

FÓRMULA

Objetivo

Consigue deshacerte de todas tus cartas antes que el resto. Para ello, juega cartas de tu mano para completar una fórmula que sea correcta a ambos lados del signo de igualdad.

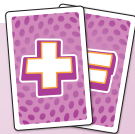
Contenido



50 cartas
de número



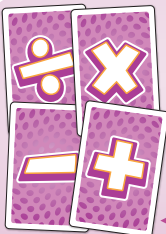
2 comodines



5 signos de
operación

Preparación

1. Coloca las cartas de signo (+, -, x, ÷ y =) en el centro de la mesa.
2. Mezcla todas las cartas de número, incluyendo los comodines. Coloca el mazo resultante en el centro de la mesa, boca abajo.
3. Reparte 7 cartas del mazo a cada persona.
4. Coloca las 2 primeras cartas del mazo en el centro de la mesa, boca arriba, dejando una pequeña separación entre ellas. Coloca después la carta de signo igual (=) a su derecha. Esta fórmula incompleta será el punto inicial de la partida.



mazo de
números



fórmula incompleta inicial



← cartas de operación

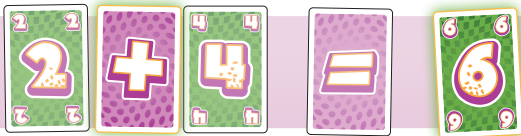
Cómo se juega

Comienza a jugar la persona más joven. Después, alternaréis turnos en sentido horario hasta que alguien se quede sin cartas en la mano. Quien lo consiga, habrá ganado la partida.

En el primer turno, hay que terminar la fórmula incompleta. Para ello:

- **Coloca un signo de operación** entre los dos números y **juega una carta de tu mano** a la derecha del “=” para que la operación sea correcta.

Por ejemplo, si hay un 2 y un 4 en la mesa y tienes un 6 en la mano, puedes usar el signo de suma entre ellos y jugar el 6 como resultado. Si fuera un 8, podrías usar el signo de multiplicación para obtener ($2 \times 4 = 8$).



Si no puedes completar la fórmula, tomas 1 carta del mazo y tu turno termina.

Una vez la fórmula inicial esté completa, ésta podrá ir variando cada turno. Para ello, jugad cartas encima de las que hay en la mesa. Podéis jugar un máximo de 3 cartas de la mano en cada turno, y adicionalmente podéis cambiar el signo de operación. Estas son las opciones que tenéis:

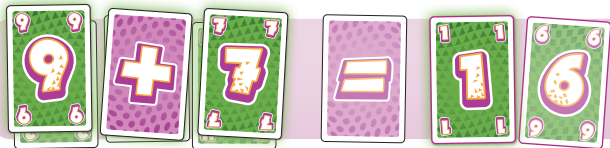
1. Juega 3 números de tu mano para crear una fórmula nueva: $3 \times 3 = 9$.



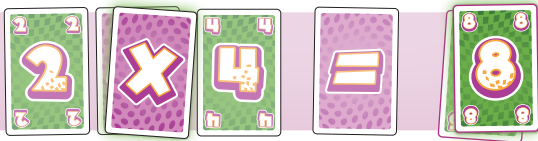
2. Juega 2 números aprovechando uno de la mesa. $2 + 4 = 6 \rightarrow 2 + 3 = 5$.



3. Juega 3 números de tu mano para crear una fórmula nueva, aprovechando algún número que estuviera en la mesa. $9+7=16$ (reutilizando el 6).



4. Añade 1 número y utiliza 2 de las cartas que hay en la mesa para hacer una nueva fórmula. Por ejemplo, $2+4=6 \rightarrow 2 \times 4=8$.



Si se agota el mazo, retira las cartas que hay bajo cada número de la fórmula actual, mézclalas y forma un nuevo mazo con ellas.

Comodines

Hay 2 comodines en el mazo. Pueden representar cualquier número entero entre 0 y 9 y, mientras están en mesa, tienen el valor que le asignó quien lo jugó.

Reglas especiales

Está permitido formar un número usando dos cartas, una como decenas y otra como unidades. Por ejemplo, puedes usar un 1 y un 0 para jugar un 10 y cumplir la siguiente fórmula:



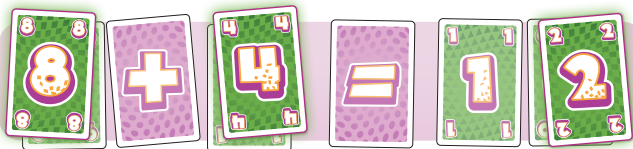
No olvides que puedes jugar hasta 3 cartas de número en tu turno.

Si al empezar tu turno hay en la mesa un número formado por 2 cartas (como el 10 del ejemplo anterior), podrás **reemplazarlas** por una única

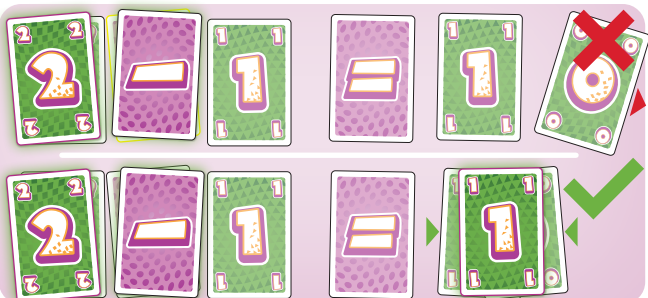
carta. En este caso, junta todas las cartas que había debajo de los dos números en el mismo montón, y coloca la carta jugada encima. Por ejemplo, puedes jugar un 8 para reemplazar el 10:



También podrías **cambiar una única carta** de dicho número. Por ejemplo, mantener el 1 donde está y jugar un 2 sobre el 0, para que el resultado sea 12. Así, jugando un 8 y un 4 al otro lado del signo de igualdad, podrías completar la siguiente fórmula:



Resumiendo: puedes **cambiar una** de las dos cartas o **reemplazar ambas** por una de tu mano, según te convenga. Lo que no puedes hacer es usar una de ellas y quitar la otra. Siguiendo el ejemplo anterior, no podrías retirar el 0 del 10 y usar el 1 nada más. Tendrías que jugar un 1 de tu mano para obtener ese mismo resultado de forma legal.



Es posible jugar la fórmula “número $\times 0 = 0$ ”. Pero si al comenzar tu turno ya hay una multiplicación por cero en la mesa, tendrás que cambiar la fórmula completamente. Las normas no permiten aprovecharla porque, de hacerlo, podrías jugar 3 números cualesquiera y multiplicarlos por cero (por ejemplo, jugar un 4, un 2 y un 8 para completar la fórmula “ $428 \times 0 = 0$ ”). ¡Demasiado fácil, la partida acabaría enseguida!

Variantes

Para **primeros cursos de Primaria**, es recomendable **comenzar solo con las cartas de operación de suma y resta**. Posteriormente, se puede añadir la carta de multiplicación y, finalmente, la de división.

Si la partida progresa demasiado rápido, podéis incrementar la dificultad añadiendo una regla: **es obligatorio usar al menos 1 carta que ya esté en la mesa para completar vuestras fórmulas**. Esto hará que se tomen más cartas del mazo y la partida se alargue un poco.

Si jugáis varias partidas seguidas, **quien gane comienza tomando 1 carta más al principio**.

Acabad la partida cuando **a nadie le queden cartas en la mano**.

Si queréis un poco de interacción, una regla divertida que podéis aplicar es que, **cada vez que alguien complete una fórmula y el resultado sea divisible por 5**, las demás personas toman una carta del mazo.

Retirad las cartas de operación suma y resta. Esto incrementa la dificultad, por lo que podéis jugar 4 cartas en un turno en vez de 3.



Autor: **Alon Nir**

Diseño Gráfico: **WAH! Studio**

Dirección editorial: **Álex Garcigregor**

Edición en español: **©2021 TRANJIS GAMES S.L.**

CIF B-87478038. Avda. Los Almendros 40, 28522 Madrid. España

Edición original: **©2019 Formula Games B.V.**

All rights reserved.

www.tranjisgames.com

 @tranjisgames

MÁS FÓRMULA

Expansión

Contenido



41 cartas de número



16 cartas de operación

Objetivo

En esta expansión, el objetivo sigue siendo el mismo: deshacerte de todas tus cartas antes que el resto.

Preparación

1. Coloca las cartas de operación del juego base y la expansión en el centro de la mesa. Puedes decidir si incluir las operaciones de elevar al cuadrado y raíz cuadrada para aumentar la dificultad.
2. Retira las cartas de número del juego base con el símbolo $\cancel{\neq}$ y devuélvelas a la caja. La expansión incluye cartas de números negativos y fracciones, que aumentarán la dificultad. Elige si quieres usar unas, otras o ambas, y mezcla las elegidas con las cartas de número del juego base que no hayas retirado.
3. Reparte 7 cartas del mazo a cada persona.
4. Toma 2 cartas del mazo y forma con ellas la fórmula incompleta inicial, como en el juego base. ¡A jugar!



cartas de operación

mazo de números



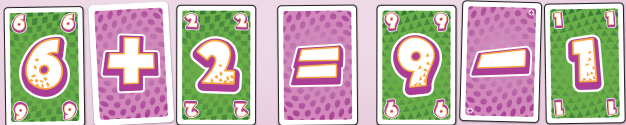
fórmula incompleta inicial



Cambios al juego

Además de usar números y operaciones más difíciles, hay algunos cambios:

- Se permite usar signos de operación a ambos lados de la igualdad (a la izquierda y a la derecha). Por ejemplo:



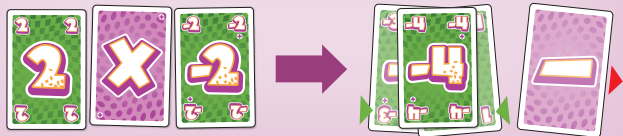
- El número de cartas que puedes jugar en tu turno sigue siendo como máximo 3, salvo que juegues con fracciones, en cuyo caso puedes jugar un máximo de 4 cartas de tu mano.

Comodines

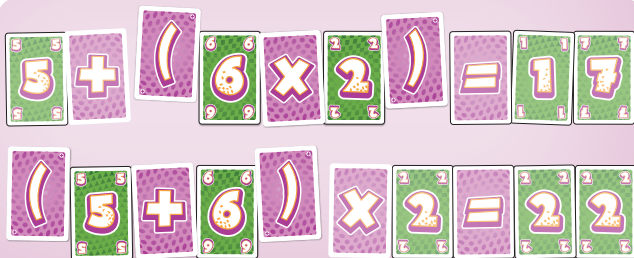
En la expansión, los comodines pueden representar cualquier número entre -9 y 9, incluyendo las fracciones. Como en el juego base, el comodín mantiene el valor que le asignó quien lo jugó.

Reglas especiales

Si hay signos de operación a ambos lados de la igualdad al comenzar tu turno, puedes reducir uno de los miembros a un solo número. Por ejemplo, si partimos de $2 \times -2 = -3 - 1$, podemos retirar el signo de resta y jugar un -4, colocando debajo de él las cartas -3 y 1 juntas.



Puedes utilizar las cartas de paréntesis donde quieras en cada momento para decidir el orden de las operaciones de tu fórmula. Así, las dos fórmulas siguientes son correctas:



Nunca habías sumado tan rápido

