

# צ'נטו מולטי – משחק המכפלות

משחק קלפים מקורי לפי לוח הכפל בלבד, בבית ולדרך, מהנה לילדים ומבוגרים כאחד.  
**אז... למה אתם מחכים? כולם בכיף משחקים!**

**משחק ל-2-6 משתתפים, מגיל 8 ומעלה.**

**כדי לשחק** רצוי להכיר את לוח הכפל.

**כדי לנצח** יש להיפטר מכל הקלפים שביד.

**קלפי המשחק:** כל קלפי המספרים; ניתן להוסיף עד 2 קלפים "חופשיים" (?).

**חלוקת הקלפים:** יש לטרוף היטב את הקלפים ולחלק לכל משתתף 7 קלפים. כאשר משתתפים במשחק 4-6 שחקנים, יש לחלק לכל משתתף 5 קלפים בלבד. שאר הקלפים ישמשו כקופה כשפניהם כלפי מטה. יש להפוך את הקלף העליון מהקופה ולהניחו לצידה כקלף פותח של ערימת קלפים חשופים. הקלף העליון בערימה זו ייקרא תמיד "הקלף החשוף". במידה ובמהלך המשחק נגמרה הקופה, יש להשאיר את הקלף החשוף, ולטרוף מחדש את שאר הקלפים ליצירת קופה חדשה.

**כללי הנחת הקלפים:** (1) במשחק זה כל מספר מוגדר כמכפלתם של שני גורמים לפי לוח הכפל בלבד. בעת הנחת הקלף יש להכריז על מכפלה זו. לדוגמה, כדי להניח את הקלף **35** יש להכריז "5 כפול 7", וכדי להניח את הקלף **24** רשאי השחקן להכריז "4 כפול 6" או "3 כפול 8". שימו לב! ניתן להיעזר בקלף של לוח הכפל.

(2) כל שחקן בתורו רשאי להניח קלף משלו על "הקלף החשוף", כך שלשני הקלפים יהיה גורם מוכרז משותף. לדוגמה, על הקלף **12** שהונח בהכרזה "2 כפול 6", ניתן להניח כל קלף שגורם מכפלתו 2 (כלומר "2", "4" ... "20") או שגורם מכפלתו 6 (כלומר "6", "12" ... "60"). לפיכך רשאי להניח **24** בהכרזה "4 כפול 6" (גורם מוכרז משותף=6), אך לא בהכרזה "3 כפול 8" (אין גורם מוכרז משותף). השחקן הבא רשאי להניח על ה-**24** כל קלף שגורם מכפלתו 4 או 6 (למשל, להניח **28** ולהכריז "4 כפול 7"; גורם מוכרז משותף=4).

(3) שחקן שאינו נפטר מקלף, מפסיד את תורו ונאלץ לקחת קלף נוסף מהקופה.

**חוקי קלפים מיוחדים:** (1) שחקן שהניח קלף של מספר ריבועי (מספר **ירוק** בפינות הקלף), מחייב את השחקן הבא להפסיד את תורו ולקחת קלף נוסף מהקופה. לדוגמה, שחקן א' הניח על **28** (שהונח בהכרזה "4 כפול 7") את הקלף **36** בהכרזה "4 כפול 9", ושחקן ב' נאלץ לקחת קלף נוסף מהקופה. כעת שחקן ג' רשאי להמשיך ולהניח על ה-**36** כל קלף שגורם מכפלתו 4 או 9.

(2) קלף "חופשי" (?) יכול להחליף כל מספר בלוח הכפל. מספרו של קלף "חופשי" ייקבע ויוכרז בעת הנחתו, ובתנאי שיתאים ל"קלף החשוף" לפי כללי הנחת הקלפים. שימוש יעיל בקלף זה מגדיל הסיכוי לניצחון! למשל, על הקלף **28** (שהונח בהכרזה "4 כפול 7") ניתן להניח קלף "חופשי", לקבוע שמספרו **4** בהכרזה "4 כפול 1" וכך לחייב את השחקן הבא להפסיד תורו ולקחת קלף נוסף מהקופה.

**סיום המשחק:** המשחק מסתיים כאשר שחקן נפטר מכל קלפיו והוא מוכרז **כמנצח**.

ניתן לערוך סדרת משחקים ולצבור נקודות באופן הבא: למנצח בכל משחק 0 נקודות. לשאר המשתתפים תרשמה נקודות כמספר הקלפים שנותרו בידם, או לחילופין, ניתן להמשיך במשחק ואז השחקן שסיים שני יקבל 2 נקודות, השלישי 3 נקודות, וכן הלאה. **המנצח** בסדרה הוא זה שצבר את מספר הנקודות הנמוך ביותר.

**שחקו בהנאה!**

## Cento Multi – Multiplication game

A game for 2-6 players, ages 8 and up.

In order to play preferably know the multiplication table of 1-10.

In order to win you have to discard all your cards.

**Cards in game:** All the numerical cards; inclusion of up to 2 "free" cards (?) is optional.

**Set-up:** The cards are shuffled properly and each player is dealt 7 cards. If there are 4 or more players, each player is dealt only 5 cards. The remaining cards are placed face down as a draw pile. The top card of the draw pile is turned over and placed face up beside it as the first card of a discard pile. The top card of the discard pile will always be referred to as the "open" card. If the draw pile is used up during the game, only the "open" card is left in place whereas the rest of the discard pile is reshuffled and turned over for a new face down draw pile.

**Rules of play:** 1) In this game every number is defined only as a product of two multipliers according to the multiplication table (of the integers 1 - 10). These two multipliers are declared at the time of discard. For example, a player discarding **35** has to declare "5 times 7", and a player discarding **24** can declare "4 times 6" or "3 times 8". Note: The "Multiplication Table" card might be useful.

2) Each player in turn may discard one card upon the "open" card, provided these two cards have a common declared multiplier. For example, upon the card **12**, which was discarded by declaring "2 times 6", the player may discard any card with a multiplier=2 (i.e. "2", "4" ... "20") or with a multiplier=6 (i.e. "6", "12" ... "60"). Therefore, He may discard **24** by declaring "4 times 6" (common declared multiplier=6), but cannot declare "3 times 8" (no common declared multiplier). Upon the **24** the next player may discard any card with a multiplier=4 or 6 (e.g. discard **28** by declaring "4 times 7"; common declared multiplier=4).

3) A player who does not discard a card loses a turn and has to draw an extra card from the draw pile.

**Special card rules:** 1) A player discarding a square number (green number at the corners of the card) obliges the following player to lose a turn and draw an extra card from the draw pile. For example, upon the card **28** which was discarded by declaring "4 times 7", player A discarded **36** by declaring "4 times 9" (common declared multiplier=4), and player B had to draw a card from the draw pile. Now, player C may continue according to the basic rules of play and discard upon the **36** any card with a multiplier=4 or 9.

2) A "free" card (?) may replace any number within the multiplication table. The number of a "free" card is declared at the time of discard, provided it matches the "open" card according to the basic rules of play. Using this card wisely may increase the chance of winning! For example, upon the card **28** which was discarded by declaring "4 times 7" a player may discard a "free" card, and determine its number is **4** by declaring "4 times 1", thus obliging the following player to lose a turn and draw a card from the draw pile.

**End of the game:** The round ends when a player is left with no cards, and is declared the **winner**. A session of rounds is set by recording scores in the following manner: a) The winner in every round scores 0 points; b) The score for each of the remaining players is the number of cards left in hand. Alternatively, they may continue playing every round, and then the player who finishes second scores 2 points, the third scores 3 points, and so on. Add the scores for each player for each round. Whoever has the **lowest** total points **wins!** **Enjoy the game!**