ゲームの遊び方

CALCULISSIMO　超計算ゲーム・カルキュリシモ

(登録商標 2011)

カルキュリシモ は、2 人から 4 人、すべての世代の方々が楽しめるゲームです。カルキュリシモはボード上で数を配置しながら計算することによってゲームを進めていきます。各プレーヤーは、手持ちのチップで、緑と黄の 2 倍のボーナス枠や、青と紫の 3 倍のボーナス枠を上手に利用しながら、最良の方法でより高いスコアを目指します。最終得点結果は巧妙な戦略が、鍵になるかもしれません。

ゲームを始める前に :

まず、すべてのチップを袋に入れる。その袋の中から、一番大きい数字を引いたプレーヤーからゲームを始める。チップを袋に戻した後、各プレーヤーは 7 つのチップを取り出し、黒のチップ台に置く。

ゲームのルール :

1. 最初のプレーヤーはよりたくさんの点数が得られるように、ひとつ、または複数の計算式を作る。これはボード上、水平か、もしくは垂直に作られ、さらにチップの一つがボード上の中央に配置されていなければならない。なお、斜めの計算式は、認められない。最初の計算式で得られる点数は 2 倍される。

2. 各プレーヤーの作業は、2 分を超えてはならない。また、一度計算し、発表した得点は変更できない。袋の中からチップを取り出し、補っていく。

3. ゲームは時計回りで進行する。続くプレーヤーは、すでに配置されているチップに加えていく。横、縦など、隣接する計算式のポイントを考慮しながら計算式を構成していく。

4. 新たな計算式を作るには :
   a) ボード上にすでに置かれているチップに加えていく。
   b) ボード上にすでに構成されている式に、垂直にチップを配置して、新しい計算式を作るが、この場合、すでに置かれているチップを利用しなければならない。 (2, 3, 4 を参照)
   c) 互いに隣接しあいながら構成されている計算式の数字の近くに、チップを置く。

5. ４つの白いチップはジョーカーで、掛け算以外のどのチップの代わりにもなり得る。このジョーカーを使用する際は、プレーヤーはこのジョーカーの使用目的をを先に知らせ、その後変更は出来ない。
   ジョーカーは得点を計算する上、先に決められた値で計算されなければならない。

6. もし、プレーヤーの一人がゲームを進められない状態になっても、チップを交換できない。その場合は、順番をパスする。次にそのチップを袋に入れて混ぜ、捨てた分のチップ数を引く。

7. すべての計算式の最終スコアが正数であれば良い。過度のスコア結果を制限するために、掛け算のチップは、同じ計算式の中で一回のみ使用できる。

8. ゲーム終了は袋の中にチップがなくなり、一人のプレーヤーがすべてのチップを配置し終えるか、またはすべてのプレーヤーがゲームを進められなくなったとき。

ゲーム結果 :

9. 各ラウンドの 2 倍、3 倍されたスコアを合わせて合計点とする。すべての計算式の合計点を算出するには、まず掛け算から始め、次に割り算。それから左から右、上から下へ置かれている順番で、加算、減算しながら算出する。

10. 数字の 2 倍、3 倍枠について.　緑枠の数字のポイントは 2 倍、青枠の数字のポイントは 3 倍となる。

11. 計算式の 2 倍、3 倍枠について　黄色枠の式のポイントは 2 倍、紫枠の式のポイントは 3 倍となる。もし同じ式の中に 2 倍と 3 倍のボーナス枠がある場合、まず、2 倍してから 3 倍する。ただし、ゲームはじめにテンスを 2 倍するときは、これには当てはまらない。

12. すべての 2 倍、3 倍のボーナス枠が 1 度しか数えられず、もし次に使用される場合の数字は保持される。

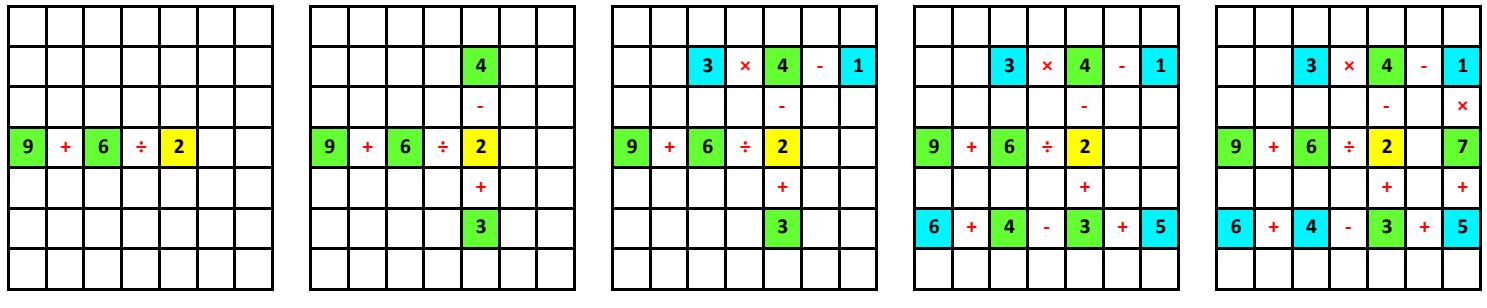
13. ジョーカーが 2 倍、3 倍のボーナス枠上にあっても、2 倍、3 倍はされない。先に伝えられた数字のみで計算される。

14. ひとつのラウンドで、同時に二つの計算式が行われる場合、各々のスコアが記録される。同じ数字はもっとも有利な式（2 倍または 3 倍）のポイントで加算される。

15. 一度に、手持ちのチップをすべて使ったプレーヤーは、袋の中のチップを引き、再度プレイすることが出来る。ゲーム終了時、残っているチップの数だけ削減する。
    ちなみにジョーカーと×、÷、+、－は 10 ポイント。.

計算式例と演算方法

最初の計算は黄色枠の数字 2 からはじめる。最初のスコアは 2 倍になることを忘れないように。



計算例 1 : 48 ポイント
Op 1 : (6x2) ÷ 2 = 6
Op 2 : 6 + (9x2) = 24
Op 3 : 24 x 2 = 48

計算例 2 : 12 ポイント
Op 1 : (4x2) – 2 = 6
Op 2 : 6 + (3x2) = 12

計算例 3 : 33 ポイント
Op 1 : (3x3) x 4 = 36
Op 2 : 36 – (1x3) = 33

計算例 4 : 38 ポイント
Op 1 : (6x3) + (4x2) = 26
Op 2 : 26 – 3 = 23
Op 3: 23 + (5x3) = 38

計算例 5 : 19 ポイント
Op 1 : 1 x (7x2) = 14
Op 2 : 14 + 5 = 19

緑枠 = × 2　　青枠 = × 3

中国製

全ての著作権 2011 年