

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.

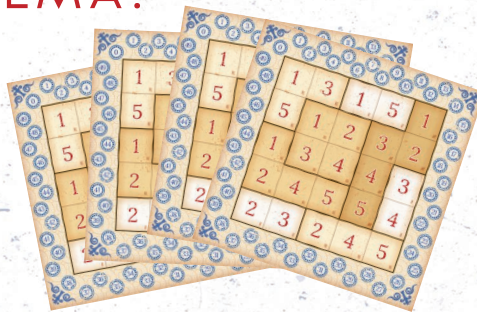
Most rajtad a sor, hogy megépítsd a saját Calçadát! Válaszd ki a megfelelő lapkákat, és rakd le őket úgy, hogy értékes kombinációkat alkossanak. De ne csak az egyes kerületekre figyelj, mert pontokat szerezhetsz az azonos típusú összefüggő motívumokért is.

A JÁTÉK TARTALMA:



125 Calçada-lapka

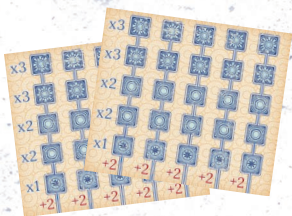
25-25 lapka öt színben



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. Fektesse az egyik **pontozótáblát** a játékoszámnak megfelelő jelöléssel [pl. ] felfelé az asztal közepére. Tegyetek minden oszlopban a legfelső mezőbe **1 térkővet az egyik színből** úgy, hogy végül minden színből egy legyen. Tegyék vissza a másik pontozótáblát a játék dobozába, arra ehhez a játékhoz nem lesz szükségetek.
2. Helyezzék a **játéktáblát** a pontozótábla mellé az asztal közepére. A játéktáblán hat kerek mező látható. Tegyetek **1 tetszőlegesen választott térkővet** az egyik mezőre, 2 tetszőlegesen választott térkővet az órajárásnak megfelelő irányban következő mezőre, és így tovább egészen addig, amíg a 15 rendelkezésre álló **térkő felkerül 5 mezőre** (1/2/3/4/5). A hatodik mező üresen marad.
3. Mindannyian vegyék magatokhoz **1 játékos táblát** és **1 pontozókövet**. Állapodjatok meg, hogy a játékos táblák melyik oldalát használjátok, és ennek megfelelően fektessék azokat magatok elé, majd állítsák a pontozóköveiket 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 helyezték azokat a játéktábla fölé. Fordítsatok fel minden oszlopból **3 Calçada-lapkát** és tegyék őket az oszlopok alá kialakítva ezzel a **kínálatot**.
5. Mindannyian vegyék magatokhoz **2 bónuszlapkát** és tegyék magatok elé. A megmaradt bónuszlapkákból alakítsatok ki egy közös készletet. *Megjegyzés:* A bónuszlapka készlet végtelen. Ha a játék közben kiürülne, helyettesítsék megfelelő pótalkatrészekkel.
6. Válasszatok egy kezdőjátékost és adjátok oda neki a **kezdőjátékos jelölőt**.



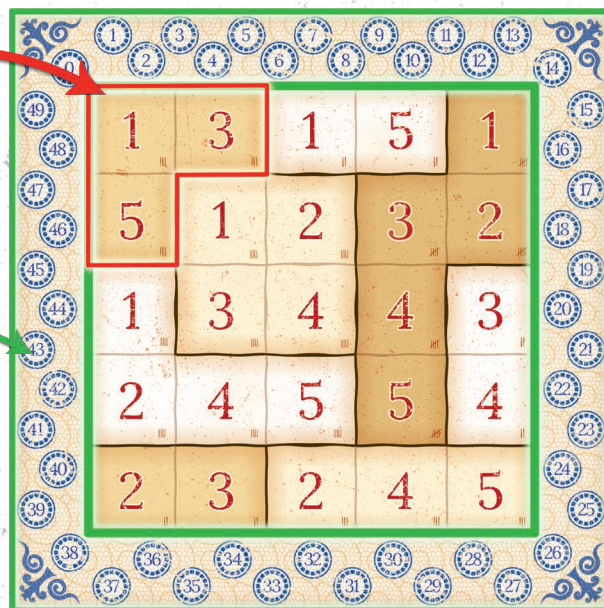
A játéktér 3 játékos esetén

A JÁTÉKOSTÁBLÁK:

Minden játékos tábla 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 **térekövek számát**.

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

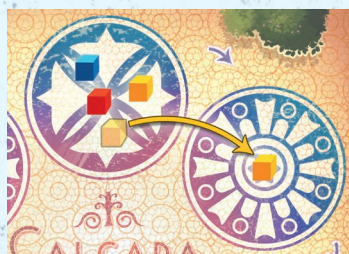
Megjegyzés: Ha több ugyanolyan színű térkő van az adott mezőn, akkor is csak egyet mozgatsz tovább!

(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 bejelentéskor a színnel együtt kimondtál (= a térekövek száma az általad választott mezőn a mozgítás előtt). Ha a kiválasztott mezőn a térekövek 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.

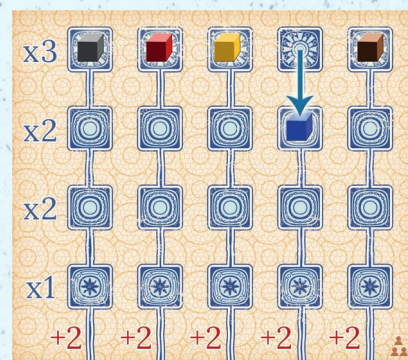
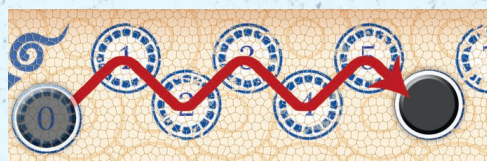
EGY KERÜLET ÉRTÉKELÉSE:

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 talárod, 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-lapkából 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 helyel előrébb lépteti a játékosablaja 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 végrehajts egyet az alábbi kiegészítőakciók közül:

-  adj be egy bónuszlapkát, hogy az „(A) bejelentés és mozgatás” akció előtt 1 szabadon választott térkővet egy mezővel előremozgass (órajárásnak 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.

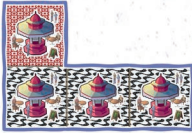
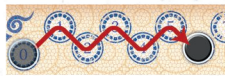
A felhasznált bónuszlapkákat tedd vissza a közös készletbe.

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 játékos táblákon 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 játékos tábláitok 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.

