

10+

2-4

45'

D

CALÇADA



Wertvolle portugiesische Straßenpflaster gestalten

Ein raffiniertes Plättchen-Legespiel
von Konstantinos Karagiannis und Vangelis Bagiartakis



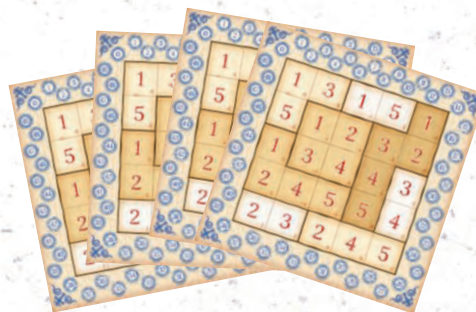
Auf den portugiesischen Gehwegen mit ihrer charakteristischen Pflasterung - der „Calçada“ - herrscht reges Treiben. Bars, Kioske und Straßencafés locken zahlreiche Menschen an. Kinder huschen fröhlich umher, verliebte Pärchen schlendern über die Promenade, während ältere Passanten auf schattigen Bänken entspannen und den bunten Trubel genießen. Nun seid ihr an der Reihe und errichtet eure eigene Calçada! Wählt dazu die passendsten Plättchen und fügt sie zu wertvollen Kombinationen zusammen. Achtet dabei aber nicht nur auf einzelne Bezirke, denn schließlich punktet ihr auch bezirksübergreifend für verbundene Motive gleicher Art.

SPIELINHALT:



125 Calçada-Plättchen

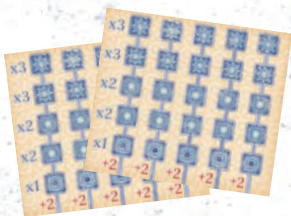
jeweils 25 Plättchen in fünf verschiedenen Farben



4 Tableaus



1 Spielplan



2 doppelseitige Wertungstafeln



1 Startmarker



27 Bonus-Plättchen



4 Wertungssteine



20 Pflastersteine

jeweils 4 Steine in fünf verschiedenen Farben



1 Spielanleitung


SPIELZIEL:

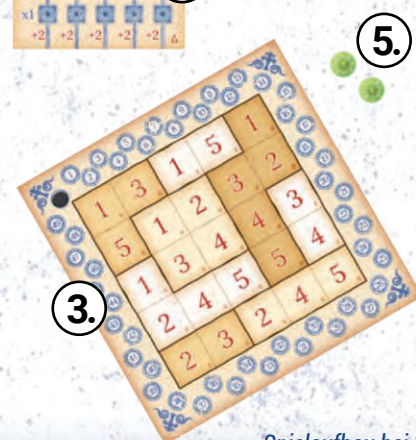
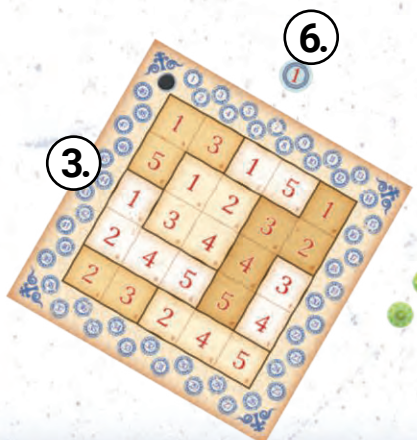
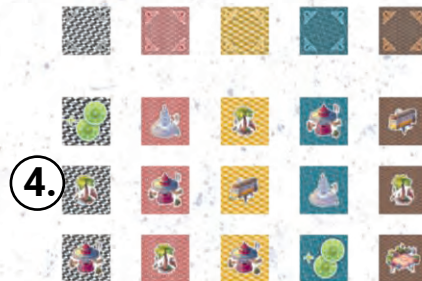
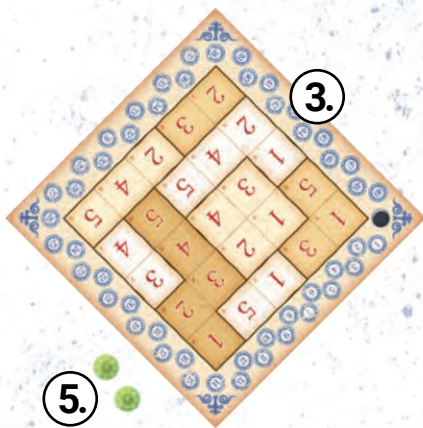
Das Ziel ist es, die meisten Punkte zu sammeln, indem ihr durch Verschieben der Pflastersteine die richtigen Calçada-Plättchen wählt und diese geschickt auf euren Tableaus platziert. Wer schneller als die anderen die wertvollsten Bezirke abschließt und Motive gut kombiniert, wird am Ende die wertvollste Calçada errichtet haben.



SPIELVORBEREITUNG:

Drückt vor dem ersten Spiel die Teile vorsichtig aus den Stanztafeln heraus.

1. Legt die **Wertungstafel** mit der Kennzeichnung für eure Personenanzahl [z.B. ] nach oben in die Tischmitte. Legt auf das oberste Feld jeder Spalte **1 Pflasterstein einer Farbe**, sodass jede Farbe einmal ausliegt. Legt die andere Wertungstafel zurück in die Schachtel, ihr benötigt sie für das aktuelle Spiel nicht.
2. Legt den **Spielplan** neben die Wertungstafel in die Tischmitte. Auf dem Spielplan sind **6 runde Felder** abgebildet. Legt **1 beliebigen Pflasterstein** auf ein beliebiges Feld, 2 beliebige Pflastersteine auf das im Uhrzeigersinn nächste Feld usw., bis ihr insgesamt **15 Pflastersteine auf 5 Feldern verteilt** habt (1/2/3/4/5). Das sechste Feld bleibt leer.
3. Nehmt euch alle jeweils **1 Tableau** und **1 Wertungsstein**. Einigt euch, mit welcher Seite des Tableaus ihr spielen wollt und legt es entsprechend vor euch ab. Setzt den Wertungsstein auf das Feld 0 auf der Punkteleiste.
4. Sortiert die **Calçada-Plättchen** farblich nach ihrer Rückseite und mischt sie jeweils verdeckt. Bildet daraus sortenreine verdeckte Stapel, die ihr oberhalb des Spielplans nebeneinander bereitlegt. Deckt von jedem Stapel **3 Calçada-Plättchen** auf und legt sie als *offene Auslage* unterhalb des jeweiligen Stapels bereit.
5. Nehmt euch alle jeweils **2 Bonus-Plättchen** und legt sie vor euch ab. Legt die restlichen Bonus-Plättchen als *allgemeinen Vorrat* bereit. *Hinweis:* Der Vorrat an Bonus-Plättchen gilt als unlimitiert. Sollten sie euch im Laufe des Spiels ausgehen, behelft euch mit geeignetem Ersatzmaterial.
6. Bestimmt eine Person, die beginnt. Sie erhält den **Startmarker**.

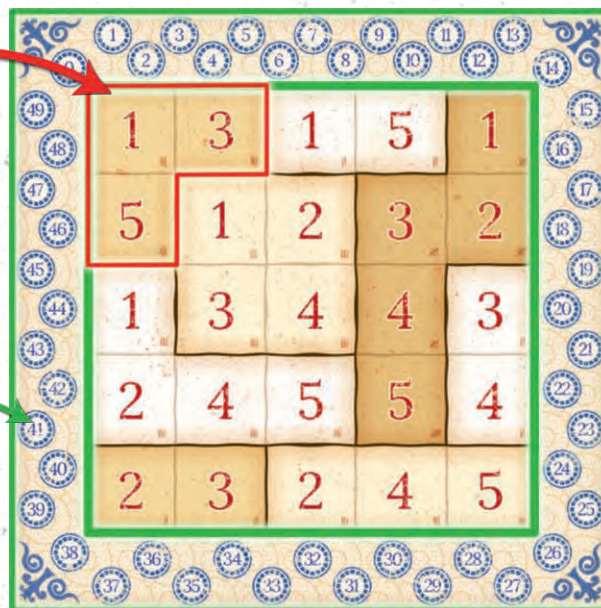


Spielaufbau bei 3 Personen

ERKLÄRUNG DER TABLEAUS:

Alle Tableaus haben denselben Aufbau:

- A** Der innere Bereich zeigt je nach Seite entweder 8 oder 9 **Bezirke**, die aus unterschiedlich vielen **Plätzen** bestehen. Jeder Platz zeigt eine Zahl von 1 bis 5, sowie eine kleine Markierung (II bis III) rechts unten im Eck, die auf die Größe des jeweiligen Bezirks hinweist.
Anmerkung: Die unterschiedlichen Farben der Bezirke haben keine spielerische Bedeutung und dienen nur der besseren Erkennbarkeit.



- B** Um die Bezirke herum verläuft die **Punkteleiste**. Ihr startet bei 0 und tragt hier eure erhaltenen Punkte ab.
Hinweis: Für den Fall, dass ihr mehr als 49 Punkte erhaltet, beginnt ihr einfach wieder bei 0 und zählt bei Spielende 50 Punkte zu eurem Endergebnis hinzu.

ERKLÄRUNG DER CALÇADA-PLÄTTCHEN:

Calçada-Plättchen gibt es in fünf verschiedenen **Farben**. Die meisten Plättchen zeigen zusätzlich eines von fünf verschiedenen **Motiven**. Jedes Motiv gibt es viermal pro Farbe. Auf den restlichen Plättchen ist anstelle des Motivs ein **Bonus-Symbol** abgebildet (mehr dazu im Kapitel „Bonus-Plättchen“).

5 Farben



5 Motive + 1 Bonus-Symbol



SPIELABLAUF:

Ein Spiel verläuft über mehrere Runden. Ihr spielt im Uhrzeigersinn.
Wenn du am Zug bist, führst du die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

- (A) ANSAGEN & SCHIEBEN
- (B) CALÇADA-PLÄTTCHEN LEGEN

Danach ist die nächste Person am Zug.

(A) ANSAGEN & SCHIEBEN:




Wähle **1 beliebigen Pflasterstein** von einem Feld auf dem Spielplan und sage die **Farbe** des gewählten Pflastersteins sowie die **Anzahl aller Pflastersteine**, die auf diesem Feld liegen, laut an.

Schiebe danach den gewählten **Pflasterstein** auf dem Spielplan auf das **nächste Feld im Uhrzeigersinn** weiter.

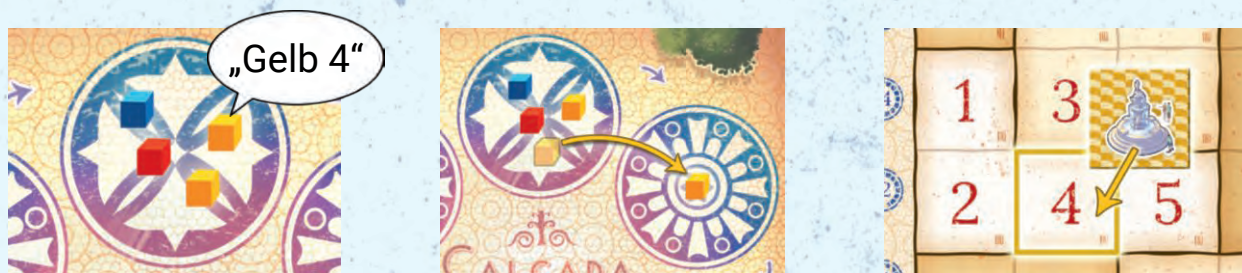
Anmerkung: Befinden sich auf dem Feld mehrere Pflastersteine dieser Farbe, schiebst du trotzdem nur einen weiter!

(B) CALÇADA-PLÄTTCHEN LEGEN:

Nimm dir **1 Calçada-Plättchen** aus der *offenen Auslage*, das der **Farbe deiner Ansage** entspricht, und lege es auf einen freien Platz auf deinem Tableau. Beachte dabei:

-  Der Platz muss die **Zahl** zeigen, die du zusammen mit der Farbe angesagt hast (= Anzahl aller Pflastersteine deines gewählten Feldes vor dem Schieben). War die Anzahl aller Pflastersteine auf dem gewählten Feld **6 oder höher**, darfst du das Calçada-Plättchen auf einen beliebigen Platz legen.
-  **Wichtig:** Alle Calçada-Plättchen **eines Bezirks** auf deinem Tableau müssen **dieselbe Farbe** haben!
-  Legst du ein Calçada-Plättchen mit einem **Bonus-Symbol** auf dein Tableau, nimmst du dir sofort **2 Bonus-Plättchen** vom *allgemeinen Vorrat* und legst sie vor dir ab.

Beispiel:



Isolde wählt einen gelben Pflasterstein, auf dessen Feld insgesamt 4 Pflastersteine liegen. Sie sagt laut „Gelb 4“ und schiebt den gelben Pflasterstein ein Feld weiter. Anschließend nimmt sie ein gelbes Calçada-Plättchen aus der offenen Auslage und legt es auf einen Platz mit der Zahl 4.

Wichtig: Am Ende deines Zuges füllst du die *offene Auslage* **nicht** automatisch mit neuen Calçada-Plättchen auf! Erst wenn jemand das dritte offene Calçada-Plättchen einer Farbe genommen hat, füllt ihr die *offene Auslage* dieser Farbe wieder mit 3 neuen Calçada-Plättchen vom entsprechenden Stapel auf.

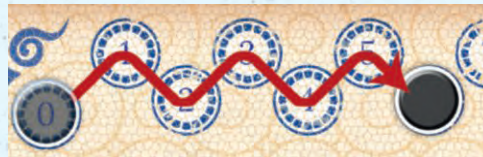
BEZIRKSWERTUNG:

Immer, wenn du einen **Bezirk vervollständigst**, löst du eine Bezirkswertung aus und führst folgende Schritte der Reihe nach durch:

1. Du erhältst so viele **Punkte**, wie die **Anzahl der Calçada-Plättchen** deines soeben vervollständigten Bezirks ausmacht, **multipliziert** mit der Zahl (=Multiplikator), die auf der Wertungstafel in der Reihe des Pflastersteins dieser Farbe angegeben ist. Ziehe den **Wertungsstein** auf der Punkteleiste deines Tableaus entsprechend den erhaltenen Punkten nach vorne.
2. Schiebe danach den **Pflasterstein** dieser Farbe auf der **Wertungstafel** um **1 Feld** nach unten.

Wichtig: Befindet sich ein Pflasterstein auf dem untersten Feld, schiebst du ihn über den Rand der Wertungstafel hinaus und erhältst dafür **2 zusätzliche Punkte**. Ab diesem Zeitpunkt dürft ihr für das restliche Spiel **keine Calçada-Plättchen** mehr von dieser Farbe aus der *offenen Auslage* nehmen!


Beispiel:



Clara vervollständigt einen Bezirk, der aus zwei Plätzen besteht, mit blauen Calçada-Plättchen. Auf der Wertungstafel liegt der blaue Pflasterstein in der Reihe mit dem Multiplikator „x3“. Sie erhält somit $2 \times 3 = 6$ Punkte, die sie mit ihrem Wertungsstein auf der Punkteleiste auf ihrem Tableau nach vorne zieht. Abschließend schiebt sie den blauen Pflasterstein auf der Wertungstafel um 1 Feld nach unten. Der neue Multiplikator für Bezirke mit blauen Calçada-Plättchen ist nun „x2“.

BONUS-PLÄTTCHEN:

Wenn du am Zug bist, darfst du **beliebig oft** Bonus-Plättchen abgeben, um folgende Zusatzaktionen auszuführen:

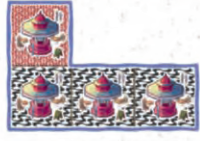
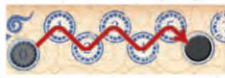
-  Gib 1 Bonus-Plättchen ab, um vor Schritt „(A) Ansagen & Schieben“ einen beliebigen Pflasterstein auf dem Spielplan ein Feld im Uhrzeigersinn weiterzuschieben.
-  Gib 1 Bonus-Plättchen ab, um vor Schritt „(B) Calçada-Plättchen legen“ die *offene Auslage* der Calçada-Plättchen der gewählten Farbe zu ersetzen. Schiebe dazu die ausliegenden Plättchen verdeckt unter den entsprechenden Stapel und fülle die *offene Auslage* mit 3 neuen Calçada-Plättchen von dieser Farbe auf.

Lege alle abgegebenen Bonus-Plättchen zurück in den *allgemeinen Vorrat*.

SPIELLENDE & SCHLUSSWERTUNG:

Das Spielende wird eingeleitet, wenn jemand bei einer Bezirkswertung den **zweiten Pflasterstein** über den Rand der Wertungstafel schiebt. Spielt die aktuelle Runde noch zu Ende, sodass alle gleich oft am Zug waren. Es folgt die Schlusswertung:

- a) Für waagrecht und senkrecht **zusammenhängende Motive gleicher Art** auf euren Tableaus erhaltet ihr zusätzliche Punkte entsprechend der untenstehenden Tabelle. Dabei spielen weder die Farbe der Calçada-Plättchen noch die Bezirke, in denen sich die Motive befinden, eine Rolle.

| | | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|----|----|----|
| Anzahl zusammenhängender Motive gleicher Art |  | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8+ |
| Anzahl Punkte |  | 1 | 3 | 5 | 8 | 11 | 14 | 18 |

Hinweis: Auf Calçada-Plättchen abgebildete **Bonus-Symbole** sind **keine Motive** und bringen daher auch keine zusätzlichen Punkte.

- b) Für jedes Calçada-Plättchen in **nicht vervollständigten Bezirken** erhaltet ihr **1 Punkt**.

- c) Für **jeweils 2 Bonus-Plättchen** in eurem Besitz erhaltet ihr **1 Punkt**.

Zieht den **Wertungsstein** auf der Punkteleiste auf euren Tableaus entsprechend den erhaltenen Punkten nach vorne. Es gewinnt, wer die meisten Punkte hat. Seid ihr auf einem Feld gelandet, das über das Feld 49 hinausgeht, zählt ihr zu diesem Feld 50 Punkte dazu. Bei einem Gleichstand teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.




Beispiel:



Kerstin hat im Laufe des Spiels 33 Punkte erhalten. Bei der Schlusswertung erhält sie für zusammenhängende Motive gleicher Art zusätzlich 17 Punkte (1+3+5+8). Für 3 Calçada-Plättchen in nicht vervollständigten Bezirken erhält sie 3 Punkte (A + B + C). Für 7 übrige Bonus-Plättchen erhält sie 3 Punkte und landet auf dem Feld 6 auf der Punkteleiste. Da sie über das Feld 49 hinausgezogen ist, zählt sie 50 Punkte dazu.

Kerstin hat insgesamt 56 Punkte (33+17+3+3) erhalten.

Wenn ihr zu „Calçada“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Str. 229-231, A-1140 Wien, oder an info@piatnik.com

Du findest uns auf:  /PiatnikSpiele



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr! Adresse bitte aufbewahren.



/piatnik_spiele/



/PiatnikSpiele

10+
2-4
45'

EN

CALÇADA

Create your own beautiful Portuguese paving

A tile-placement game with hidden depth
by Konstantinos Karagiannis and Vangelis Bagiartakis



Bustling along the Portuguese streets, people wander across the characteristic paving: the Calçada. Bars, kiosks and street cafés entice crowds of people inside, as loved-up couples meander along the street and happy children scamper up and down. Older people sit back on the benches in the shade, just watching the world go by.

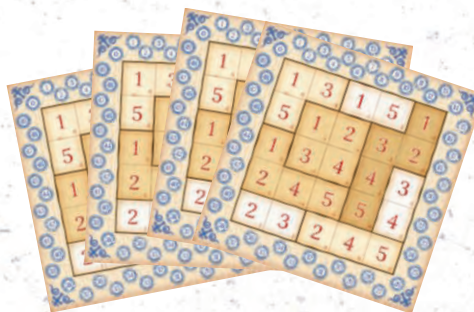
Now it's up to you... Who will match up the right Calçada tiles to create a winning combination? Make sure you don't just concentrate on a single district, because connecting up the same motif across different districts will earn you more points.

COMPONENTS:

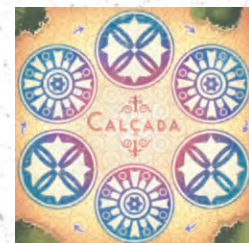


125 Calçada tiles

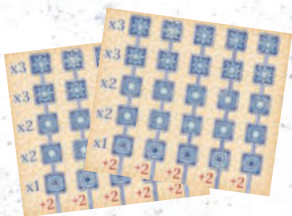
25 tiles in each of the 5 colours



4 Calçada boards



Gameboard



2 Double-sided scoreboards



1 First-player marker



20 Bonus tiles



4 Scoring stones



20 Cobblestones:

4 stones in each of the 5 colours



Rules


AIM OF THE GAME:

Your aim is to earn the most points by choosing and moving cobblestones to gain the right Calçada tiles and cleverly place them on your Calçada board. Be the first player to design valuable districts and make sure you combine your motifs well so that you have the most valuable Calçada at the end of the game.



SETUP:

Before your first game, carefully remove all the pieces from the punchboard.

1. Place the **scoreboard** for your player count [e.g.: 

The image displays various game components arranged on a light blue background.

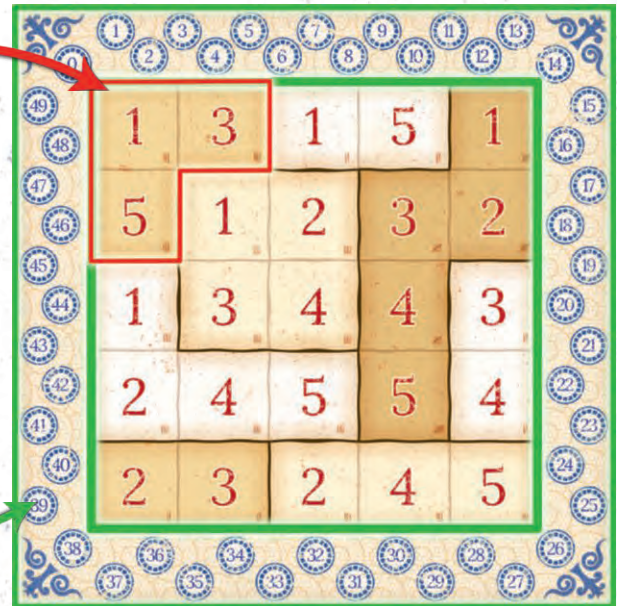
 - 1:** A scoreboard with a player count of 3 and a score track with markers for +2, +2, +2, +2, +2, and a 0 space.
 - 2:** A central gameboard with six circular spaces and the word 'CALÇADA' in the center.
 - 3:** Two diamond-shaped Calçada boards, one upright and one rotated, showing numbers 1-5 in their paths.
 - 4:** A 5x3 grid of Calçada tiles with various illustrations.
 - 5:** A pile of green cobblestones and a single blue scoring stone.
 - 6:** A small blue circular first-player marker.

3-player setup

CALÇADA BOARDS:

All the Calçada boards have the same layout:

- (A)** Depending on the side chosen, the central area will have either 8 or 9 **districts** with different numbers of squares. Each **square** contains a number between 1 and 5, and a small mark (II to III) in the bottom right corner, which indicates the size of that district.
Note: The different colours of the districts are for the purpose of better recognition only.
- (B)** Your **score track** runs around the edge of that central area. *Note:* If you score more than 49, simply continue around again from 0 and add 50 points to your score at the end of the game.



CALÇADA TILES:

There are 5 different **colours** of Calçada tiles. Most of the Calçada tiles also feature one of the five different **motifs**, with each motif appearing 4 times in each colour. Tiles without a motif have a **bonus symbol** on them instead (see BONUS TILES for more detail).

5 Colours



5 Motifs + 1 Bonus-Symbol



HOW TO PLAY:

Each game has several rounds. The players take turns clockwise.
On your turn, follow these **two steps**:

- (A) DECLARE AND MOVE A COBBLESTONE
- (B) PLACE A CALÇADA TILE




Play then passes to the next player.

(A) DECLARE AND MOVE A COBBLESTONE

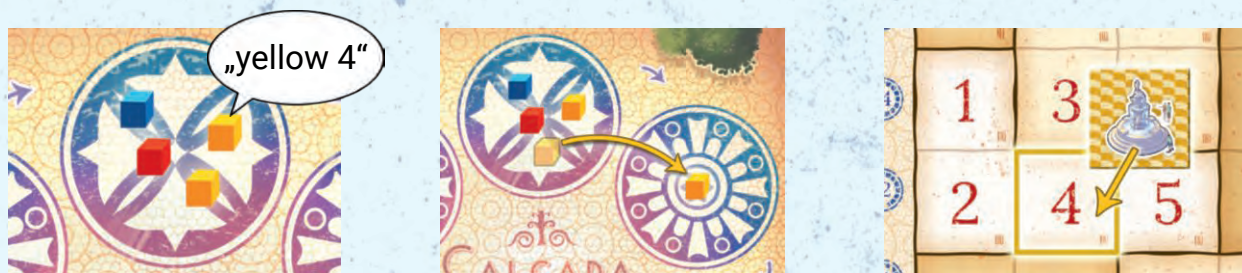
Choose **any 1 cobblestone** on a space on the gameboard and state out **loud** the colour of that **cobblestone** and the **total number of cobblestones** currently on that space. Then move the **cobblestone** you have chosen around to the **next clockwise space** on the gameboard. Important: If there is more than 1 cobblestone of that colour on that space, you still only move 1 cobblestone around to the next space.

(B) PLACE A CALÇADA TILE:

Take **1 Calçada tile** from the face-up display for the **colour you declared**. Place it on an empty **square** on your Calçada board. Follow these rules when placing it:

-  The **square** must show the **number** that you said when you declared the cobblestone colour (i.e. the number of cobblestones on the gameboard space you chose before moving the cobblestone). If the total number of cobblestones on the space was 6 or more, you may place your Calçada tile on any square.
-  **Important:** The Calçada tiles within a **district** on your Calçada board must all be the **same colour**.
-  If you place a Calçada tile with a **bonus symbol** on your Calçada board, you immediately take 2 **bonus tiles** from the general supply and place them in front of you.

Example:



Isobel chooses a yellow cobblestone, and there are 4 cobblestones on that space. She says out loud, 'Yellow; 4', and moves the yellow cobblestone 1 space clockwise. Finally, she takes a yellow Calçada tile from the face-up display and places it on a square on her Calçada board that shows the number 4.

Important: **Do not** automatically refill the face-up display after you take a Calçada tile. You only place 3 new Calçada tiles to refill the face-up display for a colour once a player has taken the last face-up tile. Take the new tiles from the corresponding stack.

SCORING YOUR DISTRICTS:

Whenever you complete a **district**, you then score that district:

1. Multiply the **number of Calçada tiles** in the district you have just completed by the multiplier shown in the row for that colour on the scoreboard. You gain that number of **points**. Move your **scoring stone** that many points along your score track.
2. Then move the **cobblestone** for that colour 1 space down the scoreboard.

Important: If a cobblestone is already on the bottom space, you move it off the end of the scoreboard and gain **2 additional points**. From this point on, you may **no longer take Calçada tiles of this colour** from the *open display* for the rest of the game!



Example:



Clare completes a district of 2 tiles that contains blue Calçada tiles. On the scoreboard, the blue cobblestone is in the row alongside the multiplier $\times 3$. This means Clare gets $2 \times 3 = 6$ points, so she moves her scoring stone 6 spaces along her score track. Finally, she moves the blue cobblestone 1 space down on the scoreboard. The multiplier for districts with blue Calçada tiles is now $\times 2$.

BONUS TILES:

On your turn, you may use your bonus tiles to perform the following actions as many times as you want:


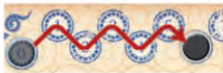
-  Discard 1 bonus tile to move any 1 cobblestone 1 extra space clockwise before performing STEP (A) DECLARE AND MOVE A COBBLESTONE.
-  Discard 1 bonus tile to replace the face-up display tiles for a particular colour before performing STEP (B) PLACE A CALÇADA TILE. Return the current tiles to the bottom of that stack and refill the display with 3 new Calçada tiles from the top of that stack.

Return all discarded bonus tiles to the general supply.

GAME END & FINAL SCORING:

The end of the game is triggered when someone moves a **second cobblestone** off the end of the scoreboard, after completing a district. Continue playing to the end of the current round, so that all players have the same number of turns. Then proceed to scoring:

- a) If you have **connected the same motif** orthogonally (i.e. vertically/horizontally), you receive additional points as listed in the table below. Neither the colour of those Calçada tiles nor the districts in which those motifs are placed matter when scoring these connections.

| | | | | | | | | |
|----------------------------|---|---|---|---|---|----|----|----|
| Number of connected motifs |  | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8+ |
| Points awarded |  | 1 | 3 | 5 | 8 | 11 | 14 | 18 |

Note: The **bonus symbols** on Calçada tiles are **not motifs** and so do not count for these additional points.

- b) You receive **1 point** for each Calçada tile in **incomplete districts**.
- c) You get **1 additional point** for every **2 bonus tiles** you have.

Move your **scoring stone** forward the corresponding number of points along the score track on your Calçada board. If your marker has moved beyond space 49, add 50 points to your score. The winner is the player with the most points. In the case of a tie, the tied players share the victory.



Example:



Over the course of the game, Kirstin gained 33 points. During final scoring, she gets 17 points for her connected motifs. (1+3+5+8). She receives 3 points for 3 Calçada tiles in incomplete districts (A + B + C). Her 7 unused bonus tiles give her an additional 3 points, so she moves her points marker along the score track to space 6. As her marker has passed space 49, she adds 50 points to her score.

Kirstin gained a total of 56 points (33+17+3+3).

If you have any questions or suggestions about Calçada, you can get in touch with us by post: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien, AUSTRIA; or email: info@piatnik.com



Warning! Not for children under 3 years. Contains small parts that could be swallowed. Retain address.

Find us on:



/PiatnikSpiele



/piatnik_spiele/



/PiatnikSpiele



10+

2-4

45'

F

CALÇADA



Agencez au mieux les pavés décoratifs de vos quartiers portugais.

Un jeu raffiné de placement de tuiles de Konstantinos Karagiannis et Vangelis Bagiartakis.



Les trottoirs du Portugal, décorés des traditionnels motifs de pavés appelés « Calçadas », sont très animés. Bars, kiosques et terrasses de cafés attirent de nombreux passants. Les enfants chantonnent joyeusement, les couples roucoulent main dans la main sur les promenades tandis que les plus âgés sont tranquillement installés sur les bancs publics, profitant de l'agitation ambiante.

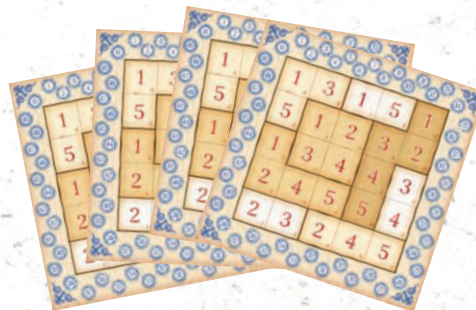
C'est désormais à votre tour! Qui choisira les plus sympathiques tuiles Calçada et formera la plus rentable des combinaisons? Votre attention ne devra pas se porter simplement sur vos quartiers : des motifs identiques adjacents, même hors quartiers, vous apporteront aussi de précieux points de victoire!

CONTENU :

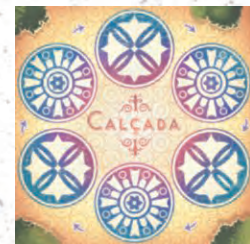


125 tuiles Calçada

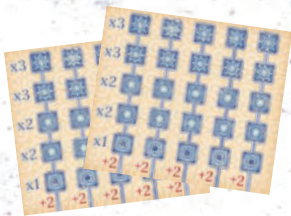
25 tuiles en 5 couleurs



4 Tableaux



1 Carrousel



2 tables de score (recto verso)



1 marqueur Premier joueur



27 tuiles Bonus



4 marqueurs de score



20 Pavés

4 pavés en bois de chacune des 5 couleurs



1 livret de règles

OBJECTIF DU JEU :


L'objectif est de gagner le plus de points possible. Commencez par déplacer les pavés sur le Carrousel pour obtenir les bonnes tuiles Calçada. Choisissez les tuiles et placez-les habilement sur votre Tableau.

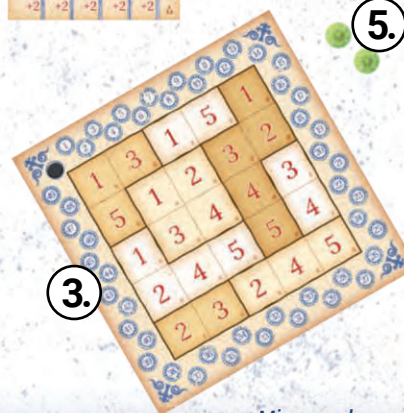
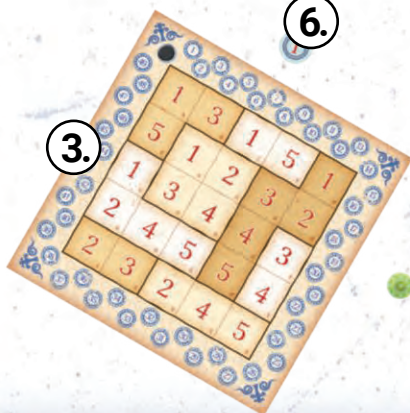
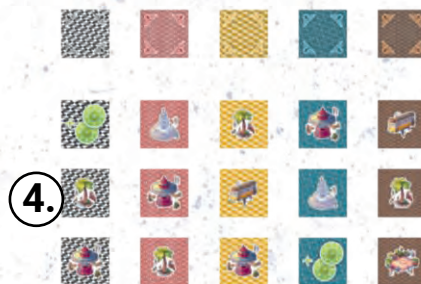
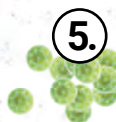
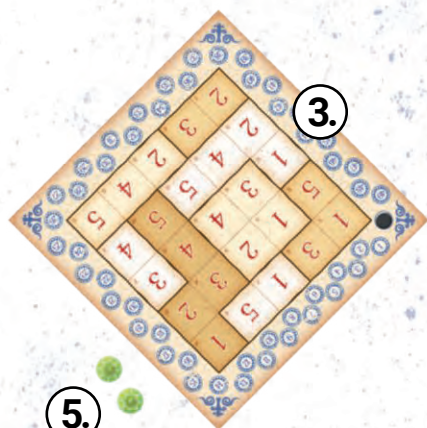
Vous gagnez des points en complétant par couleur les quartiers de votre tableau, avant que leur valeur ne chute trop, et en fin de partie en juxtaposant les motifs similaires.



PRÉPARATION DE LA PARTIE :

Avant la première partie, retirez les tuiles une à une des plaques cartonnées.

1. Placez la table de score correspondant au nombre de joueurs [par exemple: ] face visible au centre de la table. Placez 1 **Pavé de chaque couleur** sur la case supérieure de chaque colonne, afin que chaque couleur soit représentée une fois. Remettez la table de score restante dans la boîte. Elle ne sera pas utilisée dans cette partie.
2. Placez le **Carrousel** sur la table, à côté de la table de score. 6 cases rondes y sont dessinées. Placez 1 **Pavé de votre choix** sur une première case au choix, puis 2 Pavés sur la case suivante (dans le sens horaire), puis 3 sur la case suivante, etc. jusqu'à avoir placé les **15 Pavés** sur 5 cases (1/2/3/4/5). La sixième case reste vide.
3. Donnez 1 **Tableau** et 1 **marqueur de score** à chaque joueur. Convenez du côté du Tableau avec lequel vous souhaitez jouer et posez-le devant vous. Positionnez le marqueur de score sur la case „0“ de la piste de score.
4. Triez les **tuiles Calçada** par couleur et mélangez-les face cachée. Formez 5 piles face cachée et placez-les côte à côte au-dessus du Carrousel. Piochez **3 tuiles Calçada** de chaque pile et dévoilez-les sous leurs piles respectives, pour former le **Magasin**.
5. Distribuez **2 tuiles Bonus** à chacun des joueurs, qui les placent devant eux. Formez une Réserve avec les tuiles Bonus restantes. *Note* : Le stock de tuiles Bonus est considéré comme illimité, si vous arrivez à court de tuiles Bonus au cours de la partie, trouvez un matériel de remplacement approprié.
6. Désignez un joueur qui démarre la partie. Celui-ci reçoit le marqueur **Premier joueur**.



Mise en place pour 3 joueurs

DESCRIPTION DES TABLEAUX :

Tous les Tableaux sont construits sur le même modèle :

- A** Selon le côté, la partie intérieure est divisée en 8 ou 9 **quartiers** contenant chacun un nombre différent de **places**. Chaque place indique un chiffre compris entre 1 et 5 ainsi qu'un petit sigle dans le coin inférieur droit (de II à III) qui indique la taille du quartier.

- B** La partie extérieure contient la **piste de score**.
Remarque : Dans le cas où un joueur dépasse les 49 points, il poursuit le compte à partir de 0 et marquera ses 50 points supplémentaires lors du décompte final des scores.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 3 | 1 | 5 | 1 |
| 5 | 1 | 2 | 3 | 2 |
| 1 | 3 | 4 | 4 | 3 |
| 2 | 4 | 5 | 5 | 4 |
| 2 | 3 | 2 | 4 | 5 |

DESCRIPTION DES TUILES CALÇADA :

Les tuiles Calçada se déclinent en 5 couleurs différentes. La plupart des tuiles indiquent l'un des 5 **motifs** différents. Chaque motif est représenté 4 fois par couleur. Les autres tuiles indiquent un **symbole bonus** à la place du motif (voir section « Tuiles bonus »).

5 Couleurs



5 Motifs + 1 symbole bonus



DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

La partie se déroule en plusieurs manches. Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. À ton tour, exécute **les étapes** suivantes dans l'ordre :

- (A) ANNONCER ET DÉPLACER
- (B) PLACER UNE TUILE CALÇADA

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

(A) ANNONCER ET DÉPLACER :

Choisis **1 Pavé** de ton choix d'une case du Carrousel et annonce à voix haute sa couleur ainsi que **le nombre de Pavés** se trouvant sur cette case.




Déplace ensuite le **Pavé** choisi vers la **case suivante du Carrousel** en sens horaire.

Remarque : Même si plusieurs Pavés d'une même couleur se trouvent sur une case, tu ne dois en déplacer qu'un seul.

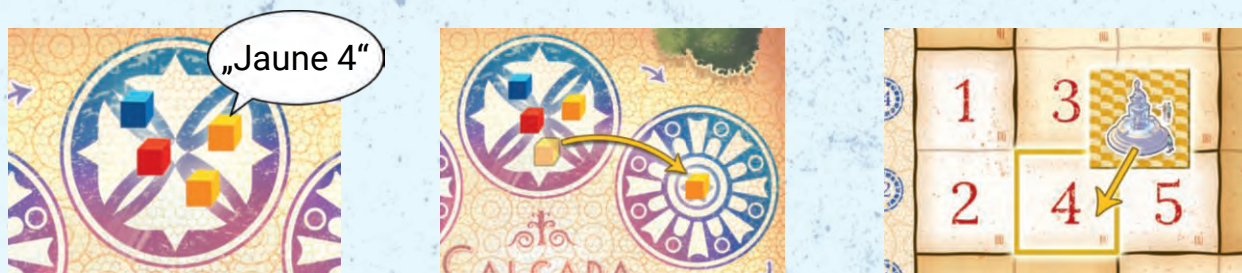
(B) PLACER UNE TUILE CALÇADA

Prends **1 tuile Calçada** de la couleur annoncée du *Magasin* et pose-la sur une place libre de ton Tableau.

Respecte bien les consignes suivantes :

-  Tu dois placer cette tuile sur une place indiquant le **chiffre** que tu as annoncé (c'est-à-dire le nombre de Pavés présents sur la case **avant** le déplacement). Si le nombre de Pavés de la case était de **6 ou plus**, tu peux poser ta tuile Calçada sur la place de ton choix.
-  Attention : toutes les tuiles Calçada d'un **quartier** de ton Tableau doivent être de la **même couleur**.
-  Lorsque tu places une tuile Calçada indiquant un **symbole Bonus** sur ton Tableau, prends immédiatement **2 tuiles Bonus** de la *Réserve* et pose-les devant toi.

Exemple :



Johanna choisit un Pavé jaune d'une case où se trouvent 4 Pavés. Elle annonce « Jaune 4 » et déplace le Pavé jaune sur la case suivante du Carrousel. Puis, elle prend une tuile Calçada jaune du Magasin et la pose sur une place indiquant le chiffre 4 sur son Tableau.

Important : **Ne complète pas automatiquement** le *Magasin* avec de nouvelles tuiles Calçada. Ce n'est que lorsque la troisième tuile d'une couleur est prise que le *Magasin* de cette couleur est rempli de 3 nouvelles tuiles Calçada.

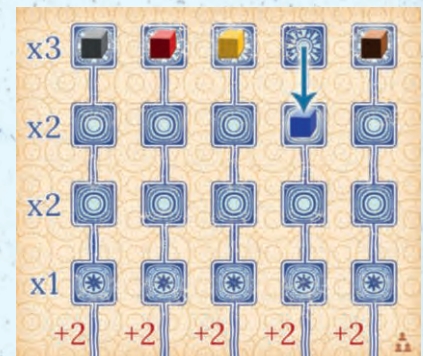
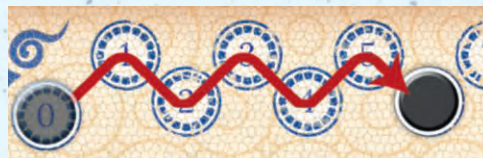
DÉCOMPTE DES POINTS DES QUARTIERS :

Décompte immédiatement les points d'un **quartier** lorsque tu parviens à le compléter.

1. Reçois un nombre de **points** égal au **nombre de tuiles Calçada** du quartier multiplié par le chiffre multiplicateur actuel de cette couleur. Ce multiplicateur se trouve sur la table de score, où est disposé un Pavé de chaque couleur. Déplace le **marqueur de score** du nombre de points correspondant sur la piste de score de ton Tableau.
2. Déplace ensuite le **Pavé** de cette couleur d'une case vers le bas sur la **table de score**.

Important : si un Pavé se trouve sur la case la plus basse, mets-le hors de la table de score et reçois 2 points supplémentaires. À partir de ce moment-là, vous ne pourrez plus recevoir de tuiles Calçada de cette couleur pour le reste du jeu. Retirez du Magasin toutes les tuiles Calçada de cette couleur.



Exemple :



Clara complète l'un de ses quartiers : celui-ci contient 2 places et est rempli de tuiles Calçada bleues. Le Pavé bleu est placé sur la rangée « x3 » de la table de score. Elle reçoit donc 6 points (2 x 3) pour ce quartier et les inscrit en avançant son marqueur de score sur son Tableau. Enfin, elle déplace le Pavé bleu d'une case vers le bas sur la table de score. Le multiplicateur appliqué au prochain quartier complété par des tuiles Calçada bleues sera « x2 ».

TUILES BONUS :

A ton tour, tu peux décider de jouer une ou plusieurs tuiles Bonus pour effectuer une ou plusieurs des actions suivantes:

-  Avant l'étape « Annoncer et déplacer », donne 1 tuile Bonus pour déplacer un Pavé de ton choix sur le Carrousel de 1 case dans le sens horaire.
-  Avant l'étape « Placer une tuile Calçada », donne 1 tuile Bonus pour rafraîchir le *Magasin* de tuiles Calçada de la couleur de ton choix. Remplace alors les tuiles restantes sous la pile correspondante face cachée et révèle-en 3 nouvelles pour former un nouveau *Magasin*.

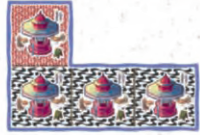
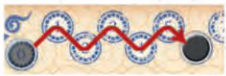
Remplace les tuiles Bonus jouées dans la *Réserve*.

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL :

La fin de la partie est déclenchée lorsqu'un joueur déplace **un deuxième Pavé** hors de la table de score. Finissez la manche en cours afin que chaque joueur ait joué le même nombre de tours.

Procédez alors au décompte des points :

- a) Consultez le tableau ci-dessous et obtenez un nombre de points correspondant au nombre de motifs identiques adjacents (horizontalement et verticalement) sur votre Tableau. Ni la couleur des tuiles Calçada ni le quartier ne jouent de rôle dans ce décompte des points des motifs.

| | | | | | | | | |
|----------------------------|---|---|---|---|---|----|----|----|
| Nombre de motifs adjacents |  | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8+ |
| Nombre de points |  | 1 | 3 | 5 | 8 | 11 | 14 | 18 |

Remarque : Les symboles Bonus indiqués sur les tuiles Calçada ne sont pas des motifs et n'apportent pas de point.

- b) Obtenez **1 point** pour chaque tuile Calçada de quartiers non complétés.

- c) Obtenez **1 point** pour chaque **paire de tuiles Bonus**.

Déplacez les **marqueurs de score** du nombre de points correspondants sur les pistes de score de vos Tableaux. Le vainqueur est le joueur ayant obtenu le plus de points sur sa piste de score. Si vous avez dépassé les 49 cases du Tableau, continuez à déplacer votre marqueur de score en comptant 50 points supplémentaires. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité l'emportent.



Exemple :



Maëlle a obtenu 33 points au cours de la partie. Lors du décompte final, elle obtient 17 points de ses motifs identiques adjacents (1+3+5+8). Elle obtient 3 points pour 3 tuiles Calçada dans des quartiers non complétés (A + B + C). Elle possède 7 tuiles Bonus et obtient donc 3 points supplémentaires. Elle arrive donc sur la case « 6 » de sa piste de score. Puisqu'elle a dépassé la case 49, elle ajoute 50 points à son score.

Maëlle obtient donc au total 56 points (33+17+3+3).



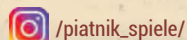
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Pour toute question ou remarque sur le jeu Calçada, contactez-nous à l'adresse suivante : Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Vienne, ou a info@piatnik.com



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces. Risque d'étouffement !
Traduction française : The Rulebook Translator

Retrouvez-nous sur :



10+

2-4

45'

HU

CALÇADA



Értékes portugál térkö tervezés.

Konstantinos Karagiannis és Vangelis Bagiartakis
okos lapkalehelyezős játéka



Nyüzsgő forgatag hömpölyög a portugál járdákon, amelyek jellegzetes burkolata – a „calçada”. A bárók, éttermek és utcai kávézók sok embert vonzanak. A gyerekek vidáman futkároznak, a szerelmes párok andalognak a sétányon, míg az idősebb járókelők az árnyékos padokon pihennek és élvezik a színes forgatagot.

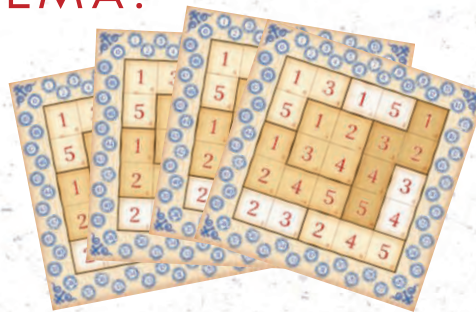
Most rajtad a sor, hogy megépítsd a saját Calçadát! Válaszd ki a megfelelő lapkákat, és rakd le őket úgy, hogy értékes kombinációkat alkossanak. De ne csak az egyes kerületekre figyelj, mert pontokat szerezhetsz az azonos típusú összefüggő motívumokért is.

A JÁTÉK TARTALMA:



125 Calçada-lapka

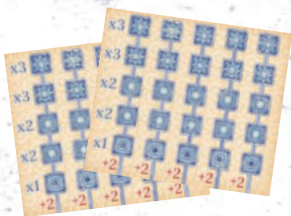
25-25 lapka öt színben



4 játékosztábla



1 játéktábla



2 kétoldalas pontozótábla



1 kezdőjátékos jelölő



27 bónuszlapka



4 pontozókö



20 térkö

színenként 4 kö öt színben



1 játékszabály


A JÁTÉK CÉLJA:

A cél az, hogy a legtöbb pontot gyűjtsd össze a térkövek taktikus mozgatásával, a megfelelő Calçada-lapkák kiválasztásával és a játékosztáblákra történő ügyes lehelyezésével. Aki gyorsabban fejezi be a legértékesebb kerületeket, mint a többiek és jól kombinálja a motívumokat, az a játék végére megépíti a legértékesebb Calçadát.



A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE:

Az első játék előtt óvatosan nyomkodjátok ki az alkatrészeket a kartonlapokból.

1. Fektesétek az egyik **pontozótáblát** a játékoszámoknak megfelelő jelöléssel [pl. ] felfelé az asztal közepére. Tegyetek minden oszlopban a legfelső mezőbe **1 térkövet az egyik** színből úgy, hogy végül minden színből egy legyen. Tegyétek vissza a másik pontozótáblát a játék dobozába, arra ehhez a játékhoz nem lesz szükségetek.
2. Helyezzétek a **játéktáblát** a pontozótábla mellé az asztal közepére. A játéktáblán hat kerek mező látható. Tegyetek **1 tetszőlegesen választott térkövet** az egyik mezőre, 2 tetszőlegesen választott térkövet az órajárásnak megfelelő irányban következő mezőre, és így tovább egészen addig, amíg a 15 rendelkezésre álló **térkö felkerül 5 mezőre** (1/2/3/4/5). A hatodik mező üresen marad.
3. Mindannyian vegyetek magatokhoz **1 játékos táblát** és **1 pontozókövet**. Állapodjatok meg, hogy a játékos táblák melyik oldalát használjátok, és ennek megfelelően fektessétek azokat magatok elé, majd állítsátok a pontozóköveiteket a pontozósáv 0 mezőjére.
4. Válogassátok szét a **Calçada-lapkákat** a hátlapjuk színe szerint, majd lefordítva keverjétek meg őket színenként külön-külön. Építsetek belőlük, lefordított lapkákból álló tornyokat és helyezzétek azokat a játéktábla fölé. Fordítsatok fel minden oszlopból **3 Calçada-lapkát** és tegyétek őket az oszlopok alá kialakítva ezzel a **kínálatot**.
5. Mindannyian vegyetek magatokhoz **2 bónuszlapkát** és tegyétek magatok elé. A megmaradt bónuszlapkákból alakítsatok ki egy közös készletet. *Megjegyzés:* A bónuszlapka készlet végtelen. Ha a játék közben kiürülne, helyettesítsétek megfelelő pótalkatrészekkel.
6. Válasszatok egy kezdőjátékost és adjátok oda neki a **kezdőjátékos jelölőt**.



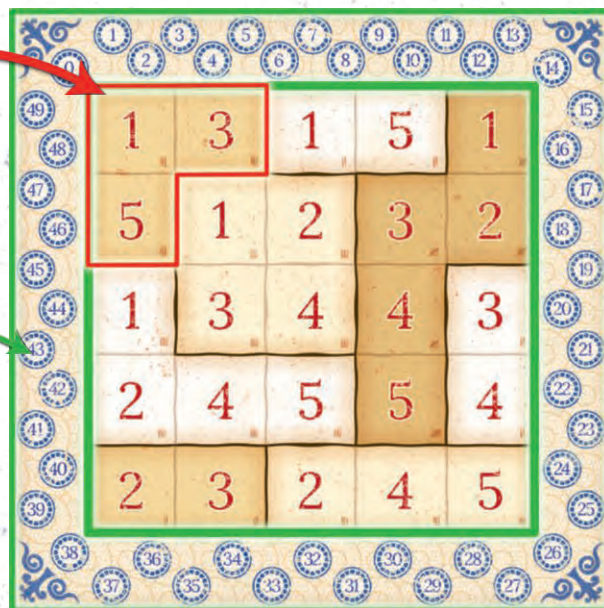
A játéktér 3 játékos esetén

A JÁTÉKOSTÁBLÁK:

Minden játékosábla megegyező felépítésű:

- A** Oldaltól függően a tábla belső részén 8 vagy 9 kerület látható, amelyek különböző számú mezőből állnak. Minden mezőben egy szám látható 1-től 5-ig, valamint egy kis jel (II-től III-ig) a jobb alsó sarokban, amely az adott kerület méretét mutatja.

- B** A tábla szélén körbefut a **pontozósáv**.
 Megjegyzés: Ha több mint 49 pontot érsz el, folytasd a számolást a 0-tól, és a játék végén adj hozzá 50 pontot a pontozókő által mutatott számhoz, hogy megkapd az eredményed.



A CALÇADA-LAPKÁK:

A Calçada-lapkák öt különböző színben találhatók. A legtöbb lapkán öt különböző **motívum** egyike is látható. Minden motívum színenként négyszer található meg a játékban. A többi lapkán a motívumok helyett egy **bónusz-szimbólum** látható (erről bővebben a „bónuszlapkák” részben).

5 Szín



5 Motívum + 1 Bónusz-szimbólum



A JÁTÉK MENETE:

A játék több fordulón át tart. Az óramutató járásával megegyező irányban kerülsz sorra. Amikor sorra kerülsz sorrendben hajtsd végre az alábbi **akciókat**:

- (A) BEJELENTÉS ÉS MOZGATÁS
- (B) CALÇADA-LAPKA LEHELVEZÉSE

Ezután a következő játékos kerül sorra.

(A) BEJELENTÉS ÉS MOZGATÁS:




Válassz **1 tetszőeszerinti térkövet** a játéktábla valamelyik mezőjéről és mondd ki hangosan a **színét** valamint az ezen a mezőn fekvő **térekvek számát**.

Mozgasd ezután a kiválasztott **térekvet** a játéktáblán **az órajárásnak megfelelő irányban a következő** mezőre.

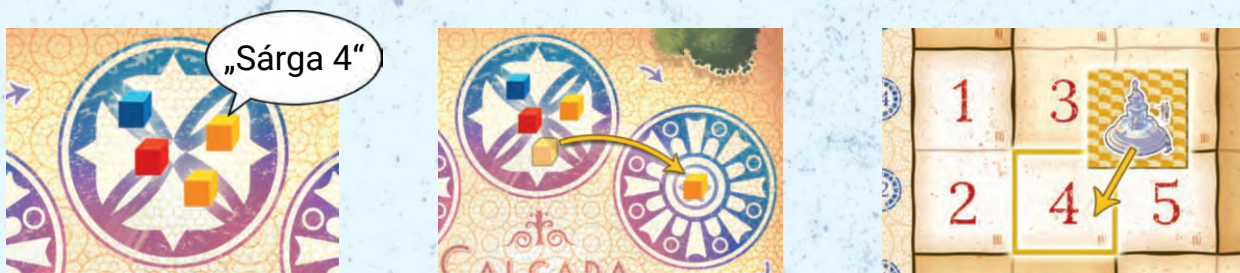
Megjegyzés: Ha több ugyanolyan színű térkő van az adott mezőn, akkor is csak egyet mozgatsz tovább!

(B) CALÇADA-LAPKA LEHELVEZÉSE:

Vegyél el **1 olyan Calçada-lapkát** a **kínálatból** amelyeknek a **színe megegyezik bejelentéseddal** és tedd a játékos táblád egy mezőjére a következők figyelembevételével:

-  A mezőn látható **számnak** meg kell egyeznie azzal a számmal, amit a bejelentésedkor a színnel együtt kimondtál (= a térekvek száma az általad választott mezőn a mozgatás előtt). Ha a kiválasztott mezőn a térekvek száma **6 vagy több** volt, a Calçada-lapkát bármilyen számú mezőre helyezheted.
-  **Vigyázat:** A játékos táblád egy **kerületén** belül a Calçada-lapkáknak **ugyanolyan színűnek** kell lennie!
-  Amikor **bónusz-szimbólumot** ábrázoló Calçada-lapkát helyezel a tábládra, azonnal vegyél magadhoz **2 bónuszlapkát** a közös készletből.

Példa:



Edina egy sárga térkövet választ egy olyan mezőről, ahol összesen 4 térkő található. Hangosan bejelenti, hogy „sárga négy” és a sárga térkövet egy mezővel továbbmozgatja. Végezetül elvesz egy sárga Calçada-lapkát a kínálatból és leteszi egy 4-es számú mezőre a játékos tábláján.

Fontos: A kínálatot **nem** töltitek fel azonnal új Calçada-lapkával. Csak amikor valaki elveszi a harmadik nyitott Calçada-lapkát egy adott színből, akkor töltsétek fel az adott szín kínálatát 3 új Calçada-lapkával a megfelelő oszlopból.

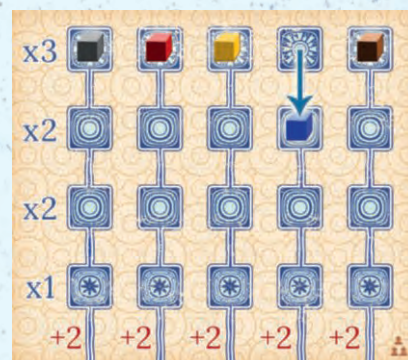
EGY KERÜLET ÉRTÉKELÉSE:

Amikor az utolsó szabad mezőt beépítve befejezel egy **kerületet**, kiváltod a kerületértékelést.

1. Annyi **pontot** kapsz, amennyi az éppen befejezett kerületben lévő **Calçada-lapkák számának** és az értékelőtáblán ehhez a színhez tartozó térkő aktuális sorának szélén jelzett **multiplikátornak a szorzata**. Léptesd a **pontozókövedet** ennek megfelelően előre a pontozósávon.
2. Csúsztasd ezután az ehhez a színhez tartozó **térkővet** egy mezővel lejjebb a **pontozótáblán**.

Fontos: Ha a térkővet a pontozótáblán a legalsó sorban találsz, akkor csúsztasd le róla és további 2 jutalompontot kapsz. Innentől kezdve ebben a színben nem vehető fel több Calçada-lapka.



Példa:



Edit befejez egy kék Calçada-lapkákból álló két mezős kerületet. A pontozótáblán a kék térkő aktuális sorának szélén a 3x multiplikátor látható. Így $2 \times 3 = 6$ pontot kap, amiért a pontozókövét 6 helytel előrébb lépteti a játékos táblája pontozósávján. Végül a pontozótáblán a kék térkővet egyel lejjebb csúsztatja. Az új multiplikátor a kék Calçada-lapkás kerületek esetében „x2”.

A BÓNUSZLAPKÁK:

Amikor soron vagy, beadhatsz bónuszlapkát **ahányszor csak akarsz**, azért hogy végrehajtsz egyet az alábbi kiegészítőakciók közül:

-  adj be egy bónuszlapkát, hogy az „(A) bejelentés és mozgatás” akció előtt 1 szabadon választott térkővet egy mezővel előremozgass (órajárasnak megfelelő irányban).
-  adj be egy bónuszlapkát, hogy a „(B) Calçada-lapka lehelyezése” akció előtt a kiválasztott színben lecseréld a kínálatot. Csúsztasd a kínálat nyitott lapkáit lefordítva a megfelelő oszlop alá és töltsd fel a kínálatot 3 új Calçada-lapkával az oszlop tetejéről.

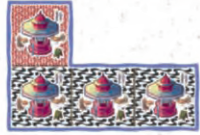
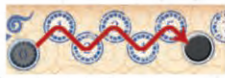
A felhasznált bónuszlapkákat tedd vissza a közös készletbe.

A JÁTÉK VÉGE ÉS A JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS:

A játék akkor ér véget, amikor valaki egy kerület pontozása során a második térkövet csúsztatja le a pontozótábláról. Az aktuális fordulót végig kell játszani, így mindenki ugyanannyiszor kerül sorra a játékban.

Akkor következik a játék végi értékelés:

- a) A játékosláblákon vízszintesen vagy függőlegesen érintkező, **összefüggő** azonos **motívumokért** az alábbi táblázat szerint jár pont. Az értékelést nem befolyásolja, sem a Calçada-lapkák színe, sem az, hogy melyik kerületben vannak a motívumok.

| | | | | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|---|---|----|----|----|
| Az összefüggő motívumok száma |  | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8+ |
| Pontszám |  | 1 | 3 | 5 | 8 | 11 | 14 | 18 |

Megjegyzés: a Calçada-lapkákon látható **bónusz-szimbólumok** nem motívumok, így nem hoznak pontokat.

- b) **Minden olyan Calçada-lapka**, amelyik nem befejezett kerületben van, **1 pontot ér.**

- c) **Minden 2 fel nem használt bónuszlapka 1 pontot ér.**

Léptessétek a **pontozókövet** a játékoslábláitok pontozósávján annyit, amennyi pontot kaptatok. A játék győztese az lesz, akinek a pontozóköve a legnagyobb számon áll az értékelés után. Aki a 49-es mezőn túl végez az adjon hozzá 50 pontot az eredményéhez! Egyenlő legmagasabb pontszám esetén a döntetlenben résztvevő játékosok osztoznak a győzelmen.



Példa:



Kriszta a játék alatt 33 pontot szerzett. A játék végi értékeléskor az összefüggő azonos motívumokért 17 pontot kap. (1+3+5+8). A 3 Calçada-lapka, amelyek nem befejezett területben van, 3 pontot hoz. (A + B + C). 7 megmaradt bónuszlapkája további 3 pontot ér és így a pontozóköve a pontozósáv 6-os mezőjén fejezi be a játékot. Mivel túllépett a 49-es mezőn a pontozóköve által mutatott eredményhez hozzáad 50-et.


Kriszta összesen 56 (33+17+3+3) pontot szerzett.

Ha bármilyen kérdése vagy javaslata van a „Calçada” játékkal kapcsolatban, kérjük, vegye fel velünk a kapcsolatot: Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft. 1034 Budapest, Bécsi út 100. e-mail: info@piatnik.hu



Figyelem! Nem alkalmas 36 hónaposnál fiatalabb gyermekek számára. Kis alkatrészeket tartalmaz, amelyek lenyelhetők és fulladást okozhatnak. Fulladásveszély! Őrizze meg a játék csomagolását és a játékszabályt, mert fontos információkat tartalmaznak.

Megtalálsz minket a:  [Facebook.com/PiatnikBudapest](https://www.facebook.com/PiatnikBudapest)

 [instagram.com/piatnikhungary/](https://www.instagram.com/piatnikhungary/)

 Piatnik Magyarország

