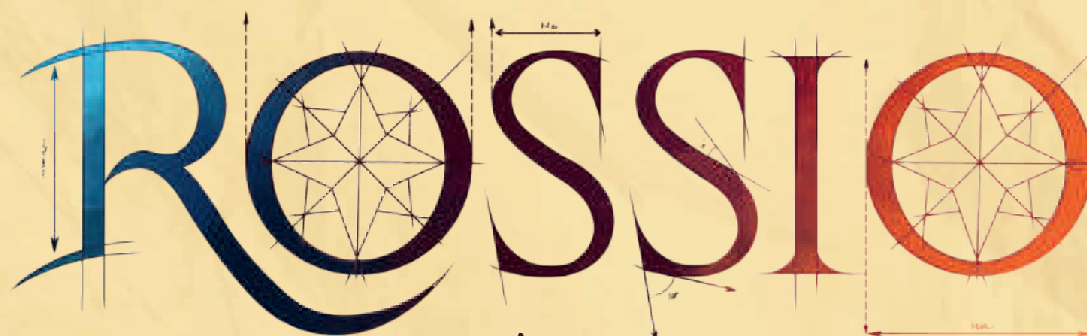




OLIVIER FAGNÈRE

Автор
ORLANDO SÁ



DAVID M SANTOS-MENDES

Лиссабон модернизируется. Король Д. Педру V приказал вымостить площади и улицы города Calçada Portuguesa (португальский тротуар, выполненный в традиционном стиле и используемый для многих пешеходных зон Португалии). Перед Театром Д. Марии II волнообразные геометрические узоры, образуемые камнями, делают площадь Rossio (Росиу) одной из самых красивых в королевстве.

Король также намеревается сделать другие улицы и площади королевства более комфортабельными и красивыми, вымощая их также Calçada Portuguesa. Для этого проекта он призвал величайших каменщиков страны.

Готовы ли вы вписать свое имя в этот процесс?

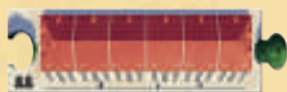
12 элементов поля



1x правая часть



1x левая часть



5x верхних частей

Простой режим

Сложный режим



5x нижних двухсторонних частей

КОМПОНЕНТЫ

4 планшета



6 тайлов кальсады (Calçada)



по 24 тайла каждого цвета

66 тайлов ПО



26x

15x

16x

8x

1x

34 монеты



20x



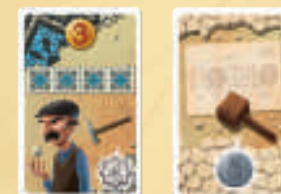
14x



1 маркер 1-го игрока

59 карт

40x помощников



15x соло-карт



4x дворянина: (мини-дополнение)



ПОДГОТОВКА

1 Сборка площадки

1A Положите левую часть на стол.

1B Соберите все верхние части в соответствии с количеством игроков.

1C Случайным образом выберите число нижних частей в соответствии с количеством игроков. Для облегчения игры используйте части со стороной легкого режима. Поместите спец.тайл 3 ПО поверх правого бонуса правой нижней части. 1D

1E Соберите правую часть поля.

Важно

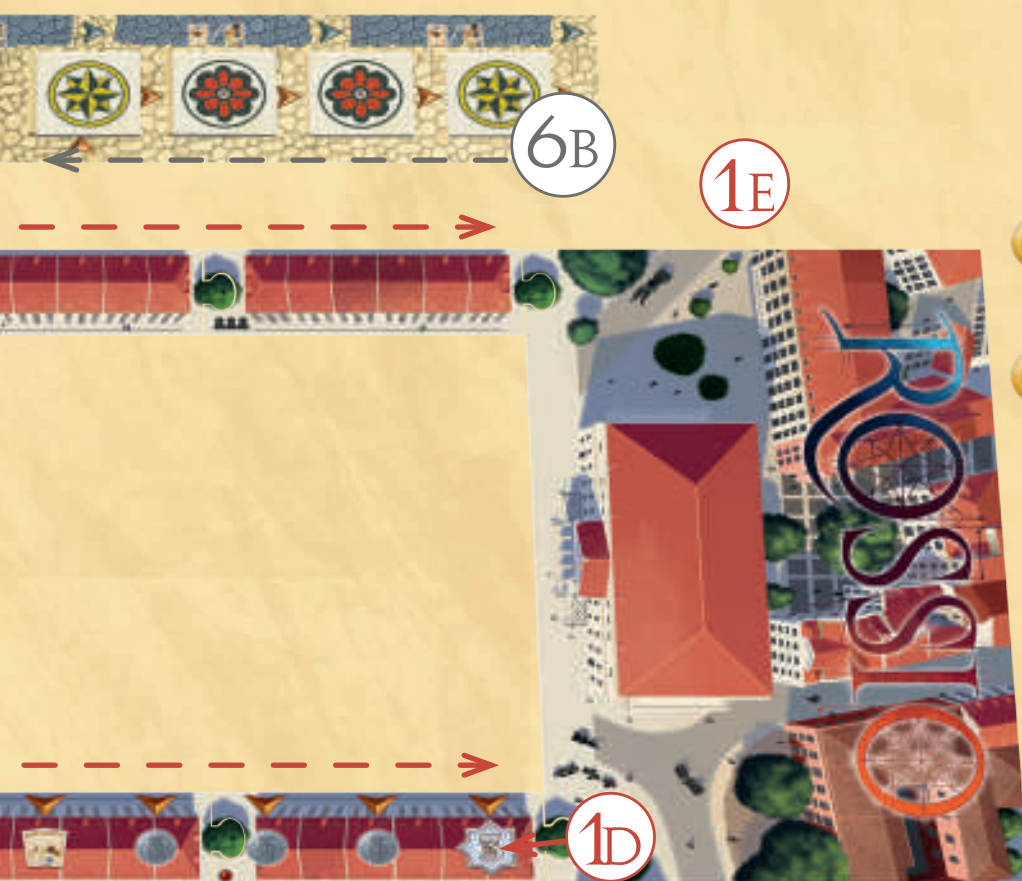
3/4/5 верхних и нижних правых частей поля для 2/3/4 игроков. Оставшиеся части в коробку.

2 Перемешайте 96 тайлов кальсады и создайте несколько стопок лицом вниз.

2A Возьмите 1 тайл и поместите его в нижний левый угол площадки.

2B Возьмите еще 1 тайл и поместите его в левый верхний угол площадки. Если оба тайла одинаковые, сбросьте второй под низ любой стопки и возьмите другой. Повторяйте, пока не получите 2 разных тайла: 1 тайл в верхнем левом углу и 1 тайл в нижнем левом углу.





3 Перемешайте 40 карт помощников и сделайте колоду из карт лицом вниз.

3A Вытяните 4 карты из колоды и выложите их в линию слева от колоды. Это называется рынок.

4 Разделите тайлы победных очков по числам в разные стопки (стороной с числом ПО наверх).

5 Разделите монеты по достоинству и сформируйте 2 разные стопки.

6 ИГРОК

6A Получает планшет игрока, который располагает перед собой.

6B Берет 4 тайла кальсады и располагает их слева направо на своем планшете, занимая 4 места, отведенные для них.

6C Берет 5 карт из колоды, выбирает 3, чтобы оставить в руке, и сбрасывает остальные 2 карты в стопку сброса. 6D

Игрок, который последним посетил площадь Rossio в Лиссабоне, берет маркер первого игрока. Этот маркер никогда не передается по ходу игры.

СТРУКТУРА ИГРЫ

Rossio длится несколько раундов, пока один из игроков не завершит игру, выложив последний тайл на площади. Затем игроки заканчивают раунд (не сделавшие хода игроки разыгрывают по 1 карте), а игрок с большим количеством победных очков побеждает в игре.

В ходе раунда, начиная с первого игрока по часовой стрелке, каждый игрок выполняет свой ход, беря 1 карту помощника со своей руки, выкладывая тайлы на площади и беря карту с рынка. Подробно весь ход игрока мы опишем ниже.

ХОД ИГРОКА

В свой ход игрок должен выполнить следующие 3 шага в точном порядке:

I. РОЗЫГРЫШ 1 КАРТЫ и АКТИВАЦИЯ СЫГРАННЫХ КАРТ

II. ВЫКЛАДКА ОТ 1 ДО 4 ТАЙЛОВ НА ПЛОЩАДИ

III. ДОБОР 1 КАРТЫ и ПОПОЛНЕНИЕ ТАЙЛОВ

После того, как игрок выполнил эти 3 шага, его ход заканчивается, и начинается ход следующего игрока.

I. РОЗЫГРЫШ 1 КАРТЫ и АКТИВАЦИЯ ВСЕХ СЫГРАННЫХ КАРТ

Это действие разделено на 2 части. Первое: игрок должен взять 1 из 3 держащих в руке карт и положить ее под свой планшет. Далее: игрок должен активировать все сыгранные под планшетом карты, и он либо зарабатывает победные очки, либо получает монеты (это зависит от сыгранной стороны карты). Ниже объясним это подробно.



РОЗЫГРЫШ 1 КАРТЫ

Снизу планшета изображены 3 места, на которые разыгрываются карты. Игрок берет 1 из 3 карт с руки и располагает ее в крайнее правое место под своим планшетом. Начиная со второго раунда, это место всегда будет занято картой, поэтому игрок должен сначала освободить место, сдвигая карты, находящиеся под его планшетом, справа налево. Только после этого он разыгрывает на это место карту. Карты, сдвинутые с планшета игрока, отправляются в стопку сброса.

Игрок может выбрать карту стороной А или В (оставив видимой сторону, которую он хочет использовать). Чтобы выбрать карту стороной А, игрок сразу же платит в банк число монет, указанное сверху этой карты. Чтобы использовать сторону В платить не нужно. Ниже мы подробнее опишем стороны. Карту под планшетом нельзя перевернуть на другую сторону.





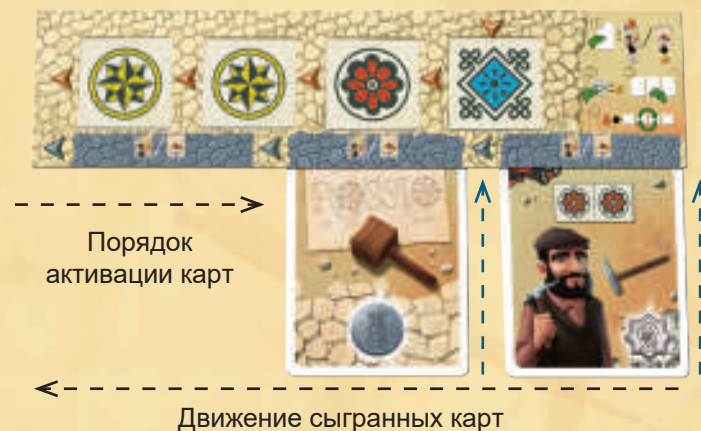
Важно

- Поскольку все начинают игру без денег, в свой первый ход игрок обязательно должен сыграть карту стороной В.

При подсчете узоров на площади игрок должен учитывать:

- Тайл засчитывается только один раз за каждую карту.
- Тайл можно использовать для получения ПО с несколько карт.
- Не имеет значения ориентация узора на площади.

> Мы рекомендуем, чтобы верхняя часть сыгранных карт была частично спрятана под планшетом, чтобы скрыть оплаченную сумму (сторона А) во время выбора, т.к. сумма выплачивается лишь один раз при выборе карты.



Пример 1

В своих двух предыдущих ходах Анна сыграла карту стороной В (ничего не платя), а затем другую карту стороной А (она заплатила 5 монет). Анна начинает свой третий ход.

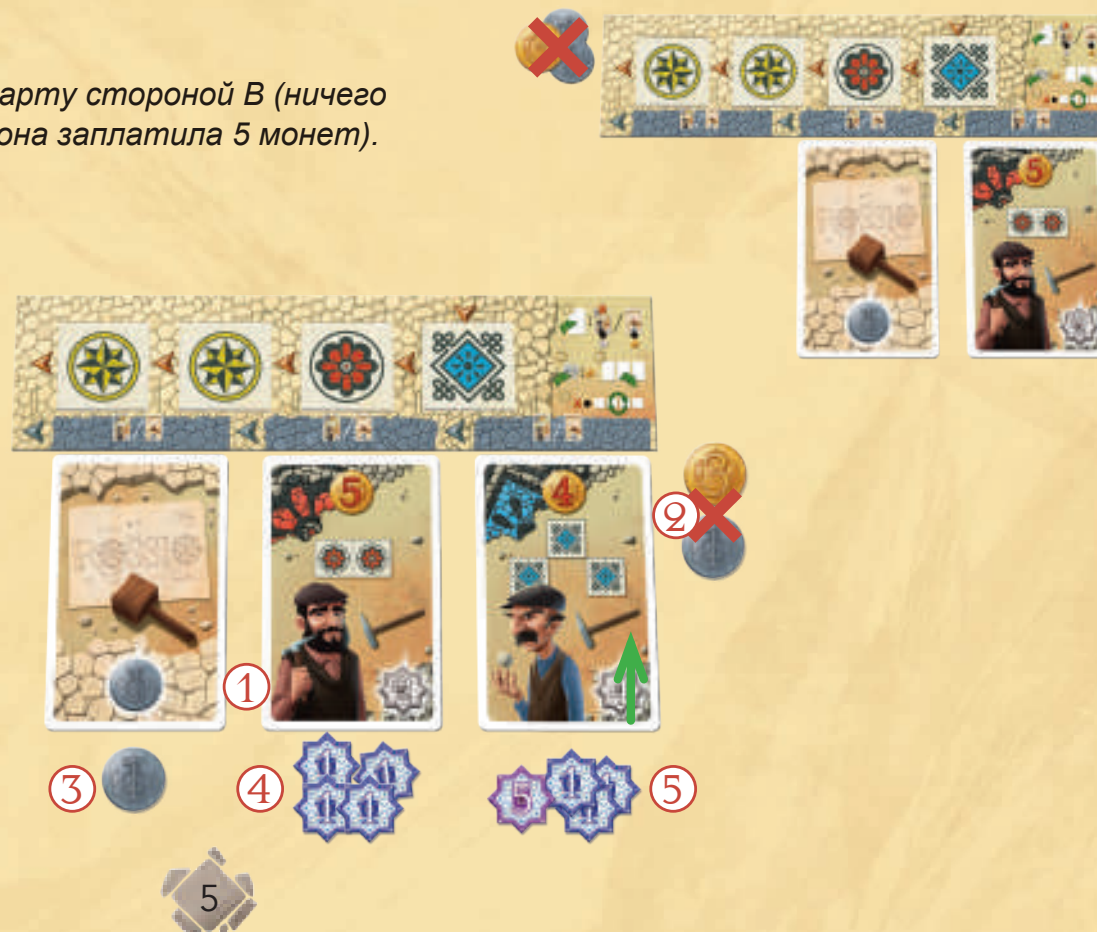
Розыгрыш 1 карты

- ① Она сдвигает влево имеющиеся 2 карты, которые находятся под ее планшетом.
- ② Она играет карту в крайнем правом месте под планшетом и оплачивает ее стоимость (4 монеты).

Активация всех карт (слева направо)

- ③ Она получает 1 монету.

(продолжение на следующей странице)



④ Она получает **4 победных очка**, потому что красный узор дважды повторяется на площади (A + A) и (B + B).

⑤ Она получает **8 победных очков**, потому что синий узор также дважды повторяется на площади (C + C + C) и (D + D + D).

Анна не получает очков за узор (C + E + E), потому что один и тот же тайл не может быть использован дважды для оценки по одной и той же карте. В будущем, если синий тайл выложить на место F, Анна сформирует третий синий узор (E + E + F) (увидите в примере 2).

В конце этой фазы Анна получает **12 ПО и 1 монету**.



II. ВЫКЛАДКА ТАЙЛОВ НА ПЛОЩАДИ



Игрок начинает фазу с 4 тайлами на своем планшете, и ДОЛЖЕН выложить, хотя бы, 1 из 4 тайлов на площади. Игрок выкладывает по 1 тайлу за раз в том порядке, в котором они размещены на его планшете (начиная с самого левого тайла и далее). **В любой момент фазы** игрок может (сколько угодно раз, пока есть монеты) **изменить положение 2 соседних тайлов на планшете, заплатив 1 монету за КАЖДЫЙ такой обмен**.

Выкладка более 1 тайла необязательна, но, чтобы продолжить выкладывание, игрок должен выложить тайл рядом (по соседству) с другим тайлом того же цвета. Каждый раз, когда он это делает, он может (если хочет) продолжить выкладку. Если он этого не сделает, он не сможет продолжать выкладку. Таким образом, игрок может выложить все 4 тайла со своего планшета. **Когда он прекращает выкладку** (не может или не хочет), он **считает число видимых значков монет на планшете и получает соответствующее число монет из банка**.

При выкладывании тайла на площади игрок должен учитывать следующие правила:

- Тайл должен быть выложен рядом как минимум с 2 из следующих элементов: 1 тайл и 1 стена /или/ 2 тайла. Для этого в игре мы рассматриваем часть поля с левой стороны и части снизу и сверху площади как стены. Но не рассматриваем правую часть поля как стену. Тайл должен быть выложен на крайнем левом пустом месте ряда.
- Игрок, завершивший столбец, получает 1 из 3 доступных типов бонусов. Бонус указан в нижней части площади.

Бонусы



Получить 1 монету.



Возьмите 2 карты из колоды в руку. И сбросьте 2 карты с руки в сброс.



Получите тайл 3 ПО и активируйте конец игры.

Пример 2

Анна начинает фазу выкладки и может выложить свой первый тайл в 1 из 4 мест, отмеченных буквами A, B, C или D.

Только в этих местах она может выложить рядом со стеной и одним из тайлов (A и D) или как минимум рядом с двумя тайлам (B и C).

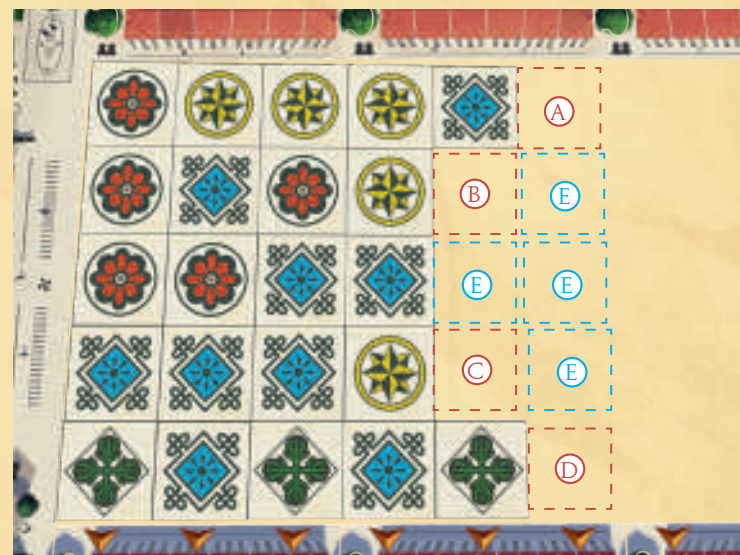
Она не может выложить тайл ни в одно из мест с буквой Е.

Анна действует следующим образом:

Она выкладывает желтый тайл (1) рядом с другим желтым тайлом.

Она может (если захочет) продолжить выкладку и делает это.

Она выкладывает следующий желтый тайл (2), рядом с соседним желтым тайлом. Она может (если захочет) продолжить выкладку.



Она могла закрыть столбец и сразу же взять бонус, выложив красный тайл (3) рядом с 2-мя желтыми и 1 зеленым тайлом, но это не позволило бы ей выложить ее синий тайл (который принесет ПО за синий узор, указанный на одной из имеющихся карт).



Анна хочет выложить синий тайл со своего планшета: она платит 1 монету и меняет местами красный и синий тайлы (4).

Она выкладывает синий тайл (5), закрывает столбец и получает бонус: берет 2 карты, добавляет их в руку и сбрасывает любые 2 карты с руки (6).

Анна больше не может выкладывать, т.к. синий тайл не был построен рядом с другим синим тайлом.

Она берет 2 монеты (7) (на планшете открыты 2 монеты).



III. ДОБОР 1 КАРТЫ И ПОПОЛНЕНИЕ ТАЙЛОВ



В последней фазе своего хода игрок должен добрать 1 карту с рынка на руку, а затем взять тайлы из стопки, чтобы заново заполнить свой планшет.

Для добора 1 карты с рынка, игроку необходимо знать:

- Если он выложил 1 тайл на площади, он должен взять карту **A**;
- Если он выложил 2 тайла на площади, он может выбирать между картами **A** или **B**;
- Если он выложил 3 тайла на площади, он может выбирать между картами **A**, **B** или **C**;
- Если он выложил 4 тайла на площади, он может выбрать любую из карт с рынка (**A**, **B**, **C** или **D**).

После добора 1 карты игрок сдвигает карты рынка справа налево (кроме случая, когда была взята самая правая карта), затем берет новую карту с колоды и помещает ее в крайне правое место рынка (в настоящее время пустое), так что снова доступны все 4 карты.



Игрок заканчивает эту фазу, сдвигая справа налево все тайлы, оставшиеся на его планшете (если есть). Затем он заново заполняет свой планшет, беря тайлы из стопок и помещая их на пустые места планшета, заполняя их слева направо.

Пример 3

На предыдущем этапе Анна выложила 3 тайла. Значит, на этом этапе она может взять 1 из 3 карт A, B или C.

Анна действует следующим образом:

Она берет карту C (1). Сдвигает карту D влево (2) и берет новую карту из колоды (3), кладя ее в крайнее правое место.

Она сдвигает красный тайл на своем планшете влево (4) и добирает 3 новых тайла из стопок, заполняя свой планшет слева направо (5).

На этом Анна заканчивает свой ход.



КОНЕЦ ИГРЫ и ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Конец игры активируется, когда игрок строит последний тайл на площади. Игрок, который активировал конец игры, сразу же берет тайл 3 ПО и его ход завершается. Игроки, которые еще не ходили в этом раунде, делают это. Однако они выполняют только первую фазу своего хода: играют 1 карту и активируют все сыгранные карты (сейчас нельзя выложить новые тайлы на площадь т.к. она вся занята).

Игра заканчивается сразу после того, как последний игрок завершил свой ход. Игроки подсчитывают победные очки, и игрок, набравший больше всего ПО, становится победителем. В случае ничьи победителем становится потративший больше всего денег на набор карт, которые находятся под планшетом (только карты со стороной A). Если ничья сохраняется, все участники ничьи делят выигрыш и начинают новую игру.

Пример 4

Юрий выкладывает последний тайл на площади (1) и активирует конец игры. Он забирает тайл 3 ПО (2).

Его ход заканчивается: он получает монеты за постройку, берет 1 карту и заново заполняет свой планшет тайлами.

В этом раунде Амелия все еще должна играть и выполнить первую фазу хода: розыгрыш и активацию карт. В игре на 3х Анна уже сыграла т.к. она первый игрок и больше не сможет ходить. Игра окончена, а игроки суммируют свои тайлы ПО.



ДВОРЯНЕ (мини-дополнение)

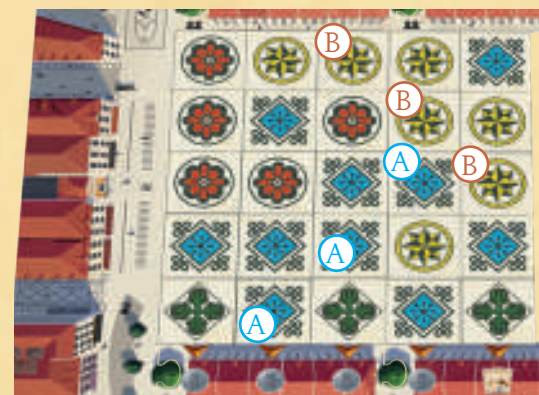
Чтобы играть с мини-дополнением, просто замешайте 4 карты дворян из этого мини-дополнения вместе со всеми 40 картами помощников во время подготовки. Карты дворян работают в основном так же, как и карты помощников из основной игры, за несколькими исключениями:

- При выборе стороны А карты дворян игрок не платит денег, но ВСЕ другие игроки получают по 1 монете из банка.
- На картах дворян не указан цвет - только узор. Игрок может выбрать несколько узоров разных цветов, но каждый такой узор должен состоять из тайлов одного цвета.

Пример 5

Игрок получает 8 победных очков, потому что изображенный узор на карте дворянина дважды повторяется на площади:

(A + A + A синий) и (B + B + B желтый).



ВАРИАНТЫ

СКРЫТЫЕ ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Игроки хранят тайлы победных очков стороной с числами вниз. В конце игры они показывают свои тайлы остальным игрокам и суммируют общее количество победных очков.

ОПЫТНЫЕ ИГРОКИ

Опытным игрокам рекомендуется при подготовке площади использовать ее нижние части только стороной с красной точкой вверх (сложный режим). Бонусных монет на этой стороне меньше, что усложняет задачу для игроков.

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Calçada Portuguesa - это способ мощения тротуаров и общественных мест известняком и базальтовыми камнями. Работы делаются с использованием камней разных цветов: белого, черного, коричневого и красного, создавая фигурные элементы, представляющие культурный интерес и красоту.

Есть сведения, что Calçada Portuguesa впервые применялась во время правления Д. Мануэля. Король хотел устроить парад по улицам города, чтобы показать носорога, привезенного из Индии. Для удобства участников, улицы города замостили.

Calçada Portuguesa, какой ее знают сегодня, была впервые создана в 1842 году группой заключенных «grilhetas» по приказу губернатора замка Сан-Хорхе, Эусебио Фуртадо. Зигзагообразные рисунки стали известны, и позже Эусебио Фуртадо получил средства на выполнение первой большой работы по укладке площади Росиу (Rossio). С этого момента Calçada Portuguesa стала модной не только по всей стране, но и в португальских колониях.

По мнению математиков, прогулка по мощеной улице в Португалии - это как вступление в математику, потому что вся улица состоит из симметрий, вращений и перемещений.

Мар Ларго (Mar Largo), узор, использованный для мощения площади Росиу (Rossio), является одним из наиболее часто используемых. Чередующиеся линии белых и черных камней проводят параллель с ритмом морских волн и приливов.

«Mestres Calceteiros» (мастера-каменщики) - это рабочие, которые создают Calçada Portuguesa. Им посвящена игра!



Автор - Orlando Sá

Художник - Olivier Fagnère

Редакторы - David M Santos-Mendes и Catarina Pinto

Перевод на русский - Юрий / MitoLab (instagram.com/Sam_Bounce).

БЛАГОДАРНОСТИ:

Прежде всего, моей жене и спутнице жизни Joana Ferraz. За то, что вдохновляла меня становиться лучше каждый раз, когда я делал игру. Я также хотел бы поблагодарить своих детей Afonso и Inês, которые делают мою жизнь более полноценной и счастливой с каждым днем. Я также хотел бы поблагодарить всех, кто тестировал игру, особенно César Maciel и Miguel Conceição, за руководство группами тестеров, а также Rosa Ferraz, Fernanda Castelo, Sérgio 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, Rangers da Póvoa и «Grupo de Boardgamers de Évora». Я хочу поблагодарить Morten Monrad Pedersen за создание системы «Автомат», которая вдохновила меня на создание соло-режима игры. Наконец, я также хотел бы поблагодарить David Mendes за то, что он верил в этот проект с самого первого варианта игры.

Следите за нами в соц. сетях, чтобы быть в курсе новостей

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

С любыми вопросам по этой игре обращайтесь на: info@pythagoras.pt

PYTHAGORAS 2020 © Все права защищены.



Подготовлено и издано PYTHAGORAS
Conjugar Criativo, Unipessoal Lda.
Rua dos Combatentes, 13
3105 - 437 Vermoil, PORTUGAL.