REGRAS DO JOGO

CALCULISSIMO

Marca registada

CALCULISSIMO é um jogo de sociedade que se joga de 2 a 4 pessoas de 7 a 97 anos. O objetivo do jogo é formar operações dispostas sensatamente sobre o tabuleiro de Calculissimo, utilizando os números e as operações. Cada jogador tentará obter o resultado mais elevado, dispondo as suas peças da melhor forma e explorando ao máximo as casas de bónus (× 2) em verde ou amarelo ou casas (× 3) em azul e roxo do tabuleiro. O resultado final da partida pode ser elevado se os jodarores forem astuciosos.

INÍCIO DA PARTIDA :

Meter todas as peças no saco a fim de as esconder. A pessoa que tirar o número mais elevado começa a partida. Colocar, em seguida, todas as peças novamente no saco e misturá-las. Cada jogador deve pegar, então, em sete peças e dispô-las sobre o seu suporte.

REGRAS DO JOGO :

1. O primeiro jogador deve formar uma ou várias operações que lhe deem o máximo de pontos. Este cálculo pode-se executar horizontal ou verticalmente, mas uma das peças deve ser colocada, obrigatoriamente, sobre o espaço central de tabuleiro de jogo. Os cálculos na diagonal não são autorizados. O número de pontos obtido neste primerio cálculo será multiplicado por dois.

2. Cada jogada não deve exceder dois minutos. Quando o jogador tiver contado e anunciado o total dos seus pontos, não pode voltar atrás. Este deve completar, então, o total das suas peças, tirando do saco o mesmo número das anteriormente jogadas.

3. Continua-se a jogar no sentido dos ponteiros do relógio. Os jogadores seguintes completam com as suas peças as operações já colocadas no tabuleiro, com o intuito de fazer novas. As peças que tocarem as das linhas vizinhas devem todas formar operações completas. O jogador beneficiará dos pontos relativos a todas as operações formadas ou modificadas pelas alterações que fizer.
4. Constitui-se uma nova operação das seguintes formas :
   a) juntando peças a uma operação já colocada no tabuleiro.
   b) juntando peças perpendiculares a uma operação já sobre o tabuleiro. Esta nova operação deverá utilizar uma das peças já colocadas na partida e criar uma nova operação (ver operações 2, 3 e 4)
   c) dispondo uma operação adjacente a uma já jogada de forma a que os números que se tocam criem, igualmente, operações.

5. As quatro peças brancas são JOKERS : substituem qualquer uma das outras peças com exceção da MULTIPLICAÇÃO. Quando se utiliza um joker, o jogador indica o que a peça representa e esta não pode ser modificada até ao fim da partida. O joker terá, assim, o valor do número escolhido para o cálculo dos pontos da operação.

6. Se um jogador não puder efetuar operações, poderá trocar uma ou todas as suas peças, mas, nesse caso, passa a vez. Para trocar as peças, deverá colocá-las no saco, misturar tudo e depois tirar o mesmo número de peças que excluiu.

7. Todas as operações são permitidas desde que o resultado final seja um número inteiro positivo. As operações realizadas com os números vezes 2 (× 2) ou vezes 3 (× 3) devem ser, igualmente, realizáveis sem os aumentos de pontos. A peça da multiplicação só pode ser utilizada uma vez numa sequência de operações a fim de limitar os resultados demasiado elevados. Pode-se contestar uma operação se o fizermos antes da vez do jogador seguinte. Se a operação não puder ser admitida, o jogador volta a pegar nas suas peças e passa a vez.

8. A partida acaba quando não houver mais peças no saco e um dos jogadores tenha usado todas as suas peças ou se nenhum dos jogadores puder mais continuar.

RESULTADOS DAS OPERAÇÕES :

9. A soma total dos pontos de cada vez é a soma das operações executadas ou modificadas, tendo em conta as casas de bónus vezes 2 (× 2) e vezes 3 (× 3). Para efetuar o cálculo de uma operação, começa-se pelas multiplicações seguidas das divisões e termina-se com as adições ou subtrações na ordem em que estão colocadas, da esquerda para a direita ou de cima para baixo.

10. Quadrados vezes 2 (× 2) ou (× 3) para números. Um quadrado verde (× 2) dobra os pontos do número que o ocpua. Um quadrado azul (× 3) triplica o número que o ocupa.

11. Quadrados vezes 2 (× 2) ou (× 3) para as operações. Um quadrado amarelo (× 2) dobra os pontos da operação que o ocupa. Um quadrado roxo (× 3) triplica a operação que o ocupa. Se uma operação dispuser de casas de bónus (× 2) ou (× 3), esta dobra-se e, depois, triplica-se. Excetua-se a casa de partida, a qual possui o logótipo que conta como uma operação (× 2).

12. Todas as casas (× 2) ou (× 3) só contam uma vez. Se forem utilizadas uma segunda vez, apenas o valor do número é aceite.

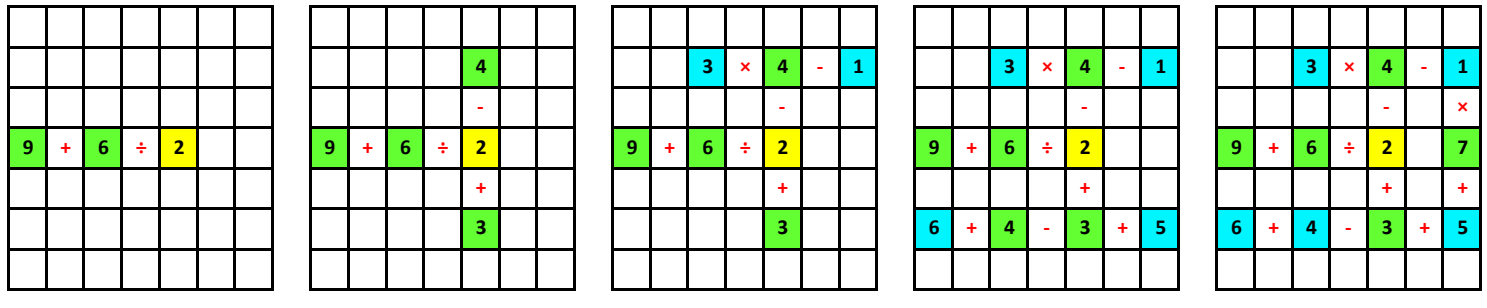
13. Uma peça joker sobre uma casa (× 2) ou (× 3) não se dobra nem triplica. Apenas se contam os pontos do número anunciado aquando do seu uso inicial.

14. Quando duas operações são realizadas simultaneamente numa mesma vez, os pontos de cada operação são contabilizados. O número comum é contabilizado com os seus pontos (× 2) ou (× 3) uma única vez na operação mais favorável.

15. O jogador que conseguir usar todas as suas peças de uma só vez pode jogar novamente com peças retiradas do saco. No fim da partida, o resultado de cada jogador será penalizado, sendo-lhe reduzido o valor das peças que sobrarem. As operações e os jokers contam dez pontos.

EXEMPLO DE REALIZAÇÃO DE OPERAÇÕES E CÁLCULO DOS PONTOS CORRESPONDENTES

Para o primeiro cálculo, começa-se com o número 2 localizado na casa de partida em amarelo como exemplo e ilustrado com o logótipo no tabuleiro de jogo. Lembrar que o primeiro cálculo conta a dobrar.



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

Cálculo 2 : 12 pontos
Op 1 : (4x2) – 2 = 6
Op 2 : 6 + (3x2) = 12

Cálculo 3 : 33 pontos
Op 1 : (3x3) x 4 = 36
Op 2 : 36 – (1x3) = 33

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

Cálculo 5 : 19 pontos
Op 1 : 1 x (7x2) = 14
Op 2 : 14 + 5 = 19

Recordar: casa verde = × 2 casa azul = × 3

Fabricado na China

Todos os direitos de produção reservadoss