

JÁTÉKSZABÁLY
CALCULISSIMO
Védett márkánév

A Calculissimo társasjátékot 2-4 személy játszhatja, 7-től 97 éveskorig. A játék célja matematikai műveletek ügyes kirakása a calculissimo játémezőre helyezve, számok és műveletek felhasználásával. Minden játékos a legjobb eredmény elérésére törekszik, kihasználva a bonusmezőnyöket. A zöld és sárgamezőnyre helyezett (x 2) a kék és lila mezőnyre kirakott zseton(x 3) eredményt ér. A végeredmény akkor lesz jelentős, ha a játékosok ügyes számtani megoldásokat találnak.

JÁTÉKKEZDÉS :

Rejtsünk el mindenzsetont a zsákba. Minden játékos húz egy zsetont. Az a játékos kezd, aki a legnagyobb számot húzza. Helyezzünk vissza minden zsetont a zsákba és keverjük újra. Ezután minden játékos hét zsetont húz és kirakja az erre szolgáló lécre.

JÁTÉKSZABÁLYOK :

- Az első játékosnak egy vagy több számtani műveletet kell kitalálni, a lehető legmagasabb pontszám elérésére törekedve. Ez a művelet elvégezhető vízszintesen vagy függőlegesen, de az egyik zsetonnak feltétlenül pontosan a játémező közepén kell elhelyezkednie. Az átlósan végzett összeszámolás szabálytalan, csak a függőlegesen és vízszintesen végzett számítások eredményei érvényesek. Az elsőkirakásból származó eredmény kétszeresen számít.
- A műveletek kirakására minden játékosnak 2 perc áll rendelkezésére. Az elért eredmény összeszámolása és bemondása után, az eredmény végleges, módosítására nincs lehetőség. Ezután a játékos annyi zsetont húz a zsákból, amennyit az előző művelethez felhasznált.
- A játék haladása az óramutató járásával megegyező irányú. A következő játékosok zsetonjaikkal kiegészítik a már kirakott műveleteket, új formulákat képezve. Az illeszkedő zsetonoknak feltétlenül teljes műveleteket kellképezni. Az új játékos ezáltal kialakított új vagy kiegészített műveletek eredményei teljes értékkel beszámítanak az elért pontszámba.
- Újműveltenekszámít ha :
 - A már meglévő formulákat kiegészítünk zsetonok hozzáadásával.
 - új zsetonokat derékszögben helyezünk el a már kirakott műveletek kiegészítésére. Az új műveletnek feltétlenül fel kell használni egy a játék során már kirakott zsetont, egy új művelet képzésével. (lásd 2,3,és 4 ábra)
 - új illeszkedő műveletet rakunk ki egy már kirakott művelethez oly módon, hogy a szomszédos számok szintén új műveletnek számítanak.
- A négy fehér színű zseton a négy Zsoker, amelyekkel helyettesíteni lehet bármelyik zsetont a szorzás kivételével. Zsoker használata esetén az a játékosnak be kell jelentenie, hogy a zsetont mire használta fel és ezután a zseton műveleti funkciója módosíthatatlan a játszma végéig. A zsokeknak ezt az értékét kell használni összeszámolásakor.
- Ha valamelyik játékosnak nincs megfelelő zsetonja művelet kirakásához, megtehető a zsetoncseré. A számára szükségtelen zsetonok zsákba történő visszahelyezésével, de ez esetben kimarad egyszer a játékból. A zsákba visszahelyezett zsetonokat újrakeverjük és a játékos újra húz annyi zsetont, amennyit előzőleg visszatett.
- Minden művelet engedélyezett, viszont a végeredménynek pozitív egész számnak kell lennie. Felszorzás lehetséges számokkal(2x vagy 3x), de a szorzás eredménye nem számít bele az elérhető pontokba. A szorzás egy művelet sor alkalmával csak egyszer alkalmazható, a túl nagy eredmények elkerülése végett. Egy művelet jogossága vitatható mindaddig, míg a következő játékos sorra nem kerül. Ha a művelet sor nem helyes, a játékos összeszedi a zsetonjait és ebben a körben kimarad a játékból.
- A játszma véget ér ha nincs több zseton a zsákban, vagy a játékos minden zsetonját felhasználta, illetve ha lehetetlen a játékot folytatni.

A MŰVELETEK EREDMÉNYEI

- A végeredmény a műveletek pontszámainak összeszámlálásával történik, figyelembe véve a bonusmezőnybe helyezett zsetonok 2 (x2) vagy 3 (x3) értékét. Egy művelet összeszámolását mindig a szorzással kezdjük, ezután az osztás és végül az összeadás, kihelyezési sorrendben balról jobbra, vagy fentről lefele.
- A számokra vonatkozó mezőnyök 2 (2x) vagy 3 (x3). Zöld mezőnyre(x2) helyezett szám a dupláját éri. Kékmezőny (x3) háromszorosát éri a ráhelyezett számnak.
- A műveletekre vonatkozó mezőnyök 2 (x2) vagy (x3). Sárga mezőny (x2) megduplázza a ráhelyezettművelet eredményét. A lilamezőny (x3) háromszorozza a ráhelyezett műveleti eredményt. Ha egy művelet két bonusmezőnyvel rendelkezik (x2) vagy (x3), a művelet duplázódik, illetve triplázódik. Kivétel az induló mezőnyben lévő művelet, mivel már (x2) az a kétszeresét éri.
- A (x2) vagy (x3) viselő mezőnyök csak egyszer használhatók, újabb használat esetében csak a ráírt számot éri.
- A zsoker (x2) vagy (x3) mezőnybehelyezve nem éri dupláját se tripláját, csupán a ráírt számot.
- Ha ugyanabban a körben 2 művelet kerül kirakásra, mindkét művelet eredménye beszámít az elért pontszámba. A közös szám értéke a pontokkal együtt (x2) vagy(x3) csak egyszer számít be az eredménybe, a magasabb pont számot eredményező műveletet összeszámolva.
- Az a játékos akinek sikerült kirakni az összes zsetonját,folytathatja a játékot új zsetonok húzásával. A játék végén a maradék zsetonok értékét levonjuk minden játékos a pontszámaiból, műveletek és zsokekre tíz pontnak számítanak.

PÉLDA A MŰVELETEK VÉGREHAJTÁSÁHOZ

A számolás kezdete a sárga indulási mezőnybe helyezett 2-es példa képpen illusztrálva, figyelembe véve hogy kezdő művelet duplát ér.

1. számítás : 48 pont
 1. művelet : $(6 \times 2) + 2 = 6$
 2. művelet : $6 + (9 \times 2) = 24$
 3. művelet : $24 \times 2 = 48$

2. számítás : 12 pont
 1. művelet : $(4 \times 2) - 2 = 6$
 2. művelet : $6 + (3 \times 2) = 12$

3. számítás : 33 pont
 1. művelet : $(3 \times 3) \times 4 = 36$
 2. művelet : $36 - (1 \times 3) = 33$

4. számítás : 38 pont
 1. művelet : $(6 \times 3) + (4 \times 2) = 26$
 2. művelet : $26 - 3 = 23$
 3. művelet : $23 + (5 \times 3) = 38$

5. számítás : 19 pont
 1. művelet : $1 \times (7 \times 2) = 14$
 2. művelet : $14 + 5 = 19$

FELHÍVÁS !

zöld mezőny = $\times 2$ kék mezőny = $\times 3$

Made in China

Minden jog fenntartva termelése 2011-ben