



Ilustração por

MARINA COSTA

Desenvolvimento por

DAVID M SANTOS-MENDES

PESSOA

Um jogo de
Orlando Sá



FERNANDO PESSOA (13 de junho de 1888 – 30 de novembro de 1935) foi um **poeta, escritor, crítico literário, tradutor, editor e filósofo Português**, descrito como **uma das figuras literárias mais significativas do século XX** e um dos **maiores poetas de todos os tempos**. Pessoa foi um escritor prolífico, e não só em nome próprio, uma vez que **criou aproximadamente setenta e cinco outros nomes**. Não os designava pseudónimos, porque sentia que alguns não capturavam a sua verdadeira vida intelectual e independente; em vez disso chamou-lhes **heterónimos**.

Neste jogo, os jogadores vão ser um dos **heterónimos mais famosos de Pessoa (Alberto Caeiro, Ricardo Reis, Álvaro de Campos e Bernardo Soares)**, movendo-se entre o espaço metafísico da mente de Pessoa e os **espaços físicos de Lisboa**, ganhando **inspiração** nos cafés icónicos, visitando livrarias para **expandir as suas bibliotecas** e o seu **conhecimento**, e **procurando inspiração para escrever poemas**, e assim, **obter pontos de vitória**. O jogador com **mais pontos de vitória** no final do jogo é o **vencedor**.

PESSOA é um jogo de alocação de trabalhadores com **regras especiais** sobre como os jogadores podem **mover os seus heterónimos**, pois cada jogador é um heterónimo diferente, mas **todos são também a mesma pessoa física** (Fernando Pessoa).

Estarás pronto para iniciar o jogo depois de leres as regras base, nas páginas 3 a 13. Podes adicionar assimetria e outras possibilidades de decisão com **os módulos “Heterónimos Avançados” e “Mensagem”, descritos nas páginas 14 e 15**. Se és um jogador de tabuleiro experiente, podes querer incluir estes módulos no teu primeiro jogo. Para jogadores menos experientes ou mais casuais, sugerimos começar apenas com as regras base. As regras para **jogar a solo** encontram-se nas **páginas 16 e 17**.

Incluímos muitas notas históricas contextuais para mostrar como o tema e os mecanismos se interligam, e para dar o contexto deste poeta extraordinário e das suas criações metafísicas, cada uma com a sua personalidade e estilo de escrita, os seus heterónimos.

ÁLVARO DE CAMPOS

Campos era enérgico. Adorava a tecnologia e o papel que desempenhava no mundo, e ao mesmo tempo desprezava sabedoria e comportamentos convencionais. Campos queria sentir tudo. A sua existência era uma demanda contra o tempo, uma aventura frenética que é visível nos seus poemas. Falta-lhes estrutura, rimas, e qualquer forma de suporte tradicional, mas são intensos, foneticamente vibrantes e estritamente não convencionais. Campos era como os comboios a vapor sobre os quais adorava escrever.

RICARDO REIS

Reis era um classicista, com um carácter estóico, e apaixonado pela ordem e pelos trabalhos dos Gregos antigos. Pessoa descreveu-o como alguém que contemplava a natureza metafísica do amor, alguém que amava em silêncio e através de palavras cuidadosamente escritas, pondo sempre de lado a natureza física das suas paixões. Ricardo Reis escrevia maioritariamente sonetos, que eram compostos por estrofes de 3 e 4 versos. É por isso que Reis ganha pontos de vitória adicionais no final do jogo pelos seus poemas de 3 e 4 versos.

BERNARDO SOARES

Soares era o mais convencional dos 4 heterónimos, e talvez fosse a representação mais próxima do verdadeiro Fernando Pessoa. Não só escreveu poesia, mas vários outros escritos criativos que refletiam a capacidade de navegar entre as 3 esferas de escrita (temas) presentes neste jogo. Os estudiosos por vezes distinguem Soares dos outros 3 heterónimos, e tratavam-no mais como um alter ego do próprio Pessoa. Sentimos que ele tem um lugar neste jogo, e quisemos integrar a sua natureza equilibrada ao desenhar o seu lado avançado.

ALBERTO CAEIRO

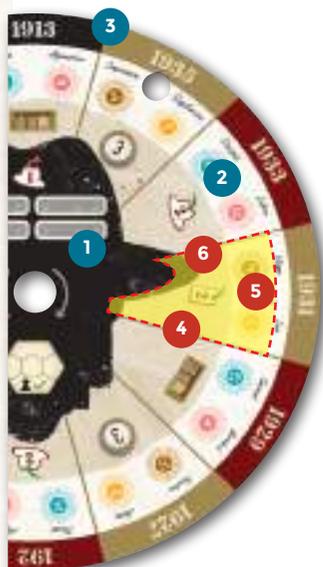
Os poemas de Caeiro focavam-se essencialmente na Natureza e o seu carácter bucólico, e por vezes criticava o progresso e a inovação tecnológica. Caeiro era o poeta do silêncio, da contemplação da Natureza e da passagem do tempo. Escrevia em verso livre, despreocupado com rimas porque, semelhante à sua escrita, nunca nascem duas árvores iguais lado a lado.

I. COMPONENTES DO JOGO



NOTA: Se és um jogador experiente podes considerar adicionar ambos os módulos logo na tua primeira partida.

ESPAÇO METAFÍSICO



O **Espaço Metafísico** é representado por um tabuleiro rotativo, montado no centro do tabuleiro principal do jogo. Contém 3 Elementos:

- 1 A **Mente de Pessoa**, para onde os heterónimos podem viajar.
- 2 O **Mapa Astral**, que pode conceder bónus aos jogadores.
- 3 O **Calendário**, que marca as rondas.

O **MAPA ASTRAL** contém 12 secções 4 cada uma contendo:

- 5 **2 Signos Astrológicos**, sendo necessário possuir pelo menos um deles numa carta utilizada, para obter um bónus.
- 6 O bónus que pode ser ganho.

CARTAS DE INSPIRAÇÃO

As **Cartas de Inspiração** são a alma do jogo e representam fragmentos de poemas escritos por Fernando Pessoa, ou para ser mais exato, escritos pelos seus heterónimos.

Existem **Cartas de Inspiração com 3 temas diferentes: Naturalismo (A) Classicismo (B) e Futurismo (C)**. As Cartas de Inspiração têm **valores entre 1 e 5**. Algumas Cartas de Inspiração têm **2 valores**, dando aos jogadores mais flexibilidade ao escrever poemas **D**. Ao jogar uma dessas cartas, o jogador anuncia qual dos **2 valores** vai usar.



2. PREPARAÇÃO DO JOGO

PREPARAÇÃO DO TABULEIRO

- 1 Monta o Tabuleiro de Jogo no centro da mesa.
- 2 Baralha as Cartas de Inspiração e cria um baralho, colocando-o de face voltada para baixo junto ao tabuleiro de jogo.
- 3a Tira 5 Cartas de Inspiração e coloca 1 em cada espaço de “A Brasileira”, com a face para cima.
- 3b Tira 5 Cartas de Inspiração e coloca 1 em cada espaço do “Martinho da Arcada”, com a face para cima.
- 4a Baralha as Cartas de Livraria e cria um baralho, colocando-o de face voltada para cima junto ao tabuleiro de jogo.
- 4b Tira 1 Carta de Livraria e coloca-a voltada para cima no espaço indicado do tabuleiro de jogo.
- 5a Pega nas Peças de Livraria, cria aleatoriamente 2 pilhas de 12 peças cada, e coloca-as de face voltada para cima, junto ao baralho de Cartas de Livraria.
- 5b Pega na primeira Peça de Livraria da pilha superior e coloca-a no espaço indicado no tabuleiro de jogo.
- 5c Pega na primeira Peça de Livraria da pilha inferior e coloca-a no espaço indicado no tabuleiro de jogo.
- 6 Separa as Peças de Poema por valor, em 3 pilhas diferentes, e coloca-as junto ao Tabuleiro de Jogo. Coloca um determinado número de peças no Rossio, nos espaços indicados:
 - ▶ 1, 2 ou 3 peças de cada valor num jogo a 2, 3 ou 4 jogadores, respetivamente;
 - ▶ Coloca as peças de valor 3 no espaço mais à esquerda **6a**, as de valor 4 no espaço do meio **6b** e as de valor 5 no espaço mais à direita **6c**.



Esta imagem mostra a preparação para 4 jogadores

PREPARAÇÃO DO JOGADOR

- 7 Coloca e roda o Tabuleiro de Espaço Metafísico de forma a que o espaço “1913” esteja alinhado com a seta no topo. Este tabuleiro vai ser referido a partir de agora como Espaço Metafísico.
 - 8 Cada jogador escolhe um Heterónimo e o seu tabuleiro respetivo (com o símbolo verde voltado para cima). Depois, escolhe uma cor, e recebe a respetiva Peça de Heterónimo **9** e os 2 discos dessa cor. Coloca 1 deles no espaço mais à direita do contador de energia no tabuleiro de heterónimo **10**.
 - 11 Cada jogador coloca o segundo disco da sua cor no espaço 0 do registo de pontuação.
 - 12 Cada jogador coloca o seu peão colorido no local de cor correspondente no Espaço Metafísico.
 - 13 O peão de Fernando Pessoa (peão preto) é colocado no espaço preto rectangular do Rossio.
 - 14 O jogador que mais recentemente leu poesia recebe o Marcador de Primeiro Jogador. O último jogador, pela ordem dos ponteiros do relógio (aquele que está à direita do primeiro jogador), vira a sua Peça de Heterónimo para o lado Pessoa **15**.
- Cada jogador tira 5 Cartas de Inspiração do baralho, escolhe 3 para formar a sua mão inicial **16** e descarta as outras 2 para a pilha de descarte **17**, com a face para cima.

JOGOS A 2 OU 3 JOGADORES

Num jogo a **3 jogadores**, o peão neutro (o peão não atribuído aos jogadores) deve ser colocado no espaço cinzento rectangular da Livraria. Este peão vai ser referido a partir de agora como Heterónimo Neutro.

Num jogo a **2 jogadores**, os peões neutros (os peões não atribuídos aos jogadores) devem ser colocados nos espaços cinzentos rectangulares da Livraria e do Rossio. Estes peões vão ser referidos a partir de agora como Heterónimos Neutros.

3. ESTRUTURA DO JOGO

PESSOA é jogado em **12 Rondas**, que abarcam os últimos 22 anos da vida de Fernando Pessoa.

Em cada ronda, cada jogador efetua 1 turno, **começando com o primeiro jogador e continuando pela ordem dos ponteiros do relógio**. No seu turno, cada jogador executa uma ação ou descansa. No final da ronda, **o jogador que controla Fernando Pessoa** (tem a peça de

Heterónimo virada para o lado de Pessoa) recebe o Marcador de Primeiro Jogador e **será o primeiro a jogar** na próxima ronda.

Após 12 rondas (ou seja, finalizada a ronda "1935"), os jogadores **têm a hipótese de escrever um poema final**. De seguida, apura-se a **pontuação final** e o jogador com **mais Pontos de Vitória vence o jogo**.

4. TURNO DO JOGADOR

NO SEU TURNO, UM JOGADOR PODE:



MOVER E EXECUTAR 1 AÇÃO

OU

DESCANSAR

Após efetuar 1 dessas 2 opções, o seu turno termina e é a vez do jogador seguinte.

MOVER E EXECUTAR 1 AÇÃO

O jogador tem de **MOVER o seu peão de Heterónimo OU o peão de Pessoa** (caso o jogador controle atualmente Pessoa – ver página seguinte) para um espaço **diferente, físico** ou **metafísico**. Ao **moveres o peão**, coloca-o no sítio correspondente: um peão de heterónimo é

colocado no retângulo cinzento , o peão de Pessoa no retângulo preto . Depois, **o jogador executa a ação daquele espaço**. (ver páginas 6 a 11). Para além disso, devem ser seguidas as seguintes regras:



Um peão Heterónimo **NUNCA** pode partilhar o mesmo espaço físico com outro peão Heterónimo.



Um peão Heterónimo **PODE** partilhar um espaço físico com o peão de Pessoa.



Todos os peões Heterónimos **PODEM** estar juntos no Espaço Metafísico.



O peão de Pessoa **NUNCA** se pode mover para o Espaço Metafísico.

ESPAÇOS FÍSICOS

- 1 CAFÉ "MARTINHO DA ARCADA"
- 2 CAFÉ "A BRASILEIRA"
- 3 LIVRARIA
- 4 PRAÇA DO ROSSIO



ESPAÇO METAFÍSICO

- 5 MENTE DE PESSOA

NOTA: O jogador que controla Pessoa não é obrigado a mover o peão de Pessoa. Pode decidir em vez disso mover o seu peão de heterónimo.

Um jogador não se pode mover para um espaço se não conseguir executar a ação correspondente. Nesse caso, deve mover-se e executar outra ação ou DESCANSAR (ver página 11).



Nota Histórica

Fernando Pessoa costumava flutuar entre os espaços físicos da sua adorada Lisboa e a sua própria mente criativa, onde os seus heterónimos viviam. Viveu a sua vida criando pessoas, escrevendo e comportando-se como ele as imaginava. É por isso que, neste jogo, os jogadores não são apenas entidades metafísicas diferentes mas também a mesma pessoa física.

CONTROLAR PESSOA



Antes de efectuar o seu turno, o jogador pode gastar **1 energia** para **virar** a sua Peça de **Heterónimo** para o **lado de Pessoa (silhueta negra)**. Isto quer dizer que o jogador também controla agora o corpo físico de Fernando Pessoa (o peão preto). Como o corpo físico só pode ser controlado por uma pessoa de cada vez, o **jogador que anteriormente controlava Pessoa** tem de **virar** a sua peça para o seu **lado de heterónimo** (lado com a sua cor).

Um jogador **mantém o controlo de Pessoa** até que **outro jogador** decida **assumir o controlo** de Pessoa, gastando a energia necessária no início do seu turno, de acordo com o procedimento acima descrito.

Ao controlar Pessoa, o **jogador pode mover o seu peão** de heterónimo **ou o peão de Pessoa**. Para além disso, quem **controla Pessoa no final de uma ronda**, recebe a ficha de primeiro jogador, sendo o **primeiro jogador na ronda seguinte**.

MEDITAR



Antes de efetuar o seu turno, o jogador pode **descartar cartas de inspiração** da sua mão e **ganhar 1 energia por carta descartada**, como se indica no tabuleiro de heterónimo. É possível descartar qualquer número de cartas, recebendo a energia correspondente.



Energia criativa (a partir de agora simplesmente descrita como energia) irá ser gasta e ganha durante o jogo. Quando **gastas energia** , ou **ganhas energia** , **move o teu marcador de energia** no teu tabuleiro de heterónimo, para a esquerda ou para a direita, de acordo com os **valores ganhos ou gastos**.

É o turno da Joana (**jogador azul**). Como **não controla Pessoa**, só pode usar o seu peão:

- **NÃO PODE** ficar no seu espaço atual, **A Brasileira** **1** porque o peão que executa a ação tem sempre de ser movido;
- **NÃO PODE** ir para a **Livraria** **2** ou para o **Martinho da Arcada** **3** porque já existem peões de heterónimo nesses espaços físicos;
- **PODE** mover o seu peão para o **Rossio**, uma vez que está lá apenas Pessoa **4**;
- **PODE** mover o seu peão para o **Espaço Metafísico**, uma vez que todos os heterónimos podem lá estar simultaneamente **5**.

Caso pague **1 energia** para **virar a sua Peça de Heterónimo**, passará a **controlar Pessoa**, **podendo então optar por mover o seu peão OU o peão de Pessoa**. Caso decida mover o peão de Pessoa, este:

- **NÃO PODE** ficar no **Rossio** **1** uma vez que o peão que executa a ação tem sempre de ser movido;
- **NÃO PODE** ir para o **Espaço Metafísico**, uma vez que Pessoa nunca se pode mover para lá **2**;
- **PODE** mover o peão de Pessoa para **A Brasileira** **3**, a **Livraria** **4** ou para o **Martinho da Arcada** **5** uma vez que o peão de Pessoa pode estar no mesmo espaço físico que qualquer outro peão de heterónimo (mesmo do jogador que executa a ação).



Nota Histórica

Fernando Pessoa reencarnava muitas vezes os heterónimos que tinha criado, escrevendo e comportando-se como eles na vida real. Várias vezes surpreendia jornalistas ao dizer "Olá, o meu nome é Álvaro de Campos, Fernando Pessoa pede desculpa mas ele não pode estar aqui hoje, portanto vai falar comigo." É por isso que neste jogo, quando efetuas ações, podes executá-las como heterónimo ou como Pessoa. No entanto, transformares-te de uma entidade metafísica numa entidade física requer um gasto de energia, uma vez que estás a esforçar o teu eu etéreo.

Infelizmente, nada disto pode ser confirmado pela ciência, portanto vais ter de acreditar em nós.

ESPAÇO METAFÍSICO: A MENTE DE PESSOA

Quando um jogador move o seu peão de heterónimo para o Espaço Metafísico, tem de gastar **1 energia** e executar a ação do espaço físico onde se encontra o peão de Pessoa.

O jogador **executa a ação correspondente ao espaço físico ocupado pelo peão de Pessoa** como iremos descrever de seguida.

O **jogador apenas gasta energia ao entrar no Espaço Metafísico, e não quando sai.**



LEMBRA-TE:

Pessoa nunca se pode mover para o Espaço Metafísico, porque, bem, o seu corpo físico não se pode mover para dentro da sua própria cabeça!

É o turno da Joana (**jogador azul**) e ela quer escrever um poema. Contudo, a Inês (**jogador amarelo**) está no Rossio **1**. Uma vez que o peão de Pessoa também está no Rossio **2**, a Joana gasta 1 energia, move o seu peão para o Espaço Metafísico **3** e executa a ação do local onde está o peão de Pessoa, ou seja, no Rossio.

ESPAÇO FÍSICO (I) : MARTINHO DA ARCADA



No "Martinho da Arcada", os jogadores **podem obter Cartas de Inspiração** e colocá-las na mão.

Podem tirar cartas do "Martinho", **uma de cada vez**, gastando **1 energia por cada carta tirada**. **Não é possível tirar as cartas da segunda e quarta posições, sem previamente retirar as cartas imediatamente à sua direita e esquerda**. Para lembrar os jogadores desta regra, existe um ícone de cadeado por baixo da segunda e quarta cartas.

Após tirar todas as cartas pretendidas, as **restantes deslizam para a esquerda** ocupando os espaços livres, e são colocadas novas cartas do baralho, preenchendo os espaços vazios da esquerda para a direita, ficando novamente 5 cartas disponíveis.

Caso o baralho não tenha mais cartas, baralha a pilha de descarte e forma um novo baralho.



O Afonso (**jogador vermelho**), move o seu peão para o "Martinho da Arcada" **1**. Ele quer as cartas **A** e **B**, pelo que tira a carta **A**. Não pode tirar ainda a carta **B** porque esta está presa pela carta **C**. Então, ele tira a carta **C**. De seguida, tira a carta **B** uma vez que já está agora liberta. Como retirou três cartas, gasta um total de 3 energia. **2**. O jogador termina o seu turno repondo as cartas no "Martinho da Arcada". As 2 cartas restantes deslizam para a esquerda **3** e são adicionadas 3 novas cartas **4**.



Nota Histórica

O "Martinho da Arcada" era um dos cafés mais famosos de Lisboa no início do século XX.

LIMITE DE MÃO



Os jogadores **não podem ter mais de 7 cartas na sua mão**. Durante o seu turno podem ter mais do que este limite, mas no final do turno têm de descartar cartas da sua mão até terem no máximo 7. **Algumas Peças de Livraria aumentam este valor em 2**. Isto será explicado a seguir, quando examinarmos a Livraria.



ESPAÇO FÍSICO (2): A BRASILEIRA



Em “A Brasileira”, os jogadores podem também **obter Cartas de Inspiração** e colocá-las na mão.

Podem tirar qualquer uma das 5 cartas voltadas para cima. Por cada carta tirada, o jogador tem de **gastar a quantidade de energia que está indicada sob a carta**.

- ▶ A **carta mais à esquerda custa 0 de energia**, portanto pode ser obtida gratuitamente.
- ▶ **Cada uma das 2 cartas seguintes custa 1 de energia**.
- ▶ **Cada uma das últimas 2 cartas custa 2 de energia**.

O jogador pode **tirar qualquer combinação de cartas que queira, desde que tenha energia suficiente para gastar**.

Após tirar todas as cartas pretendidas, as **cartas restantes deslizam para a esquerda** ocupando os espaços livres, e são colocadas novas cartas do baralho, preenchendo os espaços vazios da esquerda para a direita, ficando novamente 5 cartas disponíveis.

Caso o baralho não tenha mais cartas, o jogador baralha a pilha de descarte e forma um novo baralho.



Nota Histórica

"A Brasileira", em pleno Chiado, é provavelmente o café mais icónico em Lisboa, e Pessoa podia ser visto várias vezes lá. Na verdade, a sua estátua está na esplanada do café, até hoje.



Inês (**jogador amarelo**), gostava de ir para “A Brasileira”. Não pode mover o seu peão para lá porque a Joana (**jogador azul**) já lá se encontra 1. Decide então gastar 1 energia 2 e toma o controlo de Pessoa. Vira a sua Peça de Heterónimo para o lado de Pessoa 3 e move o peão de Pessoa para “A Brasileira” 4. Como tem ainda 3 de energia decide tirar a primeira carta (custo 0 de energia) 5 a segunda (custo 1 de energia) 6, e a última (custo 2 de energia) 7 colocando-as na sua mão. Termina o seu turno com 0 de energia. 8.

ESPAÇO FÍSICO (3): LIVRARIA



Na **Livraria**, os jogadores podem **ganhar Peças de Livraria** do tabuleiro, que vão **melhorar a qualidade dos seus poemas** e/ou **a quantidade máxima de energia e o limite de mão**. Os jogadores podem também **ganhar Pontos de Vitória**.

O jogador tem de **descartar da sua mão 1, 2 ou 3 Cartas de Inspiração**. O **tipo de cartas** que deve ser descartado, é **indicado pelos símbolos na Carta de Livraria no tabuleiro**: podem ser **cartas com um certo valor ou de um certo tema**.

Ao **descartar o tipo de carta requerido, ganha a recompensa** indicada: uma Peça de Livraria ou 5 Pontos de Vitória:

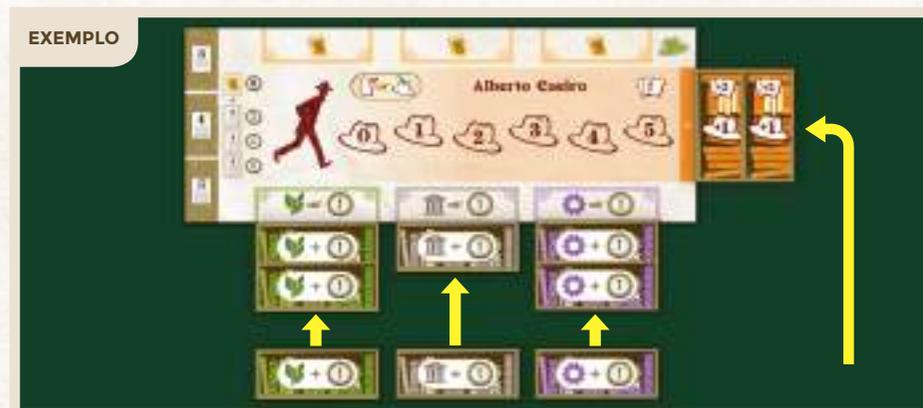


Cada Carta de Inspiração só pode ser usada para cumprir uma única das três condições indicadas na Carta de Livraria.



Antes de executar a ação, o jogador **PODE alterar a posição da Carta de Livraria, deslizando-a para cima ou para baixo**. Isto irá alterar quais as recompensas obtidas pelas Cartas de Inspiração usadas. Caso o jogador queira **alterar a posição da Carta**, tem de o fazer **ANTES de executar a ação**.

Quando o jogador **obtem 1 Peça de Livraria**, decide se quer **usar a sua frente ou virá-la para usar o seu verso, que indica energia**. Depois, o jogador coloca a peça no espaço correspondente por baixo do seu Tabuleiro de Heterónimo, ou do lado direito do Tabuleiro de Heterónimo (no caso de uma peça de energia).



Nota Histórica

Fernando Pessoa tinha uma das mais impressionantes bibliotecas deste período. Os seus livros, em Português e Inglês, que cobriam uma grande variedade de escrita, alimentavam o seu processo criativo. É por isso que, neste jogo, recolher prateleiras cheias de livros recria conceptualmente este "processo de crescimento".

EXEMPLO



Se o jogador descartar uma carta de **Naturalismo** **A** ganha a peça **B**.

Se o jogador descartar uma carta com valor "3" **C** ganha 5 Pontos de Vitória **D**.

Se o jogador descartar uma carta de **Classicismo** **E** ganha a peça **F**.

EXEMPLO



O jogador decide alterar a posição da carta, deslizando-a para cima:

Se o jogador descartar uma carta com valor "3" **G** ganha a peça **H**.

Se o jogador descartar uma carta de **Classicismo** **I** ganha 5 Pontos de Vitória **J**.

Existem **4 tipos diferentes de Peças de Livraria**. Após serem **adicionadas ao Tabuleiro de Heterónimo conferem ao jogador uma das seguintes capacidades**:



Ganha 1 ponto de vitória adicional por cada carta de **Naturalismo** utilizada para escrever um poema



Ganha 1 ponto de vitória adicional por cada carta de **Classicismo** utilizada para escrever um poema



Ganha 1 ponto de vitória adicional por cada carta de **Futurismo** utilizada para escrever um poema.



Ganha 1 energia adicional quando o jogador **Descansa**, e o limite de mão aumenta em 2.

É o turno da Joana (**jogador azul**), que move o seu peão de heterónimo para a Livraria **1**.

Ela gostava de ganhar a peça de **Naturalismo** **2** que requer descartar uma carta de **Naturalismo** **3**.

Mas não quer fazer isso, e então decide deslizar a carta para cima, criando novos alinhamentos **4**.

Agora, descarta uma carta com valor "3" **5** e ganha a peça de **Naturalismo** **6**.

Depois, descarta uma carta de **Classicismo** **7** e ganha 5 Pontos de Vitória **8**.

De seguida, coloca a peça que ganhou no espaço correspondente do seu Tabuleiro de Heterónimo **9** e marca os 5 Pontos de Vitória obtidos, avançando o seu disco de pontuação 5 espaços no registo de pontuação.

A Livraria é reposta. A carta atual é removida do jogo e a primeira peça da primeira pilha é colocada no primeiro espaço no tabuleiro. Isto faz com que seja revelada uma nova carta no topo do baralho e uma nova peça no topo da primeira pilha.



Após as **peças terem sido retiradas da Livraria e/ou os Pontos de Vitória marcados**, remove a Carta de Livraria do jogo. Depois, **coloca no tabuleiro a Carta de Livraria do topo do baralho** **1**. Isto irá revelar uma nova carta no topo do Baralho da Livraria. Finalmente, **preenche quaisquer espaços vazios com Peças de Livraria** das pilhas: o **espaço superior** deve ser preenchido com a **peça do topo da primeira pilha** **2** e o **espaço inferior** deve ser preenchido com a **peça do topo da segunda pilha** **3**. Se uma das pilhas não tiver mais peças, usa uma peça da pilha que ainda contém peças.

Nota que o **número de Peças de Livraria é limitado**, portanto, se a livraria ficar sem peças, os jogadores não podem ganhar mais peças, podendo no entanto continuar a visitar este espaço para obter Pontos de Vitória.



BÓNUS DE MAPA ASTRAL

Após executar uma ação na Livraria ou no Rossio os jogadores **PODEM** ativar o Mapa Astral. Em **cada ronda**, uma secção do Mapa está voltada para a Livraria **A** e outra para o Rossio **B**.

Ao **jogar Cartas de Inspiração** na Livraria ou no Rossio, e se **pelo menos 1 destas cartas tiver** um **símbolo astrológico coincidente com 1 dos 2 signos na secção adjacente ao espaço usado**, o jogador **ganha o bônus correspondente**. Este **bônus só pode ser ganho UMA VEZ por ação**, mesmo que ambos os signos astrológicos coincidam. Nota que a Livraria e o Rossio requerem sempre os **mesmos 2 signos astrológicos** numa ronda, mas os bônus conferidos são diferentes.



TIPOS DE BÓNUS



1 Ganha a **Peça de Livraria do topo de 1 das pilhas** da Livraria. Podes escolher usar a frente ou o verso da peça, como habitualmente. Este bônus é escolhido **antes** de reabastecer a Livraria.



2 Tira **2 Cartas de Inspiração** do topo do baralho e coloca-as na tua mão.



3 Ganha **3 Pontos de Vitória**.



2 Ganha **2 de energia** deslizando o teu marcador de energia 2 espaços para a direita no contador de energia.



Nota Histórica

A Astrologia tinha um papel importante na vida de Fernando Pessoa. Por vezes, Fernando Pessoa cancelava reuniões porque as estrelas não estavam favoráveis nesses dias. Ele desenhou o seu próprio Mapa Astral e o Mapa Astral dos seus heterónimos. Previu, quase exatamente, o ano da sua própria morte.

ESPAÇO FÍSICO (4): ROSSIO

No Rossio (uma das praças mais vibrantes de Lisboa), os jogadores **escrevem poemas descartando Cartas de Inspiração** da sua mão e **ganhando Pontos de Vitória**.



O jogador deve **jogar 3, 4 ou 5 Cartas de Inspiração da mão**, e usá-las para **escrever um poema, colocando-as na mesa** à sua

frente, **em ordem crescente, nunca repetindo o mesmo valor. Os valores não têm de ser consecutivos**. Cada carta deve ser **jogada sobrepondo a carta anterior**, deixando **apenas visível o cabeçalho desta (valor e tema)**. Se o jogador usar uma **carta com 2 valores**, deve **anunciar qual deles** vai usar.



O Afonso (**jogador vermelho**) quer mover o seu peão para o Rossio de modo a escrever um poema. Porém, a Inês (**jogador amarelo**) já lá está. Decide então gastar 1 energia para se transformar em Pessoa, virando a sua Peça de Heterónimo para o lado de Pessoa. Pode agora mover o peão de Pessoa para o Rossio e escrever o poema **1**. Para o fazer, joga 4 cartas da sua mão: uma de **Naturalismo** com o valor 1 **A**, uma de **Futurismo** com os valores 1/2, anunciando que vai usar o valor 2 **B**, uma de **Futurismo** com o valor 4 **C** e uma de **Naturalismo** com o valor 5 **D**.

➔ **IMPORTANTE:** Para criar a atmosfera adequada, e para mostrar a sua veia poética aos seus oponentes, encorajamos os jogadores a lerem os fragmentos dos poemas das Cartas de Inspiração, quando as colocam na mesa!



De seguida, o jogador **pontua o poema**. O número de Pontos de Vitória de cada carta é igual ao valor do respetivo tema no tabuleiro de heterónimo do jogador, adicionado de 1 por cada Peça de Livraria desse mesmo tema. O jogador **contabiliza os pontos para cada Carta de Inspiração** e **marca** esse número no **registo de pontuação**.

Coerência de Estilo: como **bónus**, cada **Carta de Inspiração jogada imediatamente a seguir a outra carta do mesmo tema pontua 1 Ponto de Vitória adicional**.



O jogador **tira uma Peça de Poema igual ao número de versos do poema**. Cada **Carta de Inspiração representa 1 verso**. Assim, se o poema consiste em 3 versos, o jogador tira uma Peça de Poema com tamanho 3. Se o poema consiste em 4 versos, o jogador tira uma Peça de Poema com tamanho 4, e assim sucessivamente. O **jogador tira a Peça de Poema correspondente da secção do Rossio** do tabuleiro de jogo. **Se não existirem** peças de Poema desse tamanho, o **jogador tira a peça da reserva**. Se for **tirada uma Peça de Poema da secção do Rossio**, o jogador

ganha 3 Pontos de Vitória adicionais conforme a indicação no tabuleiro de jogo. **Se a Peça de Poema for tirada da reserva, não são atribuídos Pontos de Vitória adicionais**. As **Peças de Poema vão pontuar novamente no final do jogo**, portanto devem ser mantidas à esquerda do Tabuleiro de Heterónimo do jogador.

MAPA ASTRAL: Após executar a ação (tal como após executar a ação da Livraria), o jogador verifica se pode ativar o Mapa Astral (página 9). **Se pelo menos 1 carta tem um signo astrológico coincidente com 1 dos 2 signos na secção adjacente ao espaço da ação que ele executou**, o jogador **ganha o bónus correspondente**.



Finalmente, o jogador **seleciona 1 das Cartas de Inspiração jogadas para manter** para o seu **Poema Final** (vamos explicar mais tarde o que é). A **carta escolhida é colocada debaixo da sua Peça de Heterónimo** e vai pontuar novamente no final do jogo. Os jogadores podem examinar as suas cartas reservadas a qualquer altura. As **restantes Cartas de Inspiração usadas** são colocadas na **pilha de descarte**.

O Afonso (**jogador vermelho**) pontua o poema. As cartas de **Naturalismo** dão-lhe **1 ponto** **1** e as cartas de **Futurismo** dão-lhe **3 pontos** **2**. Assim, ele ganha **1 ponto** pela carta **A**, **3 pontos** pela carta **B**, **3 pontos** pela carta **C** e **1 ponto** pela carta **D**. Uma vez que a carta **C** foi jogada a seguir a uma carta do mesmo tema (carta **B**), pontua **1 ponto extra**. No total, este **poema pontua 9 Pontos**. O Afonso tira a **Peça de Poema de tamanho 4** do Rossio **3** já que ainda lá existe uma, e **ganha 3 pontos extra**. No total, o Afonso ganhou **12 pontos** e avança o seu marcador de pontos 12 espaços no registo de pontuação.

Uma vez que uma das cartas jogadas tem o mesmo Signo **4** Astrológico que um dos Signos Astrológicos indicados na secção do Mapa Astral voltado para o Rossio **5**, o Afonso ganha o bónus respetivo **6**. Neste caso, o bónus é uma Peça de Livraria de uma das pilhas ao lado da Livraria. Ele decide tirar a peça de **Classicismo** **7**. Finalmente, decide manter a carta de **Futurismo 1/2**, que coloca debaixo da sua Peça de Heterónimo **8** e descarta as cartas restantes.



Nota Histórica

A Praça do Rossio situa-se na Baixa Pombalina de Lisboa e tem sido uma das suas principais praças desde a Idade Média. Foi palco de revoltas e celebrações populares, touradas e execuções, e é agora um ponto de encontro preferido de lisboetas e turistas.

DESCANSAR

Caso um jogador **não mova um peão** e execute uma **ação**, seja porque **não tem energia** ou **não queira, tem de Descansar**. O jogador **remove o seu peão do Tabuleiro de jogo** e coloca-o à frente do seu Tabuleiro de Heterónimo.

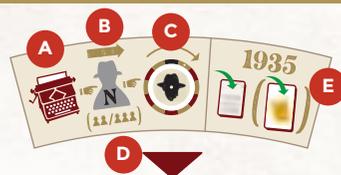
De seguida, **repõe TODA a energia** do seu Heterónimo no seu Tabuleiro de Heterónimo, movendo o **marcador de energia** para o **espaço mais à direita** do contador de energia, incluindo os espaços nas eventuais peças de livraria colocadas à direita do tabuleiro.

No seu próximo turno, o jogador vai poder mover o seu peão de Heterónimo de volta para o tabuleiro de jogo e executar uma ação, ou mover o peão de Pessoa, caso o jogador o controle e o queira fazer.



É o turno da Inês (**jogador amarelo**), e ela decide descansar, apesar de ainda ter 1 energia. Remove o seu peão de heterónimo do tabuleiro **1** e move o seu marcador de energia para o espaço mais à direita. **2**.

5. FINAL DA RONDA



Após todos os jogadores terem efetuado o seu turno, a ronda termina. Segue então este procedimento (também indicado no tabuleiro de jogo):

A O jogador que controla Pessoa recebe o Marcador de Primeiro Jogador.

Depois, num jogo a 2 ou 3 jogadores, os jogadores movem o(s) heterónimo(s) neutro(s):

B Num jogo a 3 jogadores: Os jogadores movem o heterónimo neutro para o próximo espaço FÍSICO, no sentido dos ponteiros do relógio, que não esteja ocupado por um peão de heterónimo. Se todos os espaços FÍSICOS estiverem ocupados com peões de heterónimo, os jogadores movem o peão neutro para o espaço METAFÍSICO. Da próxima vez que o peão no espaço METAFÍSICO se mover, irá para o espaço

FÍSICO com o número mais baixo que não contenha um peão de heterónimo (cada espaço está numerado, por exemplo, o Espaço Metafísico tem o número 5).

Num jogo a 2 jogadores: Os jogadores movem ambos os heterónimos neutros. Primeiro, o heterónimo neutro que ocupa o espaço físico com o número mais baixo, para o próximo espaço FÍSICO, no sentido dos ponteiros do relógio, não ocupado por um peão de heterónimo. Depois, o outro heterónimo neutro. Se TODOS os espaços FÍSICOS estiverem ocupados com peões de heterónimo, ao mover um neutro, move-o para o espaço METAFÍSICO.

Da próxima vez que o peão no espaço METAFÍSICO se mover, irá para o espaço FÍSICO com o número mais baixo que não contenha um peão de heterónimo.

● **Atenção:** Se os jogadores se esquecerem de mover os peões neutros no final de uma ronda, **NÃO voltem atrás nos movimentos dos jogadores.**

Finalmente, os jogadores rodam o espaço Metafísico uma posição no sentido dos ponteiros do relógio C, de modo a que a seta aponte para a próxima data de calendário D.

Após jogar a ronda “1935”, os jogadores escrevem o seu poema final E (página 13) e jogam 1 carta final de Mensagem se estiverem a usar esse módulo (página 15), após o que o jogo termina.

O Afonso (*jogador vermelho*) e a Inês (*jogador amarelo*) estão a jogar uma partida a 2. A Inês controla Pessoa, e por isso recebe o marcador de 1º jogador. Eles têm agora de mover os 2 heterónimos neutros:



O primeiro a ser movido é o peão azul em “A Brasileira” (espaço nº 2), porque é o espaço com número mais baixo ocupado por peões neutros 1. O peão é movido para o espaço Metafísico, uma vez que todos os outros espaços físicos estão ocupados por peões de heterónimo 2. De seguida, o outro peão neutro (o peão branco), atualmente na Livraria, (espaço nº 3) 3 move-se para o próximo espaço físico na direção dos ponteiros do relógio, neste caso “A Brasileira” 4 que foi deixado vazio pelo movimento do peão neutro azul.

No final da próxima ronda, a Inês (*jogador amarelo*) ainda controla Pessoa e mantém o marcador de primeiro jogador. Primeiro, os jogadores movem o peão branco que está atualmente em “A Brasileira” (espaço nº 2) 1, uma vez que é o espaço com número mais baixo ocupado por peões neutros. O peão é movido para o “Martinho da Arcada” (espaço nº 1) que é o próximo espaço Físico livre na direção dos ponteiros do relógio 2.

De seguida, os jogadores movem o peão azul que está atualmente no Espaço Metafísico (espaço nº 5) 3 e movem-no para “A Brasileira” que é o único espaço Físico disponível 4.



6. POEMA FINAL

Após os jogadores completarem a ronda "1935", o fim do jogo é activado. Agora, os jogadores têm a oportunidade de escrever o maior poema das suas vidas virtuais. Para o fazer, **os jogadores podem usar:**

- ▶ **TODAS as cartas guardadas debaixo da sua Peça de Heterónimo**
- ▶ **+ 1 carta adicional da sua mão**



Todos os jogadores escrevem o seu poema final. O Afonso (**jogador vermelho**), usa 3 cartas que manteve após escrever poemas (A, B, e D). Adiciona 1 carta da sua mão C e pontua o poema: a carta A pontua 2 pontos, a carta B pontua 3 pontos, a carta C pontua 3 pontos + 1 ponto extra e a carta D pontua 3 pontos + 1 ponto extra. Este poema final pontua 13 pontos. O Afonso recebe uma **Peça de Poema de tamanho 4** da reserva 1.

As **regras para escrever um poema** são exatamente as **mesmas descritas anteriormente** no **espaço físico do Rossio**, exceto que a **peça de poema é sempre tirada da reserva** e não do espaço do Rossio, mesmo se ainda lá houver peças. Os jogadores **não podem ganhar um bônus do Mapa Astral ao escrever o seu poema final**.

Os jogadores podem escrever o seu poema final pela ordem de turno ou simultaneamente, como preferirem. **Após os jogadores terem escrito o seu poema final o jogo termina.**



Nota Histórica

A 29 de novembro de 1935, Pessoa foi levado para o Hospital de São Luís sofrendo de dores abdominais e febre alta; ali escreveu, em Inglês, as suas últimas palavras: "I know not what tomorrow will bring." ("Não sei o que o amanhã vai trazer"). Morreu no dia seguinte, 30 de novembro de 1935 por volta das 20:00 com 47 anos, deixando para trás uma vida extraordinária de criação. O Poema Final reflete a última obra literária de cada heterónimo, antes de desaparecerem juntamente com o corpo do seu criador.

7. FINAL DO JOGO

Depois de todos os jogadores terem escrito o seu Poema Final, o jogo termina e os jogadores determinam a pontuação final, pontuando as Peças de Poema e as Cartas de Inspiração na sua posse.

Cada jogador obtém:

- ▶ **3 Pontos por cada Peça de Poema de Tamanho 3**
- ▶ **4 Pontos por cada Peça de Poema de Tamanho 4**
- ▶ **5 Pontos por cada Peça de Poema de Tamanho 5**
- ▶ **1 Ponto por cada Carta de Inspiração que esteja na sua mão.**

Após terem **somado esses Pontos de Vitória aos pontos que ganharam durante o jogo**, o **jogador com mais Pontos de Vitória é o vencedor**, e é declarado o maior heterónimo de todos os tempos.

Os empates são decididos **em primeiro lugar** a favor do **jogador com mais Peças de Poema**, depois a favor do **jogador com mais Peças de Livraria**. Se o empate se mantiver, os **jogadores partilham a vitória**. Afinal de contas, há espaço metafísico suficiente para vários heterónimos viverem na posteridade.



O jogo terminou e o Afonso (**jogador vermelho**) ganhou **70 Pontos** durante o jogo. Agora, ele pontua as suas Peças de Poema. A peça de **tamanho 3** pontua **3 pontos**, as peças de **tamanho 4** pontuam **4 pontos cada** e a peça de **tamanho 5** pontua **5 pontos**, para um total de **16 Pontos**. Tem também 2 cartas na mão, e portanto ganha **2 Pontos extra**. **O seu resultado final é 88 Pontos (70+16+2)**.



Nota Histórica

Durante a sua vida, Pessoa publicou 4 livros em Inglês e apenas um em Português: Mensagem. Porém, deixou uma vida de trabalho não publicado, inacabado ou apenas alinhavado, num baú de madeira (25.574 páginas manuscritas e datilografadas que foram colocadas na Biblioteca Nacional, desde 1988). O trabalho pesado de editar esta quantidade massiva de trabalho ainda está em progresso. O objetivo deste jogo é mostrar-te, caro jogador, a extraordinária pessoa que Fernando Pessoa foi, e quão surpreendente foi a sua contribuição para a poesia no século XX.

8. MÓDULO I: HETERÓNIMOS AVANÇADOS

Este módulo reflete o quão **diversos estes heterónimos eram, e em que esfera de escrita estavam focados.** Para jogar com este módulo, durante a preparação do jogo, vira os Tabuleiros de Heterónimo para o seu lado avançado (símbolo vermelho).

Lado avançado
Tabuleiro de
Heterónimo



ÁLVARO DE CAMPOS



Os seus valores iniciais para pontuar poemas são: 0 pontos por cada carta de Naturalismo, 0 pontos por cada carta de Classicismo e 2 pontos por cada carta de Futurismo.

No final do jogo, ganha 3 pontos por cada Peça de Poema de tamanho 3, 4 pontos por cada Peça de Poema de tamanho 4, e 5 pontos por cada Peça de Poema de tamanho 5.

O seu contador de energia é maior em 1 espaço e o seu limite de mão é mais alto em 1 do que os outros heterónimos.

Habilidade especial: Quando Campos escreve um poema, não tem de colocar as Cartas de Inspiração por ordem crescente, podendo portanto ganhar pontos de bônus por jogar os mesmos temas em conjunto. Tem no entanto de usar valores diferentes, como habitualmente. Por exemplo, pode jogar um “3” seguido de um “1”, seguido de um “4”. **Ignora esta habilidade especial ao escrever o Poema Final.**

RICARDO REIS



Os seus valores iniciais para pontuar poemas são: 1 ponto por cada carta de Naturalismo, 2 pontos por cada carta de Classicismo e 0 pontos por cada carta de Futurismo.

No final do jogo, ganha 3 pontos por cada Peça de Poema de tamanho 3, 4 pontos por cada Peça de Poema de tamanho 4, mas não ganha pontos pelas Peças de Poema de tamanho 5. Adicionalmente, por cada conjunto de uma Peça de Poema de tamanho 3 e uma Peça de Poema de tamanho 4, ganha 3 pontos extra.

Habilidade especial: Cada vez que Reis escreve um poema, ganha 1 ponto extra por cada Carta de Inspiração jogada cujo valor seja exatamente +1 que a carta anterior. Por exemplo, um “3” a seguir a um “2”, ou um “4” a seguir a um “3” e assim sucessivamente. **Ignora esta habilidade especial ao escrever o Poema Final.**

BERNARDO SOARES



Os seus valores iniciais para pontuar poemas são: 1 ponto por cada carta de Naturalismo, 1 ponto por cada carta de Classicismo e 1 ponto por cada carta de Futurismo.

No final do jogo, ganha 4 pontos por cada Peça de Poema de tamanho 3, 4 pontos por cada Peça de Poema de tamanho 4, e 4 pontos por cada Peça de Poema de tamanho 5.

Habilidade especial: Quando Soares escreve um poema e a sua Peça de Heterónimo está com o lado de Pessoa voltado para cima, ganha 3 pontos extra. **Ignora esta habilidade especial ao escrever o Poema Final.**

ALBERTO CAEIRO



Os seus valores iniciais para pontuar poemas são: 2 pontos por cada carta de Naturalismo, 1 ponto por cada carta de Classicismo e 0 pontos por cada carta de Futurismo.

No final do jogo, ganha 3 pontos por cada Peça de Poema de tamanho 3, 4 pontos por cada Peça de Poema de tamanho 4, e 5 pontos por cada Peça de Poema de tamanho 5.

Habilidade especial: Cada vez que Caetano escreve um poema e o seu peão ou o peão de Pessoa estiverem sozinhos no Rossio, ele ganha 3 Pontos. **Ignora esta habilidade especial ao escrever o Poema Final.**



LEMBRA-TE

Mesmo se um Heterónimo ganhar 0 Pontos por uma carta de um determinado tema, obtém na mesma 1 ponto adicional se for jogada após uma carta do mesmo tema.



9. MÓDULO 2: MENSAGEM

Mensagem foi o único livro relevante que Fernando Pessoa publicou durante a sua vida.

Durante a preparação do jogo pega em **todas as cartas de Mensagem**, **baralha-as e coloca-as junto ao tabuleiro com a face para baixo**. Cada jogador **tira 2 cartas de Mensagem** para a sua mão. **As cartas de Mensagem NÃO CONTAM** para o **limite de mão**.

DURANTE O JOGO

Cada vez que um **jogador executa a ação de DESCANSAR**, tira **1 carta de Mensagem** do topo do baralho e coloca-a na mão. Depois, das **3 cartas de Mensagem que agora tem**, **joga 1** colocando-a debaixo de um dos três espaços no topo do Tabuleiro de Heterónimo, deixando apenas os ícones visíveis.

Estas cartas vão **dar pontos extra no final do jogo**.

Depois, **TODOS os jogadores passam 1 das 2 cartas de Mensagem que têm atualmente para o jogador à sua esquerda**, recebendo 1 carta de Mensagem do **jogador à sua direita**.

TIPOS DE CARTAS DE MENSAGEM



Ganha 1 ponto por cada Peça de Poema.



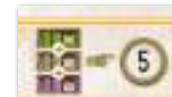
Ganha 1 ponto por cada Peça de Livraria.



Ganha 2 pontos por cada Peça de Livraria do tipo indicado.



Ganha 2/3 pontos extra por cada Peça de Poema do tamanho indicado.



Ganha 5 pontos por cada conjunto de 3 Peças de Livraria diferentes.



Ganha 5 pontos por cada conjunto de 3 Peças de Poema diferentes.



Se tiveres o maior número (a só ou empatado) de Peças de Poema, ganha 5 pontos.



Se tiveres o maior número (a só ou empatado) de Peças de Livraria, ganha 5 pontos.



Se tiveres o maior número (a só ou empatado) da Peça de Livraria indicada, ganha 5 pontos.



Se tiveres o maior número (a só ou empatado) da Peça de Poema indicada, ganha 5 pontos.

POEMA FINAL

Após os jogadores escreverem o seu poema final, todos os jogadores jogam **1 carta final de Mensagem** das 2 que ainda têm (não passam cartas aos outros jogadores). A carta restante é descartada.

FIM DO JOGO

No final do jogo, depois dos jogadores terem pontuado as suas peças de poema, **pontuam as cartas de Mensagem que jogaram**.

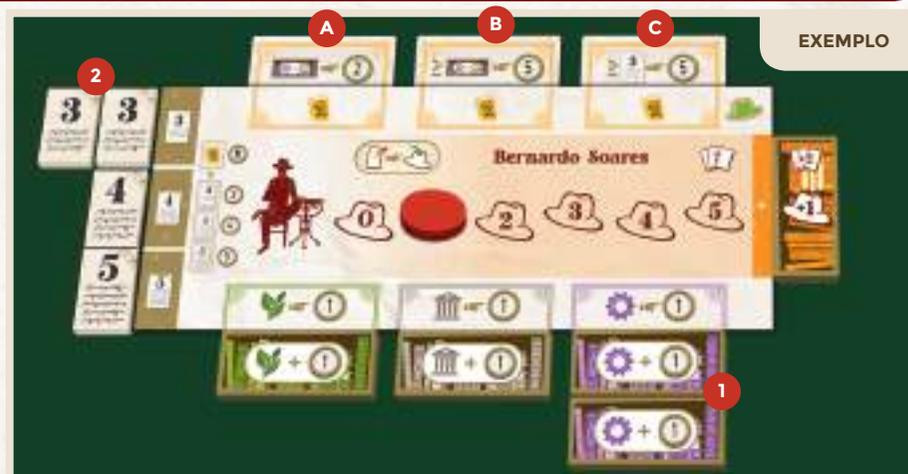
NOTA

Os jogadores não podem ter mais de 3 cartas de Mensagem em jogo. Caso um jogador consiga jogar uma 4ª carta de Mensagem, tem de descartar 1 das 3 cartas de Mensagem existentes para libertar espaço para uma nova, ou simplesmente descartar uma da mão.



Nota Histórica

O livro "Mensagem" foi uma das poucas obras publicadas por Fernando Pessoa durante a sua vida, e representa o seu maior feito publicado. Resume os feitos coletivos da mente de Pessoa e, conseqüentemente, personifica a contribuição de todas as personagens que viveram dentro do seu cérebro extraordinário.



EXEMPLO

O Afonso (**jogador vermelho**), pontua as suas cartas de Mensagem no final do jogo. A primeira carta **A** dá-lhe **4 pontos**, uma vez que tem **2 Peças de Livraria de Futurismo** **1**. A segunda carta **B** dá-lhe **5 Pontos** uma vez que está empatado com a Joana para o maior número de Peças de Livraria de **Futurismo** **1**. Ambos têm 2, e por isso pode pontuar a carta. Finalmente, a sua terceira carta de Mensagem **C** dá-lhe **0 pontos**, uma vez que ele tem **2 Peças de Poema de tamanho 3** **2**, mas a Inês tem 3, e por isso ele não tem o maior número nem está empatado. No total, as suas cartas de Mensagem dão-lhe **9 Pontos**.

10. MODO SOLO



OBJETIVO DO JOGO SOLO:



GANHA 100 OU MAIS PONTOS DE VITÓRIA PARA VENCER O JOGO

CONTEXTO HISTÓRICO

Vais jogar contra **Raphael Baldaya**, um heterónimo de Pessoa menos conhecido, um astrólogo que estudou Astrologia e Ocultismo. Baldaya vai tentar bloquear o teu movimento para forçar a que o teu destino se torne uma realidade: a derrota. Conseguirás vencer Baldaya e construir um caminho para a fama e posteridade?

PREPARAÇÃO

Prepara o jogo como se fosses **jogar a 2 jogadores usando ambos os módulos. Não podes jogar o modo solo sem módulos.**

Remove as cartas de Mensagem “M06” e “M16”. Não podem ser usadas no jogo a solo.

Coloca 1 peão neutro de Heterónimo no espaço da Livraria e o outro no Rossio, como farias num jogo a 2 jogadores. Depois, coloca o peão de heterónimo escolhido para representar Baldaya no espaço colorido correspondente do Espaço Metafísico.

Baldaya não usa um Tabuleiro de Heterónimo e não tira Cartas de Inspiração no início do jogo. Durante o jogo, ele não ganha nem descarta Cartas de Inspiração, nem usa energia. Também não ganha Pontos de Vitória. Dá-lhe a Peça de Heterónimo apropriada e 2 cartas de Mensagem, voltadas para baixo.

Coloca os 2 discos de jogador de Baldaya nos espaços “1921” e “1931” do calendário do Espaço Metafísico.

Para VENCERES deves obter pelo menos 100 Pontos de Vitória.

Começas o jogo como primeiro jogador e Baldaya começa com a sua Peça de Heterónimo com o lado de Pessoa voltado para cima.

DURANTE O JOGO

Joga como normalmente para 2 jogadores. Executa o teu turno e, no turno de Baldaya, faz os seguintes passos:

Se Baldaya não controla Pessoa, vira a sua Peça de Heterónimo para o lado de Pessoa. Assim, no teu próximo turno, se quiseres controlar Pessoa, terás de gastar 1 energia, tal como num jogo multijogador.

Tira a primeira Carta de Inspiração do baralho e

coloca-a na pilha de descarte: o peão de Baldaya vai tentar mover-se para um espaço (ver Movimento de Baldaya). Se a carta tiver 2 números, usa o número mais baixo.

Baldaya executa uma ação nesse espaço (ver Ações de Baldaya).

MOVIMENTO DE BALDAYA

Baldaya tenta mover o seu peão de heterónimo para o espaço conforme indicado pelo valor da Carta de Inspiração. Cada valor refere-se a um espaço específico no tabuleiro, por exemplo, o Espaço Metafísico tem o número 5. Se o destino é um espaço físico livre de heterónimos, move Baldaya e executa a ação correspondente. Senão, segue as instruções aplicáveis à situação existente:

Caso se encontre outro peão de heterónimo nesse espaço (o teu, um neutro, ou o de Baldaya), move o peão de Pessoa e não o de Baldaya.

Caso se encontre outro peão de heterónimo nesse espaço (o teu, um neutro, ou o de Baldaya) e também o peão de Pessoa, move o peão de Baldaya para o próximo espaço FÍSICO, no sentido dos ponteiros do relógio, não ocupado por um peão de heterónimo. Se TODOS os espaços FÍSICOS estiverem ocupados com peões de heterónimo, então move-o para o espaço METAFÍSICO e executa a ação do espaço onde está o peão de Pessoa.

Se for tirada uma carta com valor “5” então simplesmente move o peão de Baldaya para o espaço METAFÍSICO e executa a ação do espaço onde está o peão de Pessoa. Se o peão de Baldaya já estiver no Espaço Metafísico, então move-o para o espaço físico com menor número que não esteja ocupado por um peão de Heterónimo.



Baldaya (peão vermelho), tira uma Carta de Inspiração de valor “2” e tem de se mover para “A Brasileira” 1. Uma vez que já lá está outro peão de heterónimo, ele não consegue mover o seu peão vermelho, e move o peão de Pessoa 2.

AÇÕES DE BALDAYA

(1) **Martinho da Arcada:** Baldaya descarta as 3 cartas mais à esquerda para a pilha de descarte.

(2) **A Brasileira:** Baldaya descarta as 3 cartas mais à esquerda para a pilha de descarte.

(3) **Livraria:** Baldaya tira ambas as Peças de Livraria. Coloca-as viradas para cima junto às suas cartas de Mensagem. Repõe a Livraria. Baldaya não ganha o bônus do Mapa Astral.

(4) **Rossio:** Baldaya ganha a Peça de Poema com o valor mais baixo disponível no Rossio. Se já não existirem Peças de Poema no Rossio, tira da reserva uma Peça de Poema do valor do qual tenha menos. Em caso de empate, tira a de valor mais baixo. Coloca a peça junto às suas cartas de Mensagem. Baldaya não ganha o bônus do Mapa Astral.

(5) **Mente de Pessoa:** Baldaya executa a ação do local onde está o peão de Pessoa.



Baldaya (peão vermelho), tira uma Carta de Inspiração de valor “4/5”. Tem de usar o valor mais baixo, neste caso o “4”, o que significa que tem de se mover para o Rossio. Porém, o Rossio está ocupado por um peão de heterónimo E por Pessoa 3, pelo que Baldaya tem de se mover para o próximo espaço no sentido dos ponteiros do relógio que não contenha um peão de heterónimo, neste caso “A Brasileira” 4.

DESCANSAR

Quando executas a Ação de Descansar, faz o seguinte:

- Depois de teres tirado 1 Carta de Mensagem, adiciona-a à tua mão e joga 1 Carta de Mensagem;
- Passa 1 das 2 Cartas de Mensagem que tens na mão para Baldaya;
- Coloca aleatoriamente 1 das Cartas de Mensagem de Baldaya na tua mão como num jogo a 2 jogadores.

Quando o calendário chega a 1921 e 1931 (como marcado pelos discos de Baldaya) executa a ação de DESCANSAR como se segue:

- Baldaya tira 1 Carta de Mensagem, adiciona-a à sua mão e depois descarta aleatoriamente 1 das 3 cartas da sua mão;
- Escolhe 1 Carta de Mensagem da tua mão para dar a Baldaya e tira aleatoriamente uma das Cartas de Mensagem que ele tem na mão;
- Depois, remove o disco de Baldaya daquele espaço de calendário.

FINAL DA RONDA

- Procede como normalmente dando o marcador de primeiro jogador a quem controlar Pessoa. Não te esqueças de mover os 2 Heterónimos Neutros como num jogo a 2 jogadores e de rodar o Espaço Metafísico.

POEMA FINAL

- Escreve o teu poema como habitualmente. Baldaya ganha uma Peça de Poema de tamanho 5 que coloca junto às suas cartas de Mensagem;
- Em concordância com as regras normais do jogo, podes agora jogar 1 das 2 Cartas de Mensagem da tua mão.

CAMPANHA

JOGO Nº	PONTUAÇÃO A ATINGIR	PEÇAS DE LIVRARIA A MANTER	JOGO Nº	PONTUAÇÃO A ATINGIR	PEÇAS DE LIVRARIA A MANTER	JOGO Nº	PONTUAÇÃO A ATINGIR	PEÇAS DE LIVRARIA A MANTER
1	100	1	4	115	2	7	130	3
2	105	1	5	120	2	8	135	3
3	110	1	6	125	2	9	140: MAIOR POETA DE TODOS OS TEMPOS!!!	



Baldaya (**peão vermelho**), tira uma Carta de Inspiração de valor "4" e tem de se mover para o Rossio. Uma vez que o seu peão e o de Pessoa já lá estão 1, tem de se mover para o próximo espaço no sentido dos ponteiros do relógio que não contenha um peão de heterónimo. Porém, não existem espaços físicos livres, pelo que tem de mover o seu peão para o Espaço Metafísico 2. Depois, ele executa a ação do espaço onde o peão de Pessoa está atualmente, neste caso o Rossio 3. Assim, ganha a Peça de Poema com tamanho mais baixo disponível no Rossio, neste caso uma Peça de Poema de tamanho 3 4.

FINAL DO JOGO

No final do jogo, quando pontuas as tuas Cartas de Mensagem, verifica todas as Peças de Livraria e as Peças de Poema que Baldaya tem para verificar as maiorias.

Para venceses, tens de obter, pelo menos, 100 pontos. Se a tua pontuação for inferior, perdeste o jogo. Se venceses, verifica na escala abaixo como serás recordado como poeta.

CLASSIFICAÇÃO

- **100 - 109 Pontos:** És um **Aprendiz de Poeta**. Não podemos dizer que os teus poemas são hipnotizantes, mas pelo menos és considerado o melhor no teu clube de poesia local.
- **110 - 124 Pontos:** Publicaste oficialmente o teu primeiro livro. Não esperes ser coberto por louros, mas pelo menos algumas pessoas vão ler-te e lembrar-se do teu nome.
- **125 - 139 Pontos:** És um **Grande Poeta**. Toda a gente no teu país sabe quem tu és. Vais provavelmente ser traduzido para outros idiomas.
- **140+ Pontos:** És oficialmente o **Maior Poeta de Todos os Tempos**. Curvamo-nos perante o teu génio e o teu nome será lembrado pelas gerações futuras.

MODO CAMPANHA

Podes utilizar o modo solo como uma campanha, o que significa que vais jogar um conjunto de partidas. O objetivo do modo campanha é jogar o máximo de jogos consecutivos sem perder (claro que podes fazer isto ao longo de vários dias). A tua pontuação final é o número de jogos consecutivos que venceste. Se conseguires completar 9 jogos sem perder, chegas ao fim da campanha e serás lembrado como o Maior Poeta de Todos os Tempos. Deves escolher um Heterónimo e usá-lo durante toda a campanha. Vais poder manter algumas Peças de Livraria entre jogos, que vão fazer com que o teu heterónimo fique mais erudito à medida que a campanha se desenrola. Durante a **Preparação do jogo, coloca 12 Peças de Livraria em cada pilha**. Porém, após o teu primeiro jogo, o número de peças a colocar será menor, e deves distribuí-las tão igualmente quanto possível por cada pilha. **A tabela abaixo indica qual a pontuação que tens de atingir para vencer cada jogo e quantas Peças de Livraria vais poder manter** para usares no teu próximo jogo. Para determinar que peças deves manter, simplesmente pega em todas as Peças de Livraria que ganhaste durante o jogo, e escolhe aleatoriamente o número de peças indicado na tabela. Coloca estas Peças de Livraria num saco se quiseres fazer um intervalo entre jogos da campanha.

RESUMO

ESTRUTURA DA RONDA

Antes de efetuar o seu turno, o jogador pode:

CONTROLAR PESSOA: gastando 1 energia e virando a sua peça Heterónimo para o lado Pessoa;

MEDITAR: descartando Cartas de Inspiração para ganhar 1 energia por cada carta descartada.

MOVER E EXECUTAR 1 AÇÃO

Move o teu  PEÃO DE HETERÓNIMO OU  PEÃO DE PESSOA (se o controlares):

1 MARTINHO DA ARCADA

▶ **Compra Cartas de Inspiração.** Cada carta custa 1 energia. As cartas na segunda e quarta posições só podem ser obtidas se as cartas imediatamente à sua esquerda e direita já tiverem sido compradas;

- ▶ Verifica quantas cartas tens na mão;
- ▶ Adiciona novas Cartas de Inspiração ao Martinho da Arcada.

2 A BRASILEIRA

▶ **Compra Cartas de Inspiração.** As cartas custam entre 0 e 2 de Energia;

- ▶ Verifica quantas cartas tens na mão;
- ▶ Adiciona novas Cartas de Inspiração a A Brasileira.

3 LIVRARIA

- ▶ Podes mover a carta de Livraria para cima ou para baixo;
- ▶ **Descarta 1, 2 ou 3 Cartas de Inspiração.** As cartas têm de cumprir o requisito e **ganhas as recompensas** (Peças de Livraria e/ou Pontos de Vitória). Ao **ganhar uma peça, escolhe o seu lado** (tema ou energia);
- ▶ Verifica se ganhaste um **bónus do Mapa Astral** (1 das cartas jogadas corresponde a 1 dos signos do Zodíaco);
- ▶ Repõe a Livraria.

4 ROSSIO

- ▶ **Descarta 3, 4 ou 5 Cartas de Inspiração;**
- ▶ **Ganha Pontos de Vitória;**
- ▶ **Ganha uma Peça de Poema** do Rossio (se disponível) ou da reserva;
- ▶ Verifica se ganhaste um **bónus do Mapa Astral** (1 das cartas jogadas corresponde a 1 dos signos do Zodíaco);
- ▶ Escolhe 1 Carta de Inspiração para **manteres para o poema final**, e descarta as outras.

5 ESPAÇO METAFÍSICO

- ▶ **Gasta 1 Energia;**
- ▶ Executa a **ação** do **espaço físico** onde o **peão de Pessoa** está atualmente.

DESCANSAR

- ▶ **Remove o teu peão de heterónimo** do tabuleiro de jogo;
- ▶ **Maximiza a tua Energia;**
- ▶ **Módulo 2:** Tira e joga 1 carta de Mensagem. Todos os jogadores passam 1 carta de Mensagem aos jogadores à sua esquerda.

FINAL DA RONDA

- ▶ O jogador que **controla Pessoa** recebe o **marcador de 1º jogador**;
- ▶ **Move o(s) peão(ões) neutro(s)** num jogo a 2 ou 3 jogadores;
- ▶ **Roda o Espaço Metafísico.**

FINAL DO JOGO (APÓS 1935)

- ▶ Todos os jogadores **escrevem o seu poema final** (cartas colocadas de lado +1 carta da mão);
- ▶ **Módulo 2:** Os jogadores jogam 1 carta de Mensagem final.

PONTUAÇÃO FINAL

- ▶ **3/4/5 Pontos de Vitória** por cada **Peça de Poema de tamanho 3/4/5.**
 - ▶ **Módulo 1:** Ricardo Reis ganha **3 Pontos de Vitória** por cada **Peça de Poema de tamanho 3 e 4, MAIS 3 Pontos de Vitória extra** por cada **conjunto de 1 Peça de Poema de tamanho 3 e 1 Peça de Poema de tamanho 4;**
 - ▶ **Módulo 1:** Bernardo Soares ganha **4 Pontos de Vitória** por cada Peça de Poema de **tamanho 3/4/5.**
- ▶ **1 Ponto de Vitória** por cada **Carta de Inspiração na mão.**
- ▶ **Módulo 2:** Pontos de Vitória pelas **Cartas de Mensagem** jogadas.

Autor do jogo: Orlando Sá

Ilustração e Design Gráfico: Marina Costa (using @Shutterstock)

Desenvolvimento: David M Santos-Mendes

Tradução Portuguesa: Miguel Lourenço

Tradução dos poemas: Miguel Lourenço

Agradecimentos: O autor quer agradecer à sua esposa Joana e aos seus filhos Afonso e Inês por serem quem são - incríveis e inspiradores. Sem eles, este jogo não seria possível. O autor quer também agradecer ao grupo sensacional de pessoas envolvidas no desenvolvimento do jogo, especificamente a Neil Horabin, Miguel Conceição, César Maciel, Rita Jesus e Hugo Marinho. E a todos os playtesters que ajudaram a moldar o jogo: Seb Horabin, Josephine Horabin, Hélder Sá, Fernanda Castelo, António Castelo, Dina Brito, Pedro Dominguez, Rôla, Costa, Andreia Domingues, Pedro Mendes, Diana Domingues, Gert Breugelmanns, Etienne Espreman, Frédéric Delporte, Fabrice Beghin, André Santos, Fábio Lima e toda a equipa da "Dice Cultural", especificamente, Ricardo Jesus, Cristina Fidalgo, Marco Silva, César Mendes, e Miguel Lourenço pelo seu trabalho extraordinário com as traduções. E por último mas não menos importante, David Mendes por acreditar neste projeto, e Marina Costa pelo seu trabalho de ilustração deslumbrante.

www.pythagoras.pt

PRODUZIDO E PUBLICADO POR:

Segue-nos em:

- ▶  facebook.com/pythagoras.games/
- ▶  twitter.com/gamespythagoras
- ▶  instagram.com/pythagoras_games/



Para mais informações acerca deste jogo: info@pythagoras.pt

PYTHAGORAS®

PYTHAGORAS 2021 © Todos os direitos reservados