REGLE DU JEU

CALCULISSIMO

Marque déposée

CALCULISSIMO est un jeu de société qui se joue de 2 à 4 personnes de 7 à 97 ans. Le but du jeu est de former des opérations placées judicieusement sur le plateau de Calculissimo en utilisant les chiffres et les opérations. Chaque joueur essayera d'obtenir le score le plus élevé en disposant ses jetons de la meilleure façon et en exploitant au mieux les cases bonus (× 2) en vert et jaune ou case (× 3) en bleu et violet du plateau. Le résultat final de la partie peut être important lorsque les joueurs sont astucieux.

DEBUT DE LA PARTIE :

Mettre tous les jetons dans le sac afin de les cacher. La personne qui tirera le chiffre le plus élevé commencera la partie. Replacez ensuite tous les jetons dans le sac et mélangez-les à nouveau. Chaque joueur prendra alors sept jetons et les disposera sur son chevalet.

REGLES DU JEU :

1. Le premier joueur formera une ou plusieurs opérations lui rapportant un maximum de points. Ce calcul peut s'exécuter horizontalement ou verticalement mais un des jetons doit être disposé obligatoirement sur l'emplacement central du plateau de jeu. Les calculs en diagonales ne sont pas autorisés. Le nombre de points obtenu pour ce premier calcul sera multiplié par deux.

2. Un tour ne doit pas excéder deux minutes. Lorsque le joueur a compté et annoncé le total de ses points, il n'y aura plus de modification possible. Il complète alors son chevalet en piochant dans le sac le nombre de jetons joués.

3. La suite du jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs suivants complètent avec leurs jetons les opérations déjà placées sur le plateau pour en former de nouvelles. Les jetons qui touchent ceux des rangs avoisinants doivent tous former des opérations complètes. Le joueur profitera des points relatifs à toutes les opérations formées ou modifiées par ses arrangements.

4. On constitue une nouvelle opération en :
   a) rajoutant des jetons à une opération déjà disposée sur le plateau.
   b) rajoutant des jetons perpendiculaires à une opération déjà sur le plateau. Cette nouvelle opération devra utiliser un des jetons déjà placé dans la partie et créer une nouvelle opération (voir opérations 2, 3 et 4)
   c) disposant une opération jouxtant à une déjà jouée de façon à ce que les chiffres qui se touchent créent également des opérations.

5. Les quatre jetons blancs sont des JOKERS ils remplacent n'importe quel jeton sauf la MULTIPLICATION. Lors de l'utilisation d'un joker le joueur indique ce que représente le jeton et celui-ci ne pourra plus être modifié le restant de la partie. Le joker prendra alors la valeur du chiffre choisi pour le calcul des points de l'opération.

6. Si un joueur ne peut effectuer d'opération, il peut troquer un ou tous ses jetons mais dans ce cas il passera son tour. Il le fait en remettant ses jetons dans le sac, en mélangeant le tout puis en tirant le même nombre de jetons qu'il a jetés.

7. Toutes les opérations sont permises à condition que le résultat final soit un nombre entier positif. Les opérations réalisées avec des chiffres fois 2 (× 2) ou fois 3 (× 3) doivent être également réalisables sans les majorations de points. Le jeton de la multiplication ne peut être utilisé qu'une seule fois dans une même suite d'opérations afin de limiter les résultats trop importants. On peut contester une opération en le faisant avant le tour du joueur suivant. Si l'opération ne peut pas être admise le joueur reprend ses jetons et passe son tour.

8. La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de jetons dans le sac et qu'un des joueur ait placé tous ses jetons ou lorsqu'aucun des joueurs ne puisse plus continuer.

RESULTATS DES OPERATIONS :

9. La somme totale des points de chaque tour est la somme des opérations exécutées ou modifiées en tenant compte des cases bonus fois 2 (× 2) et fois 3 (× 3). Pour effectuer le calcul d'une opération, on commencera par les multiplications puis les divisions et on termine par les additions ou les soustractions dans l'ordre ou elles sont posées de gauche à droite ou du haut vers le bas.

10. Carrés fois 2 (× 2) ou (× 3) pour chiffres. Un carré vert (× 2) double les points du chiffre qui l'occupe. Un carré bleu (× 3) triple le chiffre qui l'occupe.

11. Carrés fois 2 (× 2) ou (× 3) pour les opérations. Un carré jaune (× 2) double les points de l'opération qui l'occupe. Un carré violet (× 3) triple l'opération qui l'occupe. Si une opération dispose de deux cases bonus (× 2) ou (× 3) l'opération se double puis se triple. Exception de la case de départ comportant le logo qui compte comme une opération (× 2).

12. Toutes les cases (× 2) ou (× 3) ne comptent qu'une seule fois, si elles sont utilisées une seconde fois seule la valeur du chiffre est retenue.

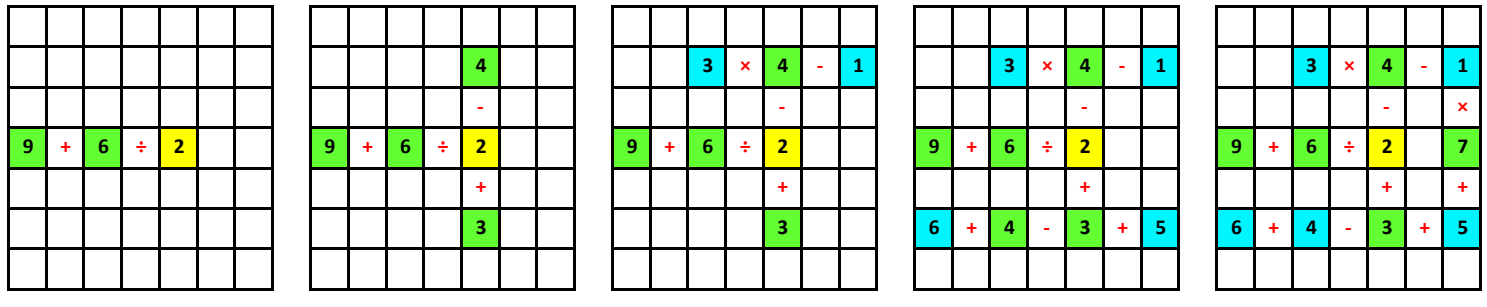
13. Un jeton joker sur une case (× 2) ou (× 3) n'est pas doublé ni triplé, seul les points du chiffre annoncé lors de la pose de celui-ci sont comptés.

14. Lorsque deux opérations sont réalisées simultanément lors d'un même tour les points de chaque opération sont comptabilisés. Le chiffre commun est comptabilisé avec ses points (× 2) ou (× 3) une seule fois dans l'opération la plus favorable.

15. Le joueur qui réussit à poser tous ses jetons en une seule fois peut rejouer un second tour avec les jetons piochés. A la fin de la partie, les jetons restants sont diminués du score de chaque joueur par leur valeur faciale, les opérations et les jokers comptent dix points.

EXEMPLE DE REALISATION D'OPERATIONS ET CALCUL DES POINTS CORRESPONDANTS

Pour le premier calcul on démarre avec le chiffre 2 placé sur la case de départ en jaune pour l'exemple et illustré du logo sur le plateau de jeu. Rappelant que le premier calcul compte double.



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

Calcul 2 : 12 points
Op 1 : (4x2) – 2 = 6
Op 2 : 6 + (3x2) = 12

Calcul 3 : 33 points
Op 1 : (3x3) x 4 = 36
Op 2 : 36 – (1x3) = 33

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

Calcul 5 : 19 points
Op 1 : 1 x (7x2) = 14
Op 2 : 14 + 5 = 19

Rappel: case verte = × **2** case bleu = × **3**

Fabriqué en Chine

Tous droits de production réservés en 2011