

מולטיא

כיף כפול בקלפים

הוראות המשחק

משחק ל-2 עד 4 שחקנים
לגיל 7 ומעלה

תכולת המשחק

84 קלפים ב-6 קבוצות צבעים.
בכל קבוצת קלפים יש 7 קלפי כפל (סימן X במרכז), ו-7 קלפי תוצאה (סימן = במרכז).

- 14 קלפים סגולים (כפל מ-1 עד 6, ותוצאות)
- 14 קלפים בצבע טורקיז (כפל מ-1 עד 6, ותוצאות)
- 14 קלפים צהובים (כפל מ-2 עד 9, ותוצאות)
- 14 קלפים ירוקים (כפל מ-2 עד 9, ותוצאות)
- 14 קלפים כתומים (כפל מ-2 עד 9, ותוצאות)
- 14 קלפים כחולים (כפל מ-2 עד 9, ותוצאות)

מטרת המשחק

לצבור הכי הרבה קלפים בסוף המשחק ולתרגל מיומנויות כפל. קלפים תואמים הם קלף כפל (X) וקלף תוצאה (=) באותו צבע. בין שני קלפים תואמים תמצאו תמיד משוואת כפל. בקלפים תואמים כתומים וכחולים יש אפילו 2 משוואות. רק במשחק למתקדמים תתבקשו לזהות את שתייהן.

הערה: השחקנים (או ההורים והמורים) מוזמנים לבחור עם אילו קבוצות קלפים לשחק. **לדוגמה,** עבור שחקנים צעירים כדאי להתחיל בקלפים בצבע סגול וטורקיז שבהם כפל מ-1 עד 6 בלבד. משחק עם פחות קלפים גם מקצר את משך המשחק.

משחק 1: מסיבת מולטיק

הכנת המשחק

ערבבו היטב את הקלפים והניחו אותם עם הפנים כלפי מטה בערימה במרכז השולחן.

איך משחקים?

הופכים קלפים מהערימה המרכזית, עד

שמקבלים על השולחן 2 קלפים מאותו צבע אך בעלי סימן שונה.

איור 1



בדוגמה שבאיור 1 שני קלפים בצבעים שונים. לכן יש לפתוח קלף נוסף.

בדוגמה שבאיור 2 פתוחים 2 קלפים

איור 2



כתומים, אך לשניהם אותו סימן, לכן יש לפתוח עוד קלף.

בדוגמה שבאיור 3 יש 2 קלפים ירוקים פתוחים עם סימנים שונים! השחקן הראשון שמוזהה 2 מספרים בקלף הכפל (X) ומכפלה תואמת בקלף התוצאה (=), מכריז בקול על התרגיל וזוכה ב-2 הקלפים הירוקים.

התרגיל בדוגמה הוא: $5 \times 8 = 40$.

המשחק נמשך באותו אופן עד שלא נותרים קלפים בערימה.

איור 3



ניצחון

כאשר הקלפים בערימה המרכזית נגמרים, המנצח הוא השחקן שצבר את מרב הקלפים.

משחק 2: מולטיק x 1

משחק לשחקן יחיד.

המשחק זהה למסיבת מולטיק ומצוין לתרגול.

ניתן להשתמש בטיימר כדי למדוד את הזמן שלוקח לשחקן לסיים את הקלפים שבערימה.

מומלץ לשחק בכל פעם עם 2 קבוצות קלפים בלבד.

משחק 3: תשיעיות מולטיק

מולטיק

ערבבו היטב את הקלפים, והניחו אותם ב-9 ערימות עם המספרים כלפי מעלה, בסידור של 3×3 , עם מספר דומה של קלפים בכל ערימה (ראו איור 4).

איך משחקים?

כל השחקנים מנסים בו זמנית לאתר בראשי הערימות תרגילי כפל עם מכפלה תואמת באותו צבע.

בדוגמה שבאיור 4 השחקנים יכולים למצוא בקלפים הסגולים את התרגיל:

$$3 \times 3 = 9$$

התרגיל: $3 \times 7 = 21$ ואת התרגיל: $5 \times 9 = 45$.

השחקן הראשון שיכריז בקול על תרגיל נכון, יזכה ב-2 הקלפים התואמים. כעת נחשפים 2 קלפים חדשים, והמשחק נמשך באותו אופן.

אם בשלב כלשהו במשחק אין קלפים תואמים פתוחים (קלפי כפל ותוצאה באותו צבע), ניתן להניח קלף על קלף בצבע וסימן זהים. כך נחשף קלף חדש והמשחק נמשך.

הקלפים הירוקים באיור 4 ממחישים מצב כזה - שניהם בעלי אותו סימן. אם לא נותרים קלפים באחת הערימות, הוסיפו קלפים מערימה אחרת, כך שיהיו שוב 9 ערימות. המשחק נמשך באותו אופן עד שאין יותר קלפים תואמים.

איור 4



ניצחון

כאשר אין יותר קלפים תואמים, המנצח הוא השחקן שהשיג את המספר הרב יותר של קלפים.

משחק 4: מולטיק

למתקדמים

ניתן לשחק מסיבת מולטיק (משחק מס' 1) בשינוי קל: בכל צמד קלפים כתומים או כחולים בעלי סימן שונה, עליכם למצוא 2 תרגילים. רק השחקן שמכריז ראשון על 2 התרגילים יזכה ב-2 הקלפים האלה (ראו איור 5).

איור 5



Multix

Let's multiply the fun!

GAME RULES

A game for 1-4 players, ages 7+.

Contents

84 cards in 6 colors and groups. Each card group consists of 7 multiplication cards with a multiplication sign [x] in the center, and 7 product cards with an equals sign [=] in the center.

- 14 purple cards: factors 1-6
- 14 turquoise cards: factors 1-6
- 14 yellow cards: factors 2-9
- 14 green cards: factors 2-9
- 14 orange cards: factors 2-9
- 14 blue cards: factors 2-9

Objective

- Collect the most cards by the end of the game
- Practice your multiplication skills

There is always a match between 2 cards (factors and products) of the same color, making a valid multiplication equation. Sometimes there are 2 possible matches between them. It's ok to call out one of them.

Note: Players (or parents/teachers) may choose to use only some of the card groups.

For example, younger players may use only the purple and turquoise cards with factors 1-6. This makes the game shorter.

Game #1: Happy Multix

Setup

Shuffle the cards thoroughly and lay them face down in the middle of the table as the draw pile.

How to Play

Choose the player who will turn over the top card throughout the game.

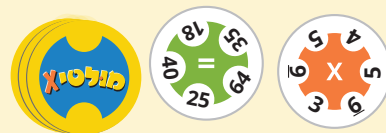


Illustration 1

This player lays the top card face up on the table, immediately followed by a second card face up on the table as well (see illus. 1).

Since the two cards have different colors (there are no matching cards), another card should be turned over (see illus. 2).



Illustration 2

Although there are now 2 orange cards on the table, they are both multiplication cards. The player should keep turning over cards until 2 cards appear with the same color and different signs (factors [x] and products [=]).



Illustration 3

There are now 2 green cards with different signs. All players focus on them. The first player to spot 2 numbers on the multiplication card [x] making an equation with a number on the product card [=] calls out the equation and wins the 2 green cards. In the illustration the equation is $5 \times 8 = 40$ (see illus. 3). The game continues in the same manner until there are no more cards to flip.

Winning the Game

Once the draw pile is finished, the player with the most cards wins the game!

Game #2: Multix for 1

This game is similar to Happy Multix, but it's a practice game for individuals.

You can use a stopwatch to measure the time it takes you to finish the game.

It's recommended to use only 2 color groups per game.

Game #3: Multix Nines

Setup

Shuffle the cards thoroughly. Lay them face up in the middle of the table in 9 piles, arranged in a 3x3 grid, with approximately the same number of cards in each pile (see illus. 4).

How to Play

In the illustrated setup, all players focus on the 2 purple and/or the 2 orange cards. Looking at the purple cards, a player can call out $3 \times 3 = 9$. Looking at the orange cards, a player can call out $3 \times 7 = 21$ or $5 \times 9 = 45$. The first player to call out one correct equation gets the 2 matching cards. 2 new cards are now revealed, and the game continues.



Illustration 4

If, at any point, there are no matching cards, the players identify 2 cards of the same color and sign, and place one on top of the other. This action reveals another card, and the game continues. In the illustrated setup, the green cards show this situation.

When one of the piles runs out, distribute cards from other piles, so there are 9 piles again.

Winning the Game

The excitement builds as the draw pile gets smaller and smaller, until it's finally depleted along with all the cards on the table. The player with the most cards at the end of the game is declared the winner!

Game #4: Advanced Multix

This is the same as Happy Multix (game #1), with one difference. Matching orange and matching blue cards always show 2 possible equations each.

So in this game, once you spot matching orange or blue cards, you must **call out the 2 equations**.

This is the only way to win the 2 cards (see illus. 5).



Illustration 5

