

# Règle du jeu

## Contenu :

Plateau de jeu, bloc de fiches de résultats, pochette de rangement, sablier de trois minutes, 30 pions chiffrés.

## But :

Les joueurs doivent former des équations mathématiques en utilisant des pions chiffrés situés de façon adjacente sur le panneau de jeu. Pour former une équation, un joueur insère mentalement des symboles opératoires (+ - × ÷ =) entre une chaîne de chiffres connectés et enregistre l'équation sur une fiche de résultats. Les fiches de résultats ne sont partagées avec les autres joueurs qu'à la fin de la partie.

Les points sont donnés pour chaque équation selon le nombre total des pions chiffrés utilisés. Par conséquent, il est avantageux pour les joueurs de former de longues équations. Les points ne sont donnés que pour les équations uniques (celles qu'aucun autre joueur n'a trouvées) sur la grille à; en conséquence, les doublons ne sont pas comptés lors du partage des résultats. Les joueurs additionnent leurs points et le gagnant est celui qui a le total le plus élevé.

## Préparation :

Placez tous les jetons chiffrés dans la pochette de rangement. Le joueur le plus jeune (ou le gagnant de la partie précédente) sélectionne 16 jetons chiffrés au hasard et les place sur le plateau de jeu.

## Jeu :

Démarrez la minuterie de 3 minutes.

Les joueurs forment des équations mathématiques en utilisant des pions chiffrés adjacents au panneau de jeu. Pour former une équation, un joueur insère mentalement des symboles opératoires (+ - × ÷ =) entre une chaîne de chiffres connectés et enregistre l'équation sur une fiche de résultats.

Par exemple, dans la figure 1, les chiffres **4, 4 et 8** peuvent former l'équation **4 + 4 = 8**. Un joueur note l'équation **4 + 4 = 8**, pour recevoir des points. (Fig. 1)

Tous les chiffres du tableau peuvent être utilisés pour former une équation mais les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser deux fois le même chiffre dans une équation. Par exemple, les chiffres **3** et **6** dans la figure 2 ne peuvent pas être utilisés pour créer l'équation **6 - 3 = 3**, car le même chiffre est utilisé deux fois dans l'équation. (Fig. 2)

Vous pouvez utiliser seulement les chiffres adjacents (de façon verticale, horizontale ou diagonale) pour former une équation. Les chiffres peuvent être connectés dans toutes les directions dans une équation.

Par exemple, l'équation **91 + 6 = 97** peut être formée à partir de la figure 1 car **9** est connecté à **1** en diagonale, **1** est connecté à **6** horizontalement, **6** est connecté à **9** verticalement et **9** est connecté à **7** horizontalement. (Fig. 3)

Les chiffres d'une équation doivent se trouver sur la grille dans la séquence correcte, comme lorsqu'on écrit une équation sans les symboles opératoires. Par exemple, les chiffres **2, 9 et 7** montrés à la figure 4 ne peuvent pas être utilisés pour former l'équation **9 - 7 = 2**, car le **2** n'est pas connecté au **7**. (Fig. 4)

Une équation peut être constituée de plusieurs parties. Par exemple, les chiffres **8, 7, 6, 2 et 1**, peuvent être utilisés pour former l'équation **8 + 7 + 6 = 21**. Toutefois, la somme, la différence, le produit ou le quotient doit être un seul nombre. Par exemple, les chiffres **8, 7, 2 et 1**, montrés à la figure 5, ne peuvent pas être utilisés pour former l'équation **8 - 7 = 2 - 1** car la différence n'est pas un nombre entier. (Fig. 5)

Les équations inverses sont considérées comme étant identique ; en conséquence, les joueurs ne reçoivent des points que pour l'une des équations inverses. Par exemple, **1 + 2 = 3** est la même équation que **3 - 2 = 1**, ou, **2 x 3 = 6** est la même que **6 ÷ 3 = 2**.

Les joueurs peuvent choisir d'autoriser plusieurs types d'opérations dans une seule équation, par exemple, **1 + 3 - 2 = 2**. La convention de la priorité des opérations ou PEMDAS (Parenthèses, Exposants, Multiplication et Division, Addition et Soustraction) doit être appliquée à toutes les équations. Par exemple, selon l'ordre prioritaire PEMDAS, **2 + 3 x 4 = 14**, et non **20**. Les joueurs peuvent décider de permettre l'insertion des parenthèses à un point quelconque dans une équation. Par exemple, si les chiffres **2, 3, 4, 2 et 0** sont connectés, alors les joueurs peuvent créer une équation mathématiquement correcte en insérant des parenthèses de la façon suivante : **(2 + 3) x 4 = 20**.

Tous les nombres sont positifs, donc on ne peut pas soustraire **9** de **7** pour obtenir **-2**, ou **-2 + 3 = 1**.

Les équations de multiplication égalent à **0** ne sont pas valides.

## Points :

Les joueurs s'arrêtent d'écrire quand la minuterie s'arrête ou à tout autre moment venu au début du jeu. À la fin du jeu, les joueurs partagent leurs listes d'équations avec les autres joueurs. Les points ne sont accordés qu'aux équations uniques (celles qu'aucun autre joueur n'a trouvées sur la grille). En conséquence, les doublons ne sont pas comptés. Les points sont donnés pour chaque équation selon le nombre de pions chiffrés utilisés. Il est donc avantageux pour les joueurs de former de longues équations. Les joueurs additionnent leurs points (un point pour chaque pion chiffré), le joueur ayant totalisé le plus de points est le gagnant.

# Tally Rally

## The Fast Paced Equation Game

### Contents:

Game board  
50 tally sheets  
Storage pouch  
Three-minute timer  
30 digit tiles

### Object:

Using as many adjacent digit tiles as possible, form and record as many equations as you can within the three-minute time period. Each digit tile that is used in an original and correct equation counts as one point. The player with the most points wins.

### Set-Up:

Place all digit tiles in the storage pouch. The youngest player selects 16 digit tiles, at random, and places them on the game board.

### Play:

Start the three-minute timer.

Players form mathematical equations by mentally inserting operation symbols (+ - × ÷ =) between any digits in a string of connected digits, and then record the equations on a tally sheet. Tally sheets are not shared with other players until the end of the game.

For example, the digits **4, 4** and **8** shown below can be made into the equation **4 + 4 = 8**. A player would write down the equation **4 + 4 = 8** on a tally sheet. As long as an opponent did not record the same equation, the player would receive three points for this equation. (Fig. 1)

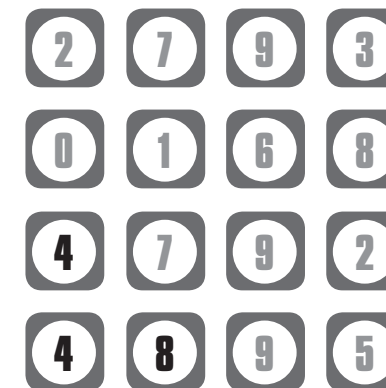


Fig. 1

All digits on the game board may be used to form an equation; however, players may not use the same digit twice in one equation. For example, the digits 3 and 6 shown below cannot be used to create the equation **6 - 3 = 3**, because the same digit is used twice in the equation. (Fig. 2)

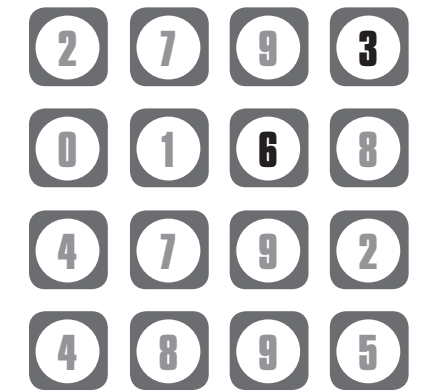


Fig. 2

Only digits that are adjacent to each other (vertically, horizontally or diagonally) can be used to form an equation. Digits may be connected in all directions within one equation. For example, the equation **91 + 6 = 97** can be formed because **9** is connected to **1** diagonally, **1** is connected to **6** horizontally, **6** is connected to **9** vertically, and **9** is connected to **7** horizontally. (Fig. 3)

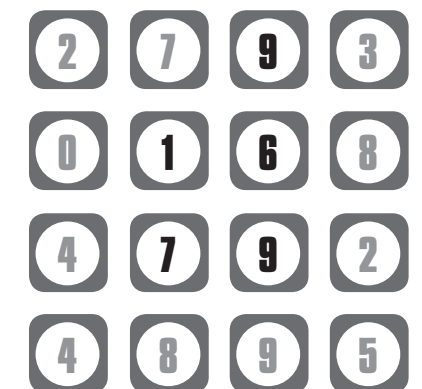


Fig. 3

The digits in an equation must be found on the game board in the proper sequence. For example, the digits **2**, **9** and **7** shown below cannot be used to form the equation  $9 - 7 = 2$ , because the **2** is not connected to the **7**. (Fig. 4)

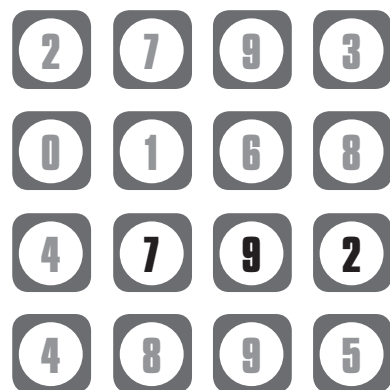


Fig. 4

An equation may consist of many parts. For example, the digits **8**, **7**, **6**, **2** and **1** can be used to form the equation  $8 + 7 + 6 = 21$ . However, the sum, difference, product or quotient must be one number. For example, the digits 8, 7, 2 and 1 cannot be used to form the equation  $8 - 7 = 2 - 1$  because the difference is not one number. (Fig. 5)

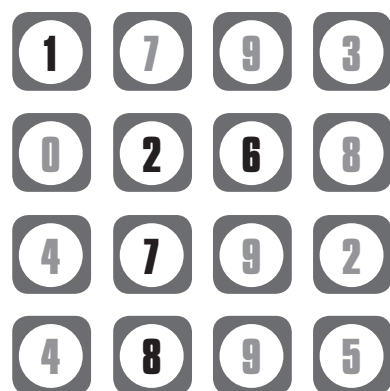


Fig. 5

Inverse equations are considered the same equation; therefore, a player receives points for only one of the inverse equations. For example,  $1 + 2 = 3$  is the same as  $3 - 2 = 1$ , or  $2 \times 3 = 6$  is the same as  $6 \div 3 = 2$ .

**NOTE:** When comparing equations for scoring purposes, players may count inverse equations as long as they are not duplicated by their opponent(s).

Players have the option to allow more than one type of operation within one equation, for example,  $1 + 3 - 2 = 2$ . The conventional “order of operation” known as PEMDAS (parentheses, exponents, multiplication and division, addition and subtraction) should be applied to all equations. For example, according to PEMDAS,  $2 + 3 \times 4 = 14$ , not **20**. Players may decide to allow parentheses to be inserted at any point in the equation. For example, if the digits **2**, **3**, **4**, **2** and **0** are connected, then players may create a mathematically correct equation by inserting parentheses as follows:  $[2 + 3] \times 4 = 20$ .

All numbers are positive; therefore you cannot subtract **9** from **7** to get **-2**, or **-2** plus **3 = 1**.

Multiplication equations equaling **0** are not valid.

**Scoring:**

Players stop writing when the timer stops. Players then share their list of equations with each other.

Points are awarded for each equation based on the amount of digit tiles used -- one point for each digit tile. Players forming longer equations and/or equations containing larger numbers score more points. Points are awarded only for equations that no other player has found on the game board.

Players add up points. The player with the most points wins.

To order replacement tally sheets, contact MindWare at 1-800-999-0398 or at [www.MINDWAREonline.com](http://www.MINDWAREonline.com).

## Reglas del juego

**Contenido:**

Tablero, hojas de apuntes, bolsa para guardar las piezas, reloj de arena de tres minutos, 30 piezas con dígitos.

**Objetivo:**

Los jugadores forman ecuaciones matemáticas usando piezas con dígitos adyacentes en el tablero. Para formar una ecuación, un jugador inserta mentalmente los símbolos matemáticos de operación (+ - × ÷ =) entre cualesquiera dígitos en una serie de dígitos conectados, y registra la ecuación en una hoja de apuntes. Las hojas de apuntes no se comparten con los otros jugadores hasta que haya terminado el juego.

Los puntos obtenidos por cada ecuación se basan en la cantidad de piezas con dígitos usadas; por lo tanto, es para ventaja de los jugadores formar ecuaciones largas. Sólo se obtienen puntos por ecuaciones que ningún otro jugador haya encontrado en la tabla; por lo tanto, los jugadores eliminan las ecuaciones que estén duplicadas entre ellos. Los jugadores suman sus puntos, el jugador con la mayor puntuación gana.

**Preparación:**

Se colocan todas las piezas con dígitos en la bolsa. El jugador más joven (o el ganador del juego anterior) selecciona 16 piezas con dígitos al azar y las coloca en el tablero.

**Para jugar:**

Arranquen el reloj de arena de 3 minutos.

Los jugadores forman ecuaciones matemáticas usando piezas con dígitos adyacentes en el tablero. Para formar una ecuación, el jugador inserta mentalmente símbolos matemáticos de operación (+ - × ÷ =) entre cualesquiera dígitos en una serie de dígitos conectados, y registra la ecuación en una hoja de apuntes.

Por ejemplo, en la Figura 1, los dígitos **4**, **4** y **8**, pueden formar la ecuación  $4 + 4 = 8$ . El jugador escribe la ecuación  $4 + 4 = 8$ , para obtener puntos. (Fig. 1)

Pueden usarse todos los dígitos del tablero para formar una ecuación, sin embargo, los jugadores no pueden usar el mismo dígito dos veces en una misma ecuación. Por ejemplo, los números **3** y **6** en la Figura 2, no pueden ser usados para formar la ecuación  $6 - 3 = 3$ , porque el mismo dígito sería usado dos veces en la ecuación. (Fig. 2)

Únicamente dígitos que están adyacentes a otros (vertical, horizontal o diagonalmente) pueden ser usados para formar una ecuación. Los dígitos pueden estar conectados en todas direcciones dentro de una misma ecuación.

Por ejemplo, la ecuación  $91 + 6 = 97$  puede formarse en la Figura 3 porque el **9** está conectado al **1** diagonalmente, y el **1** está conectado al **6** horizontalmente, el **6** está conectado al **9** verticalmente, y el **9** está conectado al **7** horizontalmente. (Fig. 3)

Los dígitos de una ecuación deben encontrarse en la tabla en la secuencia apropiada, es decir, de la misma manera en que se escribiría la ecuación, sin los símbolos matemáticos de operación. Por ejemplo, los dígitos **2**, **9** y **7** mostrados en la Figura 4, no pueden ser usados para formar la ecuación  $9 - 7 = 2$ , porque el **2** no está conectado con el **7**. (Fig. 4)

Una ecuación puede consistir de muchas partes. Por ejemplo, los dígitos **8**, **7**, **6**, **2** y **1**, mostrados en la Figura 5, pueden ser usados para formar la ecuación  $8 + 7 + 6 = 21$ . Sin embargo, la suma, diferencia, producto o cociente debe ser un número entero. Por ejemplo, los dígitos **8**, **7**, **2** y **1**, mostrados en la Figura 5, no pueden ser usados para formar la ecuación  $8 - 7 = 2 - 1$  porque la diferencia no es un número entero. (Fig. 5)

Las ecuaciones inversas se consideran la misma ecuación; por lo tanto, los jugadores obtienen puntos únicamente por una de las ecuaciones inversas. Por ejemplo,  $1 + 2 = 3$  es la misma que  $3 - 2 = 1$ , ó,  $2 \times 3 = 6$  es la misma que  $6 \div 3 = 2$ .

Los jugadores tienen la opción de permitir más de un tipo de operación matemática dentro de una misma ecuación. Tomemos por ejemplo  $1 + 3 - 2 = 2$ . El “orden de operación” convencional conocido en inglés como PEMDAS (paréntesis, exponenciales, multiplicación y división, adición y sustracción) debe aplicarse a todas las ecuaciones. Por ejemplo, según PEMDAS,  $2 + 3 \times 4 = 14$ , no **20**. Los jugadores pueden decidir si desean permitir que se inserten paréntesis en cualquier parte de la ecuación. Por ejemplo, si los dígitos **2**, **3**, **4**, **2** y **0** están conectados, entonces los jugadores pueden crear una ecuación matemáticamente correcta al insertar paréntesis de la siguiente manera:  $[2 + 3] \times 4 = 20$ .

Todos los números son positivos; por lo tanto, no se puede restar **9** menos **7** para obtener **-2**, o sumar  $-2 + 3 = 1$ .

Las ecuaciones de multiplicación que equivalgan a **0** no son válidas.

**Puntuación:**

Los jugadores dejan de escribir cuando se detenga el reloj de arena o en cualquier otro momento que hayan acordado. Al final del juego, los jugadores comparten sus listas de ecuaciones con los otros jugadores. Sólo se obtienen puntos por las ecuaciones que ningún otro jugador haya encontrado en la tabla; por lo tanto, los jugadores eliminan cualesquiera ecuaciones que estén duplicadas entre ellos. Los puntos que se obtienen por cada ecuación se basan en la cantidad de piezas con dígitos usadas; por lo tanto, es para ventaja de los jugadores formar ecuaciones largas. Los jugadores suman sus puntos (un punto por cada pieza con dígitos usada). El jugador con la mayor puntuación gana.