

Играйте с удовольствием и присоединяйтесь к нам в социальных сетях.



@prostyepravila



Мультиум

Видеоправила к игре



8+ возраст
30 минут
2-4 игрока

ПРАВИЛА ИГРЫ

III. СКОРОСТНАЯ ВЕРСИЯ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разложите все тайлы случайным образом в 3 стопки рисунками вверх, выберите ведущего и замешайте карты. Поле и кристаллы в этой версии не понадобятся.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Ведущий берёт стопку карт и начинает медленно выкладывать их числами вверх около тайлов. **Игроки на скорость ищут пары карт, которые при умножении дают одно из чисел, указанных на верхних тайлах в стопках.** Игроку, заметившему совпадение, нужно назвать равенство.

Например, игрок заметил, что на открытых тайлах есть число 56, которое получится, если перемножить 7 и 8. Нужно сказать: «Семью восемь – пятьдесят шесть!»



Затем игрок переворачивает тайл с числом 56, и все проверяют, действительно ли $7 \times 8 = 56$. **Если всё верно**, игрок **забирает тайл** себе в победную кучу, а карточки идут в сброс. **Если игрок ошибся**, то **кладёт тайл обратно** в стопку, а карты остаются на столе.

ВАЖНО! Длины сторон тайла должны соответствовать числам на карточках.

Например, если на столе лежат карточки с числами 2 и 8, и игрок хочет забрать тайл с числом 16, он может сделать это только в том случае, если размер тайла 2×8 , но не 4×4 . Чтобы не ошибиться, советуем примерно на глаз оценивать длины сторон тайлов.

Игра продолжается по той же схеме. Когда у ведущего заканчиваются карточки, он берёт сброс, тщательно тасует его и продолжает раскладывать.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда кто-то из игроков забрал последний тайл. Кто набрал больше всех тайлов, тот и победил. Победителей может быть несколько.

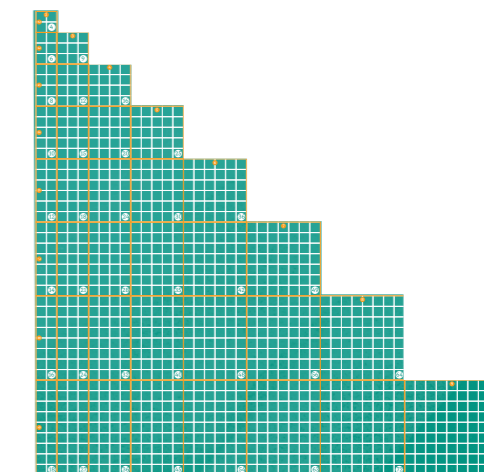
В КОРОБКЕ

• 16 карточек с числами

• 36 прямоугольных тайлов с результатами умножения

• 1 игровое поле

• 80 кристаллов



• правила игры

КРАТКО ОБ ИГРЕ

«Мультиум» – это набор из **трёх игр**, которые помогают:

- с лёгкостью освоить **таблицу умножения**;
- узнать, как устроена **площадь прямоугольника**;
- разобраться, **как связаны умножение и площадь**.

Каждая из версий «Мультиума» предлагает неповторимый образовательный и игровой опыт.

1. Базовая версия «Мемори»: наглядно показывает, как устроено умножение, и позволяет плотно закрепить связь умножения с площадью прямоугольника. Здесь используется любимая многими механика мемори: открывайте карточки, запоминайте значения и идите к победе ещё быстрее!

2. Основная стратегическая версия: помогает закрепить знание таблицы умножения, а также насладиться захватывающей тактической игрой, где важно планировать каждый ход. В игру включается поле, которое представляет из себя геометрическую таблицу Пифагора. В процессе вам предстоит заполнять её тайлами-прямоугольниками, стараясь при выкладке иметь как можно больше соседей – именно они принесут очки.

3. Скоростная версия: позволяет довести знание таблицы умножения до автоматизма. Самая динамичная и азартная из игр «Мультиума»!

I. БАЗОВАЯ ВЕРСИЯ «МЕМОРИ»

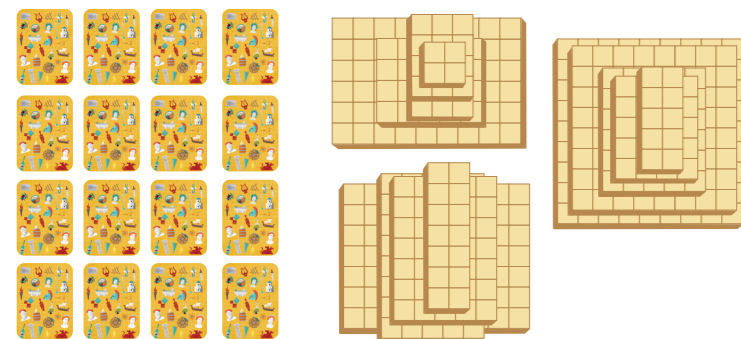
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разложите все тайлы в 3 стопки в соответствии с таблицей (исходя из степени знакомства ребёнка с таблицей умножения).

Ребёнок не сталкивался с умножением	Ребёнок учит таблицу умножения	Ребёнок уверенно ориентируется в таблице умножения
<p>Тайлы расположите квадратиками вверх: от наибольшего снизу к наименьшему сверху. У вас получатся три стопки, по форме напоминающие пирамидки.</p> 	<p>Тайлы расположите квадратиками вверх в случайном порядке, чтобы большие и маленькие были вперемешку.</p> 	<p>Тайлы расположите рисунками вверх в случайном порядке, чтобы большие и маленькие были вперемешку.</p> 

Все 16 карточек выложите квадратом 4x4 рубашками вверх.

Поле и кристаллы в этой версии не понадобятся.

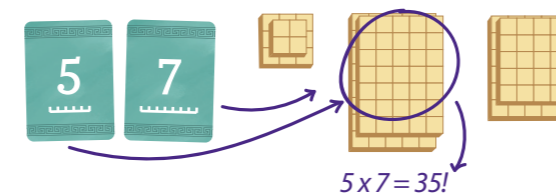
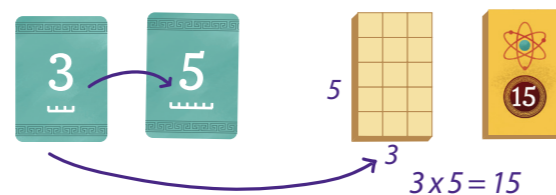


ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игроки ходят по очереди. В свой ход игрок **переворачивает 2 карты** и ищет среди верхних **тайлов прямоугольник, стороны которого равны выпавшим числам на картах**. Если такой прямоугольник есть, игрок называет результат умножения: вспоминает, считает по клеточкам или по линиям.

Например, игрок открыл карточки с числами 5 и 7. Среди верхних тайлов нужно найти прямоугольник со сторонами в 5 и 7 клеточек, а затем назвать результат умножения – 35.

ВАЖНО! Если ваш ребёнок ещё не сталкивался с умножением, объясните ему, как оно устроено. Возьмите две карточки, например 3 и 5, и соответствующий тайл с 15 клеточками. Умножить 3 на 5 – значит сложить 5 три раза, или наоборот, сложить 3 пять раз. Покажите, что 3 и 5 соответствует длинам сторон прямоугольника и что сложить 5 три раза – значит три раза взять сторону прямоугольника длиной в 5 клеточек. В итоге количество клеточек прямоугольника как раз соответствует результату умножения – 15.



Затем игрок **переворачивает прямоугольник**, чтобы **проверить свой ответ**. Если тайлы лежали клеточками вверх, нужно проверить число – результат умножения. Если тайлы лежали рисунками вверх, проверяем длины сторон прямоугольника.

Если **ответ назван правильно**, игрок забирает **тайл себе в победную кучу** и получает бонусную возможность **поменять местами 2 любые карточки на поле**, не открывая их. Если ответ **был неверный**, участник **кладёт тайл обратно**.

Карточки в конце хода переворачиваются и возвращаются на прежние места в любом случае: если игрок ответил правильно, если игрок ответил неправильно и если подходящего тайла не было.

ВАЖНО! Старайтесь запоминать расположение карт с числами. В таком случае вы будете точно знать, какие карточки открыть, чтобы к ним нашёлся подходящий тайл.

Когда карты вернулись на место, ход переходит к следующему игроку. Игра продолжается по той же схеме.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда кто-то из игроков забрал последний тайл. Количество стопок может постепенно уменьшаться. Всё в порядке! Просто продолжайте играть до последнего тайла. Игрок, набравший больше всех тайлов, побеждает. Победителей может быть несколько.

II. ОСНОВНАЯ СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ВЕРСИЯ

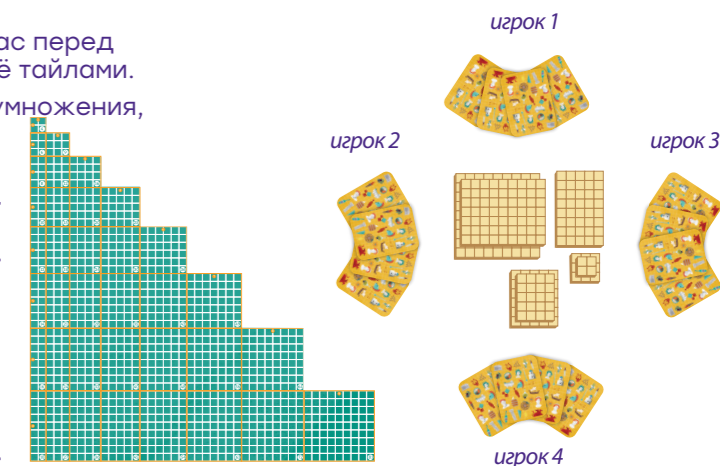
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разложите **игровое поле** стороной квадратом 2 x 2 вверх. Таким образом у вас перед глазами будет таблица Пифагора, и в процессе игры вы будете заполнять её тайлами.

Разложите **тайлы** в 4 стопки **квадратиками** вверх. Если уже знаете таблицу умножения, разложите тайлы в 4 стопки **рисунками** вверх.

Замешайте карточки и раздайте их игрокам как указано в таблице.

2 игрока	3 игрока	4 игрока
Отберите по одной карте с числами от 2 до 9. Всего получится 8 карт, остальные не понадобятся. Раздайте по 4 карты каждому игроку.	Возьмите все 16 карт, раздайте по 4 каждому игроку. Оставшиеся 4 карты разложите открытыми около поля.	Возьмите все 16 карт, раздайте по 4 каждому игроку.



ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игроки ходят по очереди. Ход игрока состоит из **четырёх действий**.

1 Выложите одну из своих карт и возьмите все верхние тайлы, у которых хотя бы одна из сторон равна значению на карте. На этом этапе можно забрать от 1 до 4 тайлов. Чаще всего за один ход получается забрать 2–3 тайла

ВАЖНО! Игрок может забрать только тот тайл, **сторона которого равна выложенному числу**. Например, если у игрока есть карта 2, он может забрать тайл с числом 12 только в том случае, если его размеры 2 x 6, но не 3 x 4.

Примечание для 3 игроков. Каждый игрок в свой ход может использовать для первого действия одну из 4 открытых карт, положив на её место одну из карт с руки.

Примечание. Изредка бывает так, что у игрока нет подходящей карты-множителя, чтобы забрать хотя бы 1 тайл. В этом случае игрок также скидывает одну карту следующему игроку и берёт себе 1 любой верхний тайл.

2 Передайте выложенную вами карту следующему игроку. Он возьмёт её в конце своего хода.

3 Разместите хотя бы 1 тайл на поле в соответствии с разметкой. Можно разместить более одного тайла. После размещения каждого сразу получите победные кристаллы.

Если выложенный тайл:

является квадратом, возьмите 2 кристалла;

не является квадратом, возьмите столько кристаллов, сколько общих сторон у этого прямоугольника с другими тайлами, которые уже выложены на поле. Но если выложенный тайл имеет 4 общие стороны с другими, то игрок получает **0 кристаллов**.

Таким образом, за каждый выложенный тайл вы можете получить от 0 до 3 кристаллов.

4 Возьмите карту, которую вам передал предыдущий игрок. Так в конце хода у вас на руках снова будет 4 карты.

ВАЖНО! Игроки совершают 1, 2 и 4 действия до тех пор, пока все тайлы не окажутся на руках. После этого игроки откладывают карточки и поочередно совершают только 3 действие – размещают накопившиеся тайлы на поле и получают кристаллы.

Примечание. Участник, который начинает игру, в первый ход ничего не берёт. А в последующие ходы берёт переданную карту **в начале хода**.

После выполнения действий ход передаётся следующему игроку.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра длится до тех пор, пока всё поле не заполнится тайлами. Игрок, набравший больше всех кристаллов, побеждает. Победителей может быть несколько.

Например, открыв карту с числом 7, игрок может забрать тайлы с числами 28, 14, 63: у всех этих прямоугольников есть сторона-множитель 7.

