

Multipli Cat's

Выпустите свои когти!

1. Немного истории

Вы удивитесь, но эта игра появилась миллионы лет назад, когда на Земле поселились первые кошки. Именно тогда они и установили свой знаменитый закон: *кошка ловит мышку*. Мышек, к счастью, оказалось много... Только вот и кошек, желающих ими полакомиться оказалось ещё больше. Начался спор, да такой сильный, что даже мышки решили прийти послушать: почему их больше никто не ловит? Так и спорили бы коты, так и голодали, если бы не один старый, но очень мудрый кот, который и придумал эту игру, вернувшую мышками прежний страх...

2. Принцип игры

Multipli Cat's – это дидактическая игра, позволяющая прежде всего закрепить и автоматизировать навыки умножения (таблицы умножения), сравнения и состава чисел в пределах 20 (один из вариантов позволяет «пойти намного дальше»). Безусловно, что в процессе игры тренируются и улучшаются качественные показатели таких психических процессов как: мышление, память, восприятие, внимание. Среди воспитательных задач, на решение которых может быть направлена игра, хочется выделить формирование таких качеств как: принимать и соблюдать правила игры, уважать своих партнёров, выигрывать и, что важно, проигрывать. С другой стороны – это карточная игра, весёлая, азартная, шумная – она способна просто подарить отличное настроение. Возраст игроков ограничивается только нижней планкой – от 6-ти лет. Очень весело получается, когда вместе играют взрослые и дети. Количество игроков может быть различным – всё зависит от того, какой темп вам больше нравится. Хотите партию по-спокойнее – играйте втроем, желаете устроить себе действительно испытание на прочность – играйте восьмером. Конечно, можно играть и вдвоём, однако в таком случае придётся играть двумя руками (по крайней мере одному из игроков). Т.к. игра в противном случае будет «более чем спокойная», т.е. скучная.

Цель игры заключается в том, чтобы передать все свои карты в руки противников. Основной принцип избавления от своих карт – как можно быстрее (быстрее других игроков) накрывать своей ладонью карту «Сыр», находящуюся в центре игрового стола. Однако очень важно знать, КОГДА (см.ниже) наступает момент «охоты». Т.е. при каких условиях тот или иной игрок имеет право накрыть своей ладонью эту карту.

Первый избавившийся от своих карт игрок объявляется чемпионом. Однако партия при этом не считается законченной. Игра продолжается до тех пор, пока не останется только два игрока – они-то и считаются проигравшими.

В игре 100 карт умножения, 42 карт произведения, 18 специальных карт, 1 центральная карта.

Существует 2 способа игры в Multipli Cat's:

- игроки используют все карты умножения. Таким образом, все 160 карт делятся между игроками. Это основной, наиболее часто используемый способ игры.
- Игроки не используют всех карт умножения. Этот способ хорошо подходит для закрепления и контроля отдельных таблиц умножения (этот способ игры будет объяснён чуть позже, в части «V – закрепить»)

Описание игры.

Все игроки в начале игры получают одинаковое количество карт. Сколько? – это зависит от количества игроков, поскольку вся колода делится поровну между всеми участниками. Они (карты) должны быть сложены в аккуратную стопочку «лицом» вниз. Игра начинается по направлению движения часовой стрелки. С кого начать? – с самого младшего игрока. Он берёт одну, верхнюю, карту из своей стопки и ложит перед собой, показывая всем (и себе в том числе) её значение. **Внимание**, переворачивать карту можно только «от себя». Т.е. при условии хорошего зрения и быстроты реакции, карту скорее увидят противники. Сам игрок не имеет права заранее знать значения своей карты! Итак, следующий игрок повторяет действия первого. И вот в этот момент (когда 2-й игрок открывает свою карту) оба игрока внимательно всматриваются в свои карты – одинаковы ли произведения?

- **Если произведения одинаковы** – это сигнал к началу «охоты». Т.е. вышеупомянутые игроки стараются как можно быстрее накрыть своей ладонью карту «Сыр», находящуюся в центре игрового стола. Самый быстрый «с аппетитом съедает мышку» и получает право избавиться от своих уже выложенных перед собой карт. Логично, что если это самое начало игры, то проигравший получает только одну (только что открытую) карту своего противника. Проигравший не только остаётся голодным, но и получает открытые карты победителя. Которые, **вместе со своими открытыми картами**, затем добавляет к своим «чистым». Здесь, и далее, под определением «чистые» имеются ввиду карты того или иного игрока, ещё не участвовавшие в игре в (колода карт, полученная тем или иным игроком в самом начале игры). Итак, проигравший ложит полученные карты **под низ** данной колоды. Победитель же и получает право на следующий ход.

- **Если произведения различны**, третий игрок выкладывает свою карту. Процесс сравнения начинается заново, только теперь в нём участвуют 3 игрока: могут возникнуть одинаковые произведения между 1-м и 3-м игроком, либо 2-м и 3-м.

Итак, все игроки по кругу выложили по одной карте. Первый игрок выкладывает свою вторую карту (не забудьте о манере поворота карты – «от себя»). И опять игроки внимательно всматриваются в новую карту и каждый в свою. Если не возникло игровой ситуации, порядок действий повторяется – ход переходит к следующему игроку. Иногда случается и так, что одинаковые произведения попадают только через несколько туров, когда каждый игрок имеет к этому времени небольшую стопку карт. Однако здесь и таится «приятная неожиданность» – когда, наконец, появляется проигравший, он получает все стопки карт, накопившихся к этому времени у других игроков. Иногда это количество карт оказывается просто умопомрачительным!

Однако всё выше сказанное касается не только партий, которые имеют конец, это также верно и для **бесконечных партий**. Суть таких партий заключается в следующем: как только один из игроков избавляется от всех своих карт, так сразу же он получает одно очко и затем вновь набирает карты. Где? – у других игроков, наиболее «богатых» на карты. Сколько? – от 15 до 30 и даже больше – всё зависит от количества игроков. Таким образом, игроки получают возможность остановить игру тогда, когда сочтут необходимым. Проигравшими, опять-таки, считаются два игрока, набравшие меньшее количество баллов.

Заметка только для самых внимательных...

Если у двух игроков оказалось одинаковое произведение, но они этого не замечают, то другие могут подождать, пока следующий игрок не положит карту, чтобы объявить: «Мышка»! Конечно, может получиться и так, что только один игрок из всех оказался наблюдательным – что ж, право следующего хода автоматически «торжественно» переходит к нему. Однако если игрок, выкрикнувший быстрее всех «мышка», ошибся (нет за столом двух игроков, имеющих одинаковые произведения), - именно он и берёт свои уже выложенные карты и добавляет к своим «чистым».

3. Сыр

Мышка – это и есть добыча любого кота. Но как кот не может жить без мышки, так и мышка неразлучна со своим кусочком сыра. Что, впрочем, не спасает её от точной и быстрой атаки кошки.



Итак, если два игрока имеют одинаковые произведения – они имеют возможность словить мышку. Однако мышка достанется тому, кто будет проворнее. И тот и другой игрок стремится как можно быстрее накрыть своей ладонью карту «Сыр», находящуюся в центре стола. «Словивший мышку», т.е. игрок, ладонь которого оказалась первой, выигрывает поединок и отдаёт свои уже открытые карты проигравшему. Тот, в свою очередь, берёт свои открытые карты, добавляет к ним карты, полученные от победителя и получившуюся стопку подкладывает под низ своей колоды «чистых» карт.

В целях безопасности хочется порекомендовать не надевать на пальцы кольца или печатки, т.к. в порыве игры есть опасность поранить ваших партнёров.

Внимание! В момент появления одинаковых произведений на столе, «ловить мышку» имеют право только два игрока, соответственно обладающие этими произведениями. Участие в этой ситуации третьего игрока расценивается как обжорство (см.ниже).

Если появляется карта «Качели», игроки должны сравнить между собой все произведения, имеющиеся на столе. Поединок происходит между самым наибольшим и наименьшим произведениями. Два кота, обнаружившие у себя произведения, отвечающие условию, получают «охотничий билет». Т.е. это означает: как можно быстрее накрыть своей ладонью карту «Сыр», находящуюся в центре стола. И опять игрок, ладонь которого оказалась первой, выигрывает поединок и отдаёт свои уже открытые карты проигравшему. Тот, в свою очередь, берёт свои открытые карты, добавляет к ним карты, полученные от победителя и получившуюся стопку подкладывает под низ своей колоды «чистых» карт.

Внимание! Участие и здесь третьего кота (ошибочно) так же расценивается как обжорство (см.ниже).

Карты «Преследование» и «Засада» дают право охоты всем котам сразу. (Обе карты будут описаны более подробно несколько ниже).

Иногда случается и так, что мышка оказывается спойманной сразу несколькими котами сразу. Т.е. сразу несколько игроков успевают одновременно накрыть своими ладонями мышку. Победа будет засчитана тому, кто своей ладонью охватил как можно большую поверхность карты. В случае спора выигрывает тот, у кого находится голова мышки.

Обжорство. Если игрок накрывает ладонью карту «Сыр», хотя права на это не имеет (произведение чисел, представленных его картой, не равно ни одной, имеющихся у других игроков; он ошибается в процессе сравнения или в значении специальной карты), то его проступок расценивается как обжорство. А оно, в свою очередь, наказывается – ну вредно кушать слишком много! Итак, **каждый кот (игрок) отдаёт «объевшемуся» свои открытые карты, которые тот сначала добавляет к своим открытым, а затем всю получившуюся стопку подкладывает под низ своей колоды «чистых» карт.** Наказание более чем строгое. Уверяем Вас – кушать несколько туров не хочется совсем. Итак, затем игра продолжается: ходит следующий следующий после «объевшегося» игрок.

4. Разновидности карт

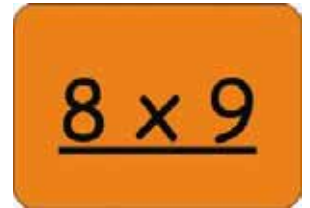
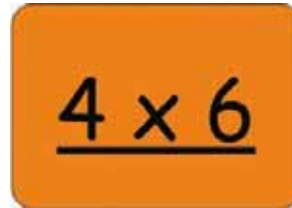
Итак, в игре участвуют 4 вида карт: карты умножения, карты произведения, карты контроля и коррекции и специальные карты.

* Карты «Умножение»: 100 карт.

Речь идёт о 10-и таблицах сложения.

Примеры: 2×5 , 6×3

Нужно провести операцию сложения и найти сумму (результат сложения), чтобы получить возможность сравнить свою карту с картами (суммами) других игроков.

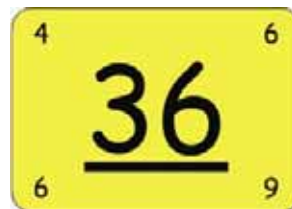
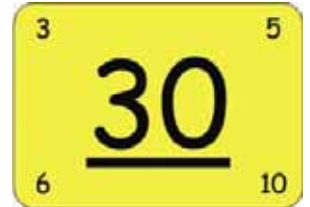


* Карты «Произведения»: 42 карт.

В центре карты располагается число.

Примеры: 15, 36

Произведения представляют собой результаты умножения чисел.



* Специальные карты

Существует 6 специальных карт.

- Карта «Преследование» – это карта с изображением двух мышек. Как только карта представляется взору игроков, так сразу же все коты должны ловить мышку. Т.е. все стремятся как можно быстрее накрыть ладонью карту «Сыр», находящуюся в центре стола. Самый медлительный берёт только свои открытые карты и добавляет их к своим «чистым». Самый быстрый же и продолжает игру, т.е. ход автоматически переходит к нему. Таким образом, не успевшие словить мышку коты остаются голодными и только один кот (самый медлительный) наказывается за свою нерасторопность; да и то не слишком сурово.



- Карта «Тупик» – это карта с котёнком, свисающим со знака «Прохода нет». Если карта появляется на столе, то направление игры изменяется на противоположное. Логично, что следующий ход за тем, кто ходил до игрока, выложившего карту «Тупик».



- Карта Фокус – это карта с котом-фокусником, который с помощью своей волшебной палочки достаёт новую карту из своего таинственного чёрного цилиндра. Итак, эта карта появляется на игровом столе... Каждый игрок должен положить свою ладонь на свою же колоду «чистых» карт. И на счёт 1,2,3...(например) всем вместе нужно выложить по одной карте. Фокус, соответственно, в том, что нужно сразу же правильно среагировать на наличие одинаковых сумм или специальных карт («Качели», «Преследование», «Засада», «Фокус» или «Тупик»).



- Карта «Качели» – это карта с двумя котятами на качелях. Момент появления карты на столе является сигналом к процессу сравнения игроками своих произведений с произведениями других игроков. Право на начало охоты получают: игрок-владелец самого большого произведения и игрок-владелец самого маленького произведения. Победитель (игрок, чья ладонь оказалась раньше на карте «Сыр») сначала с удовольствием съедает пойманного грызуна (это лишь метафора). Затем отдаёт свои уже открытые карты проигравшему. Тот, в свою очередь, берёт свои открытые карты, добавляет к ним карты, полученные от победителя и получившуюся стопку подкладывает под низ своей колоды «чистых» карт. Внимание, карта действует сразу же и на следующую открытую карту никакого влияния уже не оказывает.



Примечание: если нашёлся только один игрок с «умножением» или «произведением» – никто не получает права ловить мышку.

- Карта «Засада» – это карта с мышкой, выполняющей прыжок. Момент появления этой карты у одного из игроков является сигналом к всеобщей охоте. Т.е. все игроки пытаются как можно быстрее накрыть своей ладонью карту «Сыр». Если тот, кто устроил засаду смог с её помощью словить мышку – честь и хвала стратегу. Т.е. если самым быстрым оказался тот, кто открыл эту карту, то ничего не происходит. А вот если его изобретение не принесло ожидаемого результата – позор и наказание такому охотнику. Т.е. в таком случае каждый игрок даёт ему по одной (первой сверху) своей чистой карте (не раскрывая её), которые тот, в свою очередь, добавляет к количеству своих «чистых» карт.



- Карта «Сюрприз» – это карта с котёнком, который держит в своих лапках подарок. Это действительно приятная неожиданность, но только для того, кто её выложил, поскольку этот игрок получает возможность подарить по одной своей «чистой» карте всем остальным игрокам. Подсматривать, что это за карты, не разрешается ни тому, кто делает подарок, ни тому, кто его получает. Логично, что для каждого игрока теперь это ещё одна «чистая» карта.



5. С целью изучения...

Если игроки не знают всех таблиц, то они могут, по крайней мере, выбрать только карты, содержащие уже изученные таблицы. Правила игры при этом не изменяются. Разница состоит лишь в количестве карт, участвующих в игре.

Чем младше дети, тем более ясным и доступным должно быть ваше объяснение правил игры. Мы даже советуем в первый раз сыграть без специальных карт – просто, чтобы дети смогли понять принцип игры. И уж когда принцип понятен, мы советуем начать вводить специальные карты: по-одной, тщательно объясняя действие каждой из них.

Несколько примечаний для окончания игры.

Напоминаем, что чтобы выиграть, нужно избавиться от всех своих карт. Но что делать, если последняя карта оказалась специальной? Это единственный случай, когда 3-й игрок может участвовать в охоте, если два других игрока имеют одинаковые произведения. Если он побеждает - получает возможность избавиться и от последней карты.

Multipli Cat's

Un jeu Cat's Family

Conception et infographie de François Petit

Dessins de Jennifer Ricard

Traduction en russe d'Alona

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 . Il y en a pour tous les goûts !