

# Multipli Cat's - la regla principal

www.catsfamily.eu



A partir de 8 años. De 3 a 6 jugadores. Variante para 2 jugadores.

Duración de una partida : ~ 20 min

**Objetivo del juego :** entregar todas las cartas a los otros jugadores pegando el ratón en el momento justo.

**Presentación :** 100 cartas Multiplicación, 42 cartas Producto y 19 cartas Acción.

**Principio del juego :** El ratón es colocado en el centro de la mesa

Se distribuye un número igual de cartas a los jugadores. Las cartas se apilan las unas sobre las otras, con la cara escondida. Pone la primera carta de su pila frente a él, con la cara descubierta. Hace falta sacar la carta hacia lo exterior (hacia los otros) y no hacia lo interior (hacia sí mismo), esto para evitar que uno vea la carta antes de los otros. Entonces los dos jugadores echan una mirada rápida para ver si los productos resultan iguales.

- **En caso de productos iguales** (ex :  $4 \times 3$  y  $6 \times 2$ ,  $4 \times 3$  y  $12$ ), los dos jugadores tienen que pegar el ratón. El primero en pegarlo entrega su carta descubierta al otro jugador que la guarda, con su propia carta, debajo de su pila personal.

- **En caso de productos distintos**, el tercer jugador saca su carta. El proceso de comparación sigue igual pero entre los tres jugadores. Sólo se tiene en cuenta la nueva carta.

**El pecado de gula :** Si un jugador pega el ratón sin derecho a hacerlo (no tiene un producto en común con otro jugador, se ha equivocado en una comparación de productos o en relación con una carta Acción), es culpable de gula. Para que lo perdonen, **recibe todas las cartas descubiertas de la mesa y las guarda debajo de su pila**. Al jugador siguiente (según el sentido del partido) le toca volver a empezar sacando una nueva carta.

**Fin del partido :** Para ganar, uno tiene que entregar todas sus cartas. **En el caso en el que la última carta es una carta Acción**, el jugador puede pegar el ratón en cuanto dos otros jugadores tengan un producto común. Si gana, entrega su pila de cartas descubiertas a los 2 perdedores.

Nota :

- Para jugar con unos niñitos, se puede jugar primero sin las cartas Acción, para que puedan entender las bases del juego poquito a poco. Luego, se pueden añadir las cartas Acción, explicándolas claramente.

- Variante para 2 jugadores : También es posible jugar entre 2 personas si cada mano juega de modo separado (entonces cada jugador cuenta con dos pilas de cartas independientes).

## **Las diferentes cartas :**

Hay tres tipos de cartas : las cartas Multiplicación, las cartas Producto y las cartas Acción.

**Las cartas Multiplicación :** 100 cartas

Hay que realizar la multiplicación y encontrar el producto (resultado de la multiplicación) para poder compararlo con los productos de los otros jugadores.

Ejemplo :  $8 \times 4$ .

$$\underline{8 \times 4}$$

## Las cartas **Producto** : 42 cartas

Al centro de la carta está escrito un número, el producto.

Los productos corresponden a 1, 2, 3 o 4 multiplicaciones (escritas por la diagonal de la carta).  
Ejemplo :  $24 = 3 \times 8 = 8 \times 3 = 4 \times 6 = 6 \times 4$ .

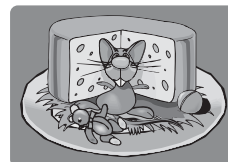


## Las cartas **Acción** : 19 cartas

Excepto el ratón, existen 6 tipos de cartas Acción y las propiedades se aplican inmediatamente.

- **la carta «ratón»** : carta verde con el ratón delante del queso, colocado en el centro de la mesa. Cuando unos jugadores tienen un producto común o para ciertas cartas Acción, tienen que pegar el ratón. El más rápido gana. En caso de discusión, se puede designar como ganador al que ha tocado la cabeza del ratón.

Por razones de seguridad, se aconseja que no lleven anillos los jugadores para no herir a los otros jugadores.



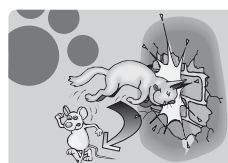
- **la carta «Persecución»** : con los 3 gatos y el ratón sobre la manzana.

Todos los gatos pegan el ratón. El más lento guarda su pila de cartas descubiertas debajo de su otra pila. El más rápido vuelve a empezar sacando una nueva carta.



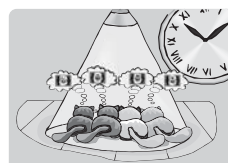
- **la carta «Media Vuelta»** : con el gato que se da un golpe contra la pared.

El sentido del juego cambia. Si se jugaba en el sentido de las manillas de un reloj, se tiene que jugar en el sentido contrario.



- **la carta «Reloj»** : con los 4 gatos y el reloj.

Todos los jugadores cuentan hasta 3, sacan una nueva carta y comparan sus nuevas cartas...



- **la carta «Sumo»** : con los 2 gatos y los 2 quesos.

Cuando se descubre esta carta en la mesa, los jugadores tienen que comparar sus productos con los de los otros. El intercambio se hace entre el producto más grande y el más pequeño. El más rápido gana el intercambio y entrega sus cartas descubiertas al perdedor que las guarda, junto con sus cartas descubiertas, debajo de su pila. Naturalmente, las cartas Acción no pueden jugar cuando sale esta carta.

Nota : Si tan sólo un jugador tiene una carta de multiplicar o una carta-producto, entonces, nadie debe pegar el ratón.



- **la carta «Emboscada»** : con la trampa a ratón.

Cuando un jugador saca esta carta, todos los jugadores pueden pegar el ratón. Si el que ha sacado la carta es el ganador, no le pasa nada. Pero si pierde él, entonces todos los jugadores le dan la primera carta de su pila. Guarda estas cartas debajo de su pila.



- **la carta «Regalo»** : con el gato y las espinas de pez.

Cuando un jugador saca esta carta, entrega una carta a cada uno de los jugadores que las guardan debajo de sus pilas.



En el juego, hay 4 cartas « Persecución », 4 cartas « Media Vuelta », 4 cartas « Reloj », 4 cartas « Sumo », 1 carta «Trampa» y 1 carta « Regalo ».

Jugar con otras reglas sobre nuestra site web [www.catsfamily.eu](http://www.catsfamily.eu)