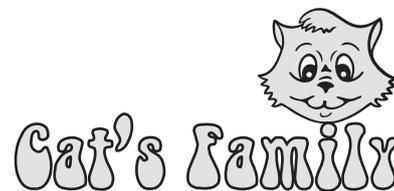


Regra principal de Multipli Cat's

www.catsfamily.eu



A partir dos 6 anos.

De 3 a 6 jogadores. Existe outra variante para 2 jogadores.

Tempo de jogo: cerca de 20 minutos.

Apresentação: 100 cartas « multiplicação », 42 cartas de « produto » e 19 cartas de « acção ».

Objectivo do jogo: O objectivo do jogo é dar todas as suas cartas aos adversários batendo sobre o rato (carta central) quando a carta que jogamos formar o mesmo número que o número do adversário.

Regra do jogo: O rato é colocado no centro da mesa.

As cartas são distribuídas igualmente entre os jogadores. Cada jogador junta as suas cartas que lhe foram atribuídas num monte, colocando-o à sua frente de face para baixo. Logo, **um após o outro**, seguindo o sentido dos ponteiros do relógio, o jogador vira a primeira carta do seu baralho e a coloca à sua frente (deve-se virar a carta para o exterior, evitando assim que o próprio jogador veja a carta em primeiro lugar). Deve-se então comparar a carta colocada com as outras dos outros jogadores.

- **Em caso de igualdade** (ex. : 4×3 e 6×2 , 4×3 e 12), os dois jogadores que apresentarem o mesmo número devem bater o mais rapidamente possível sobre a carta do « rato ». Aquele que for o mais rápido a bater sobre o rato dá as cartas destapadas ao perdedor. Este último deve meter essas cartas, assim como as próprias cartas destapadas, por baixo do seu monte. O jogador que ganhou, deve recomeçar a próxima jogada.

- **Se os produtos são diferentes**, será a vez do próximo jogador jogar a sua carta. O processo de comparação recomeça, desta vez com a carta que vem de ser colocada.

O pecado da gula: Pode acontecer por vezes que um jogador bate sobre o « rato » sem no entanto ter esse direito (não é implicado numa produto comum ou então engana-se nela ou engana-se face a uma carta « acção ») - esse comete o pecado da gula. **O jogador pecador deve então receber todas as cartas destapadas de todos os jogadores e metê-las por baixo do seu monte.** É a vez do jogador seguinte colocar a nova carta sobre a mesa.

Fim do jogo: Para ganhar, os jogadores devem livrar-se de todas as cartas. **No caso em que a última carta for uma carta « acção »**, o jogador pode bater sobre o « rato » desde que dois outros jogadores apresentarem um produto em comum. Se ganhar, pode partilhar o seu monte de cartas destapadas entre os dois perdedores.

O jogo acaba quando houver um vencedor ou desde que houver dois vencedores (nas partidas com quatro ou mais jogadores).

Observações: - Para poder jogar com crianças é aconselhável num primeiro tempo jogar sem as cartas « acção ». As crianças terão assim mais facilidade para compreender a base do jogo. Uma vez a regra apreendida, poderá juntar as cartas « acção », explicando-lhes claramente a sua função.

- Opção para dois jogadores: É possível jogar a dois jogadores se ao menos um dos jogadores jogar por duas pessoas (terá desta maneira dois baralhos independentes).

As diferentes cartas:

Neste jogo existem quatro tipos de cartas: as cartas « multiplicação », as cartas « produto » e as cartas « acção ».

As cartas « multiplicação »: 100 cartas

Deve-se fazer a multiplicação e encontrar o produto (resultado da multiplicação) para poder comparar a sua carta com os produtos dos outros jogadores. Ex.: 8×4 .

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

As cartas « produto »: 42 cartas

No centro da carta lê-se um número, o produto, ao qual correspondem 1 a 4 multiplicações. Ex.: $24 = 3 \times 8 = 8 \times 3 = 4 \times 6 = 6 \times 4$.



As cartas « acção »: 19 cartas

Além da carta « rato », existem 6 cartas de « acção » diferentes, cujas funções devem ser aplicadas imediatamente.

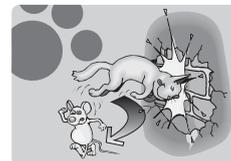
- **A carta « rato »:** Carta de cor violeta ilustrando um rato em frente de um queijo. Esta carta é colocada no centro da mesa. Os jogadores devem bater sobre o « rato » quando tiverem somas iguais ou no caso de algumas cartas « acção ». O mais rápido ganha. No caso em que houver igualdade, ganha aquele que toca na cabeça do rato.



- **A carta « perseguição »:** Carta ilustrando 3 gatos, o rato e uma maçã. Todos os jogadores batem no « rato ». O mais devagar deve colocar o seu monte de cartas destapadas por baixo do seu baralho. O mais rápido torna a jogar.



- **A carta « meia volta »:** Carta ilustrando o gato que bate contra o muro. O sentido do jogo muda. Neste caso, se antes os jogadores seguiram o sentido dos ponteiros de relógio, agora tomarão o sentido inverso.



- **A carta « relógio »:** Carta ilustrando quatro gatos e um relógio. Todos os jogadores devem contar até três e virar as cartas ao mesmo tempo e comparar o conjunto das novas cartas...



- **A carta « sumo »:** Carta ilustrando dois gatos e dois queijos. Terá lugar um duelo entre a soma maior e a soma menor. O mais rápido dá todas as suas cartas destapadas ao outro jogador (que deve juntar igualmente as suas ao seu baralho) e torna a jogar. Guarda-se a carta « sumo », mas a sua função já não entra na próxima partida.

Observações: - As cartas « acção » não são consideradas pela carta « sumo ».

- Se três jogadores entrarem no duelo, aquele que ganha faz perder os dois restantes e partilha as suas cartas entre eles.

- O duelo pode não ser executado (quando houver menos de 2 cartas com números em cima da mesa)



- **A carta « armadilha »:** Carta ilustrando uma armadilha para ratos. Todos os jogadores batem o mais rapidamente possível no rato. Se o jogador que bater em primeiro no rato for também aquele que a colocou, não lhe acontece nada. Senão, todos os outros lhe dão a primeira carta dos baralhos respectivos.



- **A carta « prenda »:** Carta ilustrando o gato e as espinhas. O jogador que a colocar, dá uma carta a cada um dos adversários, que devem juntá-la ao seu baralho.



Neste jogo existem 4 cartas « perseguição », 4 cartas « meia volta », 4 cartas « relógio », 4 cartas « sumo », 1 carta « armadilha » e 1 carta « prenda ».

Descubra outras regras no nosso site www.catsfamily.eu