

Играйте с удовольствием и присоединяйтесь к нам в социальных сетях.



@prostyepravila



# Мультиум

Видеоправила к игре



8+ 30 2-4  
возраст минут 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 x 8, но не 4 x 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»

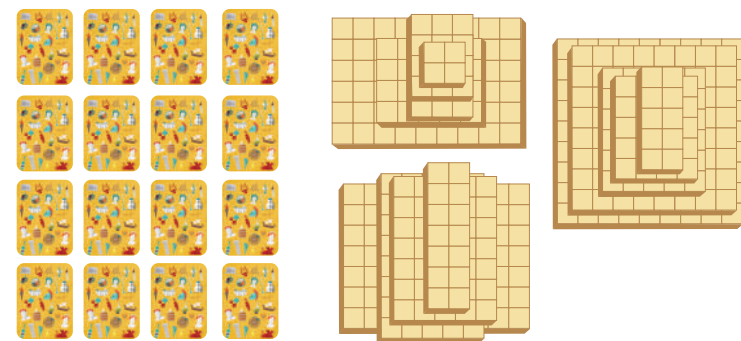
## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

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 <b>квадратиками вверх: от наибольшего снизу к наименьшему сверху.</b> У вас получатся три стопки, по форме напоминающие пирамидки.</p> 	<p>Тайлы расположите <b>квадратиками вверх в случайном порядке</b>, чтобы большие и маленькие были вперемешку.</p> 	<p>Тайлы расположите <b>рисунками вверх в случайном порядке</b>, чтобы большие и маленькие были вперемешку.</p> 

Все 16 карточек выложите квадратом 4x4 рубашками вверх.

Поле и кристаллы в этой версии не понадобятся.

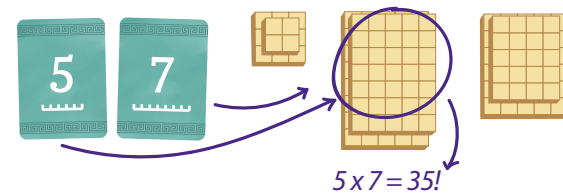
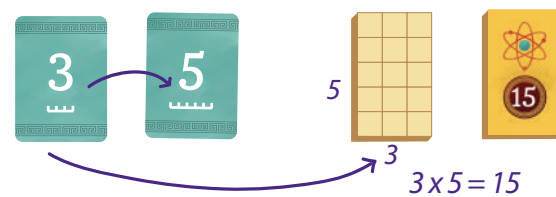


## ПРОЦЕСС ИГРЫ

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

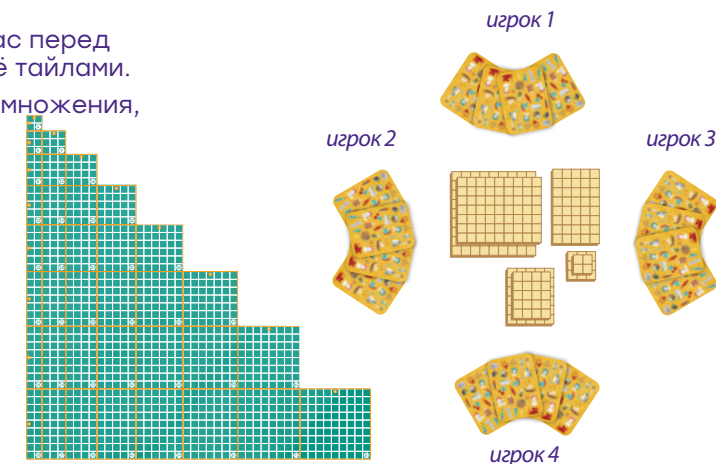
## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

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.*

