

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 ★★☆☆ modifiable 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



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

Mathable[®]

QUATTRO

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



2

MATHABLE® QUATTRO

CONTIENT: 106 cartes à jouer chiffrées

INSTALLATION: Autour d'une table de 2 à 4 joueurs, un joueur brasse les cartes et distribue 7 cartes, faces cachées, à chacun des joueurs et place ensuite 4 cartes du paquet, côte à côte et faces ouvertes, au centre de la surface de jeu et place en retrait, faces cachées, les cartes restantes qui constitueront la réserve. Les joueurs décident alors s'ils jouent 1, 2 ou plusieurs rondes.



JOUEZ: Lorsque tous les joueurs ont leurs cartes en main, c'est maintenant au joueur placé à gauche du brasseur de jouer. Celui-ci essaie de placer une première carte sur l'une des cartes ouvertes au centre de la surface de jeu, en respectant la règle suivante :

Une carte placée doit être le résultat d'une opération mathématique (+, -, x, ÷) formée par 2 cartes adjacentes à l'horizontale ou à la verticale (pas en diagonale) et peut être placée indistinctement sur l'une ou l'autre de ces deux mêmes cartes.

Notez que le joueur continue, tant qu'il le peut, à placer une à une les cartes qu'il détient sur le jeu lors de son tour. Lorsqu'il ne peut plus placer de cartes sur le jeu, c'est au joueur suivant de jouer.

Exemple: Louis a la carte 32 dans son jeu. Il peut donc placer cette carte sur la carte 20 ou la carte 12 ($20 + 12 = 32$). Il est à noter que si Louis avait en main la carte 25, il choisirait alors de placer sa carte sur le 20 ce qui lui permettrait de faire une nouvelle opération et placer le 25 sur le 32 ou le 7. ($32 - 7 = 25$)



Si un joueur, à son tour, ne peut placer de cartes qu'il détient sur le jeu, il pige une carte de la réserve et place, à son choix, face ouverte, cette carte sur n'importe quelle carte au centre de la surface de jeu sans être tenu de compléter une équation. Puis, s'il le désire, il peut échanger une carte de son jeu (une seule par tour). Pour ce faire, il place la carte de laquelle il désire se débarrasser à coté de la réserve, face cachée, ce qui constituera la poubelle, et pige 2 nouvelles cartes de la réserve (une pour l'échange et une en guise de pénalité). Donc s'il n'y a pas d'échange, le joueur ne pige qu'une seule carte à titre de pénalisation puisqu'il n'a pas pu placer une de ses cartes sur le jeu.

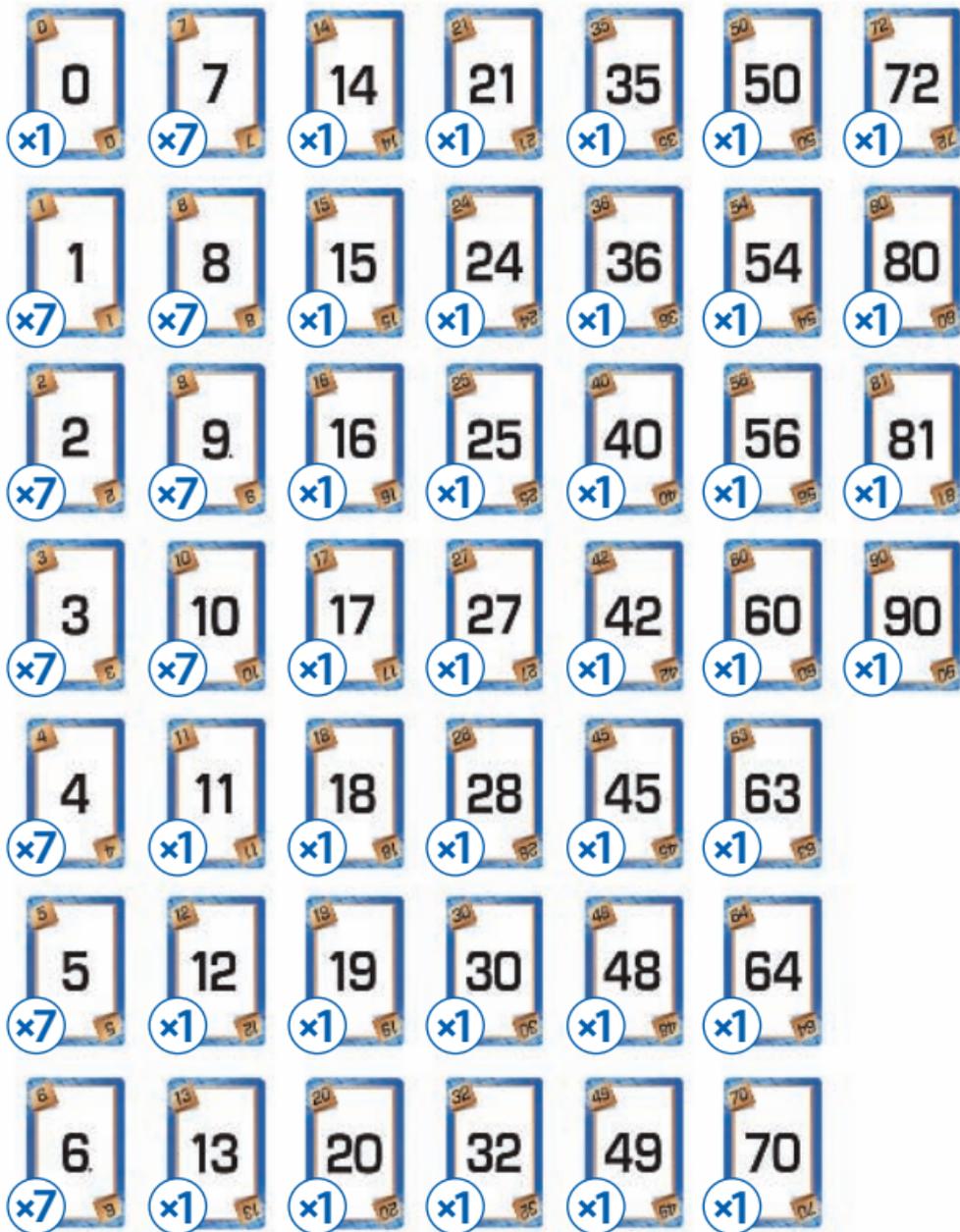
DIAGO : *Une seule fois par ronde, un joueur, au début de son tour et pour toute la durée de celui-ci, peut décider d'utiliser sa DIAGO (l'option diagonale) c'est à dire qu'en plus de la verticale et de l'horizontale, le joueur peut faire des opérations mathématiques en utilisant la diagonale en l'annonçant aux autres joueurs préalablement. Par contre, lorsque tous les joueurs ont utilisé leur DIAGO, l'opération devient alors disponible pour tous et ce à chaque tour. Notez que si les joueurs ont préalablement décidé de jouer plusieurs rondes, lors de chaque nouvelle ronde les joueurs utiliseront une seule fois la DIAGO jusqu'à ce que tous les joueurs l'aient utilisé, comme expliqué précédemment.*

GAGNEZ : Lorsqu'un joueur a placé toutes les cartes qu'il détient sur le jeu en premier, il est déclaré gagnant de la ronde. Si les joueurs avaient préalablement décidé de jouer plusieurs rondes, alors tous les joueurs doivent déposer leurs cartes non jouées dans la poubelle, face cachée, afin de jouer la ronde suivante.

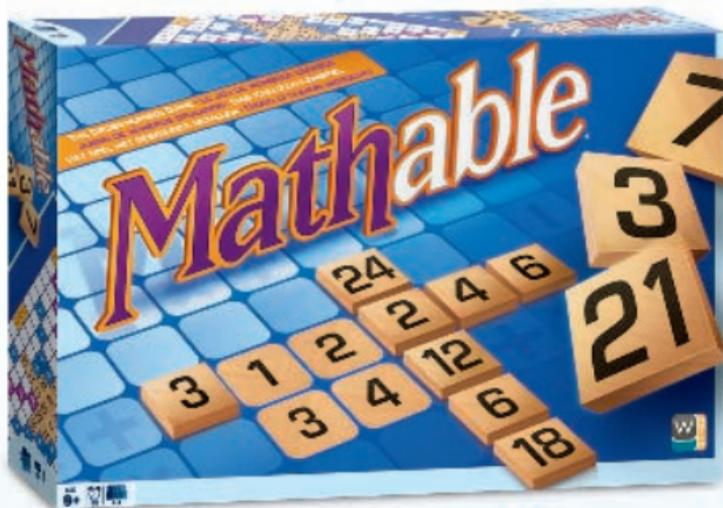
Le gagnant prend alors en main la réserve et distribue à tous 7 nouvelles cartes, y compris à lui-même. C'est au joueur immédiatement à sa gauche de jouer en premier, en ce début de nouvelle ronde. Si nécessaire, on prend les cartes du centre de la surface de jeu, sans les brasser (sauf les 4 cartes sur le dessus que l'on replacera sur la surface de jeu pour débiter la nouvelle ronde), on les tourne faces cachées pour former, avec ces 4 paquets, une nouvelle réserve.

N.B : Il est possible que l'on ait à effectuer cette opération à quelques reprises en fonction du nombre de rondes que l'on souhaite jouer.

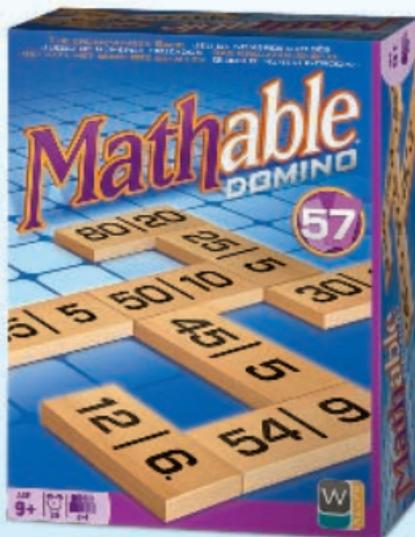




Also available • Aussi disponible • También disponible
Auch verfügbar • Ook verkrijgbaar • Disponibile anche



5001
Mathable®



5002
Mathable® Domino

Mathable[®] QUATTRO



WOOKY ENTERTAINMENT INC

- MONTRÉAL, QC, H3C 2N6 CANADA
- PEMBROKE HOUSE, 7 BRUNSWICK SQUARE
BRISTOL, UK, BS2 8PE

WWW.WOOKYENTERTAINMENT.COM

© 2010 OF WOOKY ENTERTAINMENT INC.
© 2009 FRANÇOIS ROBILLARD.