

SPIELREGELN CALCULISSIMO (Geschützte Bezeichnung 2011)

CALCULISSIMO ist ein Gesellschaftsspiel für 2 bis 4 Personen im Alter von 7 bis 97 Jahren. Das Ziel des Spieles ist es mit Hilfe der Zahlen und der Aktionen kluge Spielzüge auf dem Calculissimobrett zu platzieren. Jeder Spieler versucht das höchstmögliche Spielergebnis zu erlangen, indem er seine Spielsteine bestmöglich anordnet und die Bonusfelder richtig nutzt, d.h. das Feld (x 2) in grün und gelb oder das Feld (x 3) in blau und Violett. Wenn die Spieler schlau sind, kann das Endergebnis des Spiels beachtlich sein.

DER SPIELANFANG:

Alle Spielsteine werden in ein Säckchen getan, um sie zu verstecken. Die Person, die die höchste Zahl zieht, beginnt das Spiel. Danach werden alle Spielsteine in das Säckchen getan und noch einmal gemischt. Jeder Spieler zieht daraufhin sieben Spielsteine und legt sie auf sein Aufstellbrett.

SPIELREGELN:

- Der erste Spieler erstellt eine oder mehrere Aktionen, die ihm die meisten Punkte einbringen. Die Berechnung kann horizontal oder vertikal vorgenommen werden, allerdings muss ein Spielstein zwingend auf dem mittleren Feld des Spielbrettes platziert werden. Diagonale Berechnungen sind nicht erlaubt. Die Punkteanzahl dieser ersten Berechnung wird mit zwei multipliziert.
- Ein Spielzug darf nicht mehr als zwei Minuten dauern. Sobald der Spieler seine Gesamtpunkte gezählt und angekündigt hat, darf er keine Änderungen mehr vornehmen. Er vervollständigt sodann sein Aufstellbrett, indem er aus dem Säckchen die Anzahl der gespielten Spielsteine zieht.
- Das Spiel geht nun im Uhrzeigersinn weiter. Die nächsten Spieler vervollständigen mit ihren Spielsteinen die bereits auf dem Spielfeld gelegten Aktionen, um daraus neue zu formen. Wenn Spielsteine Steine der benachbarten Reihen berühren, müssen sie mit ihnen zusammen komplette Aktionen bilden. Der Spieler bekommt relative Punkte für alle Aktionen, die mit Hilfe oder durch Abwandlung seiner eigenen gebildet werden.
- Man bildet eine neue Aktion, indem man:
 - Spielsteine an eine bereits vorhandene Aktion auf dem Spielbrett anlegt
 - Spielsteine senkrecht an eine bereits vorhandene Aktion anlegt. Diese neue Aktion muss einen in diesem Spiel bereits gelegten Spielstein verwenden und zugleich eine neue Aktion darstellen (siehe Aktionen 2, 3 und 4).
 - eine säumende Aktion an eine bereits gespielte anlegt, sodass sich die Zahlen, die sich berühren, ebenfalls Aktionen bilden.
- Die vier weißen Spielsteine sind Joker, die jeden gewünschten Spielstein ersetzen, außer die MULTIPLIKATION. Bei der Benutzung eines Jokers gibt der Spieler an, welchen Spielstein er ersetzen soll. Dieser Joker darf für den Rest des Spieles nicht mehr verändert werden. Er nimmt also für das Berechnen der Aktionspunkte den Wert der gewählten Zahl an.
- Wenn ein Spieler keine Aktion ausführen kann, kann er einen oder alle seine Spielsteine tauschen, sollte dies der Fall sein, so darf er in dieser Runde aber nicht auslegen. Er tauscht, indem er seine Spielsteine in das Säckchen zurücktut, den Inhalt mischt und danach genauso viele Spielsteine zieht, wie er hineingetan hat.
- Alle Aktionen sind unter der Bedingung erlaubt, dass das Ergebnis eine positive ganze Zahl ist. Aktionen, die mit den Zahlen mal 2 (x 2) oder mal 3 (x 3) ausgeführt werden, müssen auch ohne die Punkteerhöhung ausführbar sein. Der Multiplikationsspielstein kann nur einmal in dergleichen Aktionsfolge genutzt werden, damit zu hohe Ergebnisse zu vermeiden werden. Man kann eine Aktion anzweifeln, indem man sie macht, bevor der nächste Spieler dran ist. Wenn die Aktion nicht erlaubt ist, muss der Spieler seine Spielsteine wieder aufnehmen und setzt eine Runde aus.
- Das Spiel ist zu Ende, wenn in dem Säckchen keine Spielsteine mehr vorhanden sind und einer der Spieler alle seine Spielsteine ausgelegt hat oder wenn einer der Spieler nicht mehr weitermachen kann.

AKTIONSERGEBNISSE:

- Die Gesamtsumme aller Punkte jeder Runde ist die Summe der ausgeführten oder abgeänderten Aktionen unter Beachtung der Bonusfelder mal 2 (x 2) und mal 3 (x 3). Um die Berechnung einer Aktion vorzunehmen beginnt man mit den Multiplikationen, macht weiter mit den Divisionen und beendet die Berechnung mit den Additionen oder den Subtraktionen, in der Reihenfolge, in der sie gelegt wurden, von links nach rechts oder von oben nach unten.
- Quadrate mal 2 (x 2) oder 3 (x 3) für Zahlen. Ein grünes Quadrat (x 2) verdoppelt die Punkte der Zahl, die auf ihm liegt. Ein blaues Quadrat (x 3) verdreifacht die Zahl, die auf ihm liegt.
- Quadrate mal 2 (x 2) oder 3 (x 3) für Aktionen. Ein gelbes Quadrat (x 2) verdoppelt die Punkte der Aktion, die auf ihm liegt. Ein violetteres Quadrat (x 3) verdreifacht die Punkte der Aktion, die auf ihm liegt. Wenn eine Aktion über (x 2) oder (x 3) Bonusfelder verfügt, verdoppelt oder verdreifacht sie sich. Ausgenommen ist das Ausgangsfeld mit dem Logo, es zählt wie eine Aktion (x 2).
- Alle Felder (x 2) oder (x 3) zählen nur ein Mal, wenn sie ein zweites Mal benutzt werden, zählt nur der Wert der Zahl.
- Ein Jokerspielstein auf einem Feld (x 2) oder (x 3) wird nicht verdoppelt oder verdreifacht, nur die Punkte der beim Legen des Jokers angekündigten Zahl werden gezählt.
- Wenn zwei Aktionen während eines Spielzuges gleichzeitig ausgeführt werden, werden die Punkte beider Aktionen erfasst. Die gemeinsame Zahl wird ein einziges Mal für die bessere Aktion mit ihren Punkten (x 2) oder (x 3) erfasst.
- Der Spieler, der es schafft alle seine Spielsteine in einem einzigen Zug auszulegen, darf ein zweites Mal mit seinen gezogenen Spielsteinen auslegen. Am Ende des Spiels werden die übriggebliebenen Spielsteine nach ihrem aufgedruckten Wert vom Spielergebnis jedes Spielers abgezogen, die Aktionen und die Joker zählen zehn Punkte.

BEISPIEL REALISIERBARER AKTIONEN UND DER DAZUGEHÖRIGEN PUNKTEBERECHNUNGEN

Für die erste Berechnung beginnt man mit der Zahl 2, die für das Beispiel auf dem gelben Ausgangsfeld liegt und mit dem Logo auf dem Spielbrett illustriert ist. Zur Erinnerung: die erste Berechnung zählt doppelt.

Rechnung 1 : **48 Punkte**

Aktion 1 : $(6 \times 2) \div 2 = 6$

Aktion 2 : $6 + (9 \times 2) = 24$

Aktion 3 : $24 \times 2 = 48$

Erinnerung: = x 2 = x 3

				4			
				-			

Rechnung 2 : **12 Punkte**

Aktion 1 : $(4 \times 2) - 2 = 6$

Aktion 2 : $6 + (3 \times 2) = 12$

Rechnung 3 : **33 Punkte**

Aktion 1 : $(3 \times 3) \times 4 = 36$

Aktion 2 : $36 - (1 \times 3) = 33$

Rechnung 4 : **38 Punkte**

Aktion 1 : $(6 \times 3) + (4 \times 2) = 26$

Aktion 2 : $26 - 3 = 23$

Aktion 3 : $23 + (5 \times 3) = 38$

Rechnung 5 : **19 Punkte**

Aktion 1 : $1 \times (7 \times 2) = 14$

Aktion 2 : $14 + 5 = 19$