

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 .. $x 0 = 0$, 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