

MULTIPLIMICHI — CÓMO SE JUEGA

Guía completa para conocer, preparar y jugar una partida

Edición de trabajo para revisión — 16 de octubre de 2026

Base reglamentaria comprobada: *Multiplimichi, Documento Maestro de Funcionamiento v1.1*, corte del 8 de septiembre de 2026.

Para el lector: puedes comenzar con los capítulos 1 a 9 y jugar sin cartas. Después incorpora Camada, Firulín y, cuando corresponda, fracciones o porcentajes. No necesitas aprender todo antes de tu primera partida.

Índice

1. ¿Qué es Multiplimichi?
 2. Conozcamos el juego y sus componentes
 3. Conozcamos el tablero
 4. Preparemos una partida
 5. ¿Cómo funciona un turno?
 6. Los desafíos matemáticos
 7. Las casillas especiales
 8. Las ayudas del jugador
 9. El tiempo para responder
 10. Cartas Camada
 11. Firulín con cartas
 12. Fracciones y porcentajes
 13. Cómo se gana
 14. Aprender a jugar por etapas
 15. Una partida explicada
 16. Dudas y situaciones frecuentes
 17. Resumen rápido para la mesa
 18. Glosario breve
-

1. ¿Qué es Multiplimichi?

Multiplimichi es un **juego de mesa competitivo y por turnos** en el que entre dos y cuatro participantes conducen sus gatitos por un mismo camino. Gana quien alcanza primero la **Meta**. A lo largo del recorrido aparecen números, ayudas y casillas especiales. Para conservar ciertos avances, los jugadores deben resolver desafíos matemáticos; en otras casillas pueden decidir si arriesgar, aprovechar una ayuda o trasladarse a otro punto del tablero.

Una partida reúne tres ingredientes: **azar**, porque los dados determinan desplazamientos y cantidades; **pensamiento**, porque es necesario resolver desafíos y elegir estrategias; e **interacción**, porque los demás jugadores participan leyendo cartas, verificando respuestas, administrando el tiempo y, en el modo avanzado, defendiendo sus posiciones.

Lo particular de Multiplimichi es que **todos comparten el mismo recorrido sin necesidad de enfrentar preguntas idénticas**. Alguien puede practicar sumas con un dado de cuatro caras mientras otra persona resuelve multiplicaciones con uno de doce. Ambos mueven sus gatitos por las mismas casillas y compiten por la misma Meta. Ese principio se llama **desafío justo**: ajustar la dificultad para que cada persona encuentre un problema interesante y abordable.

El núcleo del juego es multiplicativo. La suma permite participar a quien todavía no trabaja multiplicaciones; las fracciones y los porcentajes son rutas opcionales que ofrecen mayor avance potencial a cambio de asumir más riesgo.

¿Cómo se gana? Al avanzar normalmente con el dado de movimiento, basta **llegar a Meta o cruzarla**. Los movimientos especiales siguen reglas propias y, en general, no ganan por cruzarla sin detenerse exactamente allí. Más adelante aprenderás las excepciones.

El producto se presenta para **6 años en adelante**. El tiempo de referencia del documento funcional es de unos **25 minutos**, cifra aún pendiente de medición empírica: una partida real puede durar más o menos según la configuración y el grupo.

La plataforma web prevista para configurar el desafío justo es complementaria. **No hace falta mantener una pantalla conectada durante la partida:** una vez acordada la configuración de cada jugador, la carrera transcurre con el tablero, los dados y los componentes físicos.

Una escena para imaginarlo

Tres gatitos avanzan por el mismo camino. El primero llega a una casilla con el número 6: utiliza suma y calcula $6 + 3$. El segundo cae en una casilla 8 y, con su dado matemático, construye 8×4 . El tercero encuentra una Camita y guarda esa ayuda para un desafío posterior. En el siguiente turno, cualquiera podría adelantarse, equivocarse o tomar una decisión inesperada. Eso es jugar Multiplimichi.

Las situaciones numéricas de este documento son ejemplos independientes de las mecánicas. No representan posiciones consecutivas verificadas del tablero impreso.

2. Conozcamos el juego y sus componentes

Antes de empezar, conviene reconocer qué hace cada pieza. La mayoría se comparte, aunque cada jugador tiene una configuración matemática propia.

- **Tablero**
Cantidad documentada: 1 **Para qué sirve:** Camino común con números, casillas especiales e Inicio/Meta **Uso:** Compartido
- **Gatitos**
Cantidad documentada: 4 **Para qué sirve:** Identifican la posición de cada participante **Uso:** Uno por jugador
- **Dado de movimiento D6**
Cantidad documentada: 1 **Para qué sirve:** Indica cuántas posiciones avanza el gatito; se distingue por sus patitas **Uso:** Compartido
- **Dados de adaptación D4, D6, D8, D10, D12 y D20**
Cantidad documentada: 1 de cada uno **Para qué sirve:** Producen valores para los problemas matemáticos **Uso:** Compartidos físicamente; uno asignado como dificultad a cada jugador
- **Ratitas**
Cantidad documentada: 4 **Para qué sirve:** Anulan el efecto de Firulín cuando su dueño decide utilizarlas **Uso:** Se obtienen, conservan y consumen
- **Camitas**
Cantidad documentada: 4 **Para qué sirve:** Permiten omitir un desafío matemático regular directo **Uso:** Se obtienen, conservan y consumen
- **Pelotas saltarinas**
Cantidad documentada: 2 **Para qué sirve:** Sirven como temporizador físico según el desafío **Uso:** Compartidas
- **Cartas Camada**
Cantidad documentada: 40 **Para qué sirve:** Plantean problemas multiplicativos vinculados con situaciones de la vida **Uso:** Mazo compartido opcional
- **Cartas Firulín**
Cantidad documentada: 40 **Para qué sirve:** Contienen curiosidades y preguntas de tres niveles **Uso:** Mazo compartido opcional
- **Cartas de operaciones**
Cantidad documentada: 12 **Para qué sirve:** Seleccionan operaciones entre fracciones cuando corresponde **Uso:** Mazo compartido
- **Torpedos**
Cantidad documentada: 4 **Para qué sirve:** Guardan dos multiplicaciones elegidas antes de jugar **Uso:** Uno por jugador; reutilizable

- **Hojas de respuesta/configuración**

Cantidad documentada: 4 **Para qué sirve:** Anotan el perfil de juego y permiten hacer cálculos o dibujos **Uso:** Una por jugador; reutilizable

- **Plumones borrables**

Cantidad documentada: 4 **Para qué sirve:** Se usan con hojas y Torpedos **Uso:** Disponibles para los jugadores

- **Paño o borrador**

Cantidad documentada: 1 **Para qué sirve:** Limpia los materiales reutilizables **Uso:** Compartido

La caja documentada contempla además el **reglamento**, la **guía docente**, la **guía familiar**, material narrativo, una **hoja rápida de reglas** y dos pequeños cuadernillos con respuestas: uno para Camada y otro para Firulín.

No confundamos los dos dados D6

Hay un **D6 de movimiento**: indica cuánto se desplaza el gatito. Y también puede haber un **D6 matemático**, incluido entre los dados de adaptación. Aunque ambos tienen seis caras, cumplen funciones distintas.

Ejemplo: si sale 4 en el dado de movimiento, el gatito avanza cuatro posiciones. Si la casilla de llegada muestra 7 y el jugador tiene asignado un D8 matemático, debe lanzar ese D8 para conocer el segundo número de su desafío. El 4 usado para avanzar **no** se convierte automáticamente en el multiplicador.

¿Cada gatito corresponde a un personaje?

No. Las cuatro fichas tienen el mismo modelo y pose. Cada niño puede personalizar su gatito, por ejemplo pintándolo, e imaginar quién es. Esa elección personal no convierte a la ficha en uno de los personajes oficiales del universo narrativo. Los materiales para pintarla no están incluidos en el inventario documentado.

¿Para qué sirven los dos cuadernillos de respuestas?

Cuando se utilizan cartas, otro jugador lee la pregunta. **La respuesta correcta no se consulta antes de responder.** Terminada la respuesta, se abre el cuadernillo correspondiente, se verifica y se lee el texto explicativo o el vínculo con la vida real exigido por esa carta. Si una partida no utiliza uno de los mazos, su cuadernillo puede guardarse.

3. Conozcamos el tablero

El tablero oficial descrito en el Documento Maestro v1.1 mide **58 x 38 cm** y contiene un camino con dos accesos que se conectan a un único espacio **Inicio/Meta**.

Un camino, dos direcciones posibles

Cada gatito comienza en Inicio/Meta. En su primer movimiento, el jugador **lanza el dado de movimiento, ve cuántos espacios le tocaría avanzar y entonces elige por cuál de los dos extremos entra al recorrido**. La dirección elegida permanece fija durante la partida. No puede cambiarla libremente en cada turno.

Una teletransportación que salta al otro lado de la Meta puede modificar la situación espacial de regreso: ese caso especial se explica en los capítulos 7 y 13.

¿Cuántas casillas tiene?

En la configuración documentada el 8 de septiembre de 2026 hay:

- **64 casillas de camino;**
- **49 casillas numeradas;**
- **15 casillas especiales;**
- **1 posición adicional Inicio/Meta,** separada del camino.

En total se describen **65 posiciones físicas**, contando Inicio/Meta. El tablero de 72 casillas pertenece a una versión anterior identificada como obsoleta en esa fuente.

Distribución de casillas numeradas

- **2**
Casillas: 3
- **3**
Casillas: 3
- **4**
Casillas: 4
- **5**
Casillas: 5
- **6**
Casillas: 7
- **7**
Casillas: 8
- **8**
Casillas: 7
- **9**
Casillas: 9
- **10**
Casillas: 3
- ****Total****
Casillas: 49

El **1 no aparece como número de casilla** en esta distribución, aunque puede salir como resultado de un dado matemático.

Distribución de casillas especiales

- **Ratina**
Casillas: 3 **Función principal:** Conseguir protección contra Firulín
- **Camita**
Casillas: 3 **Función principal:** Conseguir una ayuda para omitir un desafío regular
- **Firulín**
Casillas: 3 **Función principal:** Afrontar un obstáculo o, con cartas activas, asumir riesgos
- **Teletransportación**
Casillas: 3 **Función principal:** Trasladarse entre teletransportaciones; con Camada puede requerir resolver una carta
- **Explora Dado Mayor**
Casillas: 3 **Función principal:** Resolver con un dado de adaptación superior
- ****Total****
Casillas: 15

Regla esencial: una casilla especial **no tiene un número escondido debajo**. Si tu movimiento termina en Ratina, resuelves Ratina; no inventas una suma o multiplicación para esa misma casilla.

Llegar no siempre significa activar

Los especiales se activan cuando un **movimiento activante termina** en ellos. Un jugador que **empieza su turno** sobre una casilla especial no la activa de nuevo por el simple hecho de estar allí.

Además, hay movimientos que cambian de casilla sin activar el destino: entre ellos el premio +2 de Firulín, el enroque, determinados retrocesos y el salto hacia la teletransportación de destino.

Ejemplo: un jugador consigue el premio +2 de Firulín y termina sobre una casilla Ratina. Su gatito queda físicamente allí, pero **no recibe una Ratina por ese movimiento**, porque el destino del +2 es inactivo.

¿Pueden dos gatitos estar juntos?

Sí. Las casillas no se bloquean. Varios jugadores pueden compartir una posición sin impedir que otros la atraviesen o alcancen.

4. Preparemos una partida

Una buena preparación evita detenerse a discutir las reglas después de cada movimiento.

Paso 1. Colocar el tablero

Despliegan el tablero, identifiquen Inicio/Meta y dejen espacio para los dados, las fichas y las hojas de cada participante.

Paso 2. Elegir el gatito

Cada jugador toma una ficha reconocible. Todos la colocan en Inicio/Meta. Las fichas pueden estar personalizadas, pero no tienen habilidades distintas.

Paso 3. Separar el dado de movimiento

El D6 de las patitas mueve a **todos** los gatitos. Déjenlo en un lugar común. El resto de los dados sirve para resolver desafíos.

Paso 4. Acordar la configuración de cada jugador

Antes de comenzar, determinen y anoten:

- si su base matemática será **suma** o **multiplicación**;
- qué dado de adaptación utilizará: **D4, D6, D8, D10, D12 o D20**;
- si puede elegir **fracciones** o **porcentajes** (solo con base multiplicación);
- qué dado se utilizará para los denominadores, si habilita fracciones;
- qué operaciones de fracciones puede resolver;
- su nivel de preguntas **1, 2 o 3** cuando estén habilitadas las cartas, según el tramo curricular aplicable;
- qué modalidad de tiempo se utilizará para los desafíos correspondientes.

La configuración matemática se conserva durante esa partida. **Elegir multiplicación, fracciones o porcentajes para un turno** es una decisión posterior, permitida solo dentro de las rutas previamente habilitadas.

El nivel de las cartas **no** se deduce automáticamente del tamaño del dado matemático. Son dos decisiones diferentes.

Paso 5. Preparar los Torpedos

Cada jugador elige **dos multiplicaciones completas** que considere útiles y las escribe en su Torpedo personal, por ejemplo $6 \times 7 = 42$ y $8 \times 9 = 72$. Puede consultarlas durante la partida, sin gastar el recurso.

Paso 6. Preparar ayudas y material borrrable

Dejen disponibles las Ratinas, Camitas, hojas, plumones y borrador. Nadie comienza con una Ratina o una Camita obtenida por anticipado, salvo que exista una configuración adicional expresamente documentada; la regla base es conseguirlas al caer en sus casillas.

Paso 7. Decidir si habrá cartas

La opción más sencilla para aprender es **sin cartas**. También pueden acordar activar:

- **Camada**, para los teletransportes de quienes juegan multiplicación;
- **Firulín**, para que esa casilla tenga preguntas y decisiones de riesgo;
- **ambas**, si conocen las reglas.

La elección es grupal y se mantiene durante la partida. Los participantes configurados en suma mantienen reglas simplificadas aunque el resto esté utilizando las cartas.

Paso 8. Elegir el Guardián del Tiempo

Designen a quien administrará los lanzamientos de pelota cuando se requieran. Su función se mantiene durante la partida. Revisen la altura y la cantidad de rebotes que corresponden a cada jugador.

Paso 9. Determinar quién comienza

Todos lanzan el **D6 de movimiento**. Comienza quien obtiene el número mayor. Si hay empate en el valor máximo, **solo las personas empatadas** repiten la tirada hasta resolverlo.

Paso 10. ¡Comenzar!

En su primer turno, cada persona lanza el D6 y, **después de ver el resultado**, decide el extremo del camino por el que ingresará. Queda fijada su dirección personal.

Un ejemplo de configuraciones diferentes

- **Ana**
Base: Suma **Dado matemático:** D4 **Cartas:** Nunca responde cartas, aunque estén activadas para otros **Otras rutas:** No
- **Benjamín**
Base: Multiplicación **Dado matemático:** D8 **Cartas:** Nivel curricular asignado **Otras rutas:** Ninguna
- **Clara**
Base: Multiplicación **Dado matemático:** D12 **Cartas:** Nivel curricular asignado **Otras rutas:** Fracciones habilitadas, con dado y operaciones propios

Todos lanzan el mismo D6 de movimiento y avanzan por el mismo tablero. Las diferencias afectan al desafío que cada cual resuelve, **no** a su derecho de ganar.

5. ¿Cómo funciona un turno?

Esta es la secuencia que más conviene recordar. Aprendida una vez, servirá como base para casi toda la partida.

La versión corta

1. Si tienes varias rutas matemáticas habilitadas, **elige cuál jugarás antes de lanzar el dado**.
2. Lanza el **D6 de movimiento** y avanza en tu dirección.

3. Comprueba si llegaste a **Meta**. Si corresponde victoria, la partida termina.
4. Si llegaste a una **casilla especial**, resuelve su regla particular.
5. Si llegaste a una **casilla numerada**, construye y responde el desafío que corresponda.
6. Verifica el resultado. Si aciertas, generalmente conservas el avance; si fallas un desafío regular, vuelves al lugar donde comenzó el turno.
7. Termina tu turno y pasa el dado de movimiento al siguiente participante.

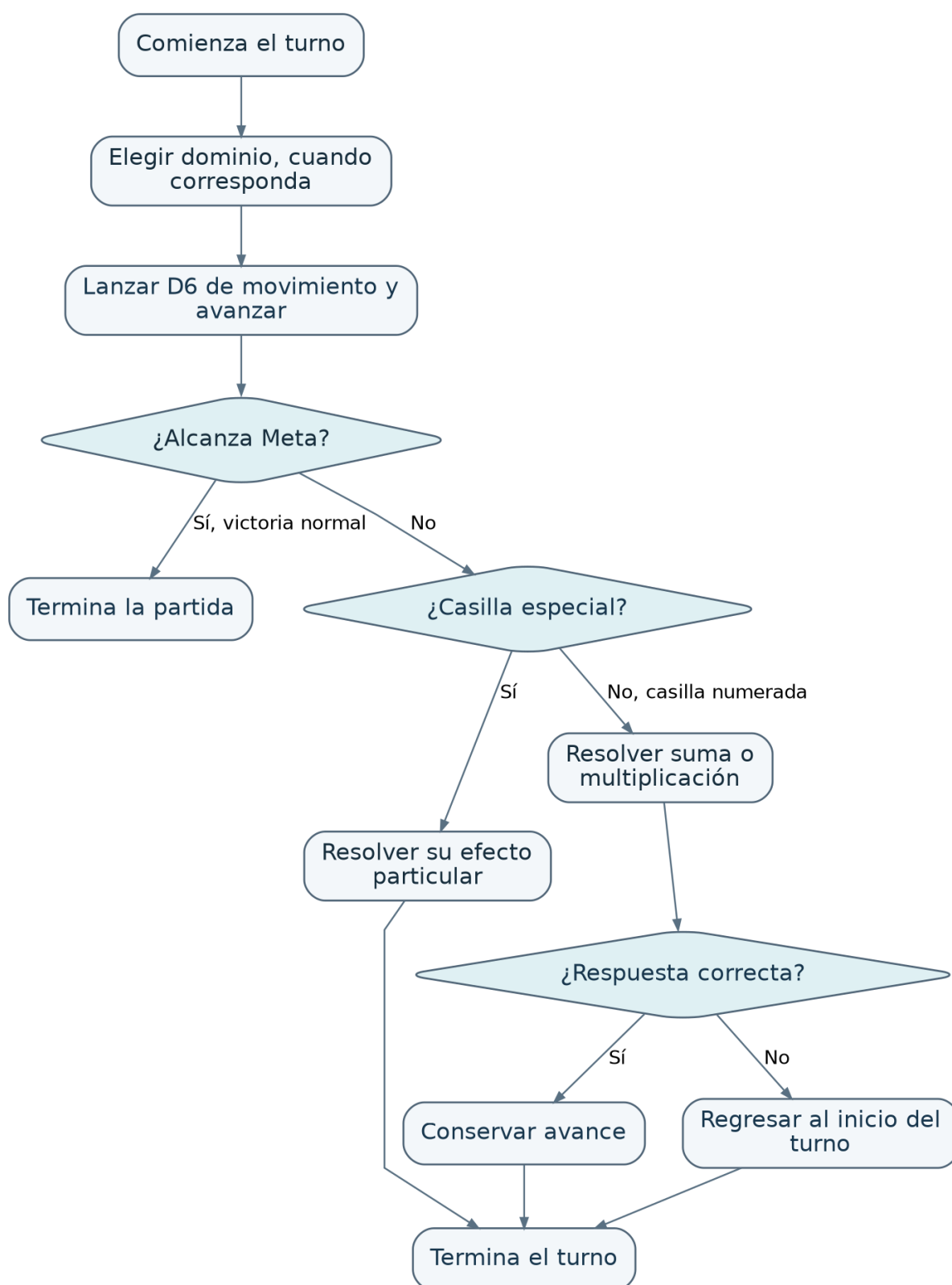
Diagrama del turno básico

Figure 1: Flujo general de un turno básico de Multiplimichi

El diagrama describe el turno básico. Fracciones y porcentajes incorporan una segunda tirada de movimiento y se explican después.

El lugar donde empezaste importa

Antes de mover, identifica la **casilla de inicio del turno**. No necesariamente es Inicio/Meta: es el lugar donde estaba tu gatito al comenzar **este turno**. Si fallas una suma o multiplicación regular, regresas a ese lugar.

Ejemplo: Ana comienza el turno en una casilla 5. Saca 3 en el D6 de movimiento y llega a una casilla 8. Su D4 matemático muestra 2. Como juega suma, debe responder $8 + 2 = 10$. Si responde 11, regresa a **la casilla 5 donde comenzó este turno**, no al Inicio/Meta general. La casilla 5 no vuelve a activarse por ese retorno. En su turno siguiente juega normalmente.

Una respuesta correcta

En una casilla numerada, responder bien significa conservar la posición alcanzada y terminar el turno. **No se obtiene otro desplazamiento adicional por acertar**, a menos que una mecánica especial lo indique de manera expresa.

Una respuesta incorrecta

En una suma o multiplicación regular, el error provoca el retorno al inicio de ese turno. **No hace perder automáticamente el turno siguiente**. La penalización de perder un turno pertenece a una situación específica de Firulín con cartas, no a todos los errores del juego.

Una casilla especial tiene prioridad

Si el D6 te deja sobre Firulín, Camita, Ratina, Explora o Teletransportación, resuelves ese especial **en lugar** de calcular un número de casilla. Cada efecto tiene su propia consecuencia y se explica a continuación.

Si ya estabas en una casilla especial

El especial que resolviste al llegar no vuelve a ocurrir automáticamente al comenzar tu próximo turno. Simplemente lanzas el dado de movimiento y sigues jugando.

6. Los desafíos matemáticos

6.1. Suma: una puerta de entrada

Cuando un jugador está configurado en suma y termina un movimiento regular sobre una casilla numerada:

1. Observa el **número de la casilla**, al que llamaremos **c**.
2. Lanza su **dado matemático asignado** y observa el resultado **d**.
3. Calcula **c + d**.
4. Responde oralmente, respetando el sistema de tiempo acordado.
5. Si acierta, se queda. Si se equivoca, vuelve a donde empezó el turno.

Ejemplo completo. Un gatito termina sobre el número **7**. El jugador tiene D4 y obtiene **3**. La pregunta es $7 + 3$. Responde **10**. Conserva la casilla 7 y termina su turno.

Ejemplo de error. Si responde 9, retorna a la casilla de comienzo de ese turno, sin activar esa casilla y sin perder el turno siguiente.

La suma utiliza también ayudas y especiales del tablero, pero con dos diferencias importantes:

- **Firulín:** no responde sus cartas; puede utilizar Ratina o aplicar el retroceso simple.
- **Teletransportación:** se mueve automáticamente; no responde Cartas Camada.

En Explora, el jugador de suma resuelve **n + n** con un dado superior, en vez de elevar al cuadrado.

6.2. Multiplicación: el desafío central

Cuando un jugador configurado en multiplicación termina en una casilla numerada:

1. Toma el número **c** de la casilla.
2. Lanza su dado multiplicativo personal y obtiene **d**.
3. Calcula **c × d**.
4. Responde oralmente dentro de su configuración temporal.
5. Si acierta, conserva el avance; si falla, regresa a su casilla inicial del turno.

Ejemplo completo. El gatito llega a una casilla **8**. Su dado es D12 y sale **4**. La operación es $8 \times 4 = 32$. Si responde **32**, permanece en la casilla 8. Si dice 30, vuelve a su posición de inicio del turno.

Resolver puede implicar recordar un producto, descomponerlo o utilizar otra estrategia correcta. El Torpedo personal puede consultarse sin detener el tiempo.

6.3. ¿Qué cambia entre los dados matemáticos?

- **D4**
Valores posibles en un dado numerado convencional: 1-4 **Efecto en el juego:** Acota el segundo término a valores pequeños
- **D6**
Valores posibles en un dado numerado convencional: 1-6 **Efecto en el juego:** Amplía las combinaciones
- **D8**
Valores posibles en un dado numerado convencional: 1-8 **Efecto en el juego:** Incorpora productos o sumas de mayor magnitud
- **D10**
Valores posibles en un dado numerado convencional: 1-10 **Efecto en el juego:** Incluye hasta el 10
- **D12**
Valores posibles en un dado numerado convencional: 1-12 **Efecto en el juego:** Extiende la variedad de factores
- **D20**
Valores posibles en un dado numerado convencional: 1-20 **Efecto en el juego:** Incluye valores elevados

Ejemplo comparado: una misma casilla **9** permite desafíos distintos. Si a un participante con D4 le sale 2, resuelve $9 \times 2 = 18$. Si a otro con D12 le sale 11, resuelve $9 \times 11 = 99$. Las preguntas son distintas, pero ambos compiten en el mismo recorrido.

El dado matemático está físicamente compartido: no significa que la caja contenga un juego completo de seis dados por jugador. Lo personal es **la asignación**.

6.4. Desafío justo no significa pregunta idéntica

Ajustar el dado o el tiempo no crea un juego separado. Todos mantienen las reglas comunes de movimiento, interacción y victoria. Se modifica la exigencia del problema para que cada jugador pueda actuar con autonomía.

La configuración puede partir de una calibración digital o de un acuerdo manual simplificado. No debe cambiarse improvisadamente a mitad de una operación. Según el documento funcional, la **configuración matemática se mantiene durante la partida**; determinados ajustes docentes de tiempo pueden comenzar en el desafío siguiente.

7. Las casillas especiales

El tablero tiene cinco clases de casillas especiales. **No todas exigen una respuesta y no todas provocan un movimiento.** Aprender sus diferencias es fundamental.

7.1. Ratina: una protección que puedes guardar

Qué ocurre. Cuando un movimiento activante termina sobre una Ratina, el jugador recibe una ficha Ratina, siempre que no posea ya una.

Qué puede elegir. Guardar esa Ratina hasta caer en Firulín. Allí puede consumirla voluntariamente para **desactivar completamente el efecto de Firulín**.

Consecuencia. Si la usa, la devuelve a la reserva, permanece en la casilla Firulín y termina el turno. No responde cartas ni recibe la penalización simple.

Límite. Solo se puede tener **una Ratina a la vez**. Si caes otra vez en Ratina mientras conservas una, no recibes otra ni un premio sustituto.

Ejemplo. Benjamín guarda una Ratina obtenida dos turnos antes. Ahora llega a Firulín y decide utilizarla. Coloca su gatito sobre Firulín, entrega la Ratina, no retrocede y acaba su turno. La posición de Firulín no se reactiva al comienzo del siguiente turno.

7.2. Camita: saltar un desafío regular

Qué ocurre. Al caer mediante un movimiento activante en una casilla Camita, consigues una Camita si todavía no tienes una.

Cuándo puedes usarla. En un turno posterior, cuando llegas a una **casilla numerada** y se presenta un desafío matemático regular directo que preferirías omitir.

Consecuencia. Entregas la Camita, **no respondes**, conservas la casilla alcanzada y terminas el turno. El desafío omitido no queda pendiente para después.

Límite. Como máximo una Camita por jugador. No se usa para anular Firulín, Teletransportación, Camada, Explora ni otros efectos especiales. Tampoco se extiende por suposición a secuencias completas de fracciones o porcentajes.

Ejemplo. Clara llega a una casilla 9 y tendría que resolver una multiplicación. Decide usar la Camita guardada. Se queda en el 9, devuelve la Camita y acaba su turno sin responder.

7.3. Explora Dado Mayor: una exigencia diferente

Qué ocurre. Al llegar a Explora, el jugador utiliza el dado **inmediatamente superior** al que tiene asignado.

La progresión es:

D4 → D6 → D8 → D10 → D12 → D20. Si ya juega con D20, sigue usando D20.

Qué se calcula.

- Base **multiplicación**: se lanza el dado superior, sale n y se calcula n^2 , es decir, $n \times n$.
- Base **suma**: se lanza el dado superior y se calcula $n + n$.

Consecuencia. Si acierta, permanece en Explora y termina el turno. Si falla, regresa a la casilla donde comenzó el turno, sin activar el destino. No obtiene movimiento adicional por acertar.

Ejemplo multiplicativo. Una jugadora tiene D8. En Explora usa D10 y obtiene 6. Resuelve $6^2 = 36$. Si acierta, conserva Explora.

Ejemplo de suma. Un jugador tiene D4. En Explora usa D6, obtiene 5 y responde $5 + 5 = 10$.

Si alguien estaba ejecutando una ruta de fracciones o porcentajes y aterriza en Explora, **se cancela aquella secuencia** y se resuelve Explora según su base matemática. No se termina después el problema de dos movimientos que quedó interrumpido.

7.4. Teletransportación: viajar por el camino

Existen **tres teletransportaciones** en el tablero.

Sin Cartas Camada

Si Camada está desactivada para la partida, al llegar a Teletransportación el gatito se traslada automáticamente a la **siguiente Teletransportación en su dirección personal**. La casilla de destino no se activa de nuevo y el turno termina.

Con Cartas Camada

Si Camada está activada y el jugador tiene base multiplicación, primero debe resolver una Carta Camada:

- **Acierto:** se teletransporta a la siguiente casilla de ese tipo en la dirección aplicable.
- **Error:** no se teletransporta; permanece en la casilla donde cayó.

En ambos casos, después de la respuesta debe leerse la consecuencia de vida real de la carta, según las reglas del mazo.

Excepción para suma

Los jugadores configurados en **suma se teletransportan automáticamente**, aunque los demás tengan activadas las Cartas Camada. No las responden.

¿Y si el teletransporte pasa al otro lado de Meta?

No hay victoria. El salto termina en la Teletransportación de destino y, desde ese lado, el jugador seguirá avanzando hacia la Meta. La teletransportación no permite ganar por saltarse la Meta.

Ejemplo conceptual. La siguiente casilla Teletransportación según tu trayectoria se encuentra al otro lado de Inicio/Meta. Tu ficha salta allí, termina el turno y deberá seguir recorriendo el camino hasta llegar normalmente a Meta. Esta situación ilustra la regla; no representa un trayecto numerado específico del tablero.

7.5. Firulín sin cartas: un obstáculo sencillo

En el juego base, Firulín no hace preguntas. Al llegar, tienes dos posibilidades:

1. **Usar Ratina**, si tienes una. La consumes, permaneces en Firulín y terminas el turno.
2. **No usar Ratina** o no disponer de ella. Retrocedes **exactamente dos posiciones desde Firulín**, no activas la casilla donde terminas y finalizas el turno.

Este retroceso simple no te hace perder el turno siguiente.

Ejemplo. Llegas a Firulín sin Ratina. Retrocedes dos posiciones. Aunque aterrices sobre Camita, no la obtienes porque el retroceso tiene destino inactivo. En tu próximo turno vuelves a jugar normalmente.

Cuando se activan las Cartas Firulín, los jugadores de multiplicación tienen otras alternativas. Ese sistema se desarrolla por completo en el capítulo 11. Los participantes de suma siguen usando **Firulín sin cartas**.

8. Las ayudas del jugador

Multiplichemichi distingue entre recursos que **se consultan**, recursos que **se gastan** y adaptaciones establecidas al preparar la partida.

- **Torpedo**
Cuándo se consigue: Se prepara antes de jugar **Cuándo puede usarse:** Durante los desafíos, cuando su dueño lo necesite **¿Se consume?:** No **Capacidad máxima:** Uno, con dos multiplicaciones completas
- **Ratina**
Cuándo se consigue: Al caer de forma activante en Ratina **Cuándo puede usarse:** Al caer en Firulín **¿Se consume?:** Sí **Capacidad máxima:** Una

- **Camita**
Cuándo se consigue: Al caer de forma activante en Camita **Cuándo puede usarse:** Ante un desafío matemático regular directo **¿Se consume?:** Sí **Capacidad máxima:** Una
- **Hoja individual**
Cuándo se consigue: Desde la preparación **Cuándo puede usarse:** Para cálculos, dibujos y configuración **¿Se consume?:** No **Capacidad máxima:** Una hoja por jugador
- **Dado de adaptación**
Cuándo se consigue: Asignación previa **Cuándo puede usarse:** Cuando la regla del desafío lo exige **¿Se consume?:** No **Capacidad máxima:** Una asignación matemática por perfil; dados físicos compartidos
- **Configuración temporal**
Cuándo se consigue: Acordada antes de jugar **Cuándo puede usarse:** Según el tipo de desafío **¿Se consume?:** No **Capacidad máxima:** Una configuración por dominio/jugador, según corresponda

Usar o conservar es una decisión

Imagina que tienes una Camita y llegas a una multiplicación difícil. Podrías resolverla para conservar la ayuda, o gastar la Camita y asegurar la posición sin responder. Ninguna elección es obligatoriamente correcta: depende de la situación de carrera, de lo que recuerdes y del riesgo que desees asumir.

Con Ratina sucede algo parecido: te protege de Firulín, pero debes decidir si la gastas. Si quieres conservarla, aceptas el procedimiento normal de Firulín —simple o con cartas, según el modo que corresponda—.

Ayudarse no es hacer trampa

Consultar el Torpedo es una regla del juego. Usar Camita o Ratina también. **Los recursos permiten jugar con decisiones diferentes;** no es necesario ocultarlos ni justificarlos.

¿Puedo modificar mis dos multiplicaciones a mitad de la partida?

No. El Torpedo contiene las dos operaciones que elegiste **antes de comenzar**. Podrás escoger otras en una partida posterior.

¿Y si el cálculo es difícil?

Puedes utilizar tu hoja para escribir, dibujar grupos, descomponer cantidades o explorar una estrategia. La respuesta estándar se expresa oralmente, especialmente si hay límite de tiempo. Cuando se necesiten adaptaciones de accesibilidad, conviene acordarlas **antes** de iniciar la partida.

9. El tiempo para responder

El tiempo añade emoción a determinados desafíos, pero no funciona de la misma manera en todos ellos. Multiplimichi utiliza una modalidad física de **pelota saltarina** y, en otras rutas, puede utilizar un **cronómetro**.

9.1. El Guardián del Tiempo

Antes de jugar se designa a un **Guardián del Tiempo**, responsable de realizar los lanzamientos de pelota según la configuración de quien está respondiendo. Mantiene esta función durante la partida.

La caja contiene **dos pelotas saltarinas equivalentes**. No dependen de una marca exclusiva; el reglamento contempla la posibilidad de reemplazarlas por pelotas comerciales con características similares. Que haya dos pelotas no significa que deban lanzarse juntas en cada pregunta.

9.2. Alturas y rebotes

Se contemplan tres alturas de lanzamiento:

1. **A la altura del ombligo.**
2. **A la altura de los ojos.**
3. **Con el brazo extendido verticalmente sobre la cabeza.**

Pueden combinarse con **uno, dos, tres o cuatro rebotes** como referencia para terminar el tiempo. Así existen hasta doce combinaciones físicas posibles. Una caída más alta o una cantidad mayor de rebotes pueden permitir tiempos diferentes, pero **un rebote no equivale a un número fijo y universal de segundos**. Las mediciones deben calibrarse con las pelotas reales.

9.3. ¿Cuándo empieza el tiempo?

El desafío debe estar completamente presentado antes de liberar la pelota. El jugador no pierde tiempo porque otra persona tarde en leer o porque deba esperar a que el cálculo quede formulado.

Al finalizar el último rebote permitido, la persona ya debe haber **comenzado una respuesta oral clara**. Si empezó a responder a tiempo, puede completar la frase o el desarrollo después de ese último rebote.

Ejemplo. La pregunta es 8×6 . El Guardián del Tiempo libera la pelota una vez que el desafío está planteado. Antes del rebote final, la jugadora comienza: “Ocho por seis es...”. Si ya inició de manera clara su respuesta dentro del tiempo, puede completar “cuarenta y ocho” aunque la pelota haya terminado de rebotar mientras pronunciaba la frase.

Importante: realizar anotaciones o escribir un resultado no equivale, por sí solo, a haber empezado a responder. Pueden acordarse otras modalidades de respuesta por accesibilidad antes de la partida.

9.4. ¿Se puede corregir la respuesta?

Sí, mientras el jugador **todavía está formulándola**, puede autocorregirse. Una respuesta ya completa y clara queda fijada y no puede cambiarse después de comprobarla.

Ejemplo. “Nueve por cuatro es treinta... no, treinta y seis”: si la corrección ocurre mientras se formula una única respuesta, puede aceptarse conforme a esta regla. Si ya terminó claramente “treinta”, no puede modificarlo después de oír la verificación.

9.5. ¿Qué pasa si el lanzamiento sale mal?

Un lanzamiento inválido se anula. El Guardián repite el lanzamiento **desde la misma altura y otorgando el tiempo completo**, sin penalizar a quien está respondiendo.

9.6. ¿Qué desafíos usan cada modalidad?

- **Suma regular**
Tiempo aplicable en el documento funcional: Pelota según configuración
- **Multiplicación regular**
Tiempo aplicable en el documento funcional: Pelota según configuración
- **Explora Dado Mayor**
Tiempo aplicable en el documento funcional: Pelota según configuración
- **Firulín P1**
Tiempo aplicable en el documento funcional: Sin límite de tiempo
- **Firulín P2**
Tiempo aplicable en el documento funcional: Sin límite de tiempo
- **Firulín contraataque**
Tiempo aplicable en el documento funcional: Sin límite de tiempo
- **Camada**
Tiempo aplicable en el documento funcional: Preferentemente cronómetro si lo hay; puede tener equivalencia física con pelota

- **Fracciones**

Tiempo aplicable en el documento funcional: Sin límite o con cronómetro; nunca pelota

- **Porcentajes**

Tiempo aplicable en el documento funcional: Sin límite o con cronómetro; nunca pelota

En Camada, la arquitectura de cálculo de tiempo se formula como:

$$T_{\text{Camada}} = (T_{\text{multiplicación}} \times \text{resultado del D6 de llegada}) / 2.$$

Así, un resultado más alto del dado de movimiento concede proporcionalmente más tiempo. **La equivalencia exacta entre segundos y rebotes está pendiente de calibración** en la fuente funcional consultada. No debe inventarse una tabla numérica de segundos.

En fracciones y porcentajes existen escalas temporales individuales y grupales previstas, pero los valores exactos todavía no aparecen cerrados en ese documento. Por eso es posible jugar estas rutas **sin límite de tiempo**, si así se configuraron.

10. Cartas Camada

Una vez aprendidos los movimientos y desafíos básicos, el grupo puede activar **Cartas Camada**. Son desafíos multiplicativos relacionados con actividades plausibles de los personajes y con problemas que aparecen fuera del tablero: construir, organizar, repartir recursos, descubrir regularidades o calcular cantidades necesarias para una tarea.

Camada **no es un mazo que se roba en todas las casillas numeradas**. Su activación se relaciona con la **Teletransportación** y se aplica solo a participantes cuya base es multiplicación.

10.1. ¿Qué contiene el mazo?

La estructura documentada comprende **40 cartas**, distribuidas entre ocho personajes infantiles, cinco por personaje:

- Multiplimichi;
- Carey;
- Flora;
- Lira;
- Firulín;
- Bruno;
- Pastor;
- Mila.

Cada carta tiene una base multiplicativa de **6, 7, 8 o 9**. En la distribución global prevista hay diez cartas para cada una de esas cuatro bases. Las preguntas aparecen en **Nivel 1, Nivel 2 y Nivel 3**, que corresponden a distintas profundidades curriculares: reconocer, aplicar, relacionar, interpretar o justificar según el desafío.

Una carta presenta **una situación común** a los tres niveles. Su pregunta concreta cambia en complejidad; no necesariamente produce la misma respuesta numérica en todos ellos.

10.2. ¿Cuándo se usa Camada?

Antes de empezar, el grupo acuerda si la capa está activa. Cuando un jugador de multiplicación cae con un movimiento activante en Teletransportación, debe resolver una Carta Camada para obtener el desplazamiento.

Quien juega **suma** no responde estas cartas y conserva la teletransportación automática.

10.3. Pasos de un desafío Camada

1. **Otro jugador toma una carta** del mazo común.
2. Identifica y lee **únicamente el nivel asignado al jugador que responderá**.
3. Hace la **primera lectura completa** del problema, antes de lanzar el dado matemático.

4. El jugador que responde lanza su **dado multiplicativo asignado**.
5. El lector realiza la **segunda lectura completa**, incorporando el valor real que salió en el dado.
6. Terminada esa segunda lectura, **comienza el tiempo**, cuando el desafío tenga límite temporal.
7. El jugador responde. Su respuesta puede ser numérica, verbal o argumentativa según el nivel y la pregunta.
8. Solo ahora se abre el **mini cuadernillo de respuestas Camada**, se localiza el código y se verifica.
9. Se lee **siempre la consecuencia o vínculo con la vida real** de la carta, haya acertado o no.
10. Se aplica el resultado del juego: si acertó, se teletransporta; si falló, permanece en la Teletransportación donde cayó. Luego termina el turno.

Regla de lectura: el lector puede presentar exactamente el texto que corresponda, pero no debe inventar datos para completar una pregunta. Los detalles matemáticos de una carta proceden de su redacción aprobada.

10.4. ¿Qué pasa si acierta o falla?

- **Correcta**
Consecuencia sobre el gatito: Se mueve a la siguiente Teletransportación en la dirección aplicable; el destino no se reactiva **¿Se lee el vínculo con la vida real?:** Sí
- **Incorrecta**
Consecuencia sobre el gatito: Permanece en la Teletransportación de origen y termina el turno **¿Se lee el vínculo con la vida real?:** Sí

El cuadernillo **no se consulta** durante la presentación ni mientras se resuelve. Se abre después de escuchar la respuesta. Una solución que conserve el significado matemático o conceptual correcto puede aceptarse aunque no repita exactamente la frase impresa.

10.5. Ejemplo didáctico de la secuencia

Ejemplo de procedimiento, no transcripción de una carta oficial: una situación habla de construir seis módulos, cada uno con cierta cantidad de piezas. El lector cuenta la situación por primera vez sin completar la cantidad variable. La jugadora lanza D8 y obtiene **4**. El lector vuelve a presentar el problema completo: “Seis módulos con cuatro piezas cada uno. ¿Cuántas piezas se necesitan?”. La respuesta matemática es $6 \times 4 = 24$.

Si responde 24, obtiene el teletransporte; si responde incorrectamente, permanece en su casilla. En ambos casos el lector consulta después el cuadernillo y lee el vínculo con la vida real que corresponda a la **carta oficial realmente utilizada**. El ejemplo anterior solo demuestra el orden de acciones: no sustituye una carta aprobada ni su explicación original.

10.6. ¿Qué hace el resto de los jugadores?

En un turno Camada, la persona que lee debe seguir el texto de la carta y no abrir el cuadernillo antes de la respuesta. Los demás pueden escuchar y participar en la verificación posterior. Si existe un desacuerdo sobre respuestas equivalentes, el jugador que respondió **no vota**; los demás resuelven por mayoría simple y, en caso de empate, la respuesta se considera correcta.

10.7. ¿Cómo se reutiliza el mazo?

Las cartas utilizadas van al **descarte**. Cuando se agotan las cartas disponibles para robar, el descarte se mezcla y forma un nuevo mazo. No se recuperan cartas individuales por decisión del jugador antes de agotar el mazo de robo.

11. Firulín con cartas

En el juego base Firulín solo obliga a gastar Ratina o retroceder dos espacios. Con el mazo **Curiosidades** activado, Firulín se transforma en una secuencia de decisiones donde el jugador puede elegir un resultado seguro o asumir el riesgo de conseguir algo mejor.

Este sistema completo es para jugadores con base multiplicación. Los jugadores de suma continúan con la versión simple, aunque la partida tenga Cartas Firulín activadas.

11.1. ¿Qué son las Cartas Firulín?

La caja contempla **40 cartas** de curiosidades sobre naturaleza, animales, cuerpo humano, espacio, tecnología, cultura, ciencia y fenómenos cotidianos. Cada carta contiene:

- código identificador;
- tema o título compartido;
- una pregunta de **Nivel 1**;
- una pregunta de **Nivel 2**;
- una pregunta de **Nivel 3**.

El mini cuadernillo de Firulín incluye la respuesta para cada nivel y **una explicación breve común** relacionada con el tema. La explicación se lee **después de cada respuesta**, haya sido correcta o incorrecta, tanto en P1 como en P2 o contraataque.

Las respuestas correctas del cuadernillo se leen cuando hay duda o cuando alguien quiere conocerlas; la **explicación temática sí se lee siempre**.

11.2. Primera decisión: Ratina o Firulín

Al llegar a Firulín:

- Si tienes una Ratina, puedes **gastarla para anular Firulín**. Permaneces allí, sin preguntas ni penalización, y termina el turno.
- Si no tienes Ratina o decides conservarla, debes elegir entre una **salida sin riesgo** y **arriesgar en P1**.

11.3. Segunda decisión: no arriesgar o P1

Opción A. No arriesgar

Retrocedes **exactamente dos posiciones desde Firulín**. La casilla donde terminas **no se activa**. Tu turno termina y **no pierdes el siguiente**.

Opción B. Arriesgar: Pregunta 1 (P1)

Otro jugador toma una primera Carta Firulín y lee **solo la pregunta del nivel asignado** al respondente. Puede repetirla literalmente, pero no reformularla ni añadir ayudas arbitrarias. En partidas de cuatro existe una regla especial de pistas explicada más adelante.

P1 no tiene límite de tiempo: no se usa pelota ni cronómetro.

- **Si P1 es incorrecta:** retrocedes **dos posiciones desde Firulín**, sin activar destino; tu turno termina y **pierdes el próximo turno**.
- **Si P1 es correcta:** ganas el derecho a elegir entre un **avance seguro +2** y continuar a la **Pregunta 2 (P2)**.

11.4. Tercera decisión: aceptar +2 o intentar P2

Opción A. Tomar el premio +2

Avanzas **dos posiciones** en tu dirección. La casilla donde terminas **no se activa** y se acaba el turno.

Existe una excepción favorable con Meta: **si se encuentra a uno o dos pasos**, el +2 se detiene exactamente allí y **ganas**. Nunca salta por encima de Meta para privarte de la victoria.

Opción B. Continuar a P2

Otro jugador roba una **segunda carta nueva** del mismo mazo de curiosidades. Lee la pregunta de tu nivel. Tampoco hay límite de tiempo.

- **Si P2 es incorrecta: permaneces en Firulín**, termina tu turno y **no pierdes el siguiente**.
- **Si P2 es correcta:** puedes **elegir a cualquier otro jugador como objetivo e intentar un enroque**.

11.5. ¿Qué es el enroque?

El **enroque** consiste en **intercambiar físicamente las posiciones de dos gatitos**. No intercambia sus direcciones personales, dados asignados, ayudas, niveles ni perfiles. Ninguna de las casillas donde quedan las fichas se activa por el intercambio.

Ejemplo: el gatito azul está en Firulín y el gatito rojo va más adelantado. Tras acertar P2, la persona del gatito azul elige al rojo como objetivo. Si el enroque llega a ejecutarse, el azul pasa a la posición del rojo y el rojo ocupa la antigua posición del azul. Ambos siguen usando sus direcciones personales originales.

Si un intercambio coloca exactamente a un gatito en Meta, puede producir victoria. En el enroque **no existe un cruce de Meta por desplazamiento normal**: cuenta la posición final.

11.6. El contraataque del jugador objetivo

Antes de ejecutar el enroque, el jugador elegido como objetivo **puede optar por defenderse mediante un contraataque**. Si no utiliza esa defensa, el enroque se ejecuta. Si decide responder, el procedimiento es:

1. Se roba una **tercera Carta Firulín nueva**.
2. Se lee la pregunta del **nivel curricular del defensor**, no del atacante.
3. El defensor responde **sin límite de tiempo**.
4. Se verifica la respuesta y se lee la explicación temática de esa tercera carta.
5. **Respuesta correcta:** conserva su posición; **no se hace el enroque**.
6. **Respuesta incorrecta:** se ejecuta el intercambio de posiciones.

El contraataque permite defender la posición, no recibir un movimiento extra.

11.7. Árbol completo de Firulín

Parte 1. Ratina, decisión inicial y Pregunta 1.

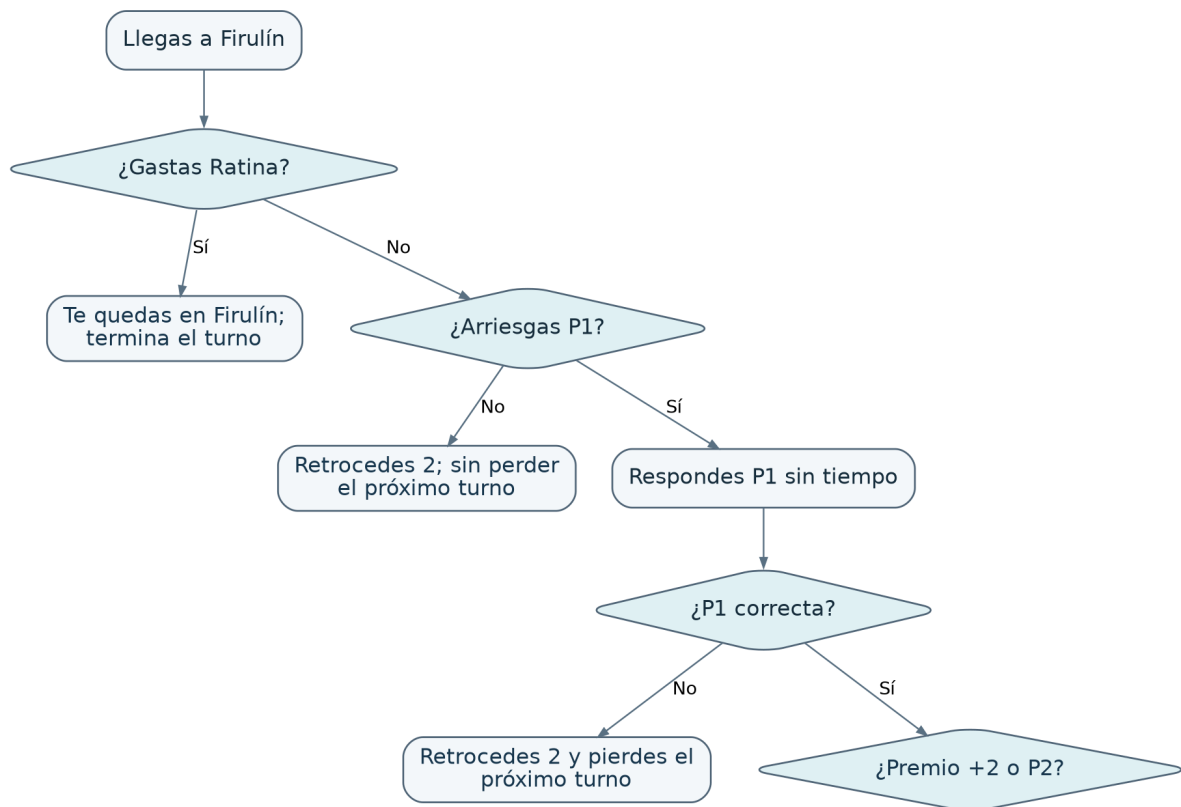


Figure 2: Diagrama Firulín, Parte 1. Ratina, decisión inicial y Pregunta 1.

Parte 2. Premio +2, Pregunta 2, enroque y contraataque.

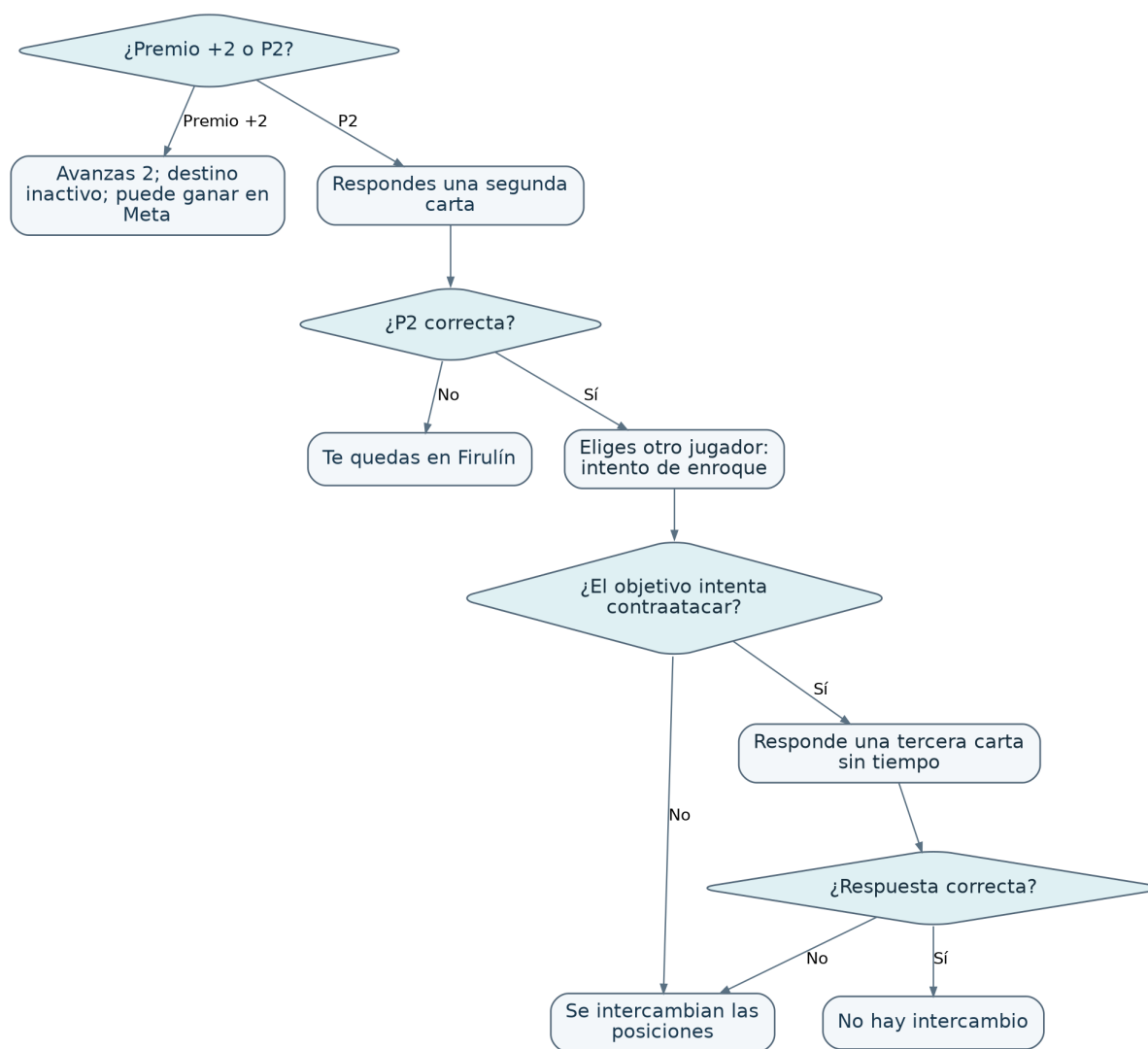


Figure 3: Diagrama Firulín, Parte 2. Premio +2, Pregunta 2, enroque y contraataque.

Recuerda: después de cada respuesta de carta Firulín se consulta el cuadernillo y se lee su explicación común, aunque el diagrama se concentre en el resultado de las posiciones.

11.8. Situación 1: decidir no arriesgar

El gatito verde llega a Firulín, no tiene Ratina y no desea exponerse a perder el turno siguiente. Decide **no arriesgar**. Retrocede dos posiciones, el destino no se activa, termina el turno y podrá lanzar de nuevo cuando le corresponda.

11.9. Situación 2: acertar P1 y aceptar +2

El gatito azul llega a Firulín. Decide arriesgar. Otro jugador lee la pregunta de P1, sin cronómetro. Responde correctamente. Se verifica y se lee la explicación. Ahora puede elegir entre **+2** y **P2**. Prefiere el avance seguro, mueve dos posiciones sin activar destino y termina el turno. **No se realiza una P2.**

11.10. Situación 3: intentar el enroque

El gatito amarillo acierta P1, decide continuar, recibe una segunda pregunta y también acierta P2. Elige como objetivo al gatito rojo, que ocupa una posición más conveniente.

El jugador rojo puede aceptar el intercambio sin contestar o defenderse con una tercera carta. Si decide defenderse:

- **Si acierta**, permanece donde está y el intercambio queda cancelado.
- **Si falla**, rojo y amarillo intercambian posiciones. Las casillas de llegada de ambos quedan inactivas.

Las tres preguntas se presentan según el nivel de la persona que debe responder cada una. **No hay límite de tiempo para ninguna de las tres.**

11.11. Situación 4: equivocarse en P1 no es lo mismo que equivocarse en P2

- **Usar Ratina**
Posición final: Queda en Firulín **¿Pierde próximo turno?:** No
- **No arriesgar**
Posición final: Dos posiciones atrás desde Firulín **¿Pierde próximo turno?:** No
- **Fallar P1**
Posición final: Dos posiciones atrás desde Firulín **¿Pierde próximo turno?:** Sí
- **Acertar P1 y tomar +2**
Posición final: Hasta dos posiciones adelante **¿Pierde próximo turno?:** No
- **Fallar P2**
Posición final: Queda en Firulín **¿Pierde próximo turno?:** No
- **Acertar P2 y objetivo no se defiende**
Posición final: Se realiza el intercambio **¿Pierde próximo turno?:** No
- **Acertar P2 y defensor acierta**
Posición final: No se realiza intercambio **¿Pierde próximo turno?:** No
- **Acertar P2 y defensor falla**
Posición final: Se intercambian las posiciones **¿Pierde próximo turno?:** No

La diferencia entre **no arriesgar** y **fallar P1** es esencial: ambas rutas implican retroceder dos espacios, pero **solo el fallo de P1 hace perder el siguiente turno.**

11.12. Las pistas en partidas de cuatro jugadores

Cuando juegan **exactamente cuatro personas**, existe un mecanismo de pistas:

- La persona que está **físicamente opuesta** al jugador que responde es la única autorizada para dar una pista.
- Puede utilizarse en **P1 o P2**, nunca en el contraataque.
- El respondente puede pedirla y el jugador opuesto también puede ofrecerla espontáneamente.
- Quien podría ayudar puede decir que **no sabe**.
- La persona que da la pista puede ver la **pregunta**, pero **no la respuesta** del cuadernillo.
- Si una pista parece equivocada o engañosa, el grupo delibera; no hay una penalización automática adicional definida para quien la dio.

El juego no habilita este procedimiento especial en partidas de dos o tres jugadores.

11.13. Verificar respuestas y reciclar cartas

Las respuestas pueden expresarse con palabras distintas de las impresas, siempre que conserven el mismo significado correcto. Si hay controversia, no vota la persona que respondió: los demás deciden por mayoría simple y un empate favorece la corrección.

Las cartas utilizadas pasan al descarte y se mezclan de nuevo cuando se agota el mazo de robo. Si reaparece una carta conocida, se juega normalmente y **la explicación común vuelve a leerse.**

12. Fracciones y porcentajes

Fracciones y porcentajes son **rutas individuales opcionales**, no requisitos para disfrutar la partida. Están disponibles solo para quienes tienen **multiplicación como base matemática** y las habilitaron antes de comenzar.

¿Qué las hace distintas? En vez de un solo movimiento con D6, ofrecen **dos movimientos en un mismo turno**. Eso permite avanzar más. Sin embargo, si el desafío final es incorrecto, el jugador pierde **todo el avance de ese turno** y regresa a su posición de comienzo.

Antes de lanzar el primer D6 del turno, el jugador debe declarar qué ruta utilizará: **multiplicación, fracciones o porcentajes**, dentro de lo que tenga habilitado. No puede esperar a ver los dados para escoger la alternativa más conveniente.

12.1. Fracciones: construir dos cantidades

Preparación específica

Antes de jugar, se define:

- el **dado personal de denominadores**, independiente del dado multiplicativo;
- qué operaciones se permiten: suma, resta, multiplicación y/o división de fracciones;
- si hay cronómetro o se juega sin límite de tiempo.

Existen **12 cartas de operaciones compartidas**: tres de cada una de las cuatro operaciones. Si a un jugador solo se le habilitó **una operación**, la aplica directamente sin robar carta. Si tiene **dos o más** habilitadas, se selecciona una carta del subconjunto correspondiente.

Secuencia completa

1. **Declarar fracciones** antes del primer movimiento.
2. Lanzar el **primer D6 de movimiento** y avanzar en la dirección personal.
3. Si se llega a un **especial**, cancelar la ruta de fracciones y resolver ese especial.
4. Si se llega a una **casilla numerada**, su valor es el **primer numerador**.
5. Lanzar el dado de fracciones para conseguir el **primer denominador**.
6. Lanzar un **segundo D6 de movimiento** y avanzar desde esa posición.
7. Si se llega a un **especial**, cancelar la ruta y resolver el especial.
8. Si la segunda casilla es numerada, su valor es el **segundo numerador**.
9. Lanzar de nuevo el **mismo dado personal de fracciones** para conseguir el segundo denominador.
10. **Declarar el orden** de las dos fracciones: cuál se considera primera y cuál segunda.
11. Aplicar la única operación habilitada o, si hay varias, **robar una carta de operación después de declarar el orden**.
12. Resolver y verificar. Si acierta, conserva la segunda posición; si se equivoca, regresa a la casilla de comienzo del turno.

El denominador 1 es válido. No hay motivo para relanzar el dado si sale uno.

Ejemplo numérico completo

Una jugadora declara fracciones. Su primer movimiento termina en una casilla **6**; obtiene denominador **3**, por lo que construye **6/3**. Su segundo movimiento termina en una casilla **8**; obtiene denominador **4**, por lo que construye **8/4**.

Declara que el orden es **6/3 primero y 8/4 segundo**. Para este ejemplo, supongamos que tiene habilitada únicamente la **resta**. Calcula:

$$6/3 - 8/4 = 2 - 2 = 0.$$

Si responde 0, conserva la posición alcanzada con el segundo movimiento. **Si responde incorrectamente**, vuelve a la casilla donde inició el turno, no a la del primer numerador.

Este ejemplo es numérico y no pretende ubicar ambas casillas en posiciones sucesivas reales del tablero; los valores de los movimientos no se especifican.

¿Por qué declarar el orden primero?

Porque **restar y dividir dependen del orden**. Si hay varias operaciones permitidas, la jugadora debe decidir el orden **antes de conocer** cuál saldrá en la carta. De otro modo, podría modificarlo después de ver qué operación le conviene.

Respuestas aceptables

No es obligatorio simplificar una fracción si su valor es correcto. Se aceptan fracciones equivalentes, impropias, resultados enteros o negativos y representaciones decimales equivalentes. Una aproximación decimal puede aceptarse por decisión del grupo, pero la fuente no establece una tolerancia universal.

El tiempo en fracciones

Nunca se usa pelota. Puede no haber límite o puede utilizarse cronómetro:

- Si solo hay **una operación** habilitada, el reloj empieza cuando la segunda fracción ya está completamente construida y enunciada.
- Si hay **dos o más operaciones** posibles, el cronómetro comienza **al revelar la carta** de operación, después de que el jugador fijó el orden.

¿Qué ocurre si aparece una casilla especial?

Se cancela toda la secuencia avanzada y se resuelve el especial. Si ocurre en el primer movimiento, no se intenta construir la segunda fracción. Si ocurre en el segundo, tampoco se conserva una fracción parcial para después. El turno acaba con la resolución de ese especial.

¿Cómo se organizan las 12 cartas de operaciones?

Las cartas forman **un conjunto compartido**, no uno por jugador. Se prepara el subconjunto según las operaciones habilitadas para quien está resolviendo. Si cambia la combinación entre jugadores, se reconfigura el mazo sin reiniciar artificialmente las cartas ya utilizadas. Al ampliar la combinación, las cartas de la nueva operación entran al **descarte**; al restringirla, se retiran temporalmente del mazo y del descarte las operaciones no permitidas. Cuando se agota el mazo de robo, se mezcla su descarte.

12.2. Porcentajes: calcular una parte de un total

Preparación específica

El jugador debe tener **porcentajes habilitados** y base multiplicación. El porcentaje se genera a partir de una casilla numerada del tablero; para calcular la base utiliza su **mismo dado multiplicativo personal**. No existe un dado adicional de porcentajes.

Secuencia completa

1. **Declarar porcentajes** antes del primer D6.
2. Lanzar el **primer D6 de movimiento** y avanzar.
3. Si la casilla es especial, cancelar porcentajes y resolver el especial.
4. Si es numérica, tomar su valor c_1 y lanzar el **dado multiplicativo** para obtener d .
5. Construir la **base**: $\text{base} = c_1 \times d$.
6. Lanzar el **segundo D6 de movimiento** y avanzar.
7. Si aparece una casilla especial, cancelar porcentajes y resolver el especial.
8. Si es numerada, tomar su valor c_2 y construir el porcentaje: $\% = c_2 \times 10\%$.
9. Calcular el porcentaje indicado **de la base**.
10. Si la respuesta es correcta, conservar la segunda posición. Si es incorrecta, regresar al inicio del turno.

Con la numeración documentada, los porcentajes posibles son **20%, 30%, 40%, 50%, 60%, 70%, 80%, 90% y 100%**. No se generan porcentajes superiores a 100% mediante esta mecánica.

Ejemplo numérico completo

El primer movimiento de un jugador termina sobre una casilla **6**. Su dado multiplicativo muestra **5**, por lo que la base es:

$$6 \times 5 = 30.$$

El segundo movimiento termina sobre una casilla **4**. El porcentaje es:

$$4 \times 10\% = 40\%.$$

Debe calcular **40% de 30**:

$$0,40 \times 30 = 12.$$

Si responde **12**, conserva la posición del segundo movimiento. Si falla, vuelve a su posición inicial de este turno.

Al igual que en fracciones, los números son un ejemplo válido del procedimiento matemático, no una simulación del orden de casillas del tablero.

El tiempo en porcentajes

No se usa pelota. Puede jugarse sin límite de tiempo o con cronómetro. Si existe cronómetro, comienza **una vez construido por completo** el problema, es decir, cuando ya se conoce la base y el porcentaje.

12.3. ¿Por qué elegir estas rutas?

La multiplicación base utiliza **un solo desplazamiento**. Fracciones y porcentajes permiten **dos desplazamientos**, que pueden acercarte antes a Meta. Pero, si fallas, vuelves al sitio donde comenzaste y pierdes todo ese avance. Se trata de una elección estratégica que también exige conocimientos matemáticos diferentes.

12.4. Resumen comparado

- **Movimientos D6 por turno regular**
Multiplicación base: 1 **Fracciones:** 2 **Porcentajes:** 2
- **Dado matemático**
Multiplicación base: Multiplicativo personal **Fracciones:** Dado de denominadores personal (dos lanzamientos) **Porcentajes:** Multiplicativo personal para la base
- **Desafío**
Multiplicación base: Número de casilla $\times$ dado **Fracciones:** Operación entre dos fracciones **Porcentajes:** Porcentaje de una base
- **Si acierta**
Multiplicación base: Conserva la casilla **Fracciones:** Conserva la segunda posición **Porcentajes:** Conserva la segunda posición
- **Si falla**
Multiplicación base: Inicio del turno **Fracciones:** Inicio del turno **Porcentajes:** Inicio del turno
- **Si llega a un especial**
Multiplicación base: Resuelve el especial **Fracciones:** Cancela secuencia y resuelve especial **Porcentajes:** Cancela secuencia y resuelve especial
- **Temporizador**
Multiplicación base: Pelota según configuración **Fracciones:** Sin límite o cronómetro **Porcentajes:** Sin límite o cronómetro

Precaución: Camita solo está definida para omitir desafíos matemáticos regulares directos. No existe en la fuente funcional una autorización explícita para usarla y cancelar una secuencia completa de fracciones o porcentajes. No se añade esa posibilidad.

13. Cómo se gana

La condición de victoria de Multiplimichi tiene una regla general y excepciones relacionadas con movimientos especiales. Conviene distinguirlas para no interrumpir una partida por una llegada que todavía no significa ganar.

13.1. Movimiento normal con D6

Si el movimiento normal te lleva **exactamente** a Meta, ganas. Si te sobran pasos y el movimiento normal **cruza** Meta, también ganas. El desplazamiento sobrante se ignora. **No necesitas obtener el número exacto** para llegar.

Ejemplo. Estás a dos posiciones de Meta y obtienes **5** en el D6 de movimiento. Alcanzas Meta antes de gastar los cinco pasos; la partida acaba en ese instante. No sigues avanzando y no necesitas resolver un desafío matemático posterior.

13.2. Movimientos especiales: cuenta dónde terminan

Un movimiento especial no gana simplemente por atravesar Meta. Por regla general, tiene que **dejar la ficha exactamente allí**, según la mecánica específica.

13.3. Premio +2 de Firulín

Si tras acertar P1 decides recibir +2 y estás a **uno o dos pasos de Meta**, avanzas **solo hasta Meta** y ganas. El movimiento se detiene allí, aunque sobren pasos del premio.

Ejemplo. Estás a un paso. Tomas el premio +2. Tu gatito llega a Meta y gana inmediatamente.

13.4. Enroque

Si un intercambio coloca exactamente a un jugador en Meta, puede producir victoria. El intercambio no activa casillas ni cuenta como una trayectoria que cruce espacios intermedios.

13.5. Teletransportación

La teletransportación **puede saltar Meta sin ganar**. Debes completar el salto hacia su destino, terminar el turno y seguir desde ese lado hasta lograr después una llegada válida a Meta.

13.6. Regla visual para recordar

- **D6 normal llega exactamente a Meta**
¿Gana?: Sí
- **D6 normal cruza Meta con pasos sobrantes**
¿Gana?: Sí
- **Firulín +2 se detiene en Meta a uno o dos pasos**
¿Gana?: Sí
- **Enroque coloca exactamente a alguien en Meta**
¿Gana?: Puede producir victoria
- **Teletransportación salta al otro lado de Meta**
¿Gana?: No
- **Un movimiento especial solo cruza Meta, sin terminar allí**
¿Gana?: No, salvo regla específica

La verificación de Meta tiene prioridad sobre continuar un desafío matemático en un movimiento normal que ya produjo victoria.

14. Aprender a jugar por etapas

Multiplimichi no exige utilizar todos sus sistemas en la primera partida. El reglamento propone una **incorporación progresiva** para que las decisiones nuevas aparezcan cuando el grupo ya comprende las anteriores.

Etapa 1. La carrera base, sin cartas

Jueguen con:

- tablero y gatitos;
- dado de movimiento;
- suma o multiplicación según jugador;
- dados matemáticos individuales;
- Torpedo;
- Camita y Ratina;
- Explora Dado Mayor;
- teletransportación automática;
- Firulín como obstáculo simple.

La meta de esta etapa es aprender a mover, comprender qué significa acertar o fallar y reconocer el efecto de cada casilla especial. Las cartas quedan fuera.

Etapa 2. Descubrir Cartas Camada

Activen Camada y su cuadernillo. Ahora ciertos teletransportes de los jugadores de multiplicación requieren resolver una situación relacionada con la vida real. Firulín puede continuar como obstáculo simple.

La novedad principal es el orden de leer, lanzar el dado, releer, responder, verificar y escuchar la consecuencia de la carta.

Etapa 3. Descubrir Firulín con cartas

Activen el sistema completo de Firulín y su cuadernillo, con o sin Camada según el acuerdo del grupo. Aprendan primero las decisiones **Ratina / no arriesgar / P1**. Después incorporen **+2 / P2 / enroque / contraataque**.

La novedad principal es decidir si vale la pena arriesgar una posición o el próximo turno para intentar conseguir una ventaja.

Etapa 4. Jugar con ambos mazos

Cuando todos reconocen con soltura Camada y Firulín, pueden utilizar las dos capas simultáneamente. En una misma partida es posible que unos jugadores sigan las reglas de suma y otros utilicen todas las opciones de multiplicación.

Ampliaciones individuales. Fracciones y porcentajes

Estas rutas se habilitan **por jugador**, no por obligación grupal. Una persona puede incorporarlas y otra continuar con multiplicaciones. También pueden mantenerse desactivadas aunque el grupo haya aprendido los sistemas de cartas.

¿Hay que completar las etapas en orden estricto?

No. Es una **recomendación para facilitar el aprendizaje de reglas**, no una prueba ni una barrera de acceso. Se pueden explorar Camada y Firulín en partidas alternadas y después integrarlas. Lo importante es que el grupo comprenda qué capas están activadas **antes de comenzar** y no cambie las reglas compartidas sin acuerdo a mitad de la carrera.

15. Una partida explicada

Para que el funcionamiento sea fácil de imaginar, seguiremos a tres participantes ficticios. Los **primeros pasos** muestran la preparación real. Después veremos **escenas de turnos independientes**: cada escena empieza desde una posición de ejemplo y no pretende representar

que las casillas numeradas mencionadas sean consecutivas en el tablero. Esta distinción evita inventar un recorrido que no se ha contrastado visualmente con el tablero final.

La mesa está preparada

Juegan **Ana, Benjamín y Clara**. Ana practica suma con D4. Benjamín juega multiplicación con D8. Clara juega multiplicación con D12 y puede elegir fracciones; su dado de denominadores y las operaciones permitidas han quedado anotados en la hoja.

Los tres colocan sus gatitos en **Inicio/Meta**. Separan el **D6 de patitas**, dejan sus Torpedos preparados y acuerdan utilizar **la modalidad sin cartas** durante esta primera partida. Las teletransportaciones serán automáticas y Firulín actuará como obstáculo simple. Designan a Benjamín como **Guardián del Tiempo**.

¿Quién empieza?

Todos lanzan el D6 de movimiento:

- Ana obtiene **3**.
- Benjamín obtiene **6**.
- Clara obtiene **4**.

Benjamín inicia porque tiene el resultado mayor. Si otra persona también hubiera obtenido 6, únicamente los empatados repetirían la tirada.

Primer turno de Benjamín

Benjamín declara multiplicación, su dominio base. Lanza el D6 de movimiento y obtiene **2**. Observa ambos accesos al camino y **elige el extremo por el que quiere entrar**. Esa dirección queda fijada para todos sus turnos. Mueve dos posiciones en ese sentido.

La resolución depende de la casilla real de llegada. Si es numerada, sigue el desafío multiplicativo; si es especial, aplica su efecto. No asignamos un número ficticio al segundo espacio del tablero.

Los otros participantes harán lo mismo en sus primeros turnos: conocerán primero el resultado de movimiento, elegirán su dirección y la conservarán.

Escena A. Una suma correcta

Posición inicial del turno: una casilla cualquiera del recorrido.

Movimiento: el D6 de movimiento indica cuántas posiciones avanzar; el resultado termina sobre una casilla numerada **6**.

Dado matemático de Ana: D4; obtiene **3**.

Pregunta: $6 + 3$.

Respuesta de Ana: **9**, correcta.

Resultado: conserva la posición alcanzada, termina el turno y no vuelve a lanzar para recibir un premio adicional.

Aquí se ve por qué el dado del recorrido y el dado matemático tienen funciones distintas.

Escena B. Una multiplicación incorrecta

Posición inicial del turno: Benjamín comienza en una casilla que llamaremos **P**.

Movimiento: el D6 lo lleva hasta una casilla numerada **9**.

Dado matemático: D8; obtiene **4**.

Pregunta: 9×4 .

Respuesta: **32**, incorrecta; el resultado correcto es **36**.

Resultado: el gatito vuelve exactamente a **P**, la casilla donde comenzó ese turno. No se activa P por ese regreso. Benjamín **sí podrá jugar** en su turno siguiente.

Observa que esta penalización no equivale a la de P1 de Firulín.

Escena C. Encontrar y conservar una Camita

Movimiento: Clara llega mediante una tirada normal a una casilla **Camita**.

Efecto: recibe una Camita, pues todavía no tiene otra.

Resultado: termina su turno y guarda la ayuda.

Más adelante, en **otro turno independiente**, llega a una casilla numerada **8**. Su D12 matemático muestra **7** y tendría que resolver $8 \times 7 = 56$. Como posee Camita, decide **gastarla**: no responde, se queda en la casilla 8 y termina el turno. La Camita vuelve a la reserva.

Lo importante es que la ayuda **se obtiene en una casilla especial y se usa en un desafío regular directo**, no automáticamente al conseguirla.

Escena D. Firulín sin cartas

Movimiento: Ana aterriza en Firulín. No tiene Ratina.

Decisión posible: en esta modalidad no hay preguntas Firulín.

Efecto: retrocede exactamente **dos posiciones** desde Firulín.

Resultado: el destino no se activa y termina su turno. **No pierde el siguiente.**

Ahora imagina que Ana hubiese conseguido una Ratina antes. Podría consumirla, quedarse en Firulín y evitar ese retroceso.

Escena E. Una teletransportación automática

Movimiento: Benjamín aterriza en Teletransportación.

Estado de cartas: Camada está desactivada.

Efecto: se traslada a la **siguiente Teletransportación** en su dirección personal.

Resultado: la casilla de destino no se activa y el turno acaba allí.

Si el salto cruza Meta, **no gana**. Deberá avanzar después hacia Meta desde la nueva ubicación.

Escena F. Una decisión avanzada de Clara

En una partida posterior, con **fracciones habilitadas**, Clara puede elegir esa ruta **antes** de lanzar el primer D6. Imaginemos que sus dos movimientos terminan en casillas numeradas y le permiten construir **6/3** y **8/4**. Si la operación habilitada es la suma, responde:

$$6/3 + 8/4 = 2 + 2 = 4.$$

Con respuesta correcta conserva la posición del segundo movimiento. Si hubiera respondido mal, perdería ambos avances del turno. Si durante cualquiera de los dos desplazamientos hubiera caído en un especial, la secuencia se habría interrumpido para resolverlo.

Escena G. El cierre de la carrera

Situación: el gatito de Ana está a **tres espacios** de Meta.

Tirada normal de movimiento: obtiene **5**.

Efecto: alcanza Meta antes de completar los cinco pasos.

Resultado: **Ana gana**. No necesita sacar exactamente tres ni resolver un problema adicional después de tocar Meta.

¿Qué nos enseñaron estas escenas?

La partida conserva una estructura sencilla: mover, resolver lo que corresponde y decidir qué hacer con los recursos. La diversidad aparece porque una casilla numerada plantea un cálculo, una casilla especial cambia la jugada y las rutas avanzadas permiten asumir más riesgo. **No es necesario usar todos los subsistemas para que exista una partida completa.**

16. Dudas y situaciones frecuentes

1. ¿Qué pasa cuando respondo mal una suma o multiplicación?

Vuelves a la posición donde comenzaste **ese turno**. La casilla de retorno no se activa. **No pierdes el turno siguiente** por ese error regular.

2. ¿Qué pasa cuando respondo bien?

En suma o multiplicación regular, conservas la casilla alcanzada y termina el turno. No hay un nuevo avance automático.

3. ¿Pueden dos gatitos ocupar la misma casilla?

Sí. No existe bloqueo por ocupación. Ambos permanecen en ella si así resulta de sus movimientos.

4. ¿Puedo elegir una nueva dirección en cada turno?

No. La eliges **una sola vez**, en la entrada al camino después de ver el primer D6. Después la conservas, salvo el tratamiento espacial específico de una teletransportación que cruza Meta.

5. ¿El dado de movimiento también determina mi multiplicación?

No. El **D6 de movimiento** decide cuántas posiciones avanza tu ficha. Tu **dado de adaptación** genera el número que acompaña al valor de una casilla numerada.

6. ¿Todos usamos el mismo dado matemático?

No necesariamente. Cada jugador tiene **una asignación de dificultad**. Los dados físicos se comparten, de modo que pueden pasarse de una persona a otra cuando corresponde.

7. ¿Se puede jugar suma y multiplicación en la misma partida?

Sí. Es una característica fundamental del juego. Un jugador puede sumar y otro multiplicar en el mismo tablero, siguiendo sus propias configuraciones.

8. ¿Un jugador de suma responde Cartas Camada?

No. Su Teletransportación es siempre automática, aunque las Cartas Camada estén activadas para los jugadores de multiplicación.

9. ¿Un jugador de suma responde Cartas Firulín?

No. Utiliza Ratina si desea o, de otro modo, retrocede dos posiciones con la regla de Firulín simple.

10. ¿Puedo guardar dos Ratinas?

No. El máximo es **una por jugador**. Si aterrizas en otra casilla Ratina cuando ya tienes una, conservas la que tienes sin sumar otra.

11. ¿Puedo guardar dos Camitas?

No. El máximo es **una**. Una segunda llegada a Camita mientras ya posees una no concede otra ni un premio alternativo.

12. ¿Puedo gastar Camita para evitar una pregunta Firulín?

No. Camita permite omitir un **desafío matemático regular directo**; no inactiva Firulín ni reemplaza a Ratina.

13. ¿Puedo gastar Camita en Explora o Camada?

No. Esas mecánicas están expresamente excluidas de su uso.

14. ¿Puedo gastar Camita para saltarme toda una secuencia de fracciones?

Esa extensión **no está autorizada expresamente** en la fuente funcional consultada. No debe aplicarse como regla base por inferencia.

15. ¿La Ratina sirve para cualquier casilla difícil?

No. Su función es **anular Firulín** al llegar a esa casilla.

16. ¿Las cartas son obligatorias?

No. La primera modalidad recomendada es **sin cartas**. Camada y Firulín pueden activarse separadamente o en conjunto por acuerdo del grupo antes de comenzar.

17. ¿Qué ocurre cuando caigo en Explora usando D20?

Vuelves a usar **D20**. No existe un dado superior dentro de la progresión documentada.

18. ¿Por qué en Explora a veces se suma y otras se eleva al cuadrado?

Depende de la base matemática: en **suma** se resuelve $n + n$, en **multiplicación** se resuelve n^2 .

19. ¿Qué sucede si una teletransportación cruza Meta?

No produce victoria. El gatito termina en la Teletransportación de destino y luego deberá avanzar hacia Meta desde ese lado.

20. ¿La teletransportación de destino se activa otra vez?

No. El salto termina allí sin activar un segundo teletransporte en cadena durante el mismo turno.

21. ¿Qué sucede si aterrizo sobre una casilla especial después de recibir +2 de Firulín?

El premio +2 tiene **destino inactivo**. Quedas sobre la casilla, pero **no ejecutas su efecto** por ese desplazamiento.

22. ¿Cuál es la diferencia entre no arriesgar en Firulín y equivocarse en P1?

En ambos casos retrocedes dos posiciones desde Firulín. **No arriesgar** no hace perder el siguiente turno; **fallar P1** sí.

23. ¿Qué sucede al fallar P2?

Permanece el gatito en Firulín, termina el turno y no pierde el siguiente.

24. ¿El contraataque tiene límite de tiempo?

No. Tanto P1 como P2 y el contraataque se responden sin pelota ni cronómetro.

25. ¿Puede cualquier jugador dar pistas en Firulín?

No. El mecanismo especial de pistas está previsto para **exactamente cuatro jugadores** y corresponde únicamente a la persona físicamente opuesta al respondente, en P1 y P2, nunca en el contraataque.

26. ¿Puedo cambiar a fracciones después de conocer mi primera tirada?

No. La elección entre rutas matemáticas debe anunciarse **antes** del primer D6 del turno.

27. ¿Qué ocurre si caigo en un especial mientras construyo fracciones o porcentajes?

Se cancela de inmediato toda la secuencia matemática avanzada. Se resuelve el especial que se acaba de alcanzar y el turno termina conforme a sus reglas.

28. ¿Puedo elegir qué fracción va primero después de conocer la operación?

No. El orden se declara **antes de robar la carta** cuando hay varias operaciones habilitadas. Si solo hay una, igualmente se declara el orden antes de resolverla.

29. ¿Un denominador 1 es válido?

Sí. Si el dado de fracciones muestra 1, se utiliza ese valor sin repetir la tirada.

30. ¿Hay que simplificar obligatoriamente el resultado de una fracción?

No. Se aceptan resultados equivalentes matemáticamente correctos, aunque no estén simplificados.

31. ¿Puedo responder escribiendo en vez de hablando?

La modalidad estándar es **oral**. La hoja puede usarse para calcular, pero escribir no equivale a iniciar una respuesta dentro del tiempo. Pueden acordarse adaptaciones de accesibilidad antes de jugar.

32. ¿Qué pasa si los jugadores no se ponen de acuerdo sobre una respuesta?

Cuando procede una votación de equivalencia, **el respondente no vota**. Los demás deciden por mayoría simple; un empate se resuelve a favor de considerar correcta la respuesta.

33. ¿Se consulta el cuadernillo antes de contestar una carta?

No. El cuadernillo correspondiente permanece cerrado durante la lectura y resolución. Se consulta **después de que el jugador ha respondido**.

34. ¿Las explicaciones de las cartas se leen solo cuando alguien se equivoca?

No. En **Firulín** se lee siempre la explicación común después de cada respuesta. En **Camada** se lee siempre el vínculo con la vida real, tanto si el resultado fue correcto como si no.

35. ¿Hay eliminación de jugadores?

No. Todos siguen participando hasta que alguien gana la carrera.

36. ¿Necesitamos la plataforma web conectada para mover y responder?

No. La configuración puede establecerse o anotarse antes y la partida física continúa sin conexión permanente. La plataforma de perfiles descrita en la fuente es una **arquitectura en desarrollo**, no una condición para mover una ficha.

37. ¿Se puede jugar con más de cuatro personas?

El producto está configurado para **dos a cuatro jugadores**. Esta guía no inventa una modalidad oficial adicional para grupos más grandes.

38. ¿Qué hago si mi dado cae fuera de la mesa o hay una disputa que el reglamento no contempla?

Detengan brevemente la acción y consulten el reglamento vigente. No se fija aquí una sanción ni una repetición automática para casos que la fuente principal no ha resuelto expresamente.

17. Resumen rápido para la mesa

Esta hoja de consulta está pensada para volver a ella cuando el grupo ya conoce las reglas básicas.

Antes de jugar

1. Todos los gatitos en **Inicio/Meta**.
2. Separar **D6 de movimiento** y dados matemáticos.
3. Acordar **suma/multiplicación, dado personal y tiempo** por jugador.
4. Definir si hay **fracciones o porcentajes** individuales.
5. Preparar Torpedos con **dos multiplicaciones completas**.
6. Elegir Guardián del Tiempo.
7. Activar o no **Camada y Firulín con cartas** para la partida.
8. Todos lanzan D6: empieza el mayor; empate máximo, relanzan solo los empatados.

Primer movimiento

Lanza D6, **mira el resultado** y elige el extremo por el que ingresarás. Tu dirección queda fija.

Turno regular

Elegir dominio si corresponde → D6 para mover → Meta → especial o número → responder/verificar → aplicar consecuencia → terminar turno.

- **Casilla numérica, suma**
Qué haces: casilla + dado matemático
- **Casilla numérica, multiplicación**
Qué haces: casilla × dado matemático
- **Respuesta regular correcta**
Qué haces: Permaneces donde llegaste
- **Respuesta regular incorrecta**
Qué haces: Vuelves a la casilla de comienzo del turno; siguiente turno normal
- **Ratina**
Qué haces: Tomas una si no tienes; podrás gastarla en Firulín
- **Camita**
Qué haces: Tomas una si no tienes; podrás omitir un desafío regular
- **Explora**
Qué haces: Dado inmediatamente superior; multiplicación n^2 , suma $n+n$
- **Teletransporte sin Camada**
Qué haces: Salto automático a la siguiente Teletransportación
- **Teletransporte con Camada (base multiplicación)**
Qué haces: Acertar carta permite saltar; fallar te deja allí
- **Firulín simple**
Qué haces: Ratina o retroceso 2 sin perder siguiente turno

Firulín con cartas: memoria rápida

- **Gastar Ratina**
Consecuencia: Permaneces en Firulín, termina turno
- **No arriesgar**
Consecuencia: Retrocedes 2; **no** pierdes próximo turno

- **P1 incorrecta**
Consecuencia: Retrocedes 2; **sí** pierdes próximo turno
- **P1 correcta**
Consecuencia: Eliges +2 o **P2**
- **Premio +2**
Consecuencia: Avanzas 2; destino inactivo; detiene en Meta y gana si está a 1-2 pasos
- **P2 incorrecta**
Consecuencia: Te quedas en Firulín; próximo turno normal
- **P2 correcta**
Consecuencia: Intentas **enroque** con otro jugador, quien puede defenderse
- **Sin contraataque**
Consecuencia: Se ejecuta el enroque
- **Contraataque correcto**
Consecuencia: No hay enroque
- **Contraataque incorrecto**
Consecuencia: Se intercambian las posiciones

Firulín P1, P2 y contraataque se responden sin límite de tiempo. Explicación temática: leer siempre después de cada respuesta.

Camada: memoria rápida

Leer situación → lanzar dado matemático → releer con resultado → iniciar tiempo → responder → consultar cuadernillo → leer vínculo real → mover o permanecer.

- Acierta: se teletransporta.
- Falla: se queda.
- Jugador de suma: siempre teletransportación automática.

Rutas avanzadas

- **Fracciones:** dos movimientos; dos numeradores de casillas, dos denominadores del dado personal; declarar orden; operación habilitada; resolver.
- **Porcentajes:** primer número × dado multiplicativo = base; segundo número × 10% = porcentaje; calcular porcentaje de la base.
- **Ambas:** si fallas, vuelves al inicio del turno; si aterrizas en un especial, se cancela la secuencia y se resuelve el especial.

Meta

Movimiento D6 normal: llegar o cruzar Meta = ganar.

Firulín +2: se detiene en Meta a uno o dos pasos = ganar.

Enroque: puede ganar si coloca exactamente en Meta.

Teletransportación que cruza Meta: no gana.

18. Glosario breve

Base matemática. Dominio principal asignado al jugador antes de la partida: suma o multiplicación.

Camada. Mazo de desafíos multiplicativos relacionados con los personajes y situaciones de vida real; se activa mediante Teletransportación para jugadores habilitados.

Camita. Ayuda consumible que permite omitir un desafío matemático regular directo.

Casilla activante / llegada activante. Posición alcanzada mediante un movimiento que sí desencadena la regla de la casilla especial.

Casilla de inicio del turno. Posición que ocupaba el gatito antes de realizar los movimientos de ese turno; allí vuelve si falla determinados desafíos.

Dado de adaptación. D4, D6, D8, D10, D12 o D20 asignado a cada jugador para graduar cantidades en los desafíos matemáticos.

Dado de fracciones. Dado individual asignado para obtener denominadores; independiente del dado multiplicativo.

Dado de movimiento. D6 común identificado con patitas, utilizado para desplazar los gatitos.

Desafío justo. Configuración que ajusta dominio, dado, tiempo y apoyos para una experiencia abordable y estimulante.

Enroque. Intercambio de posiciones entre el atacante que supera P2 de Firulín y otro jugador, si el contraataque no lo impide.

Explora Dado Mayor. Casilla que obliga a usar temporalmente el dado inmediatamente superior y calcular n^2 o $n+n$ según la base.

Firulín. Casilla especial de obstáculo simple o árbol de decisiones, riesgo y curiosidades cuando se activa su mazo.

Guardián del Tiempo. Persona encargada de administrar los lanzamientos de pelota durante la partida.

Inicio/Meta. Posición compartida de salida y llegada, separada de las casillas del camino.

Movimiento inactivo. Cambio de posición que no desencadena el efecto especial de la casilla de destino.

P1 y P2. Primera y segunda preguntas del sistema Firulín con cartas.

Ratina. Ayuda consumible que permite desactivar Firulín.

Teletransportación. Casilla que traslada hacia otra teletransportación automáticamente o mediante Camada, según la modalidad y el jugador.

Torpedo. Recurso individual y reutilizable con dos multiplicaciones completas escogidas antes de la partida.

Para recordar

Multiplimichi puede jugarse como una carrera básica de gatitos, dados y desafíos matemáticos, sin ninguna carta. Desde esa experiencia se incorporan nuevas decisiones y rutas, pero su idea principal se mantiene: **compartimos el mismo camino y cada persona encuentra una forma de pensar y jugar dentro de él.**

Fin del documento explicativo. Las decisiones pendientes de cotejo documental se registran en un informe editorial separado; no deben confundirse con nuevas reglas del juego.