

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 opgelegde kaarten dienen als vertrekpunt van de formule. Een voorbeeld:



Spelverloop

De speler links van de geveger 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