

REGOLE DEL GIOCO
CALCULISSIMO
 (Marca depositata 2011)

CALCULISSIMO è un gioco di società che si gioca da 2 a 4 persone dai 7 ai 97 anni. Lo scopo del gioco è di formare delle operazioni disposte sapientemente sul piano di gioco, utilizzando i numeri e le operazioni matematiche. Ciascun giocatore cerca di ottenere il massimo punteggio disponendo i suoi gettoni nel migliore dei modi e sfruttando al meglio le caselle bonus « per due » (× 2) di colore verde e giallo o le caselle « per tre » (× 3) di colore blu e viola. Il risultato finale della partita dipende dall'astuzia dei suoi giocatori.

INIZIO DEL GIOCO:

Mettete tutti i gettoni nel sacchetto in modo da nasconderli. La persona che estrae il numero più alto inizia la partita. Rimettete poi tutti i gettoni nel sacchetto e mescolateli di nuovo. Ciascun giocatore prende poi sette gettoni e li dispone sulla sua postazione di gioco.

REGOLE DEL GIOCO:

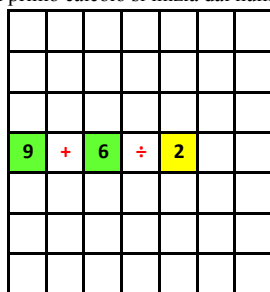
- Il primo giocatore esegue una o più mosse al fine di raggiungere un punteggio massimo. Questo calcolo può essere fatto orizzontalmente o verticalmente ma uno dei gettoni deve essere disposto obbligatoriamente sulla posizione centrale del piano di gioco. I calcoli in diagonale non sono autorizzati. Il punteggio ottenuto da questo primo calcolo deve essere moltiplicato per due.
- Ciascun giro non deve durare più di due minuti. Una volta che il giocatore ha contato e annunciato il suo punteggio, non può più cambiarlo. Deve completare quel punto la sua posizione, prendendo dal sacchetto lo stesso numero di gettoni giocati.
- Il gioco segue il senso orario. I giocatori successivi completano con i loro gettoni le operazioni già disposte sul piano di gioco, formandone altre. I gettoni che toccano quelli delle file vicine devono formare con questi delle operazioni complete. Il giocatore sfrutta i punteggi relativi a tutte le operazioni formate o modificate dalle sue mosse precedenti.
- Si compie una nuova operazione :
 - aggiungendo gettoni ad una operazione già disposta sul piano.
 - aggiungendo gettoni perpendicolari al senso di una operazione già disposta. Questa nuova operazione deve utilizzare uno dei gettoni già disposti durante il gioco e con questo creare una nuova operazione (vedi operazioni 2, 3 e 4)
 - disponendo una operazione adiacente ad una già fatta, in modo che anche i numeri che si toccano formino delle operazioni.
- I quattro gettoni bianchi sono i JOLLY e possono rimpiazzare ciascun gettone eccetto la MOLTIPLICAZIONE. Nel momento dell'utilizzo di un jolly il giocatore indica cosa rappresenta il gettone che non può più essere modificato fino alla fine della partita. Il jolly acquista il valore del numero scelto per il calcolo del punteggio dell'operazione.
- Se un giocatore non può effettuare alcuna operazione, può cambiare uno o tutti i suoi gettoni ma, in tal caso, deve passare il turno. Deve mettere i suoi gettoni nel sacchetto, mescolarli ed estrarre poi lo stesso numero di gettoni inserito.
- Tutte le operazioni sono consentite, a condizione che il risultato finale sia un numero intero positivo. Le operazioni realizzate con gli stessi numeri per due (× 2) o per tre volte (× 3) devono essere disposte senza aumentare i punti. Il gettone della moltiplicazione può essere usato una sola volta all'interno di una stessa operazione per evitare risultati eccessivi. Si può sfidare una operazione giocando prima del giocatore successivo. Nel caso in cui l'operazione non fosse ammessa il giocatore riprende i suoi gettoni e passa il turno.
- La partita termina quando finiscono i gettoni nel sacchetto e uno dei giocatori riesce a sistemare tutti i suoi gettoni, oppure quando nessuno dei giocatori può andare avanti.

RISULTATI DELLE OPERAZIONI :

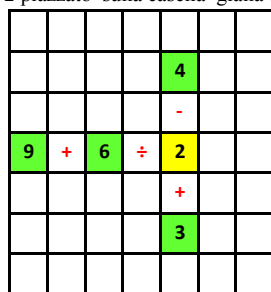
- La somma totale del punteggio di ciascuna partita è la somma delle operazioni eseguite o modificate, tenendo in considerazione le caselle bonus « per due » (× 2) e « per tre » (× 3). Per effettuare il calcolo di un'operazione, si comincia dalle moltiplicazioni, poi si passa alle divisioni e infine alle addizioni e sottrazioni, seguendo l'ordine in cui sono disposte, da sinistra a destra e dall'alto verso il basso.
- Casella « per due » (× 2) o « per tre » (× 3) per i numeri. Una casella verde (× 2) raddoppia il punteggio della cifra che la occupa, una casella blu (× 3) lo triplica.
- Casella « per due » (× 2) o « per tre » (× 3) per le operazioni. Una casella gialla (× 2) raddoppia il punteggio dell'operazione che la occupa, una casella viola (× 3) lo triplica. Se un'operazione dispone di due caselle bonus (× 2) o (× 3) l'operazione prima si raddoppia e poi si triplica, eccetto nel caso in cui questa si trovi nella posizione iniziale e in tal caso vale come semplice operazione (× 2).
- Tutte le caselle (× 2) o (× 3) valgono come bonus una sola volta; se sono utilizzate una seconda volta, viene considerato solo il valore del numero.
- Un gettone bonus su una casella (× 2) o (× 3) non viene raddoppiato nè triplicato, ma solo il punteggio del numero annunciato nel momento in cui questo è stato disposto.
- Quando due operazioni sono realizzate simultaneamente durante la stessa partita, i punteggi di ciascuna operazione possono essere combinati. Il numero in comune è compatibile con i suoi punti (× 2) o (× 3) solo una volta e nell'operazione più favorevole.
- Il giocatore che riesce a disporre tutti i suoi gettoni in una sola volta può giocare un secondo giro con i gettoni raccolti. Alla fine della partita, i gettoni restanti sono tolti dal punteggio di ciascun giocatore, considerando il valore scritto su ognuno di essi, mentre le operazioni e i jolly valgono dieci punti.

ESEMPIO DI REALIZZAZIONE DI OPERAZIONI E COLCALO DEI PUNTI CORRISPONDENTI

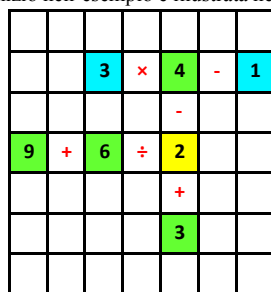
Per il primo calcolo si inizia dal numero 2 piazzato sulla casella gialla di inizio nell'esempio e illustrata nell'immagine del piano di gioco. Ricordarsi che il primo calcolo vale doppio.



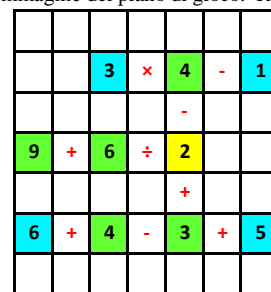
Calcolo 1 : 48 punti
 Op 1 : (6x2) ÷ 2 = 6
 Op 2 : 6 + (9x2) = 24
 Op 3 : 24 x 2 = 48



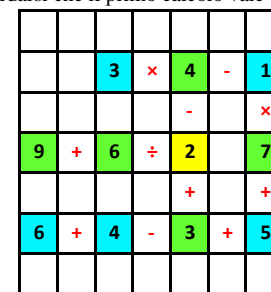
Calcolo 2 : 12 punti
 Op 1 : (4x2) - 2 = 6
 Op 2 : 6 + (3x2) = 12



Calcolo 3 : 33 punti
 Op 1 : (3x3) x 4 = 36
 Op 2 : 36 - (1x3) = 33



Calcolo 4 : 38 punti
 Op 1 : (6x3) + (4x2) = 26
 Op 2 : 26 - 3 = 23
 Op 3 : 23 + (5x3) = 38



Calcolo 5 : 19 punti
 Op 1 : 1 x (7x2) = 14
 Op 2 : 14 + 5 = 19