REGLAS DE JUEGO

CALCULISSIMO

(Marca registrada 2011)

CALCULISSIMO es un juego de mesa que se juega de 2 a 4 personas de 7 a 97 años. El objetivo del juego es formar operaciones ubicadas de manera precisa en el tablero de Calculissimo utilizando para ello las cifras de las operaciones. Cada jugador tratará de obtener el puntaje más elevado disponiendo sus fichas de la mejor manera y haciendo el mejor uso posible de los casilleros « bonus » (x2) en verde y amarillo o del l casillero « bonus » (x3) en azul y violeta del tablero. El resultado del juego puede ser importante si los jugadores tienen astucia.

COMIENZO DEL JUEGO:

Se ponen todas las fichas en la bolsa a fines de esconderlas. La persona que saque la cifra más alta empieza el juego. Se colocan nuevamente todas las fichas en la bolsa y se mezclan. Cada jugador cogerá siete fichas y las colocara en su caballete.

REGLAS DEL JUEGO:

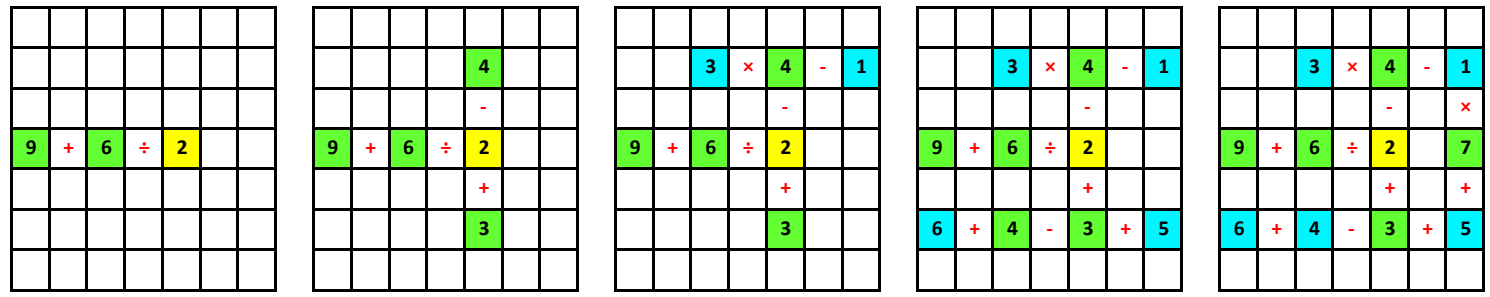
1. El primer jugador formara una o varias operaciones tratando de obtener la mayor cantidad de puntos posible. Este cálculo puede ejecutarse horizontalmente o verticalmente, pero una de las fichas debe ser obligatoriamente ubicada en la parte central del tablero. Los cálculos diagonales no están permitidos. La cantidad de puntos obtenida en este primer cálculo será multiplicada por dos.
2. Cada juego no puede superar los dos minutos. Cuando el jugador haya contado y anunciado el total de sus puntos, ninguna modificación será posible y deberá completar su caballete tomando de la bolsa la misma cantidad fichas ya jugadas.
3. El resto del juego se desarrollara en el sentido de las agujas del reloj. Los jugadores siguientes completarán las operaciones con sus fichas a fines de formar nuevas operaciones. Las fichas que toquen los casilleros vecinos deben formar operaciones completas. El jugador se quedará con los puntos relativos a todas las operaciones creadas o modificadas por dichos movimientos.
4. Las operaciones se forman de la manera siguiente:
   a) Agregando fichas a una operación ya dispuesta en el tablero.
   b) Agregando fichas perpendiculares a una operación ya realizada en el tablero. Esta nueva operación deberá utilizar una de las fichas ya existentes en el juego y crear una nueva operación (ver operación 2, 3 y 4)
   c) Disponiendo una operación yuxtapuesta a una ya existente de manera que las cifras que se toquen creen otras operaciones.
5. Las cuatro fichas blancas son COMODINES que reemplazan cualquier ficha excepto la MULTIPLICACION. Cuando un comodín es utilizado, el jugador indicará lo que el comodín representa y ninguna modificación ulterior será posible durante el resto del juego. Así, el comodín se transforma en el valor de la cifra elegida y dicho valor será tenido en cuenta para el cálculo de los puntos de la operación.
6. Si un jugador no puede realizar ninguna operación, es posible realizar un trueque de una o todas sus fichas. Para ello, se meten las fichas en la bolsa y se mezclan con las otras, y se retira luego la misma cantidad de fichas que se había, puesto en la bolsa. Si el jugador utiliza el trueque, perderá su turno.
7. Todas las operaciones están permitidas con la condición de que el resultado final sea un número entero y positivo. Las operaciones realizadas con fichas X2 o X3 deben poder ser realizadas también sin dichas fichas. La ficha de multiplicación puede ser utilizada solo una vez por operación a fines de limitar resultados muy elevados. Se puede denunciar una operación, siempre que se lo haga antes de que el siguiente jugador juegue. Si la operación no puede ser aceptada, el jugador cogerá sus fichas y perderá el turno.
8. El juego se termina cuando no quedan más fichas en la bolsa, cuando uno de los jugadores halla ubicado todas sus fichas o cuando uno de los jugadores ya no pueda continuar.

RESULTADOS DE LAS OPERACIONES :

9. La suma total de puntos de cada vuelta es la suma de las operaciones realizadas o modificadas teniendo en cuenta los casilleros bonus x2 o x3. Para efectuar el cálculo de una operación se comienza por las multiplicaciones, luego las divisiones y se termina por las sumas y las restas en el orden en el que han sido puestas, es decir, de arriba a abajo o de derecha a izquierda
10. Cuadrados 2 (× 2) o (× 3) para cada cifra : Un cuadrado verde (× 2) duplica los puntos de la cifra que aparece en el tablero. Un cuadrado azul (× 3) triplica la cifra que aparece en el tablero.
11. Cuadrados 2 (× 2) o (× 3) para las operaciones :Un cuadrado amarillo (× 2) duplica los puntos de la operación. Un cuadrado violeta (× 3) triplica la operaciones. Si une operación dispone de dos fichas bonus (× 2) o (× 3)la operación se duplica y luego se triplica, salvo el casillero « salida » donde aparece el logo escrito X2.
12. Todos los casilleros (× 2) o (× 3) valen únicamente una vez. En caso de ser utilizados por segunda vez, se tiene en cuenta únicamente el valor de la cifra escrita, sin multiplicar ni agregar ningún valor suplementario.
13. Una ficha comodín en un casillero (× 2) o (× 3) no se multiplica ni se triplica. Se tendrá en cuenta únicamente el valor anunciado por el jugador.
14. Cuando las operaciones se realizan simultáneamente en la misma vuelta, se contaran los puntos de cada una de las operaciones. La cifra común será contada con sus puntos respectivos x2 o x3 únicamente en la operación más ventajosa y no en todas las operaciones.
15. El jugador que logre colocar todas sus fichas de una vez, puede jugar nuevamente con fichas tomadas. Al final de partido, las fichas restantes se restan del puntaje total de cada jugador. El valor que se resta es el valor del lado « cara » de la ficha. las operaciones y los comodines valen 10 puntos.

EJEMPLO DE OPERACIONES Y CALCULOS DE PUNTOS

Para el primer cálculo se comienza por la cifra 2 ubicada en el casillero amarillo de salida donde se ilustra el logo del juego y que nos recuerda que el primer cálculo cuenta por 2.



Calculo 1: 48 puntos
Op 1 : (6x2) ÷ 2 = 6
Op 2 : 6 + (9x2) = 24
Op 3 : 24 x 2 = 48

Calculo 2: 12 puntos
Op 1 : (4x2) – 2 = 6
Op 2 : 6 + (3x2) = 12

Calculo 3: 33 puntos
Op 1 : (3x3) x 4 = 36
Op 2 : 36 – (1x3) = 33

Calculo 4: 38 puntos
Op 1 : (6x3) + (4x2) = 26
Op 2 : 26 – 3 = 23
Op 3: 23 + (5x3) = 38

Calculo 5: 19 puntos
Op 1 : 1 x (7x2) = 14
Op 2 : 14 + 5 = 19

Ayuda memoria: casillero verde = × **2** casillero azul = × **3**

Hecho en China

Todos los derechos de producción reservados en 2011