

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.

Vorbereitung

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 opgelegde 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 toegerekend.



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

SPELREGELN

DE

Ziel des Spiels

Gewonnen hat der Spieler, der als Erster alle Karten abgelegt hat. Dafür wird eine Gleichung (Formel) erstellt und das Ergebnis gelegt. Die Spielregeln werden im Folgenden ausführlich erläutert.

Vorbereitung

1. Die **symbolkarten** (+, -, x, ÷ en =) werden offen auf den Tisch gelegt.
2. Dann wird gemeinsam beschlossen, wer zuerst austeilen darf. Jetzt werden die Karten mit den Zahlen und Jokern gemischt, und jeder Spieler erhält 7 Karten.

3. Die restlichen Karten werden verdeckt auf den Tisch gelegt. Das ist der **stapel**.

4. Die beiden obersten Karten des **stapels** werden mit etwas Abstand dazwischen offen auf den Tisch gelegt. Rechts neben die zweite offene Karte wird die Symbolkarte mit dem Zeichen "=" gelegt. Die offenen Karten dienen als Ausgangspunkt für die Formel. Beispiel:

Spielverlauf

Der Spieler links vom Geber beginnt das Spiel, indem er die auf dem Tisch liegende Formel vervollständigt. Dazu wird eine **symbolkarte** (+, -, x, ÷) nach Wahl zwischen die beiden aufgedeckten Karten und eine Karte aus der eigenen Hand als Ergebnis der Formel rechts neben das "=" Zeichen gelegt. Wenn beispielsweise eine 2 und eine 4 offen auf dem Tisch liegen, kann das "+" dazwischen gelegt und die 6 als Ergebnis danebengelegt werden:

Wenn der Spieler keine 6, aber eine 8 auf der Hand hat, kann er das "x" zwischen die 2 und die 4 legen und die 8 als Ergebnis geben.

Wenn ein Spieler keine passende Karte ausspielen kann, muss er die oberste Karte vom **stapel** nehmen. Danach kann der nächste Spieler versuchen, das richtige Ergebnis zu legen. Sobald ein Spieler erfolgreich war, kann der nächste Spieler die gesamte Gleichung ändern, indem er auf die bereits auf dem Tisch liegenden Karten neue Karten aus seiner Hand legt. Der Spieler kann die Formel ändern, indem er 1, 2 oder maximal 3 Karten ablegt. Auch die **symbolkarte** (+, -, x oder ÷) darf geändert werden.

Zusammenfassend hat der Spieler folgende Möglichkeiten:

1. Es kann eine ganz neue Gleichung mit 3 neuen Karten abgelegt werden, beispielsweise: $1 \times 8 = 8$.
2. Es kann ebenfalls eine ganz neue Gleichung mit 3 neuen Karten gelegt werden, wobei eine Karte aus der vorherigen Gleichung liegen bleibt, z.B. $8 \times 8 = 64$ (die 6 bleibt liegen).
3. Eine der Karten auf dem Tisch kann für eine neue Gleichung verwendet werden, z.B.: die 2 bleibt liegen und 3 und 5 werden hinzugefügt, so dass die Formel jetzt $2 + 3 = 5$ lautet.
4. Es können auch zwei der Karten auf dem Tisch für eine neue Gleichung verwendet werden, z.B.: die 2 und die 4 bleiben liegen, aber das Zeichen "+" wird durch das Zeichen "x" ersetzt, und die 8 wird als Ergebnis gelegt.

Wenn der **stapel** leer ist, werden die Karten unter der aktuellen Formel gemischt und als neuer **stapel** verwendet.

Joker

Der Joker kann für jede Zahl bis einschließlich 9 verwendet werden. Der Joker behält die Zahl, die ihm der erste Spieler zugewiesen hat.



Besondere Regeln

Es kann auch eine Zahl gebildet werden, die aus zwei Karten besteht, z.B.:

Es dürfen aber nur maximal 3 Karten auf einmal auf den Tisch gelegt werden!

Wenn 2 Karten zusammen 1 Zahl bilden (wie die 10 im obigen Beispiel), kann einer der nächsten Spieler diese 2 Karten durch 1 Karte ersetzen, z.B.:

Der nächste Spieler kann auch 1 der beiden Karten, aus denen sich die 10 zusammensetzt, ersetzen. So bleibt beispielsweise die 1 von 10 liegen, aber es wird eine 2 auf die 0 gelegt, um eine 12 zu bilden und dann noch eine 4 und eine 8 auf die andere Seite gelegt wird:

Kurzum: 1 der beiden Karten darf ausgetauscht werden und die beiden Karten dürfen durch 1 Karte ersetzt werden. Aber keine der beiden Karten darf separat verwendet werden. Es ist also nicht erlaubt, die 0 von 10 zu entfernen und die 1 für das Ergebnis zu verwenden, sofern der Spieler nicht selber die 1 auf die 1 legt. Die Gleichung „Zahl“ $\times 0 = 0$ muss vom nächsten Spieler vollständig geändert werden, nachdem sie gelegt wurde. Andernfalls kann man nämlich immer drei Karten ablegen, und niemand braucht mehr zu rechnen. Der nächste Spieler kann nämlich $428 \times 0 = 0$ legen.

Wenn das Spiel zu schnell zu Ende ist, können die Möglichkeiten wie folgt erhöht werden:

Es wird vereinbart, dass mindestens 1 bereits auf dem Tisch liegende Karte verwendet wird. Dadurch dauert das Spiel länger, da öfter eine Karte gezogen werden muss.

Andere Varianten:

- Der Gewinner einer Partie erhält in der nächsten Runde eine Karte mehr, mit der er beginnen kann.

- Das Spiel dauert so lange, bis kein Spieler mehr Karten hat.

- Gewonnen hat nicht derjenige, der als Erster keine Karte mehr hat, sondern derjenige, der die meisten Punkte hat. Es gibt Punkte für jede fertige Gleichung. Jeder Spieler erhält Punkte in Höhe der Summe. Der Spieler hält die Ergebnisse selber fest. Wenn ein Spieler keine Karten mehr hat, werden alle Ergebnisse pro Spieler abzüglich der Karten, die er noch in seiner Hand hält, zusammengezählt. Wenn also jemand z.B. $8 \times 8 = 64$ und $1 + 2 = 3$ als Gleichungen während des Spiels gelegt hat, bekommt er $64 + 3 = 67$ Punkte. Wenn dieser Spieler noch eine 7 und eine 9 in seiner Hand hat, während ein anderer Spieler bereits keine Karten mehr hat, werden $7 + 9 = 16$ Punkte von der Gesamtsumme abgezogen, so dass dieser Spieler also noch 51 Punkte übrig hat. Derjenige, der keine Karten mehr hat, erhält einen Bonus von 10 Punkten. Wenn ein Spieler am Ende des Spiels noch einen Joker in der Hand hat, werden ihm 25 Punkte abgezogen. Alle Partien werden zusammengezählt, und der Spieler, der zuerst 250 Punkte erzielt, hat gewonnen.

Wenn Sie noch eigene Ideen haben, dann schreiben Sie uns bitte unter www.formulagames.de

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 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 $... \times 0 = 0$, 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

FORMULA

GAME RULES

EN

Objective

Be the first player to get rid of all the cards in your hand. You play your cards by forming both a formula and the correct answer to this formula. See below for the detailed game rules.

Setup

1. The yellow cards with the **symbols** (+, -, x, ÷ en =) on them are placed face up in the centre of the table.
2. Decide together who will shuffle and deal the first round. This person shuffles all the Numbers and Joker cards and deals each player 7 cards.
3. The remaining cards are turned faced down in a pile: the **stock pile**.
4. Take two cards from the **stock pile** and place them face up on the table. Make sure there is a little bit of space between them! Place the card with the **symbol** '=' to the right of these cards. This is the starting point of the formula, e.g.:



Game Play

The player left of the dealer starts by completing the Formula that is on the table. This is done by placing a **symbol** (+, -, x, ÷) between the two numbers and placing a card from the players hand to the right of the **symbol** '=' as the answer. For example, if there is a 2 and a 4 on the table, the player can put the **symbol** '+' in between these numbers and play the 6 as the answer:



If the player does not have a 6, but instead has an 8, the player could put the **symbol** 'x' between the 2 and the 4 and play the 8 as the answer ($2 \times 4 = 8$).

When a player cannot complete the formula, a card must be drawn from the **stock pile**. Then the next person can try to come up with a correct answer.

Once the first formula is made, the next person can adjust the formula by putting down cards on top of the ones that are already on the table. A maximum of 3 cards can be played in each turn and you can change the **symbol** (+, -, x, ÷).

These are the options available to you:

1. Put down a completely new formula with 3 new cards: $1 \times 8 = 8$.
2. Put down a completely new formula with 3 new cards while at the same time using a card that is already on the table: $8 \times 8 = 64$ therefore re-using the 6 of the previous formula.
3. Use one of the cards that is on the table to make a new formula and add two new cards. For example, leave the 2 in above example and add a 3 and a 5 to make $2 + 3 = 5$.
4. Use two of the cards that are on the table and make a new formula. Using the above example, leave the 2 and the 4, exchange the **symbol** '+' for the **symbol** 'x' and lay down the answer 8 on top of the 6.

In case all the cards from the **stock pile** have been used, the cards that are underneath the current formula are shuffled and made into the new **stock pile**.

Joker

There are 2 Jokers in the game. Each Joker can represent a number between 0-9. The Joker keeps the number that the first player has assigned to it.



57x



5x



1x



1x

Special rules

It is allowed to make one number using two cards, e.g.:



Pay attention to the maximum number of cards (3) you can play in each turn.

When two cards form one number (like the 10 in the above example), the next player can replace these two cards with one card, e.g.:



This player could also change one of the cards forming the 10, so for example, leave the 1 from the 10 and put a 2 on top of the 0 making the new number 12. If the player then also puts down a 4 and an 8, the following formula can be made:



Basically, the player can change one of the two cards or replace both cards with one new card. The player cannot use just one of the cards and take the other card away. So you cannot take away the 0 from the 10 and use just the 1 (unless you put a new 1 on top).

The formula: "number" $\times 0 = 0$ has to be completely replaced by the next player. Otherwise the next player can always put down 3 cards, e.g. $428 \times 0 = 0$ and the game will be over too quickly.

Is the game progressing too quickly? Increase the level of difficulty as follows:

Agree with each other to use at least 1 card that is already on the table when making your formulas. This will undoubtedly lead to a longer game as a card will need to be taken from the **stock pile** more often.

Other variations:

- The winner of the game starts with an extra card in the next round.

- You continue until everybody has played all their cards.

- The winner is not the one who finishes first, but the one that has collected the most points. You collect points with every formula you finish. The outcome of the formula is the amount of points you receive. You keep track of your own points. When somebody has played all their cards that round ends. Any card that a player still has in his hands is deducted from the score, for example, a player has made the following formulas $8 \times 8 = 64$ and $1 + 2 = 3$ and still has a 7 and a 9 in his hands, then this player has $64 + 3 - 7 - 9 = 51$ points. The person who finishes first gets a bonus of 10 points. If you still have a joker at the end this leads to a deduction of 25 points. The outcome of each round is added up and the first person to reach 250 points wins the game.

Have you come up with other fun variations? Please share them on: www.formulagames.co.uk