



# PROJETO DESMULTIPLICAR

## REGRAS



## PROJETO DESMULTIPLICAR



### REGRAS MULTIPLI: Versão Concurso

1. O MULTIPLI é um jogo disputado entre dois jogadores e acompanhado por um árbitro.
2. O jogo é constituído pelo seguinte material:
  - 32 “Cartas Resposta” com os números 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 e 10 (quatro de cada);
  - 36 “Cartas Pedido” com produtos das tabuadas do 3 ao 10;
  - 1 cartão com as soluções das tabuadas do 3 ao 10;
  - 4 bases retangulares de madeira, para suporte das cartas de cada jogador.
3. O objetivo de cada jogada é determinar, no menor tempo possível, os fatores de uma multiplicação cujo produto é o valor apresentado na *Carta Pedido* exibida pelo árbitro, e desta forma, ganhar a *Carta Pedido*.
4. O objetivo principal do jogo é ganhar o maior número de *Cartas Pedido*.
5. Cada mesa é constituída por 3 elementos: 1 árbitro (da responsabilidade da Comissão Organizadora) e 2 jogadores que deverão sentar-se frente a frente.
6. Cada jogador tem 16 *Cartas Resposta* (duas de cada, desde o número 3 ao número 10) dispostas em 2 bases de madeira previamente colocadas lado a lado uma da outra de modo que os números estejam ordenados por ordem crescente da esquerda para a direita.
7. O árbitro tem 35 *Cartas Pedido* (exclui-se o pedido com o número 9) e o cartão com as soluções. Antes de iniciar o jogo, o árbitro baralha aleatoriamente as cartas.
8. Em cada jogada, o árbitro lança uma *Carta Pedido* para o meio da mesa de modo a que esta fique em igual posição para ambos os jogadores. O árbitro deve enunciar o pedido e, quando necessário, alertar para a *Carta Resposta* proibida nessa jogada.

9. O jogador que lançar mais rápido, para a mesa, duas *Cartas Resposta* correspondentes aos fatores do pedido em jogo, vence a jogada e ganha a *Carta Pedido*. Os jogadores repõem as *Cartas Resposta* nas bases de madeira para a jogada seguinte.
10. No caso dos jogadores empatarem (lançamento simultâneo das *Cartas Resposta*), o árbitro recolhe a *Carta Pedido* para o meio do baralho e esta será lançada posteriormente.
11. Quando os dois jogadores não souberem a resposta de uma *Carta Pedido*, o árbitro dirá qual é a solução e recolhe a *Carta Pedido* para o meio do baralho, a qual será lançada posteriormente.
12. Em cada jogada, os jogadores têm a possibilidade de trocar as suas *Cartas Resposta*, caso se apercebam atempadamente que se enganaram, desde que fiquem na mesa apenas duas cartas por jogador.
13. O jogo termina quando o árbitro já não tiver mais *Cartas Pedido*.
14. Vence o jogador que tiver em seu poder mais *Cartas Pedido*.





## PROJETO DESMULTIPLICAR



### REGRAS MULTIPLI: Versão Bisca para sala de aula

O baralho tem 108 cartas: 36 cartas pedido, todas diferentes; 72 cartas resposta, com 8 tipos de resposta diferentes. Cada pedido requer 2 cartas resposta.

São distribuídas 6 cartas (entre 2 e 10 jogadores) ou 5 cartas (entre 11 e 14 jogadores) por jogador e o resto do baralho fica no centro da mesa virado para baixo. Começa a jogar o jogador mais velho, por exemplo (nos jogos seguintes será aquele que ganhou o jogo anterior) e a primeira carta a ser lançada para mesa tem de ser uma carta pedido.

Se o jogador não tiver esse tipo de carta, é obrigado a ir ao baralho tirar uma carta. Se a carta retirada for a correta, pode jogá-la imediatamente, caso contrário, passa a vez ao jogador seguinte (no sentido dos ponteiros do relógio).

O jogador seguinte terá de jogar uma carta resposta e assim sucessivamente, até o pedido estar totalmente respondido. Assim que o pedido tiver as duas respostas corretas, o conjunto de cartas é retirado do centro da mesa e o jogador seguinte tem de jogar um pedido novo, iniciando assim um novo ciclo. Quando já não houver cartas no baralho e o jogador não tiver a carta certa para jogar, passa vez ao jogador seguinte. Ganha quem ficar sem cartas primeiro. Os jogadores podem optar por terminar de imediato ou jogar até ao fim e ver

