

ROSSIO

A Game by
ORLANDO SÁ



OLIVIER FAGNÈRE

DAVID M SANTOS-MENDES

Lisbonne se réveille à la modernité. Le roi D. Pedro V a ordonné que les places et les rues de la ville soient pavées avec Calçada Portuguesa (pavé traditionnel portugais).

En face du Théâtre D. Maria II, là où tout commence, les formes ondulées et géométriques que forment les pierres feront de la place du Rossio l'une des plus belles du royaume.

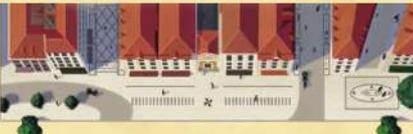
De plus, le roi prétend aussi améliorer le confort et la magnificence des autres rues et places du royaume, les pavant aussi avec des Calçada Portuguesa. Pour ce projet, il a engagé les meilleurs tailleurs de pierre du pays.

Êtes-vous prêt à ce que votre nom passe à la postérité ?

12 pièces de la place



1 pièce de Zone Droite de la Place



1 pièce de Zone Gauche de la Place



5 pièces de Zone Supérieure de la Place



5 pièces de Zone Inférieure de la Place réversibles

COMPOSANTS

4 Plateaux Joueurs



96 Pavés de Calçada



24 pavés de chaque couleur

66 pions de points de victoire



26x 15x 16x 8x 1x

34 pièces



20x



14x



1 marqueur 1er joueur



59 Cartes

40 Tailleurs de pierre



15x Mode Solo



4x Cartes de Noble : (Mini extension)



MISE EN PLACE

1 Assembler la place

- 1A Placez la pièce gauche sur la table.
- 1B Placez toutes les pièces supérieures de la place en fonction du nombre de joueurs.
- 1C Prenez au hasard un nombre de pièces inférieures en fonction du nombre de joueurs. La face est posée au hasard. Pour une partie plus facile, choisir un maximum de pièces du côté facile.
- 1D Au-dessus du bonus le plus à droite de la pièce inférieure la plus à droite, placez le jeton spécial 3PV.
- 1E Enfin, placez la pièce droite de la place.

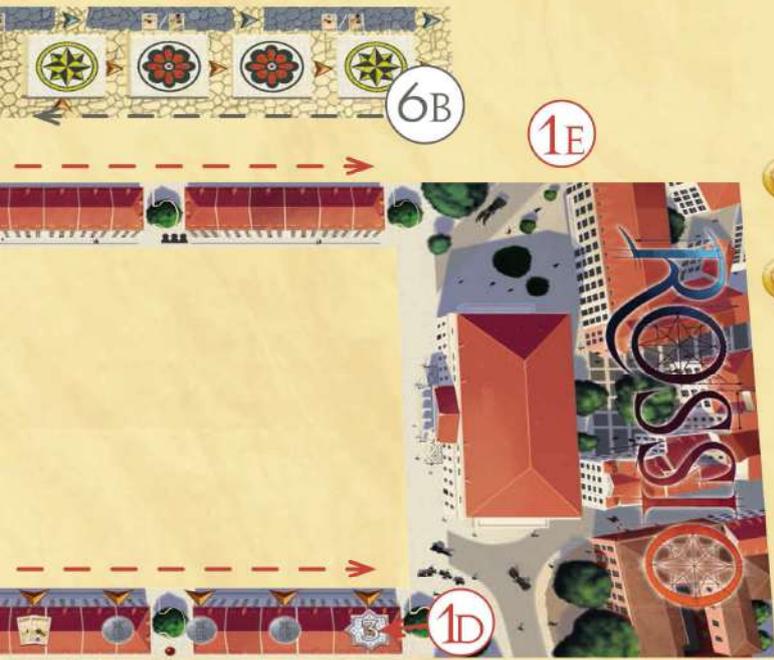


IMPORTANT

Utilisez 3/4/5 pièces supérieures et inférieures pour une partie à 2/3/4 joueurs. Les pièces non utilisées sont remises dans la boîte.

- 2 Mélangez les 96 pavés de Calzada et créez plusieurs piles cachées.
- 2A Prenez un pavé et posez-le dans le coin inférieur gauche de la place.
- 2B Prenez un autre pavé et posez-le dans le coin supérieur gauche de la place. Si les deux pavés sont identiques (même couleur), posez le dernier pavé pioché en-dessous d'une des piles et piochez-en un autre. Recommencez jusqu'à ce que les 2 pavés soient différents : 1 dans le coin supérieur gauche et 1 autre dans le coin inférieur gauche.





- 3 Mélangez les 40 cartes de tailleurs de pierre et formez une pioche face cachée.
- 3A Piochez 4 cartes et placez-les en ligne, à gauche du paquet. Ces cartes forment le marché.
- 4 Séparez les jetons Points de Victoire par valeur formant plusieurs piles (la valeur doit être face visible).
- 5 Séparez les pièces par valeur et formez plusieurs piles.
- 6 **Le Joueur**
- 6A Il reçoit un plateau joueur qu'il place devant lui.
- 6B Il prend 4 pavés de Calçada et les pose de gauche à droite sur son plateau joueur, remplissant les 4 espaces réservés pour les pavés de Calçada.
- 6C Il prend 5 cartes de la pioche, en choisit 3 qu'il garde dans sa main et défausse les 2 autres (6D) dans la défausse.

Le joueur qui a visité la place du Rossio de Lisbonne le plus récemment prend le pion 1er joueur. Ce pion ne changera pas de main durant toute la partie.



MISE EN PLACE

Rossio se joue pendant un nombre indéterminé de tours jusqu'à ce que l'un des joueurs provoque la fin de la partie en construisant le dernier pavé de la place. Les joueurs terminent ce tour (les joueurs qui n'ont pas encore joué ce tour auront l'opportunité de recruter une carte) et ensuite, le joueur qui aura le plus de points de victoire sera le gagnant.

Dans un tour de jeu, en commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur effectue son tour en recrutant une carte de sa main, construisant un pavé de la place et en prenant une carte du marché. Le tour de jeu est détaillé ci-après.

TOUR DU JOUEUR

Pendant son tour, le joueur doit suivre les 3 phases suivantes exactement dans cet ordre :

1. RECRUTER ET ACTIVER DES CARTES

2. CONSTRUIRE UN/DES PAVÉ(S) SUR LA PLACE

3. PIOCHER UNE CARTE DU MARCHÉ ET COMPLÉTER SES PAVÉS

Quand un joueur a effectué ces 3 phases, son tour se termine et le tour du joueur suivant commence.

1. RECRUTER ET ACTIVER DES CARTES

Cette action se divise en 2 parties. Premièrement, le joueur doit recruter une des 3 cartes de sa main et la poser dans la partie inférieure de son plateau joueur. Puis le joueur doit activer toutes les cartes de la partie inférieure de son tableau joueur obtenant ainsi des points de victoire et de l'argent (selon la partie de la carte visible). L'explication en détail ci-dessous.



RECRUTER UNE CARTE

Il y a 3 espaces illustrés dans la partie inférieure des plateaux joueur où disposer les cartes. Le joueur recrute une des trois cartes qu'il a en main et la place dans l'espace situé le plus à droite sous son plateau joueur. À partir du deuxième tour, cet espace sera toujours occupé par une carte. Le joueur devra d'abord libérer cet espace en faisant glisser, de gauche à droite, les cartes qui sont sous son plateau joueur. Il pourra alors poser la carte qu'il veut recruter. Les cartes qui sortent du plateau joueur sont défaussées dans la pile de défausse.

Le joueur peut recruter la **face A** ou **B** d'une carte (en laissant visible le côté de la carte qu'il veut recruter). Pour recruter la **Face A**, le joueur paie immédiatement, à la réserve, la quantité de pièces indiquée sur la partie supérieure de la carte. Pour recruter la **face B**, le joueur ne paie rien. Vous en saurez plus sur les faces A et B des cartes plus loin dans la règle. Une carte située dans la partie inférieure du plateau joueur ne peut jamais être retournée sur son autre côté.



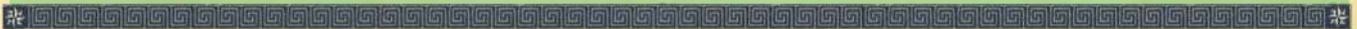


ACTIVER TOUTES LES CARTES

Après avoir recruté une carte, le joueur active TOUTES les cartes qu'il a sous la partie inférieure de son plateau. Il les active une par une, de gauche à droite.

Sur la **face A** d'une carte, il y a un motif de pavés d'une certaine couleur. Quand ce côté est activé, le joueur compte le nombre de fois où ce motif est construit sur la place et **gagne des points de victoire** (indiqués sur sa carte) pour CHAQUE motif de ce type qu'on trouve sur la place.

Quand la **face B** est activée, le joueur reçoit **1 pièce** de la réserve.



Important

- Comme chaque joueur commence la partie sans argent, il est obligatoire qu'au premier tour il recrute la face B d'une carte.

Quand il compte les motifs construits sur la place, le joueur doit tenir compte que :

- Un pavé ne peut se compter qu'une seule fois par carte.
- Un pavé peut être utilisé pour comptabiliser plusieurs cartes.
- On ne tient pas compte de l'orientation du motif sur la place.



> Il est recommandé que la partie supérieure des cartes recrutées soit partiellement cachée sous le plateau joueur afin de cacher le coût de recrutement (face A) parce que ce coût n'est payé qu'une seule fois au moment du recrutement.

Exemple 1

Aux deux tours précédents, Joana a recruté une carte face B (elle n'a rien payé) et la face A d'une autre carte (elle a payé 5 pièces). Joana commence son 3ème tour.

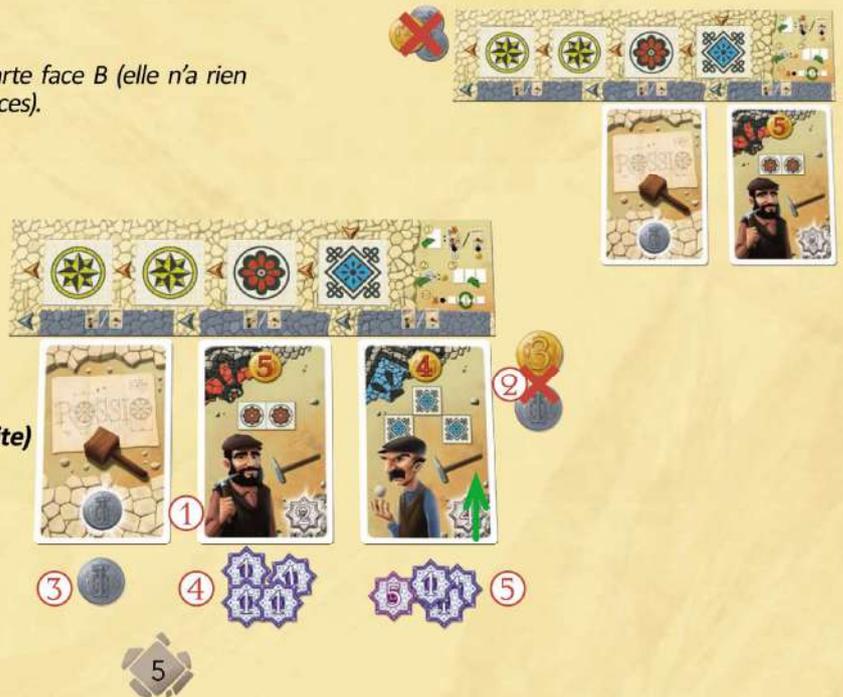
Pour recruter une carte

- 1 Elle fait glisser les 2 cartes sous son plateau joueur vers la gauche.
- 2 Elle joue la carte qu'elle veut recruter dans l'espace le plus à droite sous son plateau joueur et en paie le coût (4 pièces).

Pour activer les cartes (de la gauche vers la droite)

- 3 Elle gagne 1 pièce

(suite page suivante)



④ Elle gagne **4 points de victoire** car le motif rouge se répète 2 fois sur la place (A + A) et (B + B)



⑤ Elle gagne **8 points de victoire** car le motif bleu se répète aussi 2 fois sur la place (C + C + C) (D + D + D)



Joana ne score pas le motif (C + E + E) car un même pavé ne peut pas être utilisé 2 fois pour scorer la même carte. Plus tard, si un pavé bleu est construit sur l'espace F, cela formera un 3ème motif bleu (E + E + F) (on peut le voir dans l'exemple 2).

À la fin de cette phase, Joana reçoit **12 points de victoire** et une pièce.



2. CONSTRUIRE UN/DES PAVÉ(S) SUR LA PLACE



Le joueur commence cette phase avec 4 pavés sur son plateau joueur et **DOIT** construire, au moins, un de ces pavés sur la place. Il construit un pavé à la fois et dans l'ordre dans lequel ils sont mis sur son plateau joueur (il commence par le pavé le plus à gauche et ainsi de suite). **À tout moment pendant cette phase, le joueur peut (indéfiniment) changer la position de 2 pavés adjacents sur son plateau joueur en payant une pièce pour CHAQUE échange qu'il fait.**

Construire plus d'un pavé est optionnel. Cependant, pour continuer de construire, le joueur doit poser un pavé (sur la place) orthogonalement adjacent à un autre pavé de la même couleur. Chaque fois qu'il le fait, il peut (s'il le veut) continuer à construire. S'il ne le fait pas, il ne peut pas continuer à construire. Le joueur peut ainsi construire les 4 pavés de son plateau joueur. Quand il s'arrête de construire (soit parce qu'il ne peut plus, soit parce qu'il ne veut plus), il compte le nombre d'icônes de pièces de monnaie visibles de son plateau joueur (là où étaient les pavés) et reçoit le même nombre de pièces de la réserve.

Quand il construit un pavé sur la place, le joueur doit tenir compte des règles suivantes :

- Il est obligatoire qu'un pavé soit construit de façon orthogonalement adjacente à au moins deux des éléments suivants : un pavé et un mur ou deux pavés. Pour cela, on considère comme étant des murs, les pièces situées à la gauche et dans la partie supérieure et inférieure du plateau. En termes de jeu, on ne considère pas la partie droite du plateau comme étant un mur (la pièce du Théâtre).
- Le joueur qui complète une colonne gagne immédiatement un des 3 types de bonus disponibles. Le type de bonus est spécifié sur la partie inférieure de la pièce de la place.

Bonus



Gagner 1 pièce



Piocher 2 cartes du marché et les ajouter à sa main. Ensuite défausser 2 cartes de sa main sur la pile de défausse.



Gagner 3 points de victoire et activer la fin du jeu.

Exemple 2

Quand Joana commence sa phase de construction, elle peut construire son premier pavé dans un des quatre espaces indiqués par les lettres A, B, C ou D. Il n'y a que sur ces 4 espaces qu'elle peut construire de façon adjacente orthogonalement à un mur et un pavé (A et D) ou au moins à 2 pavés (B et C). Elle ne peut construire sur aucun des espaces marqués E.

Joana procède de la façon suivante :

Elle construit le pavé jaune (1) de façon orthogonalement adjacente à un autre pavé jaune. Elle peut (si elle le veut) continuer à construire.

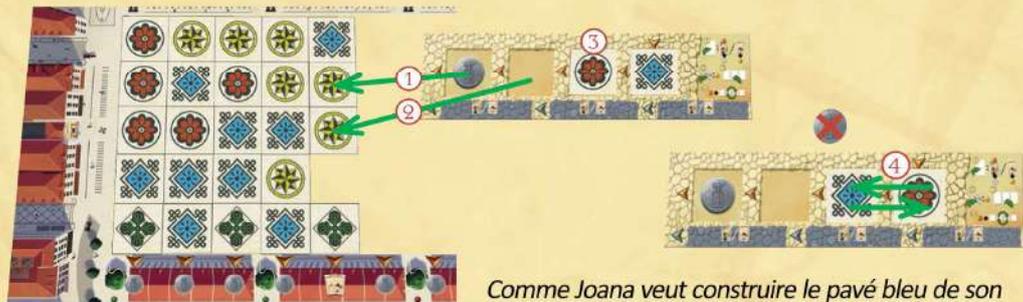
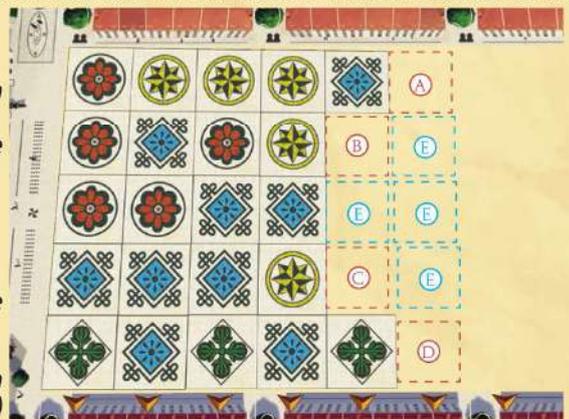
Elle continue de construire et construit le pavé jaune suivant (2) de façon orthogonalement adjacente à un autre pavé jaune. Elle peut (si elle veut) continuer de construire.

Elle pourrait compléter la colonne et gagner immédiatement le bonus en construisant le pavé rouge (3) adjacent à deux pavés jaunes et un vert, mais ça ne lui permettrait pas de construire le pavé bleu (qui lui donnerait des points de victoire pour le motif bleu indiqué sur une de ses cartes recrutées).

Elle construit le pavé bleu (5), complète la colonne et gagne le bonus : prendre deux cartes, les ajouter à sa main et défausser deux cartes de sa main (6).

Joana ne peut pas continuer à construire parce que le pavé bleu n'a pas été construit orthogonalement adjacent à un autre pavé bleu.

Elle gagne 2 pièces (7) parce qu'il y a 2 icônes de pièce visibles sur son plateau joueur.



Comme Joana veut construire le pavé bleu de son plateau joueur, elle paie donc 1 pièce pour échanger la position de son pavé rouge avec le bleu (4).



3. PIOCHER UNE CARTE DU MARCHÉ ET DES PAVÉS



Dans cette dernière phase de son tour, le joueur doit piocher UNE carte du marché qu'il ajoute à sa main et piocher des pavés de la réserve pour compléter son plateau joueur.

Pour piocher une carte du marché, il doit tenir compte de ce qui suit :

- S'il a construit 1 pavé sur la place, il doit prendre la carte A ;
- S'il a construit 2 pavés sur la place, il peut choisir entre les cartes A ou B ;
- S'il a construit 3 pavés sur la place, il peut choisir entre les cartes A, B ou C ;
- S'il a construit ses 4 pavés sur la place, il peut prendre n'importe quelle carte A, B, C ou D.

Après avoir pioché une carte, le joueur fait glisser les cartes du marché de droite à gauche (sauf si la carte la plus à droite a été piochée), puis pioche une nouvelle carte du paquet qu'il pose sur l'espace situé le plus à droite (qui est maintenant vide) du marché, afin qu'il y ait de nouveau 4 cartes disponibles.



Le joueur termine cette phase en faisant glisser tous les pavés de son plateau joueur de droite à gauche (s'il en reste). Puis, le joueur remplit son plateau joueur en piochant des pavés depuis les piles de la réserve et les place sur les espaces libres de son plateau joueur de gauche à droite.

Exemple 3

À la phase précédente, Joana a construit 3 pavés. Dans cette phase, elle peut donc acheter une des cartes A, B ou C.

Joana procède comme suit :

Elle prend la carte C (1). Elle fait glisser la carte D vers la gauche (2) et pioche une nouvelle carte de la pioche (3) qui est placée sur l'espace le plus à droite.

Elle glisse le pavé rouge de son plateau joueur à gauche (4) et pioche 3 nouveaux pavés des piles, remplissant son plateau joueur de la gauche vers la droite (5).

Joana a fini son tour de jeu.



FIN DE LA PARTIE ET SCORE FINAL

La fin du jeu a lieu quand un joueur construit le dernier pavé sur la place. Le joueur qui a déclenché la fin de la partie prend immédiatement le jeton spécial 3PV et son tour est fini. Les joueurs qui n'ont pas encore joué ce tour jouent. Cependant, ils ne feront que la première phase de leur tour : recruter et activer des cartes (à ce moment, ils ne peuvent plus construire de pavé sur la place). La partie se termine immédiatement dès que le dernier joueur a fini son tour.

Les joueurs comptent leurs points de victoire accumulés tout au long de la partie et celui qui en a le plus est le vainqueur.

En cas d'égalité, le joueur, parmi les vainqueurs à égalité, qui a dépensé le plus d'argent pour recruter les cartes actuellement sous son plateau joueur est le gagnant (uniquement les cartes avec le côté A visible). Si l'égalité persiste, les vainqueurs à égalité se partagent la victoire et jouent ensuite une autre partie.

Exemple 4

Afonso construit le dernier pavé de la place (1) et enclenche la fin de la partie. Il prend le jeton spécial 3PV (2).
Il finit son tour : il gagne les pièces pour la construction, prend une carte et remplit son plateau joueur avec des pavés.

Dans ce tour, Inès doit encore jouer et exécuter la première phase de son tour : elle recrute et active des cartes. Dans cette partie à 3 joueurs, Joana a déjà joué (elle est la première joueuse) et ne peut plus jouer. La partie prend fin et les joueurs totalisent leurs points de victoire.



LES NOBLES (MINI-EXTENSION)

Pour jouer avec la mini extension, mélangez les 4 cartes Noble avec les cartes tailleur de pierre pendant la mise en place. Les cartes Noble fonctionnent de la même façon que les cartes tailleur de pierre avec les exceptions suivantes :

- Quand il recrute la face A d'une carte Noble, le joueur ne doit pas

payer de pièce à la réserve. Cependant, quand il recrute la carte, TOUS les autres joueurs reçoivent une pièce de la réserve.

- Les cartes Noble ne spécifient pas une couleur, juste un motif. Le joueur peut scorer plusieurs motifs de différentes couleurs. Cependant, chaque motif scoré doit être composé de pavés de la même couleur.

Exemple 5

Le joueur reçoit **8 points de victoire** car le motif dessiné sur la carte Noble se répète deux fois sur la place : (A + A + A bleu) et (B + B + B jaune).



VARIANTES

POINTS DE VICTOIRE CACHÉS

Les joueurs gardent leurs jetons points de victoire avec la face numéro cachée. À la fin de la partie, ils révèlent leurs jetons aux autres joueurs et additionnent la totalité de leurs points de victoire.

JOUEURS EXPÉRIMENTÉS

Pour les joueurs expérimentés, il est recommandé, à la mise en place du jeu, de n'utiliser, pour les pièces qui vont en bas, que leur face la plus difficile face visible (côté marqué d'un point rouge).

Les bonus de pièces de ce côté sont plus rares, donnant ainsi plus de challenge aux joueurs.



SOLO

Dans le mode solo, vous jouez contre ROSS : un adversaire plein de ruses qui essaiera à tout prix de marquer le plus de points de victoire.

MISE EN PLACE

La place est préparée de la même façon qu'à 2 joueurs. Suivez la mise en place normale des règles avec les exceptions suivantes :

- ROSS reçoit un plateau joueur et le remplit avec 4 pavés de la réserve mais ne pioche pas et ne joue pas de carte Tailleur de pierre pendant la partie. Durant la partie, ROSS a son propre jeu de cartes (12).

- Prenez les 15 cartes solo, séparez les 9 cartes normales des trois cartes en mode facile (marquées d'un point vert) et des trois cartes en mode difficile (marquées d'un point rouge). Selon le niveau de difficulté souhaité, choisissez au hasard douze cartes en utilisant l'une des combinaisons décrites ci-dessous.

- **Mode facile** : 9 cartes normales + 3 faciles
- **Mode moyen** : 9 cartes normales + 2 faciles + 1 difficile
- **Mode difficile** : 9 cartes normales + 1 facile + 2 difficiles
- **Mode très difficile** : 9 cartes normales + 3 difficiles

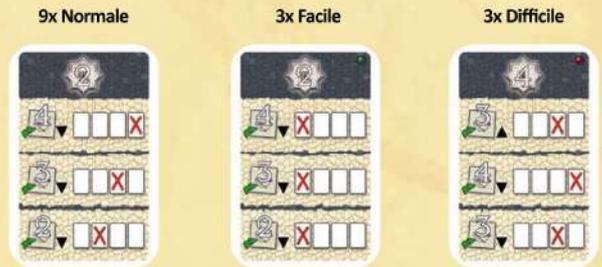
Mélangez les 12 cartes choisies, formez un paquet et posez-le à droite de son plateau joueur. Ce paquet sera utilisé par ROSS pour déterminer ses actions.

DÉROULEMENT DU JEU

Le mode solo se joue sur plusieurs tours. Chaque tour, le joueur (humain) est le premier joueur et ensuite ROSS joue. Le tour du joueur est exécuté exactement de la même façon qu'en mode multi-joueurs.

Au tour de ROSS, suivez cette procédure :

- Piochez la carte du dessus de son paquet et placez-la à côté de son plateau joueur.
- ROSS gagne les points de victoire de TOUTES ses cartes visibles à côté de son plateau joueur. Plus ROSS a de cartes, plus il gagne de points de victoire.
- Alignez la carte piochée à la droite de son paquet : regardez la flèche qui indique le tour sur le dos de la carte qui est sur le dessus de sa pioche. Elle pointe sur une des 3 sections de la carte piochée.
- Cette section vous indique combien de pavés Ross va construire sur la place et quelle carte va être défaussée du marché (à la page suivante, nous expliquerons comment ROSS construit). ROSS ne reçoit pas de pièces et n'en utilise pas.
- Il pioche des pavés de la réserve pour remplir son plateau joueur : (suivez les mêmes règles que pour un joueur humain).



ROSS construit normalement comme un joueur humain, en respectant les mêmes règles. Cependant, il construit exactement le nombre de pavés indiqué sur la section de sa carte, même s'il ne construit pas de pavés orthogonalement adjacents à d'autres pavés de la même couleur. Quand il construit, il suit la procédure suivante pour chaque pavé qu'il construit :

Est-ce que ROSS peut construire le pavé orthogonalement adjacent à un autre pavé de la même couleur ?

OUI : allez à l'étape 1

NON : allez à l'étape 2

1. ROSS peut construire le pavé sur la place orthogonalement adjacent à un autre (ou plusieurs) pavé(s) de la même couleur :

1a) S'il n'y a qu'une seule possibilité pour construire, le pavé doit être construit dans cet espace.

1b) S'il y a plusieurs possibilités, le pavé doit être construit dans l'espace situé le plus à gauche parmi ceux qui répondent aux exigences. S'il y a plusieurs espaces valides sur la partie la plus à gauche de la place, utilisez la flèche de priorité pour choisir l'espace. Si la flèche pointe de bas en haut, le pavé sera construit dans l'espace le plus à gauche dans l'espace le plus bas disponible. Si la flèche pointe de haut en bas, le pavé sera construit dans l'espace le plus à gauche dans l'espace le plus haut disponible.

2. ROSS ne peut pas construire le pavé sur la place de façon orthogonalement adjacente à un autre pavé de la même couleur :

2a) Il construit le pavé dans l'espace situé le plus à gauche qui répond aux exigences. S'il y a plusieurs espaces possibles répondant aux exigences situés dans la partie la plus à gauche de la place, utilisez la flèche de priorité pour savoir où il construit (les règles ont déjà été expliquées au paragraphe 1b).

Exemple 6

ROSS commence son tour en piochant une carte de son paquet. Il reçoit les points de victoire des 3 cartes face visible à côté de son plateau joueur (celle qu'il vient de piocher + les 2 cartes qui ont été piochées à ses 2 premiers tours) : $4 + 2 + 3 = 9$ points de victoire.

La flèche d'indication de tour au dos de la carte du dessus de son paquet indique la section inférieure de la carte qu'il vient de piocher : cette section dit que ROSS doit construire exactement 3 pavés et défausser la 3ème carte du marché.

Le pavé situé le plus à gauche de son plateau joueur est rouge. Comme il ne peut pas le construire orthogonalement adjacent à un pavé identique, il le construit dans l'espace A (l'espace libre disponible situé le plus à gauche). Comme il n'a pas à construire de façon orthogonalement adjacente à un pavé de la même couleur pour continuer de construire, il continue à construire.

Son pavé suivant est aussi rouge et comme il ne peut pas le construire orthogonalement adjacent à un pavé de même couleur, il doit le construire dans un de ces espaces : B, C ou D. Comme B n'est pas l'espace situé le plus à gauche, il peut seulement construire en C ou D. La flèche de priorité indique qu'il doit le construire de bas en haut, donc dans l'espace D.

Son 3ème pavé est vert et il a 3 possibilités pour construire de façon orthogonalement adjacente à un pavé de même couleur : E, F ou G. Comme E n'est pas l'espace situé le plus à gauche, il ne peut construire qu'en F ou G. La flèche de priorité indique qu'il doit construire de bas en haut, il construit donc dans l'espace C.

ROSS termine son tour en défaussant la 3ème carte du marché. Puis il remplit son plateau joueur avec des pavés de la réserve.



Note : si vous enclenchez la fin de la partie, ROSS exécutera encore son tour (il pioche 1 carte et marque les points de victoire de toutes ses cartes visibles).

Condition de victoire : vous gagnez si vous avez plus de points que Ross à la fin de la partie. En cas d'égalité, Ross gagne.

INFORMATION HISTORIQUE

Calçada Portuguesa est une façon de paver des trottoirs et des espaces publics avec du calcaire et du basalte. Beaucoup d'œuvres sont faites avec des pierres de différentes couleurs : blanc, noir, marron ou rouge, créant des éléments géométriques ou figuratifs d'intérêt culturel particulier et d'une grande beauté.

Il y a des écrits qui indiquent que la Calçada Portuguesa a pu être utilisée pour la première fois sous le règne de D. Manuel. Le roi avait l'intention d'organiser un défilé dans les rues de la ville pour montrer un rhinocéros récemment ramené d'Inde. Pour que les participants ne se salissent pas avec la boue, les rues furent pavées.

Il est sûr que la Calçada Portuguesa, telle que nous la connaissons aujourd'hui, fut construite pour la première fois en 1842 par un groupe de prisonniers appelés « grilhetas » (chaînes) qui, par ordre du gouverneur de l'armée du Château de São Jorge, Eusébio Furtado, a pavé le Défilé de la « Batalhão de Caçadores » n° 5 du Château de São Jorge. Le zigzag du dessin est devenu célèbre et plus tard, Eusébio Furtado a reçu des fonds pour mener à bien la première grande œuvre, en pavant la Place du Rossio. À partir de ce moment, la Calçada Portuguesa est devenue à la mode non seulement dans tout le pays, mais aussi dans les colonies portugaises.

Beaucoup de modèles furent créés avec la Calçada Portuguesa. Selon des experts mathématiciens, marcher dans une rue pavée au

Portugal, c'est comme mettre un pied dans les mathématiques, car elle est faite de symétries, rotations et translations.

Mar Largo, le modèle utilisé pour paver la place du Rossio est un des plus utilisés. Les lignes alternées en pierres blanches et noires, font un parallèle avec le rythme des vagues de la mer et des marées.

Les « Mestres Calceteiros » (tailleurs de pierres) sont les travailleurs qui créèrent et construisirent la Calçada Portuguesa. Ce jeu leur est dédié !



AUTEUR DU JEU : Orlando Sá

ILLUSTRATEUR : Olivier Fagnère
Traductrice non officielle : Annie Raja-Cué

ÉDITEUR : David M Santos-Mendes

REMERCIEMENTS :

En premier lieu, ma femme et partenaire de toute une vie : Joana Ferraz. Pour m'inspirer à faire toujours mieux quand je crée un jeu. J'aimerais aussi remercier mes enfants Afonso et Inês qui font que ma vie est plus remplie et heureuse tous les jours. J'aimerais aussi remercier à tous ceux qui ont joué au jeu, spécialement César Maciel et Micuel Conceicao pour avoir dirigé plusieurs groupes de test, ainsi que Rosa Ferraz, Fernando Castelo, Sergio Rodrigues, Vitinha, João Quintela Martins, Ricardo Moura, Maria Moura, Lilia Vazquez, José «Rola», Luis Costa, Aurora Coelho, Victor Escalona, Carlos Ramos, Luis Ventura, Pedro Kerouac, Daniel Gonçalves, Joana Gonçalves, Diniz André, Pedro Pereira, Rosário Correia, Leonor Conceição, Rita Jesus, Hugo Marinho, nos Rangers Da Póvoa et le «Grupo de Boardgamers de Évora». Je veux remercier Morten Monrad Pedersen pour avoir créé le système «Automa», qui m'a inspiré pour créer la variante solo de ce jeu. Enfin, j'aimerais remercier David Mendes pour avoir cru en ce projet depuis le premier jour.

Suivez-nous sur les réseaux sociaux pour rester au courant de toutes les nouvelles.

 facebook.com/pythagoras.games/  twitter.com/gamespythagoras

Pour toute question concernant ce jeu : info@pythagoras.pt

PYTHAGORAS 2020 © Tous droits réservés.



PYTHAGORAS™

Produit et publié par PYTHAGORAS
Conjugar Criativo, Unipessoal Lda.
Rua dos Combatentes, 13
3105 - 437 Vermoil, PORTUGAL.