

## Règles du TABLOS

TABLOS est un jeu de 80 cartes contenant l'ensemble des résultats des tables de multiplication, de la table de 2 à la table de 9, chaque table contenant les produits de 1 à 10. TABLOS peut se jouer entre 2 et 6 joueurs.

Un donneur tiré au sort donne 7 cartes par personne, puis retourne la première carte du paquet sur le tapis. Le gagnant sera le premier à se défaire de toutes ses cartes.

Chaque joueur à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, peut déposer une carte de son jeu si elle fait partie d'une même table que celle qui est sur le tapis.

Si le joueur n'a pas de carte à poser, il pioche une carte. Si celle-ci convient, il peut la déposer tout de suite. Par exemple, on peut déposer 36 sur 12, car les deux cartes font partie de la table de 6. Mais on ne peut pas déposer 36 sur 49 car elles ne font pas partie d'une même table, ni déposer 36 sur 3, car la table de 3 se termine à 30.

On aura par exemple l'enchaînement suivant : 18, 6, 20, 45, 81, 27, 12, 4,.... où chaque carte a bien un multiple commun avec la précédente. Les tables de 1 et 10 ne sont pas utilisées, donc on ne peut pas dire que 2 et trois vont ensemble parce qu'ils font partie de la table de 1.

En déposant sa carte, le joueur doit énoncer la multiplication, par exemple pour 36 il dira: «quatre fois neuf, trente-six» ou «six fois six, trente-six». Si l'énoncé est inexact ou si la carte ne convient pas, le joueur reprend sa mauvaise carte, pioche une carte de pénalité et passe son tour.

Lorsque la carte déposée est un carré, par exemple 25 ( $5 \times 5$ ), le joueur doit l'annoncer également, sous peine de devoir prendre une carte. Lorsqu'il y a carré, on inverse le sens du jeu.

Lorsqu'un joueur dépose une fin de table, c'est-à-dire un chiffre fois dix, le suivant pioche une carte et passe son tour. Ces règles valent aussi pour la première carte retournée par le donneur.

En cas de désaccord, les joueurs peuvent se référer aux petits signes sur le coté des cartes: ces signes peuvent apparaître à 9 niveaux différents selon la ou les tables auxquelles appartient la carte. P.ex., la carte 18 aura un signe aux niveaux 2, 3, 6 et 9. Ainsi, pour vérifier qu'une carte fait partie de la même table que celle du pot, il suffit de voir qu'elles ont un signe au même niveau.

Les cartes de TABLOS peuvent aussi être utilisées en s'inspirant des règles des jeux de cartes traditionnels ou des règles de patiences.

## Description du jeu TABLOS

Tablos est un jeu de cartes éducatif qui favorise l'apprentissage des tables de multiplication. Il est destiné aux enfants ayant déjà commencé cet apprentissage (9-10 ans).

Tablos est réellement un jeu et non une méthode d'apprentissage. Son caractère très ludique et son rythme rapide en font un jeu attrayant aussi pour les plus grands. Il a été testé avec succès auprès de plusieurs instituteurs et auprès de plusieurs adolescents.

Ses règles sont simples à retenir, le matériel est bon marché, le jeu ne demande pas une longue préparation, ni beaucoup d'espace. La perte d'une carte n'empêche pas de jouer, du moins avec la règle de base proposée. Ce jeu n'est pas saisonnier et peut être considéré comme un jeu à longue durée de vie.

Les cartes sont au format standard des cartes à jouer.

**Bon amusement !**