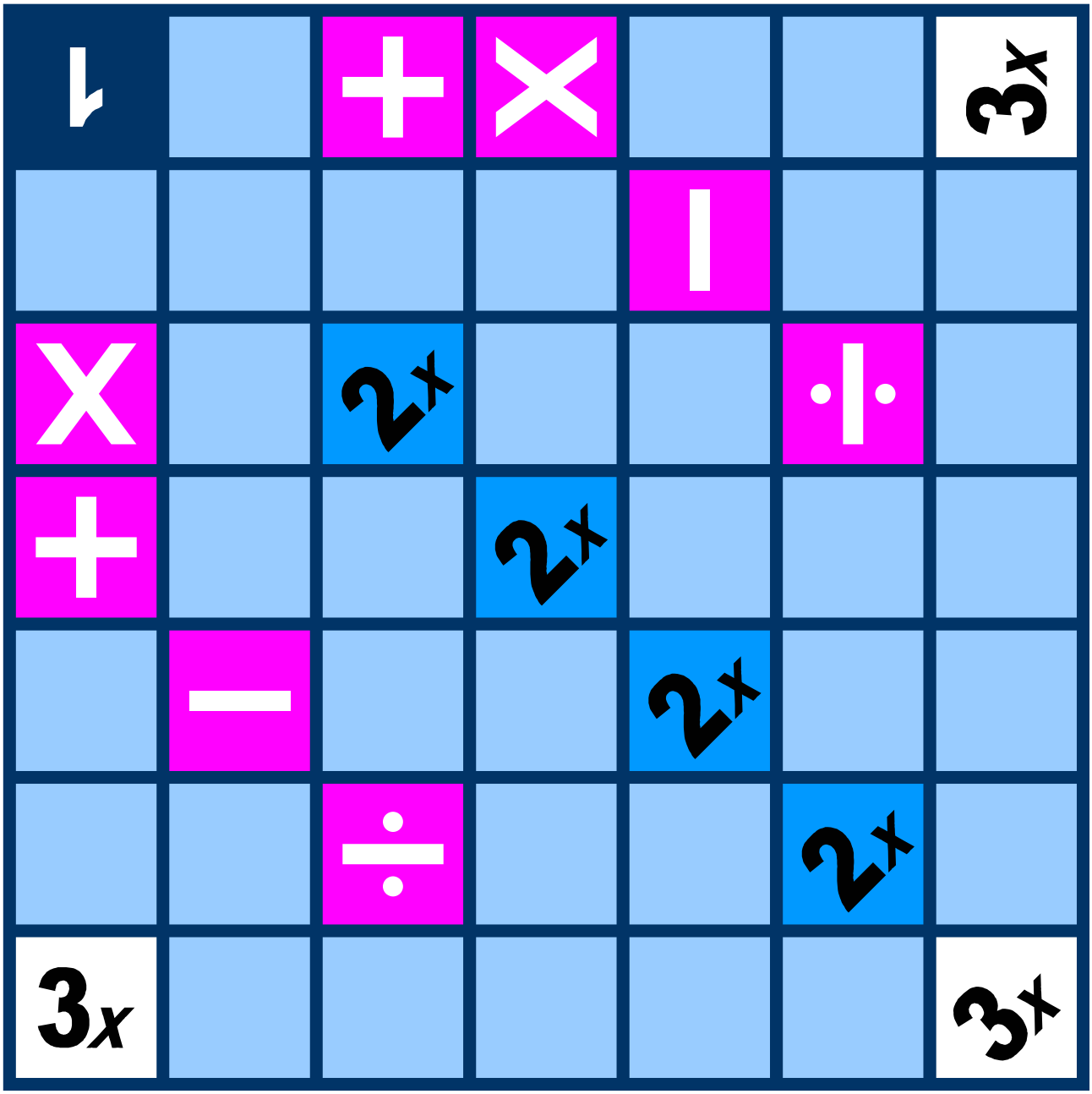
f. He takes 7 new tokens that he places on his token holder. (if there is any left on the table).

C - It is again the first player's turn

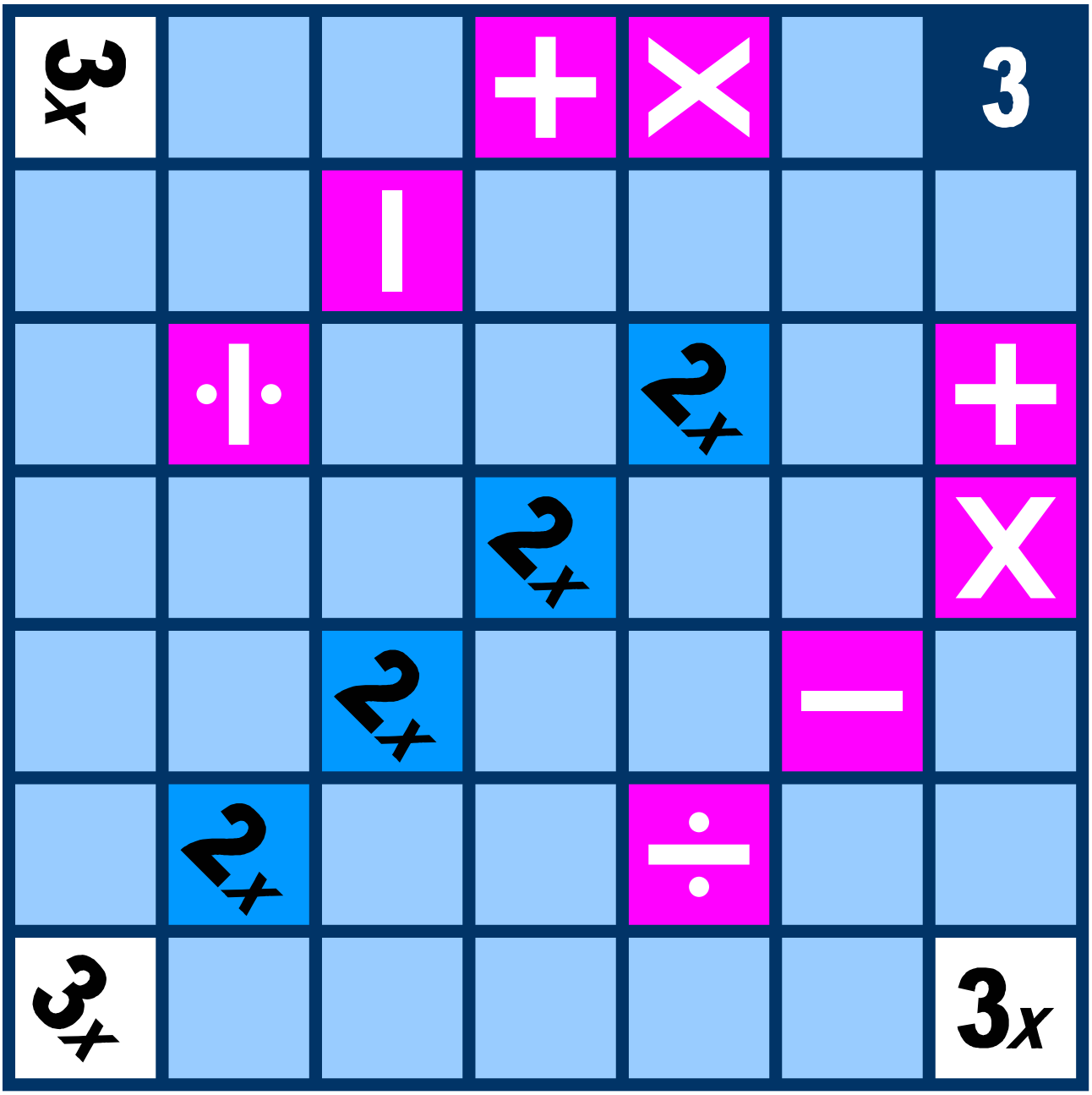
This player could start by placing token 42, however we have now learned how the game is played. Put all tokens back in the pile, facedown, and mix them well.

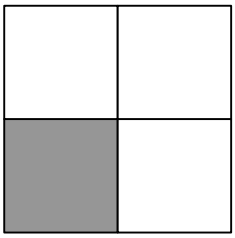
We can now start a real game, remembering that every token placed must give a correct result.

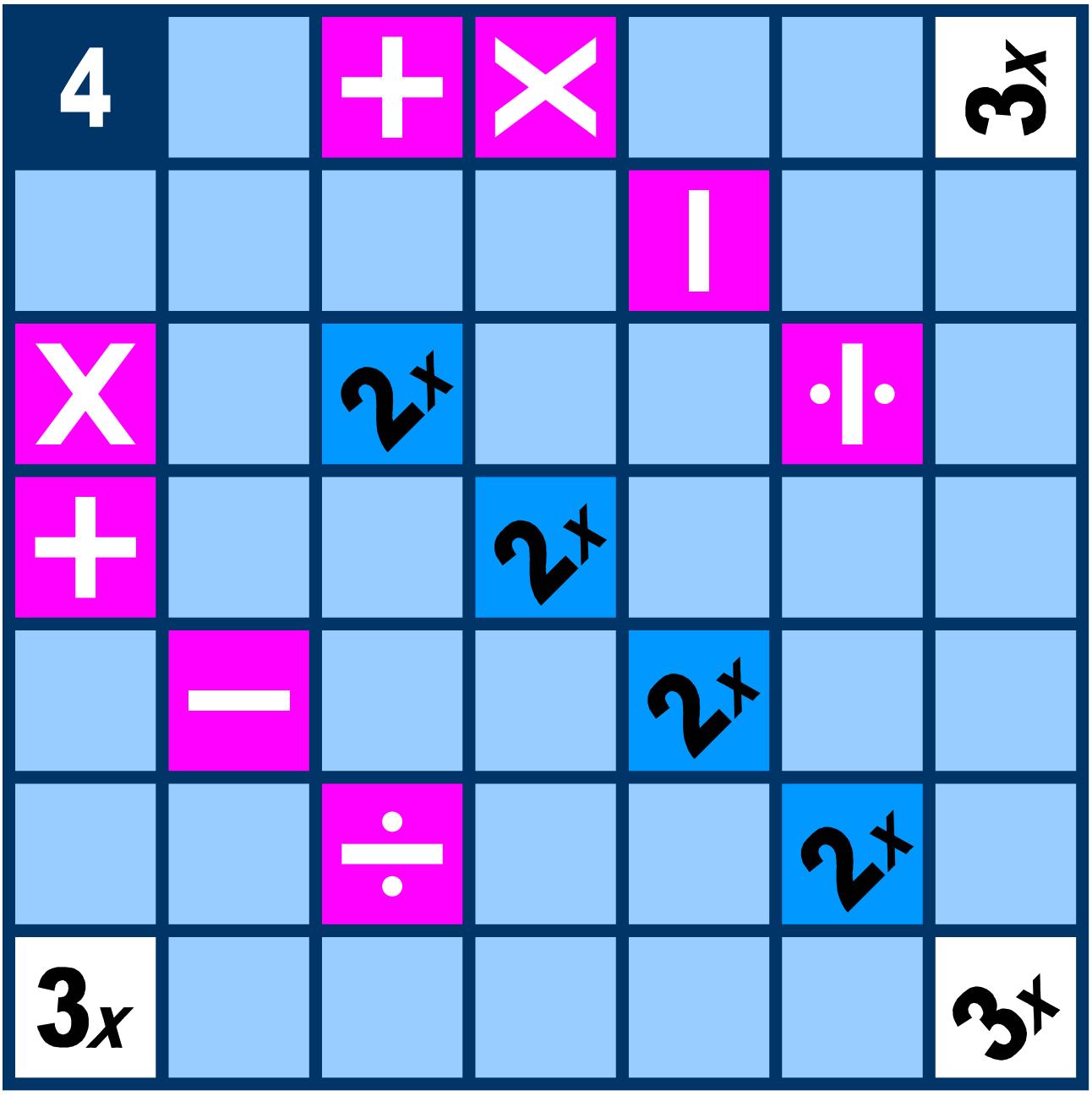


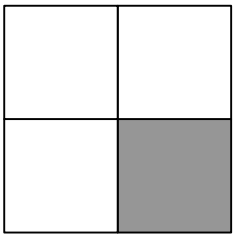

1
3x
2x
2x
2x
2x
3x
3x

3x
÷
2x
−
2x
×
2x
+
2x
÷
−
2
×
+
3x

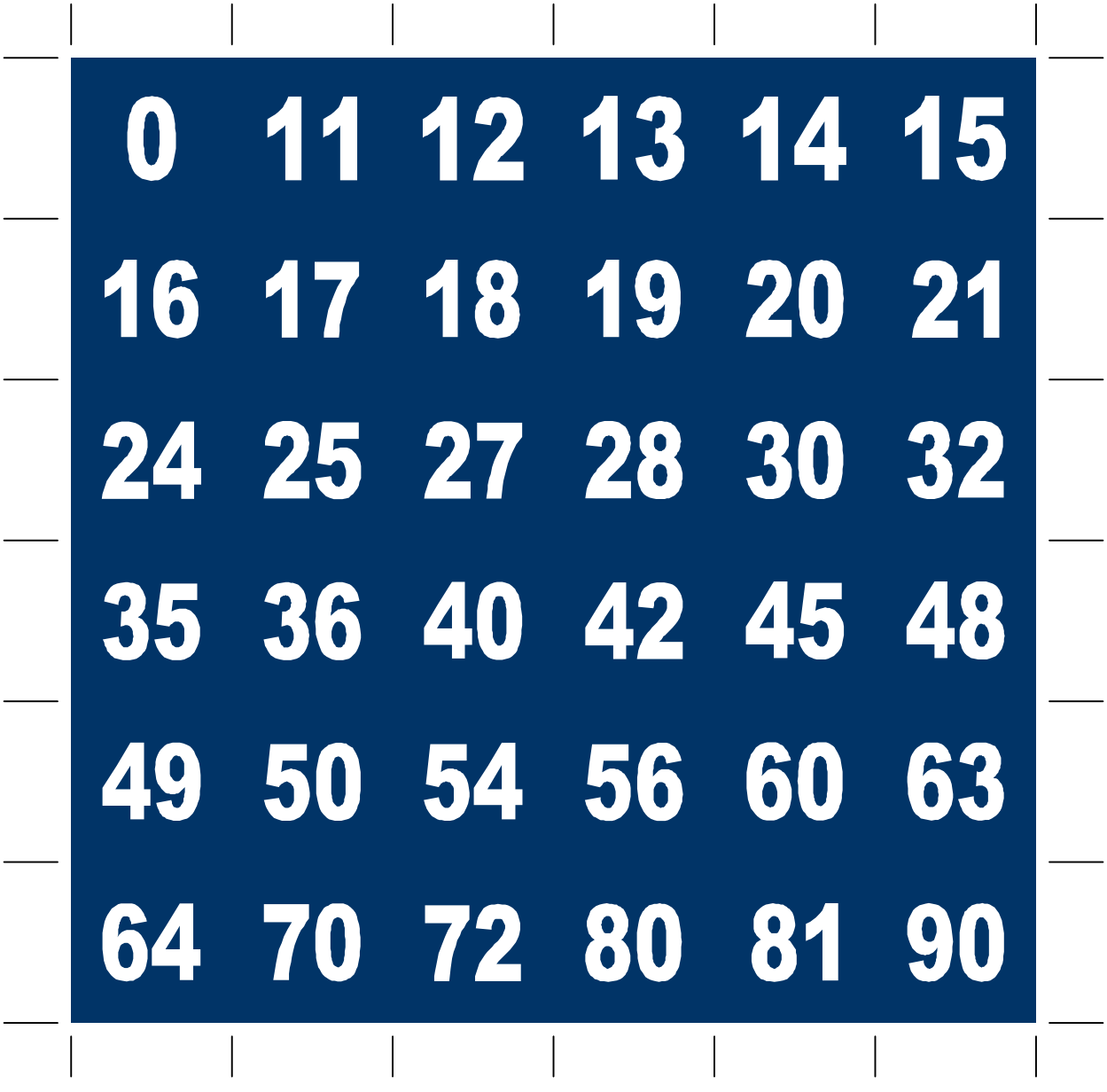

3x
+
×
3
−
÷
2x
+
2x
×
2x
−
2x
÷
3x
3x




4
+
×
3x
−
×
2x
÷
+
2x
−
2x
÷
2x
3x
3x



1 1 1 1 1 1 1
2 2 2 2 2 2 2
3 3 3 3 3 3 3
4 4 4 4 4 4 4
5 5 5 5 5 5 5
6 6 6 6 6 6 6
7 7 7 7 7 7 7
8 8 8 8 8 8 8
9 9 9 9 9 9 9
10 10 10 10 10 10 10


0 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21
24 25 27 28 30 32
35 36 40 42 45 48
49 50 54 56 60 63
64 70 72 80 81 90