

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 желтые ячейки «бонус» (x2) или синие и фиолетовые ячейки (x3). Окончательный результат партии зависит от смекалки игроков..

НАЧАЛО ПАРТИИ : ПРАВИЛА ИГРЫ

- 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.
- 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 недостающие для игры.
- 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 зарабатывает очки в результате всех произведенных или измененных им вычислений.
- Новые вычисления начинаются :
 - добавляя жетоны к уже представленным на игровой доске действиям.
 - 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 et 4)
 - создавая новое примыкающее к уже представленному действию таким образом, чтобы касающиеся друг друга цифры также создавали вычисление .
- 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.
- 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.
- 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.
- 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 :

- 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.
- Двойной квадрат ($\times 2$) или ($\times 3$) для цифр. Зеленый квадрат ($\times 2$) удваивают очки цифр, кот. в нем указаны. Синий квадрат ($\times 3$) утраивает очки цифр, кот. в нем указаны.
- Двойной квадрат ($\times 2$) или ($\times 3$) для вычислений. Желтый квадрат ($\times 2$) удваивают 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 ($\times 2$).
- Все ячейки ($\times 2$) или ($\times 3$) считаются только один раз. Если они были использованы дважды, то в счет принимается только указанное число.
- Жетон joker в ячейке ($\times 2$) или ($\times 3$) ни удваивается ни утраивается, в счет принимается только объявленное игроком при замене жетона число.
- 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.
- Если игроку удастся 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.

9	+	6	÷	2	

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

			4		
			-		
9	+	6	÷	2	
			+		
				3	

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

		3	4	-	1
			-		
9	+	6	÷	2	
			+		
				3	

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

		3	×	4	-	1
			-			
9	+	6	÷	2		
			+			
6	+	4	-	3	+	5

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

		3	×	4	-	1
			-			×
9	+	6	÷	2		7
			+			+
6	+	4	-	3	+	5

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

Внимание: = $\times 2$ = $\times 3$

Сделано в Китае

Все права защищены в 2011