

# Multipli Cat's

## Il gioco del Multipligatto

Fate uscire fuori le vostre grinfie !

### I Un po' di storia

Questo gioco è apparso migliaia di anni fa, quando i gatti apparvero sulla terra instaurando la loro celebre legge: il topo è mangiato dal gatto. Ne seguirono dispute tra i gatti per sapere come dividere un topo tra diversi gatti. Un vecchio gatto, il saggio, inventò allora il gioco del Multipligatto per mettere fine alle liti...

### II Principio del gioco

Il multipligatto è un gioco di carte per i piccoli come per i grandi (dagli 8 agli 88 anni). Il numero dei giocatori varia da 3 giocatori, per le partite tranquille, ad 8 giocatori per le partite appassionanti. È possibile giocare in due se ogni mano gioca separatamente (ogni giocatore dispone allora di due mucchi di carte indipendenti).

**Lo scopo del gioco** è di dare tutte le carte all'avversario dando giudiziosamente una botta al topo. Il primo giocatore ad essersi liberato di tutte le carte ha vinto ed è dichiarato « campione ». Ciò non ostante, la partita non è terminata. Gli altri giocatori continuano finché non ci siano più che due giocatori, che diventano allora i due perdenti.

Il gioco comporta 100 carte « moltiplicazione », 42 carte « prodotto », 18 carte « speciali » e la carta centrale.

Esistono due modi possibili di giocare a multipligatto :

- i giocatori si servono di tutte le carte moltiplicazione ; è il modo più usuale per giocare. Le 160 carte sono allora distribuite.
- i giocatori non si servono di tutte le carte moltiplicazione. Questo modo di giocare è molto interessante per imparare progressivamente le diverse tavole di moltiplicazione. Questo modo di giocare sarà spiegato nella parte « V. Per imparare le tavole ».

**Il modo di giocare** rimane sempre lo stesso.

Le 160 sono distribuite in modo uguale, o quasi, ai giocatori. Le carte sono ammassate dalla parte nascosta. All'inizio il senso del gioco è quello delle lancette dell'orologio. Il giocatore più giovane comincia il gioco. Posa la prima carta del suo mucchio davanti a sé, dalla parte scoperta ma di fronte agli altri giocatori affinché essa sia leggibile a tutti. Il giocatore seguente fa la stessa cosa. I due giocatori guardano allora rapidamente se i prodotti sono uguali.

- **In caso di uguaglianza**, i due giocatori devono dare una botta al topo (per maggiori informazioni sul topo, riferirsi al punto « III. Il topo »). Il più rapido a dare un colpo sul topo dà la carta scoperta all'altro giocatore, il quale la sistema sotto il proprio mucchio. Il vincitore ricomincia lo scambio.

- **Se i prodotti sono diversi**, il 3° giocatore gioca la sua carta. Il processo di paragone ricomincia ma per i tre giocatori.

Quando tutti i giocatori hanno posato una carta, il 1° giocatore posa la 2° carta sulla prima, e solo conta ormai la nuova carta. E così di seguito... Succede che vi siano diversi giri di seguito senza che vi siano prodotti comuni. Il perdente riceve sempre il mucchio delle carte scoperte del vincente, e le piazza insieme con le sue scoperte sotto il proprio mucchio.

Altra possibilità di giocare : **la partita infinita**.

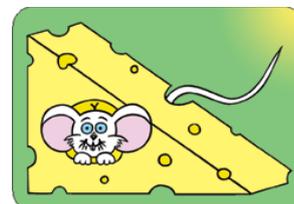
Quando un giocatore non ha più carte, marca un punto e prende delle carte ai giocatori più forniti (da 15 a 30 carte od anche di più, secondo il numero dei giocatori). I giocatori smettono allora la partita quando lo desiderano ed i due perdenti sono quelli che hanno fatto meno punti.

**Regola supplementare per giocatori esperti**: se due giocatori hanno un prodotto comune, e non reagiscono, gli altri possono aspettare che il giocatore successivamente una carta per annunciare « topo ». In questo caso, i due giocatori toccati mettono le loro carte scoperte sotto il loro mucchio mentre il giocatore che ha fatto l'annuncio più rapido scopre una nuova carta. Se si è sbagliato (non esiste prodotto comune), mette le sue carte scoperte sotto il proprio mucchio.

### III Il topo

Il topo è l'obiettivo principale di tutti i gatti. I gatti (cioè i giocatori) devono dare una botta al topo in certi momenti. Colui la cui mano tocca di più il topo vince.

**Per motivi di sicurezza** è consigliabile non portare anelli che potrebbero ferire gli altri giocatori durante la partita.



- Quando i giocatori hanno un prodotto comune, devono dare un colpo al topo. Il più rapido vince lo scambio e dà le sue carte scoperte al perdente, che le piazza, insieme con le sue, sotto il suo mucchio. **Attenzione ! Solo i giocatori toccati dall'uguaglianza dei prodotti hanno il diritto di dare una botta al topo. Se un altro gatto picchia il topo, egli commette allora un peccato di gola.**

- Quando appare la carta « altalena », i giocatori devono comparare i loro prodotti. Lo scambio sarà tra il prodotto più grande e quello più piccolo. Il più rapido vince lo scambio e dà le sue carte scoperte al perdente che le piazza, così come le sue proprie, sotto il suo mucchio.

**Attenzione ! Se una terza persona picchia il topo, vi è peccato di gola.**

- Quando appare la carta « inseguimento » o la carta « trappola », tutti i gatti devono picchiare il topo. Queste due carte speciali sono spiegate al paragrafo « IV le diverse carte ».

A volte, succede che diversi giocatori picchino il topo contemporaneamente. Pertanto il vincitore è uno solo. E' designato vincitore quello la cui mano copre di più il topo. In caso di litigio, quello che tocca la testa del topo vince.

**Il peccato di gola :** se un giocatore picchia il topo senza averne il diritto, commette allora un peccato di gola 'per esempio, si è sbagliato nel paragone dei prodotti o di fronte ad una carta speciale'. Per farsi perdonare **riceve tutte le carte scoperte sul tavolo e le piazza sotto il suo mucchio.** E' il giocatore seguente (secondo il senso della partita) che ricomincia il gioco posando una nuova carta.

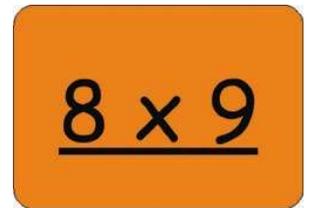
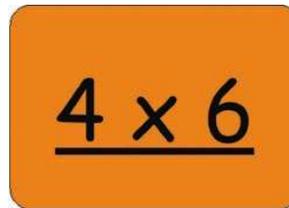
## IV Le diverse carte

Vi sono tre tipi di carte : le carte « Moltiplicazione », le carte « Prodotto » e le carte speciali.

\* **Le carte « Moltiplicazione » :** 100 carte

Esempi :  $4 \times 6$ ,  $8 \times 9$

Bisogna fare la moltiplicazione e trovare il prodotto (risultato della moltiplicazione) per poter comparare la propria carta con i prodotti degli altri giocatori.



\* **Le carte « Prodotto » :** 42 carte

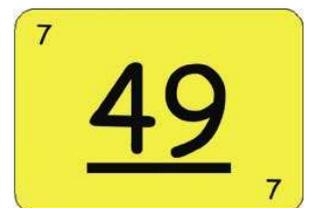
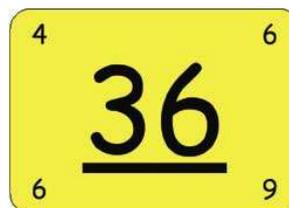
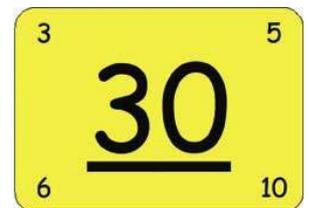
Al centro della carta è scritto un numero.

Esempi : 15, 30, 36, 49.

I prodotti corrispondono a 1, 2, 3 o 4 moltiplicazioni.

Esempi :  $49 = 7 \times 7$  ;  $15 = 3 \times 5 = 5 \times 3$  ;  
 $36 = 6 \times 6 = 4 \times 9 = 9 \times 4$  ;  $30 = 3 \times 10 = 5 \times 6 = 6 \times 5 = 10 \times 3$ .

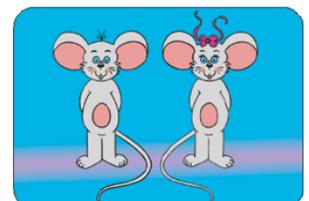
Le moltiplicazioni corrispondenti al prodotto sono scritte in diagonale sulla carta



\* **Le carte speciali :** 18 carte

Esistono 6 tipi di carte speciali.

- La carta « Inseguimento » : carta con i due topi. Non appena questa carta è scoperta sul tavolo, tutti i gatti danno un colpo al topo. Il più lento piazza le sue carte scoperte sotto il suo mucchio. Il più rapido rilancia il gioco posando una nuova carta.



- La carta « Vicolo chiuso » : carta con il gatto appeso al cartello « vicolo chiuso ». Quando questa carta è scoperta sul tavolo, il senso del gioco cambia. Cosicché se prima si giocava nel senso delle lancette dell'orologio, adesso si giocherà nel senso contrario.



- La carta « Magia » : carta con il gatto mago che tira fuori una carta dal cappello. Quando questa carta è scoperta sul tavolo, al giro seguente, i giocatori posano insieme una nuova carta e guardano rapidamente se vi è un prodotto comune a due giocatori o se vi è una carta speciale richiedente buoni riflessi (Altalena, Inseguimento, Trappola).

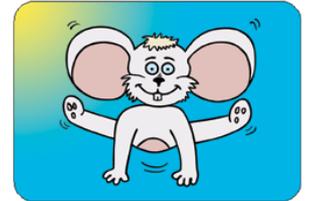


- La carta « Altalena » : carta con i due gatti sull'altalena. Non appena questa carta è scoperta sul tavolo, i giocatori devono comparare il loro prodotto con i prodotti degli altri. Lo scambio sarà tra il prodotto più grande e quello più piccolo. Il più rapido vince lo scambio e dà le sue carte scoperte al perdente che le piazza, insieme con le sue, sotto il suo mucchio. Le carte speciali non sono chiaramente toccate da questa carta. Quando una nuova carta è scoperta, non si tiene più conto di questa carta.



NB : se un solo giocatore ha una moltiplicazione od un prodotto, nessuno picchia il topo.

- La carta « Trappola » : carta con il topo atleta. Quando un giocatore gira questa carta, tutti i giocatori possono dare una botta al topo se il giocatore che vince ha posato questa carta, non gli succede niente. Altrimenti tutti i giocatori gli danno la prima carta del loro mucchio.



- La carta « Regalo » : è quella con la gatta che tiene un regalo tra le braccia. Quando un giocatore gira questa carta, dà una carta a ciascuno dei giocatori, che la mette sotto il suo mucchio.



Vi sono nel gioco 4 carte « Inseguimento », 4 carte « Vicolo chiuso », 4 carte « Magia », 4 carte « Altalena », 1 carta « Trappola » ed 1 carta « Regalo ».

## V Per imparare le tavole

Se i giocatori non conoscono tutte le tavole, possono scegliere le carte corrispondenti alle tavole che conoscono. Il modo di giocare rimane lo stesso con tutte le tavole. Cambia solo il numero delle delle carte.

- **Tavole da 1 a 5** : 50 carte « Moltiplicazione » (le tavole dell'1, 2, 3, 4 e 5) ;  
28 carte « Prodotto » : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 15, 16, 18, 20, 21, 24, 25, 27, 28, 30, 32, 35, 36, 40, 45, 50 ;  
10 carte speciali : 2 « Inseguimento », 2 « Vicolo chiuso », 2 « Magia », 2 « Altalena »,  
1 « Trappola », ed 1 « Regalo ».
- **Tavole da 1 a 6** : 60 carte « Moltiplicazione » (le tavole dell'1, 2, 3, 4, 5 e 6) ;  
32 carte « Prodotto » : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 15, 16, 18, 20, 21, 24, 25, 27, 28, 30, 32, 35, 36, 40, 42, 45, 48, 50, 54, 60 ;  
10 carte speciali : 2 « Inseguimento », 2 « Vicolo chiuso », 2 « Magia », 2 « Altalena »,  
1 « Trappola », ed 1 « Regalo ».
- **Tavole da 1 a 7** : 70 carte « Moltiplicazione » (le tavole dell'1, 2, 3, 4, 5, 6 e 7) ;  
36 carte « Prodotto » : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 15, 16, 18, 20, 21, 24, 25, 27, 28, 30, 32, 35, 36, 40, 42, 45, 48, 49, 50, 54, 56, 60, 63, 70 ;  
14 carte speciali : 3 « Inseguimento », 3 « Vicolo chiuso », 3 « Magia », 3 « Altalena »,  
1 « Trappola », ed 1 « Regalo ».
- **Tavole da 1 a 8** : 80 carte « Moltiplicazione » (le tavole dell'1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 8) ;  
39 carte « Prodotto » : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 15, 16, 18, 20, 21, 24, 25, 27, 28, 30, 32, 35, 36, 40, 42, 45, 48, 49, 50, 54, 56, 60, 63, 64, 70, 72, 80 ;  
14 carte speciali : 3 « Inseguimento », 3 « Vicolo chiuso », 3 « Magia », 3 « Altalena »,  
1 « Trappola », ed 1 « Regalo ».
- **Tavole da 1 a 9** : 90 carte « Moltiplicazione » (le tavole dell'1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 e 9) ;  
41 carte « Prodotto » : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 15, 16, 18, 20, 21, 24, 25, 27, 28, 30, 32, 35, 36, 40, 42, 45, 48, 49, 50, 54, 56, 60, 63, 64, 70, 72, 80, 81, 90 ;  
Le 18 carte speciali.

Per fare questo gioco con i bambini, è consigliabile iniziare senza le carte speciali affinché essi ne capiscano il principio. In seguito si possono aggiungere le carte speciali dopo avere spiegato chiaramente le regole del gioco.

## VI. Qualche dettaglio per la fine del gioco

Per vincere, bisogna dare tutte le carte. Nel caso in cui l'ultima carta sia una carta speciale, il giocatore può acchiappare il topo non appena due giocatori abbiano un prodotto comune. Se vince, dà il suo mucchio di carte scoperte ai due perdenti.

### **Multipli Cat's**

#### **Un jeu Cat's Family**

Conception et infographie de François Petit

Dessins de Jennifer Ricard

Traduction de Patricia Lebras

Un grand merci à la famille et aux amis pour leurs conseils

Déjà paru : Addi Cat's

Il existe bien d'autres façons d'utiliser ces cartes ! Téléchargez d'autres règles sur [www.catsfamily.net](http://www.catsfamily.net) . Il y en a pour tous les goûts !