Ar

Multiplication Cat's®

اخرجوا مخالبكم وامسكوا بالفأر

صممت اللعبة من طرف:
François PETIT

تقديم : 100 بطاقة لعمليات الضرب ، 42 بطاقة حواصل، 12 بطاقة للحسابات بفجوة و 11 بطاقة نشاط.

• تحديات عمليات الضرب :

ابتداءا من 07 سنوات. من 02 إلى 06 لاعبين، مدة الجولة : من 10 إلى 20 دقيقة.

البطاقات المستعملة : بطاقات عمليات الضرب و بطاقات الحواصل.

هدف اللعبة : ربح أكبر قدر ممكن من بطاقات عمليات الضرب بالضرب بأسرع ما يمكن على العدد الصحيح الموضوع على الطاولة.

مبادئ اللعبة :

نقوم باختيار 21 بطاقة حواصل (حسب مستوى الصعوبة) ونضعها في مركز الطاولة، بدون تموضع خاص، الجهة المرئية هي جهة العدد. نقسم بصفة متساوية بطاقات عملية الضرب على اللاعبين، كل لاعب يضع أمامه على الطاولة رزمة بطاقاته على الجهة المخفية.

بعد ذلك، ولكل دوره، يأخذ كل لاعب البطاقة الموجودة في أعلى الرزمة ويقرأ بصوت واضح وعال عملية الضرب. باقي اللاعبين يضربون بلطف وبأسرع وقت ممكن على العدد ضمن بطاقات الحواصل الذي يتبين لهم أنه النتيجة الصحيحة.

اللاعب الذي قرأ بطاقة العملية هو الذي يعلن النتيجة. اللاعب الذي ضرب بأسرع وقت على النتيجة يتحصل على بطاقة عملية الضرب، ويضعها على الطاولة أمامه من الجهة المرئية.

إذا لم يتمكن أي لاعب من إيجاد النتيجة الصحيحة، توضع بطاقة عملية الضرب جانبا.

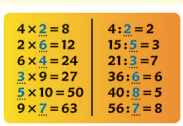
عندما تعطى (أو توضع جانبا) جميع بطاقات عمليات الضرب، يعد كل لاعب البطاقات التي فاز بها. الرابح هو من فاز بأكبر عدد من بطاقات عمليات الضرب.

بالنسبة للاعبين (02) :

عوض قراءة بطاقة عملية الضرب، يقوم اللاعب بقلبها بسرعة (تقلب البطاقة من الجهة الخارجية عن اللاعبين حتى لا يراها قبل بقية اللاعبين).

ما يسمح للاعبين (20) برؤية البطاقة في نفس الوقت.

- مقترح اللعب ببطاقات الحساب بفجوة :



نضع على الطاولة بطاقات الحواصل من 1 إلى 01، ثم ببطاقات الحساب بفجوة (عمليات الضرب أو القسمة) العدد المبحوث عنه ملون بالرمادي.

نطبق نفس القواعد المبينة سابقا.

• قط التعرف

ابتداءا من 07 سنوات من 03 إلى 06 لاعبين، مقترح بلاعبين (02)، مدة الجولة: حوالي 02 دقيقة.

البطاقات المستعملة :

بطاقات عمليات الضرب ، بطاقات الحواصل و بطاقات النشاط.

هدف اللعبة :

التخلص من كل بطاقاته إلى منافسيه بالضرب على الفأر، الموضوع في وسط الطاولة،

وذلك عندما نقلب نفس العدد مع المنافسين.

مبادئ اللعبة :

توضع الفأرة في مركز الطاولة، توزع البطاقات بالتساوي بين اللاعبين، يضع كل لاعب رزمة البطاقات أمامه على الطاولة على الجهة المخفية. بعدها وكل حسب دوره، يقلب كل لاعب البطاقة الموجودة في أعلى الرزمة ويضعها أمامه (تقلب البطاقة من الجهة الخارجية عن اللاعبين حتى لا يراها قبل بقية اللاعبين) ثم يقارنها ببطاقات بقية اللاعبين.

- في حالة التساوي: (مثال : 5X6 و 10 X 3 ، 6 X 5 و 30)

يتوجب على اللاعبين (02) المعنيين الضرب بأسرع وقت ممكن على بطاقة الفأرة. أسرع لاعب يعطي للآخر البطاقة المكشوفة، هذا الأخير يخبأها مع بطاقته في أسفل رزمته. أسرع لاعب يعيد بداية اللعبة.

- في حالة الحواصل المختلفة : يضع اللاعب الموالي بطاقته ثم يقوم كل لاعب بمقارنتها ببطاقته. لا تحتسب إلا أخر بطاقة موضوعة.

ذنب التذوق:

قد يحدث أحيانا أن يضرب أحد اللاعبين أولا على الفأرة و هو لا يحق له ذلك بسب مثلا (أنه غير معني بحاصل مشترك، أخطا في المقارنة أو بالنسبة إلى بطاقة نشاط) يعني أنه اقترف ذنب التذوق. هنا يستقبل كل البطاقات المكشوفة و يضعها تحت رزمته.

نهاية اللعبة :

من أجل الفوز يجب التخلص من جميع البطاقات.

في حالة ما أذا كانت اخر بطاقة هي بطاقة نشاط، يمكن للاعب أن يقوم بالضرب على الفأرة بمجرد أن يكون لدى لاعبين اخرين حاصل مشترك. أذا فاز يقوم بقسمة ما لديه على اللاعبين 2 الخاسرين.

تنتهي المقابلة بمجرد ان يكون هناك فائز أو في حالة فوز لاعبين 2 (بالنسبة لمقابلة ب 4 لاعبين أو أكثر).

اللاعب الذي يليه هو الذي يستأنف اللعبة بوضع بطاقة جديدة.

ملاحظات :

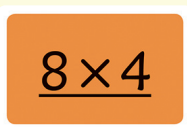
- بالنسبة للأطفال الصغار، يستحسن بدء اللعب بدون بطاقات نشاط حتى يعطى لهم

الوقت الكافي لفهم مبادئ اللعبة، بعدها يمكن اضافة بطاقات النشاط بعد شرحها جيدا.

- مقترح اللعب بلاعبين 02 : يمكن اللعب بلاعبين 02 اذا أمكن على الأقل واحد من اللاعبين من اللعب دورين 02 (في هذه الحالة تكون له قسمتين منفصلتين من البطاقات)

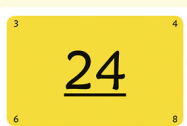
مختلف البطاقات :

هناك 03 أنواع من البطاقات (بطاقات عمليات الضرب، بطاقات الحواصل، و بطاقات نشاط)



بطاقات عمليات الضرب : 100 بطاقة

يجب القيام بعملية الضرب و إيجاد الحاصل (نتيجة العملية) حتى يتمكن اللاعب من مقارنة بطاقته بحواصل باقي اللاعبين . مثال : 8×4.

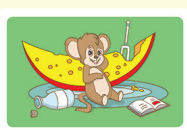


بطاقات الحواصل : 42 بطاقة

في مركز البطاقة يوجد رقم، الحاصل، يتوافق مع نتائج من 1 الى 4 عمليات ضرب (مكتوبة بشكل وتري على البطاقة) . مثال : 24 = 3×8 = 4×6 = 6×4 .

بطاقات النشاط : 11 بطاقة

بطاقة الفأرة توضع بجانب، هناك 06 بطاقات نشاط مختلفة و ملكيات هده البطاقات تطبق أنيا.



- بطاقة الفأرة : بطاقة خضراء بها فأرة أمام الجبن. توضع هده البطاقة في مركز طاولة اللعب. يقوم اللاعبون بالضرب عليها أذا كانت لهم نفس المجاميع أو بالنسبة لبعض بطاقات النشاط. الذي يضرب الأول يفوز. في حالة التساوي، من يلمس الرأس هو الفائز.

من أجل السلامة : ينصح بعدم ارتداء الخواتم أثناء اللعب لتجنب الجروح غير المقصودة.

- بطاقة المتابعة : بها ثلاث 30 قطط و فأرة فوق التفاحة.
كل اللاعبين يضربون على الفأرة .
اللاعب البطيء يضع بطاقاته المكشوفة تحت رزمة بطاقاته اللاعب الأسرع يعيد اللعب.

- بطاقة النصف دورة : مع البطاقة التي بها قط مصطدم بحائط. يتغير اتجاه اللعب، إذ أنه إذا كان إتجاه اللعب هو باتجاه عقارب الساعة عند هذه البطاقة يغير اللاعبين إتجاه اللعب في الاتجاه المعاكس ..

- بطاقة المنبه : مع الأربع 04 قطط و المنبه يحسب كل اللاعبين إلي ثلاثة 03 ثم يقلبون في نفس الوقت بطاقة أخرى ثم يقارنوا بطاقاتهم الجديدة.

- بطاقة سومو: مع القطين 02 على حلبة الملاكمة ، هناك تنافس بين أصغر وأكبر حاصل. الأسرع الذي يضرب على الفأرة يعطي بطاقاته للاعب الأخر.(الذي يجمع أيضا رزمته) و يعيد اللعب.
بعدها تبقى البطاقة موضوعة و لكن لن نلعب مجددا على امتلاكها.

ملاحظات :
- إذا كان التنافس بين ثلاث 03 لاعبين، يكون الفائز قد أجبر اللاعبين 02 الباقيين على الخسارة و يقوم بقسمة بطاقاته بينهما.
- بالطبع بطاقات النشاط غير معنية بهذه البطاقة.
- يمكن أن لا يكون هناك تنافس (أقل من بطاقتين 20 بأعداد على الطاولة).

- بطاقة الفخ : مع فخ الفأرة. يضرب كل اللاعبين بسرعة على الفأرة. إذا كان اللاعب الذي ضرب الأول على الفأرة هو من وضع البطاقة، لا يحد ث له شيء. أن لم يكن كذلك، باقي اللاعبين يعطون له أول بطاقة من رزم بطاقاتهم ليضعها أسفل رزمته.

- بطاقة الهدية : مع القط و حسكات السمك ،اللاعب الذي يضعها، يعطي بطاقة لكل واحد من بقية اللاعبين، ليضعوها تحت رزم بطاقاتهم.

• قط الذاكرة

بداية من 07 سنوات. من 01 الى04 لاعبين.
مدة الجولة : من 10 إلى 20 دقيقة.

البطاقات المستعملة : من 04 إلى 20 زوج من البطاقات (مثال : 3× 2 و 6).

هدف اللعبة : أيجاد أكبر قدر ممكن من أزواج البطاقات.

مبدأ اللعبة :
اخلط أزواج البطاقات المختارة وضعها على الجهة المخفية فوق الطاولة.
اقلب منها اثنتان 02.
إذا كانت الأرقام متشابهة، اترك البطاقات مقلوبة (في حالت لاعب واحد) أو خذ الزوج (في حالة وجود عدة لاعبين)، وأدر بطاقتين اخرتن. وإلا ضعهم على الجهة المخفية.
بعدها الدور للاعب الموالي لقلب بطاقتين.

مقترح (لاعبين 02 أو أكثر): قط الذاكرة السمعي.
نطبق نفس المبدأ ما عدا أننا لا نشاهد إلا البطاقات المقلوبة من طرف المنافسين.
وعندما يأتي دورك، نأخذ بطاقتين (02) ونكشفها لبقية اللاعبين ليخبرونا بما يشاهدون.

المعركة :

ابتداءا من 07 سنوات من 02 إلى 06 لاعبين، مدة الجولة: حوالي 20 دقيقة
البطاقات المستعملة :
بطاقات عمليات الضرب ، بطاقات الحواصل
هدف اللعبة :
الفوز بكل البطاقات الموضوعة للعب.
مبدأ اللعبة :
بعد خلط أوراق اللعبة، تعطى لكل لاعب 02 بطاقة. بعدها يقوم اللاعبون، وفي نفس الوقت، يقوم اللاعبون بكشف بطاقة، اللاعب الذي له الرقم الأكبر، يجمع بطاقات باقي اللاعبين و يضعها تحت رزمة بطاقاته.
في حالة التساوي، يقوم اللاعبون المعنيون بوضع بطاقة على الجهة المخفية فوق البطاقة المكشوفة ويكشفون بطاقة ثالثة. اللاعب الذي له الرقم الأكبر في المعركة الجديدة يفوز ببطاقات باقي اللاعبين.
هناك احتمالين 20 للنهاية : اللعبة تنتهي بمجرد أن يصبح أحد اللاعبين بدون بطاقات، أو بانتهاء الوقت المتفق عليه.

الضباب :

ابتداء من 70 سنوات من 20 إلى 60 لاعبين، مدة الجولة: حوالي 01 دقائق
البطاقات المستعملة :
أزواج بطاقات عمليات الضرب/بطاقات الحواصل لها نفس القيم وبطاقة الفأرة.
هدف اللعبة :
التخلص من كل بطاقاته بتشكيل أزواج.
مبدأ اللعبة :
يقوم واحد من اللاعبين بخلط الأوراق المختارة، ثم يقوم بتوزيعها. يبدأ باللعب اللاعب الموجود على يساره، يقوم بسحب بطاقة من لعبة جاره الموجود على يمينه، ثم يقوم، إن أمكن ذلك، بوضع زوج أو أزواج البطاقات التي لها نفس القيم.
يقوم اللاعب الموالي بنفس الشيء، يقوم بسحب بطاقة من لعبة جاره الموجود على يمينه، ثم يقوم، إن أمكن ذلك، بوضع زوج أو أزواج البطاقات التي لها نفس القيم.
الهدف هو عدم سحب بطاقة الفأرة أو عدم الاحتفاظ بها في اليد.
بطاقة الفأرة لا يمكن مشابهتها.
تنتهي اللعبة عندما لا يبقى إلا لاعب واحد معه بطاقة أو أكثر بيده (منها بطاقة الفأرة)، وهو الخاسر في هذا الدور.
ملاحظة :
يمكن كذلك اللعب بأزواج بطاقات ضرب/بطاقات ضرب.

إكتشفوا المزيد من الألعاب على:

www.catsfamily-dz.net