



# Tablus : 5 jeux - 5 règlements

Bruno Dobbelstein - Actiprim.com



Contenu du jeu : 36 cartes-calculs (jaunes) et 36 cartes-produits (bleues)

## TABLUS

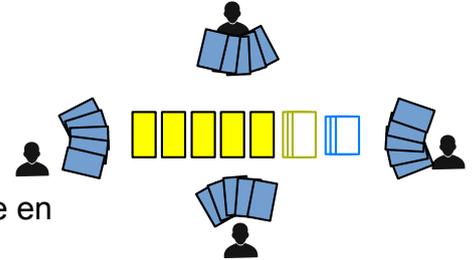
**Nombre de joueurs :** de 2 à 6 joueurs

**But :** Ramasser plus de paires que ses adversaires.

**Préparation du jeu :**

On pose 5 cartes-calculs (faces visibles) et on retourne le reste en pile à côté (faces cachées)

On distribue 5 cartes-produits (bleues) à chaque joueur et on place le reste des cartes faces cachées à côté de l'autre pile.



**Déroulement :**

Chacun à son tour cherche une carte-calcul (jaune) qui correspond à l'une de ses 5 cartes-produits (bleues).

**S'il trouve une paire (calcul+produit), il dit le calcul** avec la réponse et ramasse la carte-calcul pour former une paire qu'il dépose devant lui. La carte-calcul est remplacée par une nouvelle.

**Si le joueur se trompe**, un adversaire peut dire "TABLUS" et dans ce cas, il peut prendre une paire de cartes au joueur qui s'est trompé.

**S'il n'en trouve pas**, il dit "PASSE" et pioche une nouvelle carte. C'est au joueur suivant à chercher.

**Si tous les joueurs ont passé**, on remplace les 5 cartes-calculs par 5 autres (et on replace les cartes retirées sous la pile).

**Fin du jeu :**

**Le jeu se termine dès qu'un joueur n'a plus de carte.** Les joueurs comptabilisent alors le nombre de paires (ou le nombre de cartes bleues) pour savoir qui a gagné la partie.

## TABLUS 2030 - 25

Objectif : apprendre à connaître les produits des tables

**Nombre de joueurs :** de 2 à 4 joueurs

**But du jeu :** Gagner entre 20 et 30 points.

**Points :** Chaque dizaine vaut 1 point (Exemple : la carte 42 vaut 4 points ; la carte 8 vaut 0 point ; la carte 36 vaut 3 points)

**Déroulement :**

Chaque joueur reçoit **9 cartes bleues** (produits). S'il reste des cartes, elles sont placées sur le côté (faces cachées).

Chaque joueur dépose une carte. Celui qui a la plus haute ramasse le pli (les cartes déposées par les joueurs) et rejoue une nouvelle carte.

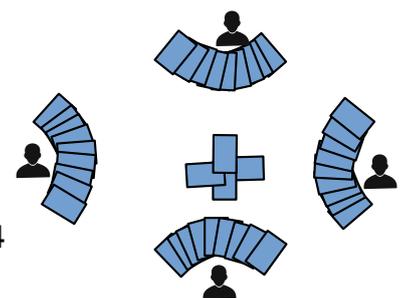
En cas d'égalité entre deux cartes la plus haute, c'est celui qui l'a jouée en premier qui remporte le pli.

**Fin de la partie :**

Quand tout le monde a joué ses cartes, les joueurs comptabilisent leurs points et on les écrits sur une feuille uniquement **s'ils sont entre 20 et 30 points**. En dessous de 20 et au-dessus de 30, on ne gagne aucun point.

Le premier qui a atteint 100 points au fil des différentes parties, a gagné.

**Variante Tablus 25 :** Mêmes règles mais on perd ses points si on dépasse 25.



# TABLUS bataille

**Nombre de joueurs :** 2 à 8 joueurs

**But du jeu :** Gagner le plus de cartes que l'adversaire

**Déroulement :**

Chaque joueur reçoit le même nombre de cartes (de même couleur)

2 joueurs	36	36						
3 joueurs	24	24	24					
4 joueurs	18	18	18	18				
6 joueurs	12	12	12	12	12	12		
8 joueurs	9	9	9	9	9	9	9	9



Chaque joueur tient la pile de ses cartes face cachée.

Chaque joueur dépose et retourne simultanément la première carte de sa pile au milieu de la table.

Celui qui a la carte la plus haute remporte le « pli » (les cartes déposées).

Si les deux cartes sont égales, il faut retourner une deuxième carte pour connaître le vainqueur.

Quand toutes les cartes ont été jouées, celui qui a ramassé le plus de cartes a gagné.

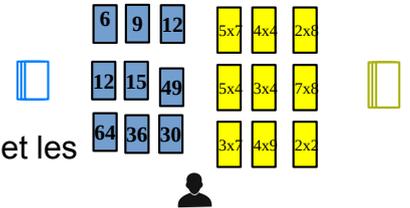
# TABLUS réussite

**But du jeu :** Recomposer toutes les paires.

Le joueur retourne 9 cartes bleues et 9 cartes jaunes (calculs).

À chaque fois qu'il trouve une paire, il retire les cartes de la paire et les remplace par deux nouvelles cartes.

S'il réussit à recomposer toutes les paires, il a gagné sa réussite.



(Pour compliquer la réussite, on peut aussi essayer de la réaliser avec 8 cartes au lieu de 9)

# TABLUS ONE

4	6	8	9	10	12	12	14	15	16	16	18	18	20	21	24	24	25
27	28	30	32	35	36	36	40	42	45	48	49	54	56	63	64	72	81

**But du jeu :** obtenir le maximum de points (1 point par paire).

Le joueur dispose les cartes bleues (produits) dans l'ordre croissant en deux rangées de 18 (ou en 4 rangées de 9).

Il doit ensuite replacer les cartes-calculs sur chaque produit qui lui correspond (en la recouvrant de moitié pour continuer à voir le produit).

Avec le Tablus-solution ci-contre, il se corrige et gagne autant de points que de paires réussies (maximum 36 points)

## TABLUS SOLUTION

4	2x2	27	3x9
6	2x3	28	4x7
8	2x4	30	5x6
9	3x3	32	4x8
10	2x5	35	5x7
12	2x6	36	4x9
12	3x4	36	6x6
14	2x7	40	5x8
15	3x5	42	6x7
16	2x8	45	5x9
16	4x4	48	6x8
18	2x9	49	7x7
18	3x6	54	6x9
20	4x5	56	7x8
21	3x7	63	7x9
24	3x8	64	8x8
24	4x6	72	8x9
25	5x5	81	9x9