

Ein Spiel von
ORLANDO SÁ

DAVID M SANTOS-MENDES



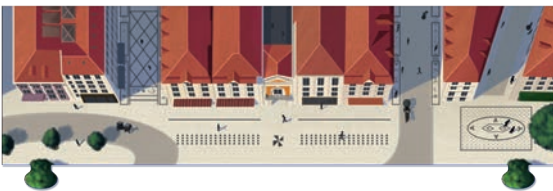
OLIVIER FAGNÈRE

Lisszabon ébredzik a modernitás felé. V. D. Pedro király elrendeli, hogy a város tereit és utcáit Calçada Portuguesaval (a hagyományos portugál burkolattal) burkolják. A D. Maria II. színház előtt, ahol minden kezdődik, a kövek által alkotott hullámzó és geometrikus minták a Rossio teret a királyság egyik legszebb terévé teszik. A király szándéka az, hogy a királyság többi utcáját és terét is Calçada Portuguesaval burkolják, hogy növeljék a kényelmet és a pompát. A projekt megvalósításához az ország legjobb kőfaragóit hívta segítségül. Készen állsz arra, hogy nevedet örökre beírd a történelembe?

12 Tér részlet



1x a tér jobb oldala



1x a tér bal oldala



5x a tér teteje

Könnyű mód

Nehéz mód



5x Kétoldalas négyzet alakú
alsó oldalsó darabok

JÁTÉKELEMEK

4 Játékosztábla



96 lapka (Calçada)



24 lapka minden színben

66 Győzelmi pontjelző



26x

15x

16x

8x

1x

34 érme



20x



14x



1 kezdő játékosjelző

59 Kártya

40x kőműves



15 x szőlómód



4x Nemes: (Mini-kiegészítés)



A JÁTÉK ÖSSZEÁLLTÁSA

1 Szereld össze a teret

1A Helyezd a bal oldali részt az asztal közepére.

1B Állítsd össze a tér tetejét a játékosok számának megfelelően.

1C

Véletlenszerűen válassz ki bizonyos számú alsó részt a játékosok számának megfelelően. Könnyebb játékhoz úgy tedd le a részeket, hogy a könnyebb oldaluk legyen felfelé (zöld pont). A jobb szélső alsó térdarab bónuszára helyezd a 3 GYP jelölőt. 1D

1E A tér jobb oldali része az utolsó rész.

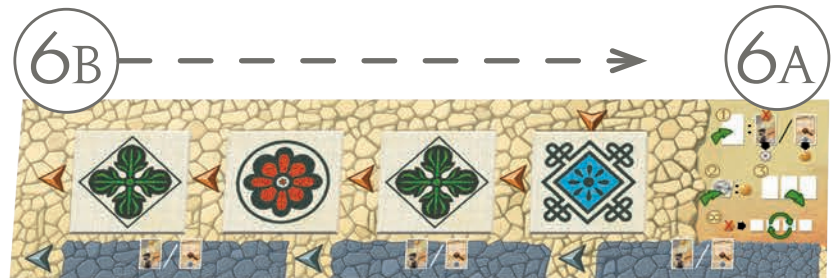
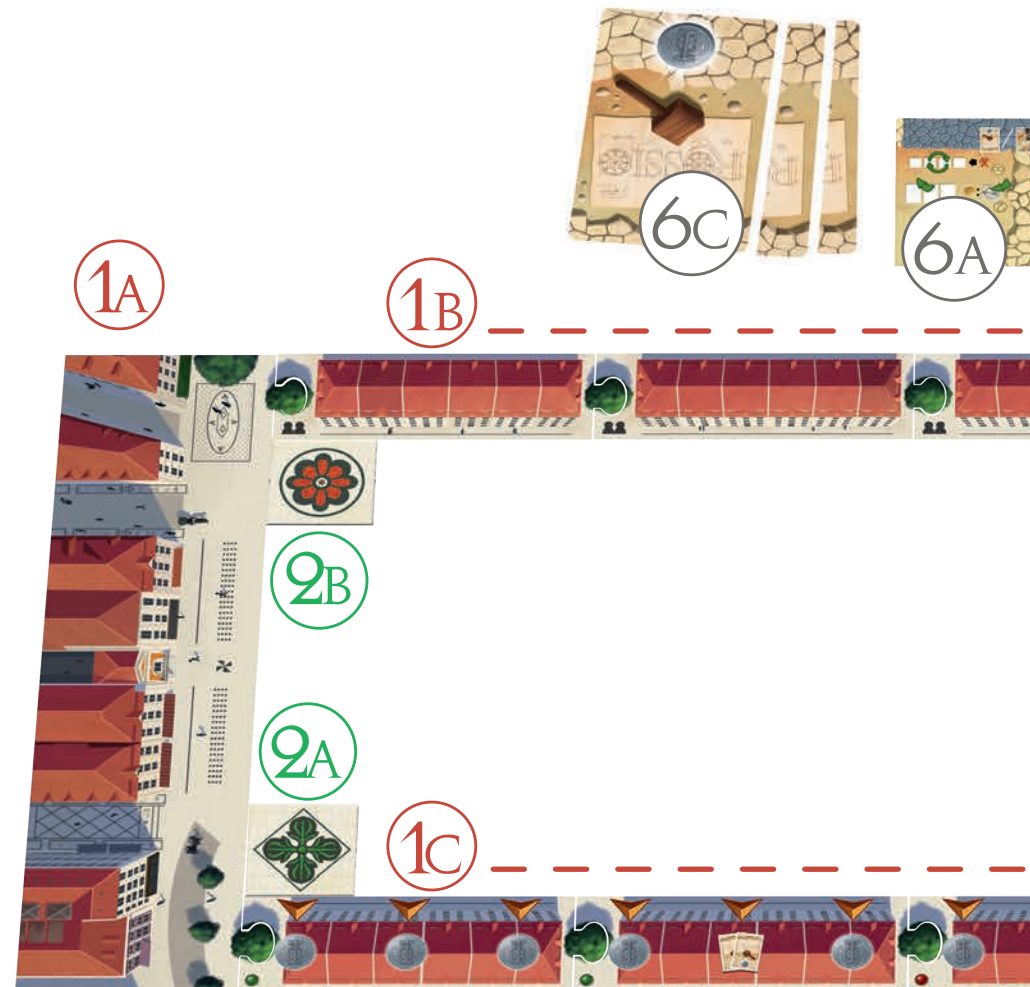
Fontos

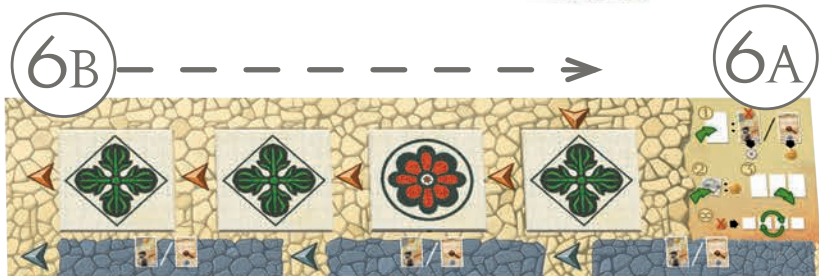
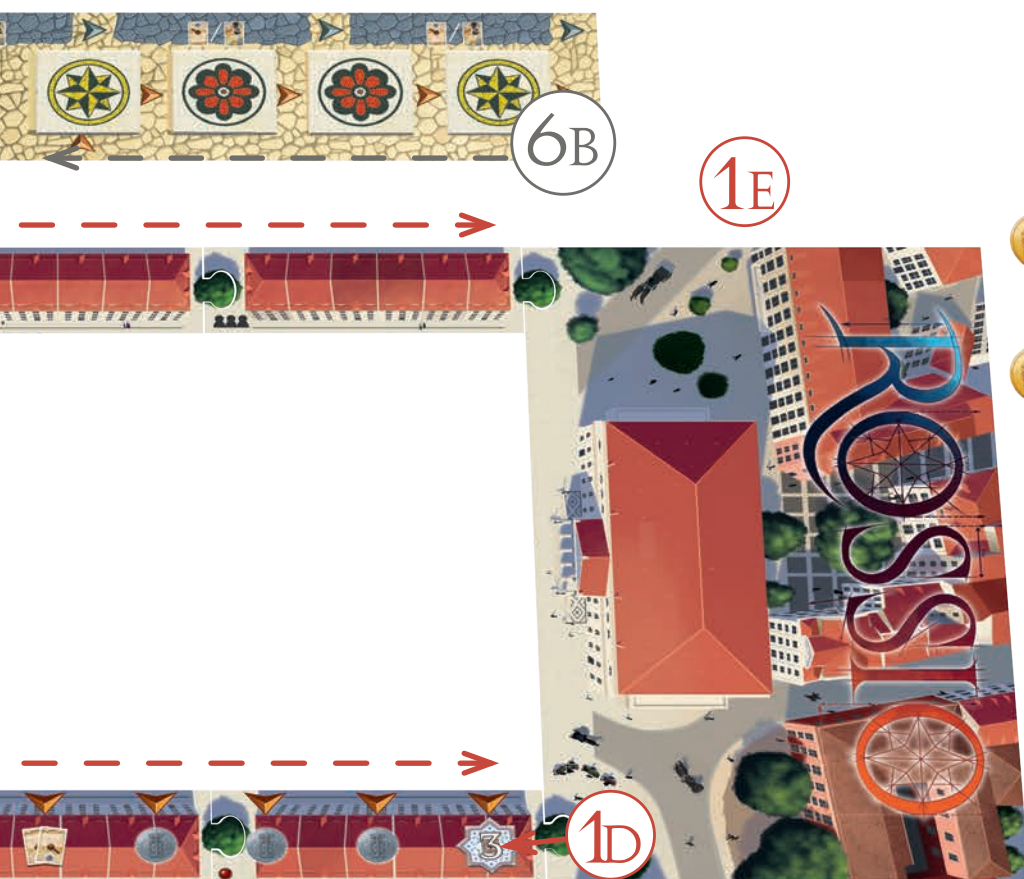
Használj 3/4/5 felső és alsó térdarabot a 2/3/4 fős játékban. A fel nem használt darabok visszakerülnek a dobozba.

2 Keverd meg a 96 Calçada lapkát, és hozz létre több képpel lefelé fordított kupacot.

2A Húzz 1 lapkát, és helyezd a tér bal alsó sarkába.

2B Húzz még 1 lapkát, és helyezd a tér bal felső sarkába. Ha a lapkák azonosak, tedd az utolsó lapkát egy kupac alá, és húzz egy újat. Ismételd meg ezt a folyamatot, amíg 2 különböző lapka nem lesz: 1 a bal felső sarokban és 1 a bal alsó sarokban.





3 Keverd meg a 40 kőműves kártyát, és készíts egy képpel lefelé fordított paklit.

3A Húzz 4 kártyát a pakliból, és tedd őket egy sorba, a pakli bal oldalára. Ezt hívják: piacnak.

4 Válaszd szét az összes győzelmi pontjelzőt értékük szerint, és alakíts ki több kupacot (értékek szerint felfelé).

5 Válaszd szét az érméket értékük szerint, és készíts belőlük több kupacot.

6 Minden játékos

6A Kap egy játékosábrát, amelyet maga elé helyez.

6B Húzz 4 calçada lapkát, és balról jobbra haladva elhelyezi őket a játékosábráján, kitöltve a számukra fenntartott 4 helyet.

6C Húzz 5 lapot a pakliból, kiválaszt 3 kártyát, amit megtart a kezében, a másik 2 kártyát pedig eldobja a dobórúklira.

Az a játékos kapja a kezdő játékosjelzőt, aki utoljára járt a lisszaboni Rossio téren. Ez a jelző soha nem cserél gazdát a játék során.

JÁTÉKMENET

A Rossio játékot több körön keresztül játsszák, amíg az egyik játékos az utolsó lapka beépítésével a játék végét nem váltja ki. A játékosok befejezik az aktuális kört (minden játékosnak, aki még nem volt soron ebben a körben, lehetősége van kártyát kiválasztani), és a legtöbb pontot szerző játékos nyer.

A játék egy fordulójában az első játékostól kezdve az óramutató járásával megegyező irányban haladva minden játékos a körét úgy hajtja végre, hogy 1 segítő kártyát választ ki a kezéből, lapkákat épít a téren, és húz egy kártyát a piacról. A továbbiakban részletesen ismertetjük egy játékos körét.

A JÁTÉKOS KÖRE

A soron lévő játékosnak a következő 3 lépést kell megtennie, pontosan ebben a sorrendben:

1. KÁRTYÁK KIVÁLASZTÁSA ÉS AKTIVÁLÁSA


2. LAPKÁK ÉPÍTÉSE A TÉRRE

3. A PIACRÓL 1 KÁRTYA ELVÉTELE, MAJD 1 LAPKA HÚZÁSA

Miután egy játékos elvégezte ezt a 3 lépést, a köre véget ér, és a következő játékos következik.

1. KÁRTYÁK KIVÁLASZTÁSA ÉS AKTIVÁLÁSA

Ez az akció két részből áll. Először is a játékosnak a kezében lévő három kártya közül egyet fel kell vennie, és azt a játékosablaja alá kell helyezni. Ezután a játékosnak aktiválnia kell az összes kártyát a játékosablaja alatt, és vagy győzelmi pontokat vagy érmét kap (ez attól függ, hogy a kártya melyik oldala látható). Az alábbiakban ezt részletesen elmagyarázzuk.

 **EGY KÁRTYA KIVÁLASZTÁSA**
A játékosok táblájának alján 3 mező van ábrázolva, ahol a kártyák kijátszására kerül sor. A játékos a kezében lévő három kártya közül egyet kiválaszt, és azt a játékosablaja alatt lévő jobb szélső mezőre helyezi. A második körtől kezdve ez a hely mindig foglalt lesz egy kártyával, ezért a játékosnak először fel kell szabadítania a helyet azáltal, hogy a játékosablaja alatt lévő kártyákat jobbról balra tolja. Csak ezután rakja le azt a kártyát, amelyet kiválasztott. A játékosabláról kiszorított kártyák a dobópaklira kerülnek.

A játékos választhatja a kártya A vagy B oldalát.

(Láthatóvá téve azt az oldalt, amelyet használni akar). Az oldal használata:

"A" oldal: a játékos azonnal kifizeti a kártya tetején feltüntetett érmeösszeget a közös készletbe.

"B" oldal: a játékos nem fizet semmit.

A továbbiakban a kártyák A és B oldalát ismertetjük. A játékos táblája alatt lévő kártyát soha nem lehet a másik oldalra átfordítani.





MINDEN KÁRTYA AKTIVÁLÁSA

Miután a játékos kiválasztott egy kártyát, MINDEN kártyát aktivál, amely a játékosablája alatt van. Egyenként aktiválja őket (balról jobbra).

A Kártya "A" oldala egy bizonyos színű lapkákból álló mintát mutat. Amikor ez az oldal aktiválódik, a játékos megszámlolja, hányszor épült ez a minta a téren, és győzelmi pontokat kap (a kártyán feltüntetve) MINDEN egyes ilyen mintáért, ami a téren látható.

Egy kártya "B" oldalának aktiválásakor a játékos 1 érmét kap a készletből.

FONTOS

- Mivel a játékos érmék nélkül kezdi a játékot, az első fordulóban kötelező egy kártya B oldalát választani.

A téren létrehozott minták számolásakor a játékosnak a következőket kell figyelembe vennie:

- Egy lapka minden kártyáért csak egyszer kap pontot.
- Egy lapka több kártya pontozásához is használható.
- Nem számít, hogy milyen irányban van a minta a téren.



> Javasoljuk, hogy a kiválasztott kártyákat részben a játékosabláitok alá dugjátok, hogy elrejtsetek a kiválasztás során kifizetett összeget (A oldal), mivel ez az összeg csak akkor kerül kifizetésre, amikor a kártyát kiválasztjátok.

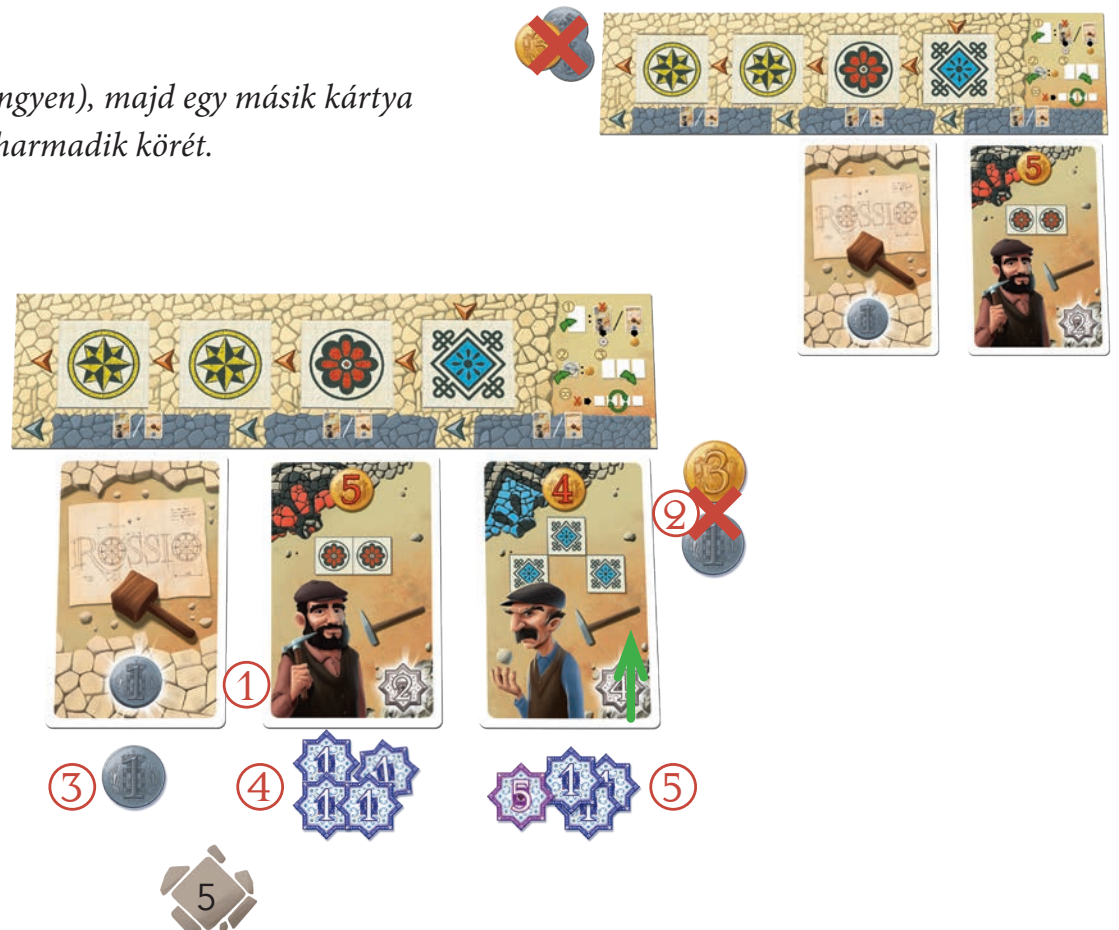
Példa 1

Az előző két fordulóban Joana egy kártya B oldalát (ingyen), majd egy másik kártya A oldalát (5 érméért) választotta ki. Joana megkezdte harmadik körét.

Egy kártya kiválasztása

- 1 A táblája alatt lévő két kártyát egy-egy hellyel balra mozgatja.
- 2 Kijátssza azt a kártyát, amelyet a játékosablája alatti jobb oldali mezőre választott ki, majd kifizeti a kártya költségét (4 érmét).
- 3 Kártyák aktiválása (balról jobbra)
Kap 1 érmét.

(folytatás a következő oldalon)



④ 4 győzelmi pontot kap, mert a piros minta kétszer ismétlődik a téren (A + A) és (B + B).



⑤ 8 győzelmi pontot kap, mert a kék minta kétszer ismétlődik a téren (C+C+C) és (D+D+D).



Joana nem kaphat pontot a mintáért (C + E + E), mert ugyanaz a lapka nem használható kétszer ugyanannak a kártyának a pontozására. A jövőben, ha egy kék lapka épül az F mezőbe, egy harmadik kék mintát fog kialakítani (E + E + F).

(ez látható a 2. példában)

A forduló végén Joana 12 győzelmi pontot és 1 érmét kap.



2. ÉPÍTS LAPKÁKAT A TÉRRE



A játékos ezt a fázist úgy kezdi, hogy négy lapka van a játékos tábláján, és legalább egy lapkát be kell építenie a térre a nála lévő lapkák közül. Egyszerre egy-egy lapkát épít meg, mégpedig a tábláján elhelyezett sorrendben (a bal szélső lapkával kezdve, és így tovább). Ebben a fázisban a játékos bármikor és korlátlanul felcserélheti két szomszédos lapka helyzetét a tábláján, ha minden egyes cseréért 1 érmét fizet.

Egynél több lapka építése opcionális. Azonban az építés folytatásához a játékosnak legalább egy azonos színű szomszédos lapka oldalához hozzá kell tudnia tennie a beépíteni kívánt lapkáját. Minden alkalommal, ha ezt meg tudja tenni, akkor folytathatja (ha akarja) az építést. Ha ezt nem tudja megtenni, akkor nem folytathatja. A játékos a tábláján lévő négy lapkát építheti be. Amikor abbahagyja az építést (mert már nem tud, vagy nem akar), megszámolja a játékos tábláján látható érme-ikonok számát, és megkapja a megfelelő mennyiségű érmét a készletből.

Amikor egy lapkát épít a térre, a játékosnak a következő szabályokat kell figyelembe vennie:

- A lerakáshoz a lapka oldalainak két, már lent lévő elemmel kötelezően érintkeznie kell: egy lapkával és a fallal, vagy két lapkával. A tér bal oldali, fenti és lenti darabjaira úgy tekintünk, hogy azok falak. A jobb oldalon lévő tér darab (a Színház elemet) nem számít falnak. A lapkát az adott sor legbaloldalibb üres mezőjére kell építeni.
- Az a játékos, aki lerakja az utolsó lapkát egy oszlopban, azonnal megkapja a háromféle bónusz egyikét. A bónusz típusa a tér keretének alsó elemein található. (1C)

Bónuszok



Kap 1 érmét.



Húz 2 lapot a húzópakliból, és a kezébe veszi. Ezután eldob 2 kártyát a kézből a dobópaklira.



Megkapja a 3 pontot érő Győzelem tokent és ezzel vége a játéknak.

Példa 2

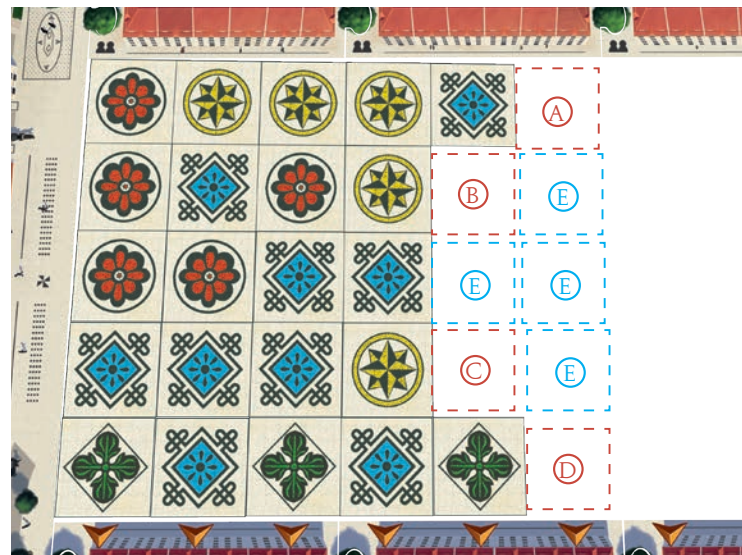
Amikor Joana elkezdi az építési fázist, az első lapkáját az **A, B, C** vagy **D** betűkkel jelölt négy mező egyikére építheti.

- Csak ezekre a mezőkre tud építeni úgy, hogy két oldalszomszédja legyen - a fal és egy lapka (**A** és **D** mező), vagy minimum két lapka (**B** és **C**)
- Csak ezekre a mezőkre tud építeni úgy, hogy két oldalszomszédja legyen - a fal és egy lapka (**A** és **D** mező), vagy minimum két lapka (**B** és **C**). Az **E** betűvel jelölt terek egyikébe sem építhet.

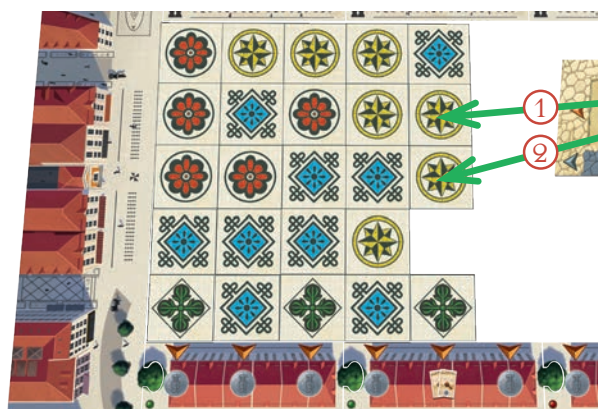
Joana a következőképpen jár el:

A játékosablája első helyéről egy sárga lapkát lehelyez egy lent lévő sárga lapka mellé **(1)**. Tovább építhet (ha akar).

Folytatja az építést és a következő sárga lapkát az előzőleg letett másik sárga mellé helyezi **(2)**. Folytathatja az építést (ha akarja).



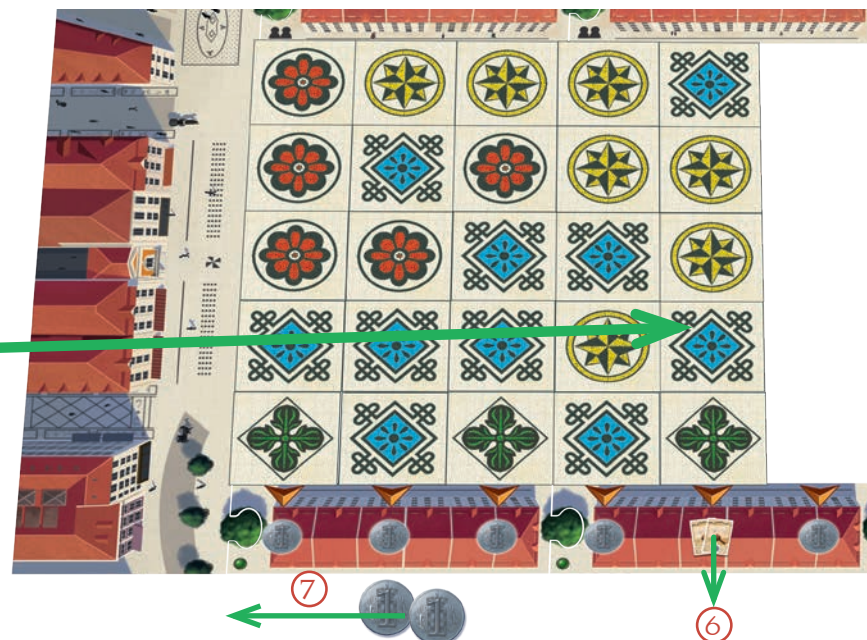
Befejezhetné az oszlopot, és azonnal megnyerhetné a bónuszt, ha a piros lapkát **(3)** két sárga és egy zöld lapka mellé építené, de így nem tudná megépíteni a kék lapkát (ami az egyik kiválasztott kártyáján feltüntetett kék mintáért pontokat ad).



Joana a kék lapkát akarja építeni a játékosablájáról, ezért 1 érmét fizet, hogy a piros lapka helyét felcserélje a kék lapkával **(4)**.

Felépíti a kék lapkát **(5)**, lezárja az oszlopot, és megnyeri a bónuszt: 2 lapot húz, hozzáadja a kezéhez, és eldob 2 lapot a kezéből **(6)**.

Joana nem építhet tovább, mert a kék lapkát nem tudta egy másik kék lapka oldala mellé lehelyezni. Kap 2 érmét **(7)**, mert a játékosabláján 2 érme ikon látható.



3. A PIACRÓL 1 KÁRTYA ELVÉTELE, MAJD 1 LAPKA HÚZÁSA



Fordulója utolsó fázisában a játékosnak a piacról EGY kártyát kell a kezébe vennie, majd a játékos táblájának feltöltéséhez lapkákat kell húznia a halomból.

A játékosnak a következő szabályokat kell követnie ahhoz, hogy elvegyen egy kártyát a piacról:

- Ha épített egy lapkát a téren, akkor az **A** kártyát kell választania;
- Ha két lapkát épített a téren, választhat az **A** vagy a **B** lapok közül;
- Ha három lapkát épített a tere, választhat az **A**, **B** vagy **C** kártyák közül;
- Ha mind a négy lapkát megépítette a téren, bármelyik kártyát választhatja (**A**, **B**, **C** vagy **D**);

Miután elvett egy kártyát, a játékos a piacon lévő kártyákat jobbról balra csúsztatja (kivéve, ha a jobb szélső kártyát vette el) majd húz egy új kártyát a pakliból, és azt a piac jobb szélső (jelenleg üres) helyére helyezi, így ismét négy kártya áll rendelkezésre.



A játékos úgy fejezi be ezt a fázist, hogy a tábláján megmaradt összes lapkát (ha van ilyen) jobbról balra csúsztatja. Ezután újratölti a játékos tábláját úgy, hogy a lapkakupacból húz, és azokat a játékos tábláján üresen maradt helyekre rakja, balról jobbra haladva.

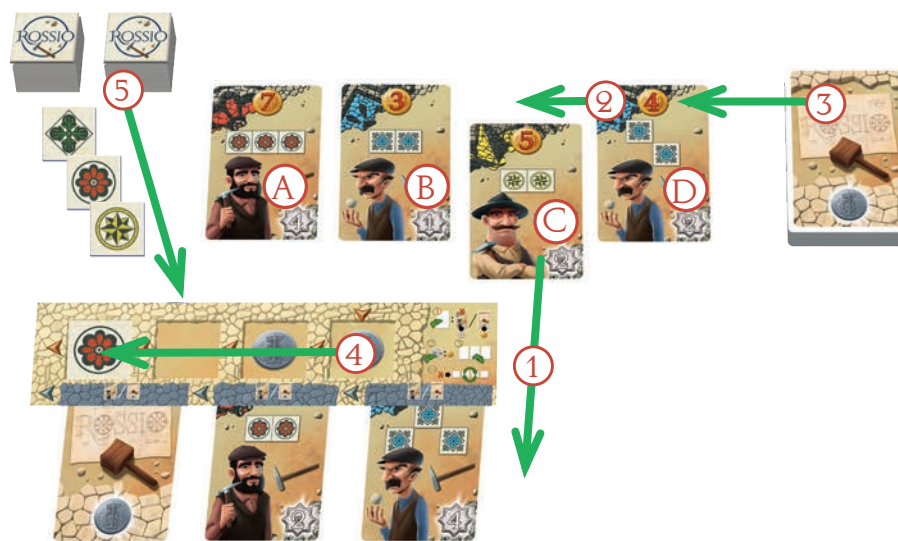
Példa 3

Az előző fázisban Joana három lapkát épített. Ebben a fázisban tehát megveheti az **A**, **B** vagy **C** kártyák egyikét. Joana a következőképpen jár el:

Elveszi a **C** kártyát (1), a **D** kártyát balra csúsztatja (2), majd húz egy új kártyát a pakliból (3), amelyet a piac jobb szélső helyére teszi.

Elcsúsztatja a piros lapkát a játékos tábláján balra (4), és 3 új lapkát húz a pakliból, így balról jobbra újratölti a játékos tábláját (5).

Joana befejezi a körét.



A JÁTÉK VÉGE ÉS A VÉGSŐ PONTSZÁMÍTÁS

A játék vége akkor aktiválódik, amikor egy játékos lerakja az utolsó lapkát a tere. Az a játékos, aki aktiválta a játék végét, azonnal elveszi a három győzelmi pontot érő tokent és ezzel az Ő köre befejeződik. Azok a játékosok, akik még nem játszottak az adott fordulóban, most következnek. Ők azonban csak a körük első fázisát hajtják végre: a kártyák választását és aktiválását (ekkor már nem lehet több lapkát építeni a tere). A játék azonnal véget ér, miután az utolsó játékos is befejezte a körét.

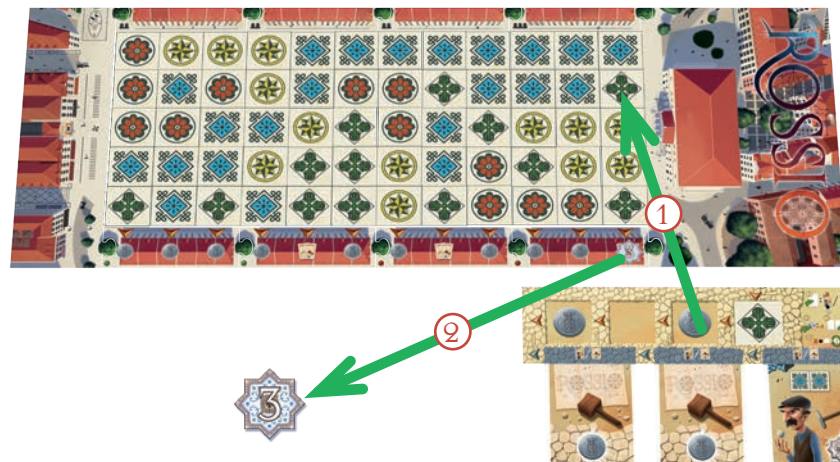
A játékosok megszámlálják a játék során összegyűjtött győzelmi pontjaikat, és az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontja van. Döntetlen esetén az nyer a holtversenyben álló játékosok között, aki a legtöbb pénzt költötte az éppen a játékos táblája alatt lévő kártyákra (csak azok a kártyák számítanak, amelyeknek az A oldala látható). Ha a holtverseny továbbra is fennáll, a holtversenyben álló játékosok osztoznak a győzelmükön, majd új játékot játszanak.

Példa 4

Afonso beépíti az utolsó lapkát a térre (1), és aktiválja a játék végét. Begyűjti a három pontot érő jelzőt (2).

Az ő köre véget ér: érmeket kap az építkezésért, húz egy kártyát, és újra feltölti a játékosabláját lapkákkal.

Ebben a fordulóban Inèsnek még ki kell játszania és végre kell hajtania a köre első fázisát: kártyákat kell választania és aktiválnia. Ebben a háromszereplős játékban Joana már játszott (ő az első játékos), és nem játszhat újra. A játék végét ér, és a játékosok összesítik győzelmi pontjelzőiket.



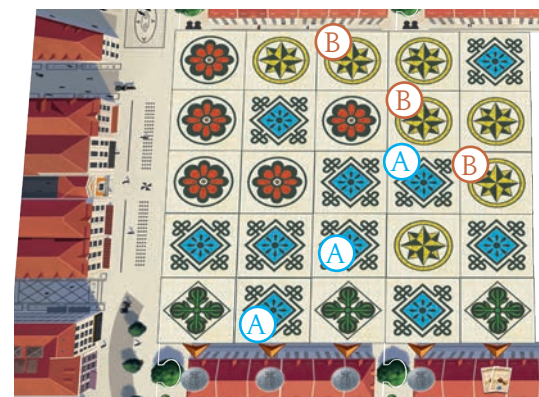
A NEMESEK (MINI KIEGÉSZÍTŐ)

A mini kiegészítővel való játékhoz egyszerűen keverd össze a négy nemesi kártyát a 40 kőműves kártyával a játék előkészítése során. A nemesek alapvetően ugyanúgy dolgoznak, mint a kőművesek, a következő kivételekkel:

- Amikor egy nemesi kártya "A" oldalát veszi fel, a játékos nem fizet semmilyen összeget a készletbe, azonban a kártya felvételekor MINDEN más játékos kap 1 érmet a készletből.
- A nemes kártyák nem határoznak meg szint, csak mintát. A játékos több különböző színű mintáért is kaphat pontot. Minden egyes pontozott mintának azonban azonos színű lapkákból kell állnia.

Példa 5

A játékos 8 győzelmi pontot kap, mert a nemesi kártyán látható minta kétszer ismétlődik a téren: (A + A + A kék) és (B + B + B sárga).



VÁLTOZATOK

REJTETT GYŐZELMI PONTOK

A játékosok a győzelmi pontjelzőket számmal lefelé maguk elé rakják. A játék végén felfedik a többi játékosnak a zsetonjaikat, és összeadják a győzelmi pontok összértékét.

TAPASZTALT JÁTÉKOSOK

A tapasztalt játékosok számára ajánlott, hogy a tér felállításakor (a felállítás során) csak a tér alsó darabjait használják a nehéz mód felfelé néző oldalával (a piros ponttal jelölt oldal). Ezen az oldalon ritkábbak a bónuszérmék, így nagyobb kihívást jelentenek a játékosoknak.

SOLO JÁTÉK

A szőlójátékban ROSS ellen játszol: egy trükkökkel teli ellenfél ellen, aki mindenáron a maximális győzelmi pontok megszerzésére törekszik.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A tér a kétszemélyes játékhoz hasonlóan van kialakítva. Kövesd a szokásos játékfelépítést a következő kivételekkel:

- Ross kap egy táblát, és feltölti azt négy lapkával a pakliból, de a játék során nem húz és nem játszik ki kőműves kártyákat. A játék során Ross-nak saját, tizenkét lapból álló paklija van.

- **Könnyű szint:** 9 normál + 3 könnyű
- **Közepes szint:** 9 normál + 2 könnyű + 1 nehéz
- **Nehéz szint:** 9 normál + 1 könnyű + 2 nehéz
- **Nagyon nehéz szint:** 9 normál + 3 nehéz

Keverd meg a kiválasztott tizenkét kártyát, és képezz egy paklit a játékos táblája jobb oldalán. Ezt a paklit használja a Ross, hogy meghatározza az akcióit.

JÁTÉKMENET

A szőlójáték több fordulón keresztül zajlik. Minden fordulóban a játékos (ember) kezd, majd Ross is játszik. A játékos sora úgy folytatódik, mint egy többszemélyes játékban.

Végezd el a következő lépéseket, ha Ross van soron:

- Húzd fel a paklija legfelső lapját, és tedd a táblája mellé.
- Ross minden felfordított kártyája után megkapja a győzelmi pontokat, nem csak az aktuálisan felfordított után. Minden látható pontot össze kell adni minden körben, így egyre több pontot kap.

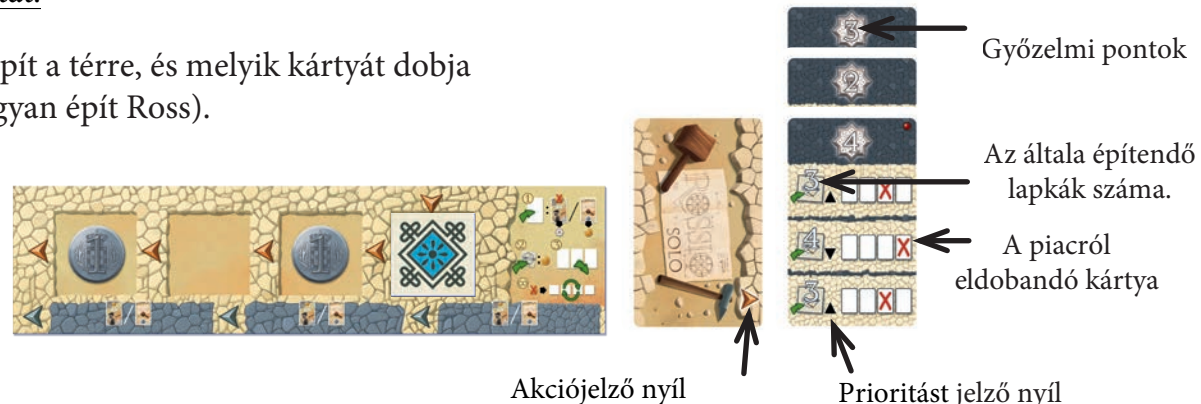
A húzott kártyát a paklija jobb oldalára tedd: Ellenőrizd a húzópaklija legfelső lapjának hátoldalán lévő akciót jelző nyilat. Ez a húzott kártya három szakasza közül az egyikre mutat.

- Ebben a részben megtudhatod, hogy hány lapkát épít a térre, és melyik kártyát dobja el a piacról (a következő oldalon elmagyarázzuk, hogyan épít Ross). Ross nem kap és nem használ érméket.

- A lapkák közül annyit húz, hogy feltöltse a játékos tábláját.

(Ugyanazokat a szabályokat követi, mint az emberi játékos).

- Vedd elő mind a 15 szőló kártyát, válaszd szét a kilenc normál kártyát a három könnyű módú kártyától (zöld pont jobbra fent) és a három nehéz módú kártyától (piros pont jobbra fent). Válassz ki 12 kártyát az alábbiakban leírt kombinációk valamelyikében, a kívánt nehézségi szinttől függően.



A Ross általában úgy építkezik, mint egy emberi játékos, ugyanazokat a szabályokat követve. Ő azonban annyi lapkát tesz le amennyi azon a szakaszon van, amire az akciójelző nyílja mutat, még akkor is, ha a lent lévő szomszédos lapkák színe különbözik az övétől. Amikor épít, az alábbi eljárást követi minden egyes lehelyezett lapka esetében:

Le tud Ross lapkát helyezni ugyanolyan színű már lent lévő lapka mellé?

IGEN: Folytassa az **1. lépéssel**

NEM: Folytassa a **2. lépéssel**

1. Ross le tud helyezni lapkát a térre ugyanolyan színű mellé:

1a) Ha csak egy lehetőség van, a lapkát arra a területre kell építeni.

1b) Ha több lehetőség van, akkor a lapkát a legbalrább lévő, a követelményeknek megfelelő helyre kell építeni. Ha több bal szélső bal oldali hely is megfelel a követelményeknek, akkor használd a prioritást jelző nyilat a kiválasztáshoz. Ha a nyíl alulról felfelé mutat, akkor alulról a legelső és leginkább baloldalibb helyre épít. Ha a nyíl fentről lefelé mutat, akkor a felülről a legelső legbaloldalibb üres helyre épít.

2. Ross nem tud lehelyezni lapkát a térre ugyanolyan színű lapka mellé:

2a) A lapkát a leginkább baloldalra eső helyre helyezi le, amely megfelel a követelményeknek (két oldalról lapka és fal, vagy lapka és lapka). Ha több mező is megfelelne, akkor használd a prioritást jelző nyilat, hogy hová helyezi le a lapkát (ennek szabályait már az 1b pontban elmagyaráztuk).

Példa 6

Ross sorra kerül, és húz egy kártyát a paklijából. A győzelmi pontokat a játékos táblája mellett látható három kártyából kapja (a most húzott kártya + az első két fordulójában húzott két kártya): $4 + 2 + 3 = 9$ győzelmi pont.

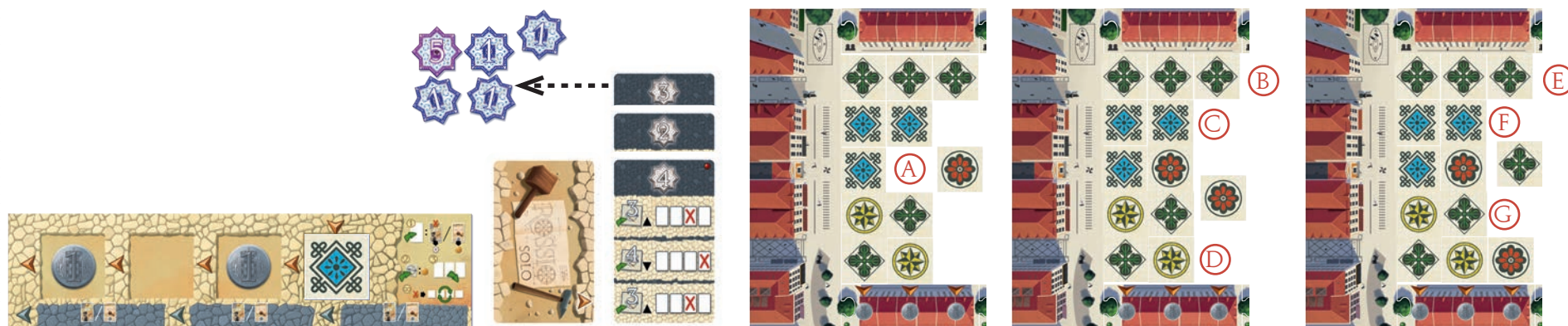
A paklija legfelső lapjának hátoldalán lévő fordulót jelző nyíl a húzott kártya alsó szakaszára mutat: Ez a szakasz azt mondja, hogy Ross-nak pontosan három lapkát kell építenie, és a piac harmadik lapját el kell dobnia.

A játékos táblája bal szélén lévő lapka piros. Mivel nem tud ugyanolyan színű lapka mellé építeni, így lehelyezi az **A** mezőre (a leginkább baloldalra eső üres mező). Neki nem szükséges azonos színű lapka mellé építeni, így folytatja a körét.

A következő lapkája szintén piros, és mivel nem tudja azonos színű lapka mellé helyezni, így a három mező valamelyikére kell építenie: **B**, **C** vagy **D**. Mivel a **B** nem a leginkább bal oldali mező, csak a **C** vagy a **D** mezőre építhet. Az prioritást jelző nyíl azt mondja, hogy alulról felfelé kell építenie, ez pedig a **D** mező.

A harmadik lapkája zöld, és három lehetőség van arra, hogy oldalával egy azonos színű lapka mellé építsen: **E**, **F** vagy **G**. Mivel az **E** nem a leginkább bal oldali mező, csak az **F**-re vagy a **G**-re építhet. Az elsőbbségi nyíl azt mondja, hogy alulról felfelé kell építenie, tehát a **G** négyzetre.

Ross úgy fejezi be a körét, hogy eldobja a harmadik kártyát a piacról, majd újra feltölti a játékos tábláját a készletből a lapkákkal.



Megjegyzés: Ha kiváltja a játék végét, Ross továbbra is végrehajtja a körét (húz 1 kártyát, és az összes látható kártyáért pontokat kap).

Győzelmi feltétel: A játékot akkor nyered meg, ha a játék végén több pontod van, mint Rossnak. Döntetlen esetén Ross nyeri a játékot.

TÖRTÉNELMI INFORMÁCIÓK

A Calçada Portuguesa a járdák és közterületek mészkővel és bazaltkővel történő burkolása. A munkák nagy része különböző színű kövekkel készül: Fehér, fekete, barna vagy vörös, geometrikus vagy figurális elemeket alkotva, amelyek különleges kulturális érdekességgel és szépséggel bírnak.

Egyes jelentések szerint a Calçada Portuguesa-t talán először D. Manuel uralkodása alatt használhatták. A király felvonulást akart szervezni a város utcáin, hogy bemutassa a nemrég Indiában vásárolt orrszarvút. Hogy a résztvevők ne legyenek sárosak, a város utcáit kikövezték.

Igaz, hogy a Calçada Portuguesa, ahogyan ma ismerjük, először 1842-ben épült meg a "grilhetas" nevű rabok egy csoportja által, akik Eusébio Furtado, a São Jorge-i vár főkormányzójának parancsára a Castelo de São Jorge 5. számú "Batalhão de Caçadores" felvonulását kikövezték. A zegzugos rajzolat híressé vált, és később Eusébio Furtado pénzt kapott az első nagy munka elvégzésére, a Rossio tér leaszfaltozására. Ettől kezdve a Calçada Portuguesa nemcsak az egész országban, hanem a portugál gyarmatokon is divatba jött.

Számos mintát készítettek a Calçada Portuguesa segítségével. A matematikusok szerint Portugáliában egy macskaköves utcán végigsétálni olyan, mintha matematikába lépnének, mert szimmetriákból, forgásokból és fordításokból áll.

A Mar Largo, a Rossio tér burkolására használt minta az egyik leggyakrabban használt. A fehér és fekete kövek váltakozó vonalai párhuzamot vonnak a tenger hullámainak ritmusával és a dagályokkal. A "Mestres Calceteiros" (kőfaragó mesterek) azok a munkások, akik a Calçada Portuguesa-t létrehozzák és építik. Ezt a játékot mindannyiuknak ajánljuk!



SZERZŐ: Orlando Sá

ILLUSZTRÁTOR: Olivier Fagnère

SZERZŐ: David M Santos-Mendes

Fordítás: Malte Frieg

ELISMERÉS:

Először is feleségemnek és élettársamnak: Joana Ferraznak. Minden alkalommal, amikor játékot készíték, arra ösztönöz, hogy jobb legyek. Szeretnék köszönetet mondani gyermekeimnek, Afonso és Inêsnek is, akik minden nap élhetőbbé és boldogabbá teszik az életemet. Szeretnék köszönetet mondani mindenkinek, aki tesztelte a játékot, különösen Cesar Macielnek és Miguel Conceição, akik több tesztelő csoportot vezettek, valamint Rosa Ferraznak, Fernanda Castelónak, Sérgio Rodriguesnak, Vitinhának, João Quintela Martinsnak, Ricardo Mourának, Maria Mourának és Lilia Vazqueznek. Jose "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, a Póvoa Rangers és az Évora társasjáték csoport. Szeretnék köszönetet mondani Morten Monrad Pedersennek az "Automa" rendszer kifejlesztéséért, amely inspirált engem a játék szülő változatának kifejlesztésére. Szeretnék köszönetet mondani David Mendesnek is, amiért az első dobás óta hitt ebben a projektben.

A legfrissebb hírekért kövessen minket a közösségi médiában

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

Bei Fragen zum Spiel schreib uns an: info@pythagoras.pt

PYTHAGORAS 2020 © Alle Rechte vorbehalten.



PYTHAGORAS®

Produziert and veröffentlicht von PYTHAGORAS
Conjugar Criativo, Unipessoal Lda.
Rua dos Combatentes, 13
3105 - 437 Vermoil, PORTUGAL.