

Tabulos

(de 2 à 6 joueurs)

Matériel :

Le jeu Tabulos se compose de **80 cartes** comprenant les résultats des tables de multiplication de la table de 2 jusqu'à la table de 9. Chaque table contient les produits par 1 jusqu'à 10 :

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

81 Les cases grises indiquent les carrés.

90 Les fins de tables sont indiquées ici par des nombres en gras.

Important :

Sur chaque carte, les pastilles indiquent dans combien de tables le nombre est présent.

Exemple : 8 est présent dans les tables de 2, 4 et 8. La carte 8 présente donc trois pastilles.

8		8
•	8	•
•		•
•		•

But du jeu :

Etre le premier à se débarrasser de ses cartes.

Pour démarrer :

Chaque joueur dispose au départ du même nombre de cartes (de 4 à 7 cartes). Les cartes restantes constituent la pioche.

La première carte de la pioche est retournée et placée face visible au centre de la table.

Déroulement :

Chacun doit, à tour de rôle, tenter de se débarrasser d'une carte de son jeu en la déposant sur la dernière carte posée au centre. Il ne peut le faire que si le nombre de la carte qu'il dépose fait partie d'une **même table** que celui de la carte centrale.

S'il ne peut déposer aucune carte de son jeu, il prend une carte de la pioche. Il peut essayer de poser cette carte. S'il ne peut pas, il passe son tour.

Conditions de victoire :

Le vainqueur est celui qui parvient le premier à se défaire de toutes ses cartes.

Règle des carrés :

Lorsqu'un joueur dépose une carte dont le nombre est un carré (4, 9, 16...) il doit annoncer « carré ». On inverse alors le sens du jeu. S'il oublie de signaler un carré, il doit piocher une carte (et le sens du jeu ne change pas).

Règle des «fins de tables» :

Lorsqu'un joueur dépose une fin de table (10, 20, 30...), le joueur suivant doit passer son tour.

Règle des erreurs :

Un joueur commet une erreur lorsqu'il pose une carte qui n'a aucune table en commun avec la carte d'avant. Si un autre joueur s'en rend compte et lui signale son erreur avant le coup suivant, le joueur doit reprendre sa carte et passer son tour.