

Spelreglement

CALCULISSIMO

(Erkend merk 2011)

CALCULISSIMO is een gezelschapsspel geschikt voor 2 à 4 personen van 7 tot 97 jaar oud. Het doel van het spel is om bewerkingen te maken die functioneel op het raster van CALCULISSIMO geplaatst worden, gebruik makende van de getallen en de bewerkingen. Elke speler streeft ernaar de hoogste score te behalen door op de beste wijze te beschikken over jetons en te trachten op de beste manier de bonus vakjes (x 2) te gebruiken in groene en gele kleur of vakje (x 3) in blauwe en purperen kleur van het raster. Het eindresultaat van het spel kan belangrijk zijn wanneer de spelers scherpzinnig zijn.

BEGIN VAN HET SPEL

Steek alle jetons in de zak om ze te verbergen. De persoon die het hoogste cijfer trekt, zal met het spel beginnen. Plaats de jetons vervolgens terug in de zak en schudt ze opnieuw goed door elkaar. Elke speler zal dan 7 jetons nemen en ze op de houder plaatsen.

SPELREGELS :

- De eerste speler maakt één of meerdere bewerkingen die hem een maximum aan punten opbrengen. Die berekening kan horizontaal of verticaal uitgevoerd worden, maar één jeton moet verplicht centraal op het spelraster geplaatst worden. Diagonale berekeningen worden niet toegelaten. Het aantal bekomen punten voor deze eerste berekening wordt vermenigvuldigd met 2.
- Een ronde mag niet langer duren dan 2 minuten. Wanneer de speler het totaal van zijn punten geteld en aangekondigd heeft, is er geen aanpassing meer mogelijk. Hij vervolledigt zijn houder met jetons, door uit de zak het aantal gespeelde jetons te trekken.
- Het vervolg van het spel verloopt in uurwerkwijzerzin. De volgende spelers vervolledigen met hun jetons de reeds geplaatste bewerkingen op het raster om zo nieuwe bewerkingen te vormen. Jetons die aanliggende rijen raken, moeten allemaal volledige bewerkingen vormen. De speler zal hierdoor in functie van elke gevormde of aangepaste bewerking punten winnen.
- Men maakt een nieuwe bewerking door:
 - jetons toe te voegen aan een bewerking die al op het raster weergegeven wordt
 - jetons loodrecht toe te voegen aan een reeds bestaande bewerking op het raster. Deze bewerking gebruikt een reeds op het raster geplaatst jeton en creëert zo een nieuwe bewerking (zie stappen 2,3 en 4 in onderstaand voorbeeld)
 - wanneer men beschikt over een bewerking grenzend aan een reeds gespeelde bewerking, zodat de cijfers die elkaar raken eveneens bewerkingen creëren.
- De 4 witte jetons zijn jokers; ze vervangen eender welk jeton behalve de “vermenigvuldiging”. Ingeval het gebruik van een joker dient de speler aan te geven wat die jeton voorstelt en dit kan in het verloop van het spel niet meer veranderd worden. De joker zal dan de waarde nemen van het gekozen cijfer voor de berekening van de punten van de bewerking.
- Als een speler geen bewerking kan uitvoeren, kan hij 1 of al zijn jetons omruilen, maar in dat geval zal hij een beurt overslaan.. Hij kan dan zijn jetons terugplaatsen in de zak, alle jetons goed door elkaar schudden om vervolgens hetzelfde aantal jetons terug uit de zak te trekken.
- Alle bewerkingen zijn toegestaan op voorwaarde dat de uitkomst van de bewerking een positief geheel getal betreft. De bewerkingen gerealiseerd met de cijfers maal 2 (x 2) of maal 3 (x 3) moeten eveneens realiseerbaar zijn zonder verhoging van de punten. De jeton met het “vermenigvuldigingsteken” kan slechts éénmalig gebruikt worden in eenzelfde opeenvolging van bewerkingen teneinde te belangrijke resultaten te beperken. Je kan een bewerking betwisten, wanneer je dit doet alvorens het de beurt is aan de volgende speler.
- Het spel stopt wanneer er geen jetons meer zijn in de zak en één van de spelers al zijn jetons geplaatst heeft OF ingeval geen enkele speler nog verder kan.

RESULTAAT VAN DE BEWERKINGEN :

- De totale som van de punten per ronde is de som van de uitgevoerde bewerkingen of de aanpassingen rekening houdend met de bonusvakjes maal 2 (x 2) en maal 3 (x 3). Om een bewerking uit te rekenen, begint men met de vermenigvuldigingen, vervolgens de delingen en eindigt men bij de optellingen of aftrekkingen in de volgorde waarop ze geplaatst zijn van links naar rechts of van boven naar onder.
- Vakjes maal 2 (x 2) of maal 3 (x 3) voor de cijfers: een groen vakje (x 2) verdubbelt de punten van het cijfer dat erop geplaatst wordt. Een blauw vakje (x 3) verdrievoudigt het cijfer dat erop geplaatst wordt.
- Vakjes maal 2 (x 2) of maal 3 (x 3) voor de bewerkingen: een geel vakje (x 2) verdubbelt de punten van die bewerking. Een purperen vakje (x 3) verdrievoudigt de bewerking. Als een bewerking 2 bonusvakken behelst (x 2) of (x3) dan verdubbelt de bewerking en nadien verdrievoudigt ze. Met uitzondering van het beginvak met hierop een logo dat reeds telt als bewerking (x 2).
- Alle vakjes (x 2) of (x 3) kunnen slechts één keer gelden. Worden zij een tweede keer gebruikt dan wordt enkel de waarde van het cijfer weerhouden.
- Een jeton van joker op een vak (x 2) of (x 3) wordt niet verdubbeld noch verdrievoudigd, enkel de punten van het aangekondigde cijfer ingeval van gebruik van de joker tellen mee.
- Wanneer 2 bewerkingen tegelijkertijd worden gerealiseerd in dezelfde ronde, worden de punten van elke bewerking meegeteld. Het gemeenschappelijk cijfer wordt met zijn punten (x 2) of (x 3) slechts één keer meegerekend, namelijk in de meest gunstige bewerking
- De speler die erin slaagt om al zijn jetons in één keer te plaatsen, kan een volgende ronde meespelen met getrokken jetons. Op het einde van het spel worden de overblijvende jetons in mindering gebracht van de score van elke speler, dit voor de waarde van deze jetons, bewerkingen en jokers tellen voor 10 punten.

VOORBEELD VAN HET OPMAKEN VAN BEWERKINGEN EN VAN DE BEREKENING VAN DE OVEREENKOMSTIGE PUNTEN

Voor de eerste berekening starten we met het cijfer 2 geplaatst op het gele startvakje voor het voorbeeld en waar het logo op het spelbord staat. Denk eraan dat de eerste berekening dubbel telt.

9	+	6	÷	2	

Berekening 1 : 48 punten
 Berekening 1 : $(6 \times 2) \div 2 = 6$
 Berekening 2 : $6 + (9 \times 2) = 24$
 Berekening 3 : $24 \times 2 = 48$

			4		
			-		
9	+	6	÷	2	
			+		
				3	

Berekening 2 : 12 punten
 Berekening 1 : $(4 \times 2) - 2 = 6$
 Berekening 2 : $6 + (3 \times 2) = 12$

		3	×	4	-	1
			-			
9	+	6	÷	2		
			+			
				3		

Berekening 3 : 33 punten
 Berekening 1 : $(3 \times 3) \times 4 = 36$
 Berekening 2 : $36 - (1 \times 3) = 33$

		3	×	4	-	1
			-			
9	+	6	÷	2		
			+			
6	+	4	-	3	+	5

Berekening 4 : 38 punten
 Berekening 1 : $(6 \times 3) + (4 \times 2) = 26$
 Berekening 2 : $26 - 3 = 23$
 Berekening 3 : $23 + (5 \times 3) = 38$

		3	×	4	-	1
			-			×
9	+	6	÷	2		7
			+			+
6	+	4	-	3	+	5

Berekening 5 : 19 punten
 Berekening 1 : $1 \times (7 \times 2) = 14$
 Berekening 2 : $14 + 5 = 19$