

**ПРАВИЛА ИГРЫ
КАЛЬКУЛИССИМО**
Запатентованная марка

Калькулиссимо - это настольная игра для 2-4 человек от 7 до 77 лет. Цель игры заключается в выполнении математических действий (вычислений), выстроенных на доске Калькулиссимо, используя цифры и математический счет. Каждый игрок попытается заработать наибольшее количество очков, расставляя жетоны наилучшим образом и как можно более правильно используя зеленые и жёлтые ячейки «бонус» (x2) или синие и фиолетовые ячейки (x3). Окончательный результат партии зависит от смекалки игроков..

НАЧАЛО ПАРТИИ: ПРАВИЛА ИГРЫ

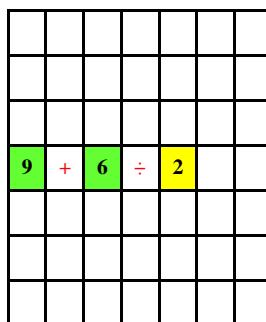
1. Первый игрок выполнит одно или несколько действий, чтобы заработать максимум очков. Счет может производиться горизонтально или вертикально, но одна из цифр должна обязательно находиться в центре игровой доски. Подсчет по диагонали не разрешен.
2. Партия не должна превышать 2ух минут. Как только игрок посчитал и объявил сумму своих очков, не допускается никаких изменений. Он пополняет свои жетоны, беря в мешке не достающие для игры.
3. Игра продолжается по часовой стрелке. Следующие игроки расставляют свои жетоны на доске, чтобы дополнить уже представленные действия и выполнить новые. Жетоны, касающиеся соседних рядов, должны дополнять собой полные математические вычисления. Игрок заработает очки в результате всех произведенных или измененных им вычислений.
4. Новые вычисления начинаются:
 - a) добавляя жетоны к уже представленным на игровой доске действиям.
 - b) добавляя жетоны по вертикали к представленному на доске действию. При этом игроки должны использовать уже разыгранные в партии жетоны, производя при этом новое вычисление (см. 2, 3 и 4)
 - c) создавая новое примыкающее к уже представленному действию таким образом, чтобы касающиеся друг друга цифры также создавали вычисление.
5. 4 белых жетона - JOKERS, которые могут заменить любой жетон, кроме УМНОЖЕНИЯ. Игрок может использовать Joker для замены любого жетона, но он не сможет больше быть изменен в течение всей партии. При подсчете очков joker оценивается как замененный жетон.
6. Если игрок не может выполнить действие, он может обменять один или все свои жетоны, но при этом он потеряет ход. В данном случае он положит жетоны в мешок, перемешает их и заново возьмет необходимое ему количество.
7. Все действия допускаются при условии что конечный результат представляет целое положительное число. Все вычисления, выполняемые с помощью удвоения ($\times 2$) или утроения ($\times 3$) должны быть также реализуемы без надбавки очков. Жетон умножения может быть использован только один раз в серии действий, чтобы ограничить результат. Можно оспорить вычисление до хода следующего игрока. В случае не принятия вычисления, игрок забирает свои жетоны и пропускает ход.
8. Партия заканчивается, когда в мешке не остается жетонов и один из игроков использовал все свои жетоны, либо, когда игроки зашли в тупик и не могут играть.

ПОДСЧЕТ РЕЗУЛЬТАТОВ:

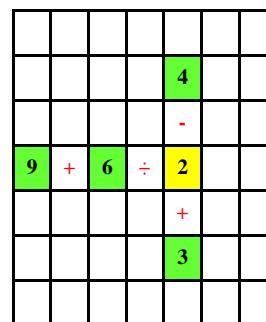
9. Общая сумма очков каждой партии это сумма произведенных или измененных действий с учетом ячеек ($\times 2$) и 3($\times 3$). Чтобы посчитать результат вычисления, необходимо начать с умножения, деления и закончить сложением и вычитанием, в том порядке, в котором они были выполнены слева направо и сверху вниз.
10. Двойной квадрат ($\times 2$) или ($\times 3$) для цифр. Зеленый квадрат ($\times 2$) удваивает очки цифр, кот. в нем указаны. Синий квадрат ($\times 3$) утраивает очки цифр, кот. в нем указаны.
11. Двойной квадрат ($\times 2$) или ($\times 3$) для вычислений. Желтый квадрат ($\times 2$) удваивает очки действий, кот. в нем указаны. Фиолетовый квадрат ($\times 3$) утраивает действие, кот. в нем указано. Если действие имеет две бонусные ячейки ($\times 2$) или ($\times 3$) вычисление удваивается или утраивается. Исключением является стартовая ячейка со знаком вычисления ($\times 2$).
12. Все ячейки ($\times 2$) или ($\times 3$) считаются только один раз. Если они были использованы дважды, то в счет принимается только указанное число.
13. Жетон joker в ячейке ($\times 2$) или ($\times 3$) ни удваивается ни утраивается, в счет принимается только объявленное игроком при замене жетона число.
14. Если действия выполняются одновременно в одной партии, подсчитываются результаты каждого действия. Общее число считается с учетом ячеек ($\times 2$) или ($\times 3$) один раз в наиболее выгодном вычислении.
15. Если игроку удается использовать все жетоны за один раз, ему разрешается взять дополнительные жетоны и играть заново. В конце партии сумма оставшихся жетонов вычитается из итога каждого игрока, при этом вычисления и jokers представляют десять очков.

ПРИМЕР ВЫПОЛНЕНИЯ ДЕЙСТВИЙ И ПОДСЧЕТ СООТВЕТСТВУЮЩИХ ОЧКОВ

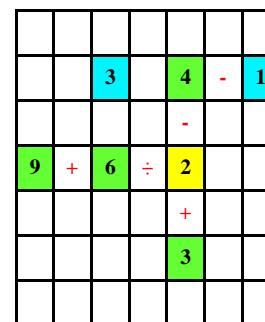
Для первого счета начинаем с цифры 2 в желтой стартовой ячейке и помеченной лого на игровой доске. Напоминаем, что первый итог считается в двойном размере.



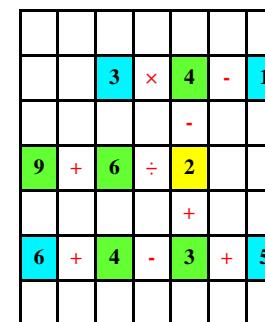
Итог 1 : 48 очков
Действие 1 : $(6 \times 2) \div 2 = 6$
Действие 2 : $6 + (9 \times 2) = 24$
Действие 3 : $24 \times 2 = 48$



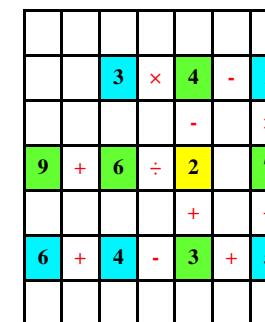
Итог 2 : 12 очков
Действие 1 : $(4 \times 2) - 2 = 6$
Действие 2 : $6 + (3 \times 2) = 12$



Итог 3 : 33 очка
Д 1 : $(3 \times 3) \times 4 = 36$
Д 2 : $36 - (1 \times 3) = 33$



Итог 4 : 38 очков
Д 1 : $(6 \times 3) + (4 \times 2) = 26$
Д 2 : $26 - 3 = 23$
Д 3 : $23 + (5 \times 3) = 38$



Итог 5 : 19 очков
Действие 1 : $1 \times (7 \times 2) = 14$
Действие 2 : $14 + 5 = 19$