

Illustration

MARINA COSTA

PESSOA

Un jeu de

Orlando Sá




Développement

DAVID M SANTOS-MENDES

Poète, écrivain, traducteur, éditeur et philosophe portugais, FERNANDO ANTÓNIO NOGUEIRA PESSOA (13 juin 1888 - 30 novembre 1935) est l'une des figures littéraires les plus intrigantes et les plus prolifiques du XX^{ème} siècle, non seulement sous sa propre identité, mais également sous de nombreux autres noms.

Pessoa se déclarait littéralement constitué d'une multitude de personnalités, chacune indépendante des autres et de sa propre personne physique. Il les appelait ses hétéronymes.

Ce livre de règles inclut des notes historiques illustrant la corrélation entre le thème et la mécanique du jeu, ainsi que toute la complexité des créations métaphysiques de ce poète hors du commun. Ces notes sont identifiées par l'icône .

PESSOA est un jeu de placement d'ouvriers dans lequel chaque joueur interprète un des plus célèbres hétéronymes de l'écrivain : Alberto Caeiro, Ricardo Reis, Álvaro de Campos ou Bernardo Soares.

À son tour de jeu, un joueur déplace son pion Hétéronyme, ou le pion Pessoa, dans l'un des quartiers de Lisbonne pour y effectuer une action spécifique.

PESSOA propose deux modules pouvant être ajoutés, ensemble ou séparément, aux règles de base. Ceux-ci apportent de l'asymétrie dans le jeu. Les joueurs expérimentés peuvent les utiliser dès la première partie.

Découvrez le mode solo sur notre site :

www.geekattitudegames.com



Álvaro de Campos



Futuriste, Álvaro de Campos aimait la technologie et sublimait le rôle qu'elle jouait dans le monde. Par contre, il méprisait la sagesse conventionnelle et comportementale. Il voulait tout sentir et ressentir. Son existence était une quête contre le temps, une aventure frénétique qui transparaît dans ses poèmes. Ceux-ci manquent de structure, de rime et d'un certain nombre de cadres traditionnels, mais ils sont intenses, phonétiquement vibrants et strictement non conventionnels.

Ricardo Reis



Classiciste, Ricardo Reis était stoïque et obsessionnellement méticuleux. Il vouait un véritable culte aux oeuvres des anciens Grecs. Pessoa le décrivait comme quelqu'un qui contemplait la nature métaphysique de l'amour, quelqu'un qui aimait en silence et à travers des mots soigneusement choisis, occultant toujours l'aspect charnel de la passion. Ricardo Reis écrivait principalement des sonnets composés de strophes de trois et quatre vers.

Alberto Caeiro



Naturaliste, Alberto Caeiro composait essentiellement des poèmes centrés sur la nature et son caractère bucolique, critiquant le progrès et les innovations technologiques de son époque. Il était le poète du silence, de la contemplation et du passage du temps. Il écrivait en vers libres, sans se soucier des rimes. Son écriture reflétait la nature, où nul arbre n'est pareil à un autre.

Bernardo Soares

Décrit comme le plus conventionnel des hétéronymes, Bernardo Soares était peut-être la représentation la plus proche de Fernando Pessoa. Il a écrit de la poésie, mais également diverses oeuvres reflétant sa maîtrise des trois courants littéraires présents dans ce jeu : le classicisme, le futurisme et le naturalisme. Les académiciens distinguent souvent Soares des autres hétéronymes et le traitent davantage comme l'alter ego de Pessoa.

I. MATÉRIEL



1 **PLATEAU PRINCIPAL**
COMPOSÉ DE 7 PIÈCES À ASSEMBLER



1 **PLATEAU PSYCHÉ**
À FIXER SUR LA PARTIE CENTRALE
DU PLATEAU PRINCIPAL



8 **DISQUES RÉPARTIS**
EN 4 COULEURS



4 **PIONS**
HÉTÉRONYME



1 **PION**
PESSOA



4 **PLATEAUX**
HÉTÉRONYME



30 **TUILES**
POÈME



FACE
COURANT
LITTÉRAIRE



FACE
TALENT



FACE
HÉTÉRONYME



FACE
PESSOA

24 **TUILES**
ÉTAGÈRE

4 **TUILES**
HÉTÉRONYME



60 **CARTES**
INSPIRATION



14 **CARTES**
LIBRAIRIE



20 **CARTES**
MENSAGEM



4 **CARTES**
AIDE DE JEU

PLATEAUX HÉTÉRONYME

Chaque face des plateaux Hétéronyme se distingue par les icônes suivantes :



Face utilisée avec les règles de base.



Face utilisée avec les règles avancées du **module I** décrites en page 14.

CARTES MENSAGEM

Les cartes Mensagem sont uniquement utilisées avec les règles avancées du **module II** décrites en page 15.

PLATEAU PSYCHÉ



Le plateau Psyché se fixe sur la partie centrale du plateau principal et se compose de :

- 1 La zone **Psyché**, représentant l'esprit de Pessoa.
- 2 La **carte astrale**, divisée en 12 sections, servant de compte-tours.

12 sections de la **carte astrale**, comprenant chacune :

- A Une année.
- B Deux signes astrologiques.
- C Un bonus astral.

CARTES INSPIRATION

Les cartes Inspiration représentent des fragments de poèmes écrits par les hétéronymes de Pessoa.

Chaque carte Inspiration appartient à l'un des **trois courants littéraires** : **Naturalisme** (🌿), **Classicisme** (🏛️) et **Futurisme** (⚙️). Ces cartes ont des valeurs comprises entre 1 et 5. Certaines d'entre elles ont deux valeurs. Lorsque vous jouez une telle carte, choisissez l'une des deux valeurs.



Un signe astrologique (1) est associé à chaque carte Inspiration. Ces signes vous permettent de gagner les bonus astraux décrits en page 9.

2. MISE EN PLACE

- 1 Assemblez le plateau au centre de la table.
- 2 Orientez le plateau Psyché de sorte que l'année **1913** soit alignée avec la flèche.
- 3 Mélangez les cartes Inspiration et formez-en une pioche, face cachée, à côté du plateau.
- 4 Piochez 5 cartes Inspiration et placez-les, face visible, sur les emplacements prévus de la zone **Café Martinho da Arcada**.
- 5 Piochez 5 cartes Inspiration et placez-les, face visible, sur les emplacements prévus de la zone **Café A Brasileira**.
- 6 Mélangez les cartes Librairie et formez-en une pioche, face visible, à côté du plateau.
- 7 Piochez 1 carte Librairie et placez-la, face visible, sur l'emplacement prévu de la zone **Librairie Bertrand**.
- 8 Mélangez les tuiles Étagère et formez-en 2 piles de 12 tuiles chacune, face Courant Littéraire visible, à côté de la pioche Librairie.
- 9 Prenez la première tuile de chaque pile Étagère et placez-les, face Courant Littéraire visible, sur les emplacements prévus de la zone **Librairie Bertrand**.
- 10 Classez les tuiles Poème par valeur (3, 4 et 5) et formez-en 3 piles à côté du plateau.
- 11 Placez 1, 2 ou 3 tuiles Poème de chaque valeur (respectivement à 2, 3 ou 4 joueurs) sur les emplacements prévus de la zone **Place Rossio**.
- 12 Placez le pion Pessoa sur la case noire de la zone **Place Rossio**.
- 13 Chaque joueur prend un plateau Hétéronyme et le place devant lui, face 🍀 visible.
- 14 Chaque joueur prend la tuile Hétéronyme de la couleur de son choix, ainsi que le pion Hétéronyme et les 2 disques de la même couleur.



- 15 Chaque joueur place sa tuile Hétéronyme devant lui, face Hétéronyme visible.
- 16 Chaque joueur place un premier disque sur la case 5 de la piste Énergie de son plateau et le second sur la case 0 de la piste de score.
- 17 Chaque joueur place son pion Hétéronyme sur une case grise libre de la zone **Psyché**.
- 18 Chaque joueur pioche 5 cartes Inspiration, en choisit 3 qu'il conserve face cachée et remet les 2 autres, face visible, dans une défausse commune à côté du plateau.
- 19 Choisissez un premier joueur, celui-ci prend le jeton Premier joueur.
- 20 Le joueur à la droite du premier joueur retourne sa tuile Hétéronyme, face Pessoa visible.

À 2 OU 3 JOUEURS

Les pions Hétéronyme inutilisés sont appelés pions Hétéronyme neutres.

À 3 joueurs, placez le pion Hétéronyme neutre sur la case grise de la zone **Librairie Bertrand**.

À 2 joueurs, placez le second pion Hétéronyme neutre sur la case grise de la zone **Place Rossio**.



MODULES 1 ET 2



Après votre première partie, nous vous encourageons à jouer avec les modules décrits aux pages 14 et 15.

3. DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

PESSOA se joue en 12 manches, représentant les 22 dernières années de la vie de l'écrivain. À chaque manche, en commençant par le premier joueur et en suivant le sens horaire, chaque joueur effectue une action ou se repose. À la fin de chaque manche, le joueur qui contrôle Pessoa devient le nouveau premier joueur. Après avoir effectué la douzième manche (1935), chaque joueur peut composer un dernier poème. Enfin, les joueurs procèdent au décompte final : le joueur ayant marqué le plus de points de victoire remporte la partie.

4. TOUR D'UN JOUEUR

À VOTRE TOUR, VOUS POUVEZ :

VOUS DÉPLACER ET EFFECTUER UNE ACTION

OU

VOUS REPOSER

SE DÉPLACER ET EFFECTUER UNE ACTION

Avant d'effectuer une action, vous devez toujours déplacer votre pion Hétéronyme. Cependant, si vous contrôlez Pessoa, vous pouvez choisir de déplacer le pion Pessoa à la place du vôtre. Un pion Hétéronyme est toujours posé sur une case grise libre et le pion Pessoa sur une case noire. Après ce déplacement, vous devez effectuer l'action de la zone.

Règles de déplacement à respecter :



Plusieurs pions Hétéronyme peuvent se trouver simultanément dans la zone Psyché.



Le pion Pessoa ne peut jamais se trouver dans la zone Psyché.



Plusieurs pions Hétéronyme ne peuvent jamais se trouver dans une même zone Lisbonne.



Un pion Hétéronyme peut se trouver dans la même zone Lisbonne que le pion Pessoa.

ZONE PSYCHÉ

L'ESPRIT DE PESSOA



ZONES LISBONNE

- 1 CAFÉ MARTINHO DA ARCADA
- 2 CAFÉ A BRASILEIRA
- 3 LIBRAIRIE BERTRAND
- 4 PLACE ROSSIO

1

Sur le plateau, le numéro de chaque zone Lisbonne est indiqué dans le cadre de résumé de l'action.



Fernando Pessoa vivait entre les lieux réels de sa Lisbonne bien-aimée et les méandres de son esprit créatif. En portugais, Pessoa signifie littéralement "Personne". Il a passé sa vie à se créer des personnages, écrivant et se comportant comme l'un ou l'autre au gré de sa fantaisie. C'est pourquoi, dans PESSOA, chaque joueur active tantôt le corps physique de Pessoa, tantôt l'un de ses hétéronymes.

CONTRÔLER PESSOA



À votre tour, avant de vous déplacer ou de vous reposer, vous pouvez **dépenser 1 Énergie** pour prendre le contrôle de Pessoa : révéléz la face Pessoa de votre tuile Hétéronyme. Le joueur qui contrôlait Pessoa doit immédiatement retourner sa tuile Hétéronyme, face Hétéronyme visible.

Vous gardez le contrôle de Pessoa jusqu'à ce qu'un autre joueur décide, au début de son tour, de dépenser 1 Énergie pour en prendre le contrôle.

Tant que vous contrôlez Pessoa, **vous pouvez déplacer le pion Pessoa** au lieu de votre pion Hétéronyme et **vous êtes le premier joueur** de la manche suivante.

MÉDITER



À votre tour, avant de vous déplacer ou de vous reposer, vous pouvez défausser une ou plusieurs cartes Inspiration pour gagner 1 Énergie par carte défaussée.

Lorsque vous perdez (🔴) ou gagnez (🟢) de l'énergie, déplacez votre disque en conséquence sur votre piste Énergie. Si le disque atteint la case 0, vous ne pouvez plus dépenser d'énergie.



Joana (**bleue**) ne contrôle pas Pessoa, ce qui signifie qu'elle ne peut déplacer que son pion Hétéronyme. Par conséquent :

- ▶ Elle **ne peut pas** le laisser au **Café A Brasileira** **1**, car le pion effectuant l'action **doit toujours être préalablement déplacé**.
- ▶ Elle **ne peut pas** le poser à la **Librairie Bertrand** **2** ou au **Café Martinho da Arcada** **3**, car **il y a déjà un pion Hétéronyme présent** dans ces zones.
- ▶ Elle **peut** le poser à la **Place Rossio** **4**, car **seul le pion Pessoa s'y trouve**.
- ▶ Elle **peut** le poser dans la zone **Psyché** **5**, car tous les pions Hétéronymes **peuvent s'y trouver en même temps**. Cependant, le déplacement vers cette zone coûte 1 Énergie.

Joana peut également **dépenser 1 Énergie** pour retourner sa tuile Hétéronyme et **prendre le contrôle de Pessoa**. Elle peut alors choisir de déplacer le pion Pessoa. Dans ce cas :

- ▶ Elle **ne peut pas** le laisser à la **Place Rossio** **A**, car le pion effectuant l'action **doit toujours être préalablement déplacé**.
- ▶ Elle **ne peut pas** le poser dans la zone **Psyché** **B**, car le pion Pessoa **ne peut jamais s'y trouver**.
- ▶ Elle **peut** le poser au **Café A Brasileira** **C**, à la **Librairie Bertrand** **D** ou au **Café Martinho da Arcada** **E**, car il **peut se trouver au même endroit qu'un pion Hétéronyme** (même celui du joueur qui le déplace).



Fernando Pessoa incarnait souvent les hétéronymes qu'il avait créés, écrivant et se comportant comme eux. Il a souvent surpris les journalistes en tenant ce genre de propos : "Bonjour, je m'appelle Álvaro de Campos. Fernando Pessoa s'excuse, mais il ne peut pas venir aujourd'hui, alors vous devrez parler avec moi". Donner vie à ces personnages est éprouvant, c'est pourquoi dans PESSOA vous dépensez régulièrement de l'énergie.

ZONE PSYCHÉ : L'ESPRIT DE PESSOA

Déplacer votre **pion Hétéronyme** dans la zone Psyché coûte 1 Énergie (1). C'est la seule zone où tous les pions Hétéronyme peuvent se trouver simultanément. Par contre, il est **interdit d'y placer le pion Pessoa**.

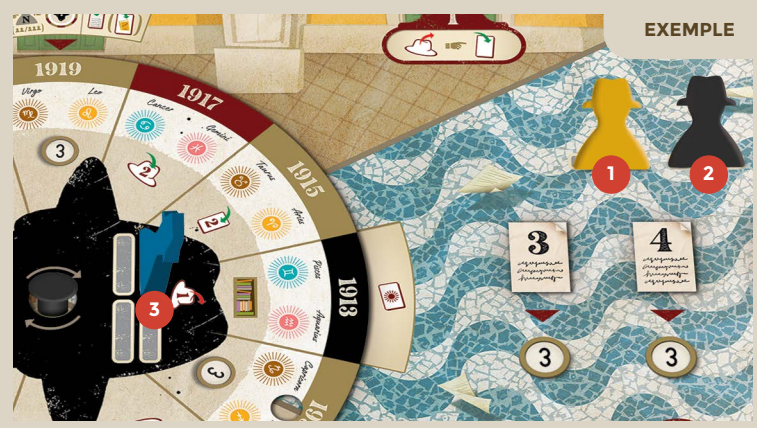
Action de la zone : copier l'action de la zone Lisbonne où se trouve le pion Pessoa.

Joana (**bleue**) désire effectuer l'action de la **Place Rossio**.

Comme le pion Hétéronyme d'Inès (**jaune**) se trouve déjà dans cette zone (1), elle ne peut pas y déplacer le sien.

Comme le pion Pessoa se trouve aussi dans cette zone (2), prendre le contrôle de Pessoa ne lui permet pas d'effectuer cette action (obligation de se déplacer).

Joana décide donc de dépenser 1 Énergie pour déplacer son pion Hétéronyme dans la zone **Psyché** (3), ce qui lui permet de copier l'action de la **Place Rossio**, où se trouve le pion Pessoa.



ZONE LISBONNE (I) : CAFÉ MARTINHO DA ARCADA

Action de la zone : acheter une ou plusieurs cartes Inspiration. Chaque carte coûte 1 Énergie.

Vous pouvez acheter les cartes Inspiration de votre choix, en respectant toutefois les conditions suivantes : les cartes situées en 1ère, 3ème et 5ème position peuvent être achetées immédiatement. Pour acheter la carte située en 2ème position (1), vous devez préalablement acheter les cartes situées en 1ère et 3ème position. De même, pour acheter la carte située en 4ème position (1), vous devez préalablement acheter les cartes situées en 3ème et 5ème position.

A la fin de votre tour, faites glisser les cartes restantes vers la gauche et remplissez les espaces vides avec de nouvelles cartes de la pioche Inspiration. Si celle-ci est épuisée, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

Afonso (**rouge**) déplace son pion vers le **Café Martinho da Arcada**.
Il achète la première carte (1).

Il souhaite également acheter la deuxième carte (2), il achète donc préalablement la troisième (3) pour pouvoir le faire. L'achat de ces trois cartes lui coûte 3 Énergies (4).

Son achat terminé, Afonso glisse les deux cartes restantes vers la gauche (5) et comble les espaces vides avec trois nouvelles cartes Inspiration (6).



Le Café Martinho da Arcada était l'un des cafés les plus célèbres de Lisbonne au début du 20ème siècle.

LIMITE DE CARTES EN MAIN



À la fin de votre tour, vous ne pouvez pas avoir plus de **7 cartes Inspiration** en main.

Vous pouvez dépasser cette limite durant votre tour, mais à la fin de celui-ci, vous devez défausser autant de cartes que nécessaire pour en garder maximum 7.

La face Talent de chaque tuile Étagère augmente cette limite de 2.



ZONE LISBONNE (2) : CAFÉ A BRASILEIRA



Action de la zone : acheter une ou plusieurs cartes Inspiration de votre choix. Chaque carte a un coût en Énergie dépendant de son emplacement :

- ▶ La carte la plus à gauche est gratuite.
- ▶ Les deux cartes suivantes coûtent chacune 1 Énergie.
- ▶ Les deux dernières cartes coûtent chacune 2 Énergies.

À la fin de votre tour, faites glisser les cartes restantes vers la gauche et remplissez les espaces vides avec de nouvelles cartes de la pioche Inspiration. Si celle-ci est épuisée, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

Inês (**jaune**) souhaite acheter des cartes Inspiration au **Café A Brasileira**.

Elle ne peut pas y déplacer son pion Hétéronyme, car celui de Joana (**bleue**) s'y trouve déjà **1**.

Inês dépense 1 Énergie pour prendre le contrôle de Pessoa. Elle retourne sa tuile Hétéronyme, face Pessoa visible **2**, et déplace le pion Pessoa vers le **Café A Brasileira** **3**.

Il lui reste 3 Énergies. Elle prend la première carte, qui est gratuite **4**, puis achète la deuxième **5** et la dernière **6** pour un total de 3 Énergies.

Elle termine son tour avec 0 Énergie **7**.



Le Café A Brasileira au Chiado est probablement le plus emblématique de Lisbonne. Pessoa y était souvent vu. Sa statue se dresse encore aujourd'hui sur la terrasse du café.

ZONE LISBONNE (3) : LIBRAIRIE BERTRAND

3



Action de la zone : acheter 1 ou 2 tuiles Étagère et/ou gagner 5 PV.



Chaque achat coûte **1 carte Inspiration** du courant littéraire, ou de la valeur, indiqué en vis-à-vis sur la carte Librairie. Si une carte Inspiration remplit plusieurs conditions, elle ne peut servir qu'à **un seul achat**.



Avant d'effectuer l'action, vous pouvez faire glisser la carte Librairie vers le haut ou vers le bas, modifiant ainsi le type de carte à défausser pour chaque achat.

1 Si vous défaussez une carte **Naturalisme**, vous obtenez la tuile **Classicisme**.

2 Si vous défaussez une carte de valeur 3, vous gagnez 5 PV.

3 Si vous défaussez une carte **Classicisme**, vous obtenez la tuile **Naturalisme**.



En faisant préalablement glisser la carte Librairie vers le haut :

1 Si vous défaussez une carte de valeur 3, vous obtenez la tuile **Classicisme**.

2 Si vous défaussez une carte **Classicisme**, vous gagnez 5 PV.



Quand vous achetez 1 tuile Étagère, choisissez immédiatement la face que vous voulez conserver :

1 Face Courant Littéraire : posez la tuile sous le courant littéraire correspondant de votre plateau Hétéronyme.

2 Face Talent : posez la tuile à droite de votre plateau Hétéronyme.



BONUS DES TUILES ÉTAGÈRE

Lorsqu'une tuile Étagère est posée, elle reste en place jusqu'à la fin de la partie. Selon la face choisie, vous bénéficiez du bonus suivant :



Gagnez 1 PV supplémentaire pour chaque carte **Naturalisme** utilisée quand vous composez un poème.



Gagnez 1 PV supplémentaire pour chaque carte **Classicisme** utilisée quand vous composez un poème.



Gagnez 1 PV supplémentaire pour chaque carte **Futurisme** utilisée quand vous composez un poème.



Votre piste Énergie augmente de 1 case et votre limite de cartes en main de 2 cartes.



Ouverte depuis 1732, la librairie Bertrand est la plus ancienne au monde. Fernando Pessoa possédait l'une des plus impressionnantes bibliothèques de son époque et une grande variété d'écrits. Ces livres ont alimenté son processus de création. Dans PESSOA, l'acquisition d'étagères remplies de livres recrée conceptuellement la croissance de son énergie créatrice.

Joana (**bleue**) pose son pion Hétéronyme sur la **Librairie Bertrand**.

Elle souhaite acheter la tuile qui nécessite de défausser une carte **Naturalisme** ①. Ne voulant pas défausser ce type de carte, elle glisse la carte **Librairie** vers le haut ②.

Elle défausse alors une carte **Inspiration** de valeur 3 pour acheter cette tuile. Elle défausse aussi une carte **Classicisme** pour gagner 5 PV ③.

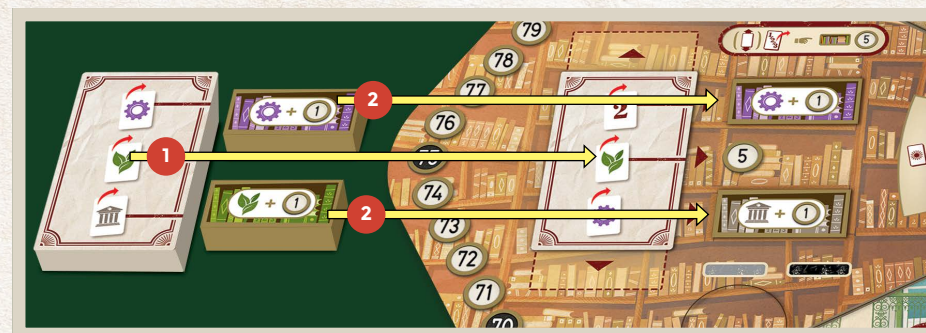
Elle choisit d'utiliser la face **Courant littéraire** de la tuile (**Naturalisme**) et la pose sous l'emplacement correspondant de son plateau individuel ④. Puis elle avance son disque sur la piste de score pour marquer les 5 PV.



① À la fin de votre tour, défaussez la carte **Librairie** utilisée et remplacez-la par la première carte de la pioche **Librairie**.

② Ensuite, remplissez chaque espace vide avec la première tuile **Étagère** de la pile lui faisant face.

Si une pile est épuisée, remplissez les espaces vides avec les tuiles **Étagère** de la pile restante. Si les deux piles sont épuisées, les espaces vides ne sont plus remplis.



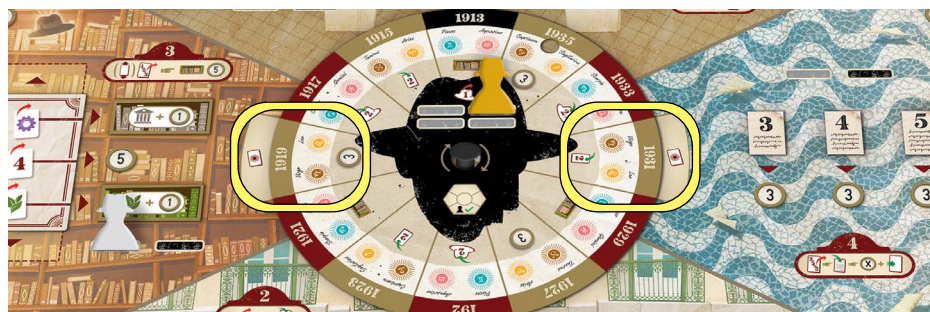
BONUS ASTRAL



Après avoir effectué l'action de la **Librairie Bertrand** ou de la **Place Rossio** (page 10), vérifiez si les astres vous sont favorables.

Si au moins une des cartes **Inspiration** jouées possède l'un des deux signes astrologiques illustrés sur la section faisant face à la zone activée, vous gagnez le bonus astral de la section.

Un joueur ne peut gagner le bonus astral qu'une seule fois par tour.



DESCRIPTION DES BONUS



Gagnez la première tuile **Étagère** d'une des deux piles. Choisissez la face que vous conservez. Si vous avez effectué l'action de la **Librairie Bertrand**, appliquez le bonus avant de remplir les espaces vides.



Piochez 2 cartes **Inspiration** et ajoutez-les à votre main. N'oubliez pas la limite de cartes en main (voir page 7).



Gagnez 3 PV.



Gagnez 2 Énergies.



L'astrologie a joué un rôle important dans la vie de Fernando Pessoa. Il lui arrivait même d'annuler un rendez-vous parce que les astres ne lui étaient pas favorables. Pessoa a dressé son thème astral, ainsi que celui de chacun de ses hétéronymes, et a quasiment prédit le jour de sa propre mort.

ZONE LISBONNE (4) : PLACE ROSSIO

4



Action de la zone : composer un poème à l'aide de vos cartes Inspiration.



Posez devant vous 3, 4 ou 5 cartes Inspiration pour composer un poème de 3, 4 ou 5 strophes. Les chiffres indiqués sur ces cartes doivent obligatoirement être différents, mais pas forcément consécutifs. Si vous utilisez une carte comprenant 2 valeurs, annoncez la valeur choisie. Classez-les dans l'ordre croissant, en veillant à laisser chaque valeur apparente.

Afonso (**rouge**) souhaite composer un poème, mais le pion d'Inês (**jaune**) se trouve déjà à la **Place Rossio**.

Afonso décide de payer 1 Énergie pour prendre le contrôle de Pessoa. Il retourne sa tuile Hétéronyme, face Pessoa visible, et déplace le pion Pessoa sur la **Place Rossio** pour y composer son poème.

Il joue 4 cartes Inspiration qu'il classe devant lui :

- ▶ Une carte **Naturalisme** de valeur 1.
- ▶ Une carte **Futurisme** de valeur 1/2, en annonçant qu'il utilise la valeur 2.
- ▶ Une carte **Futurisme** de valeur 4.
- ▶ Une carte **Naturalisme** de valeur 5.



Prenez une tuile Poème de la **Place Rossio** d'une valeur égale au nombre de cartes Inspiration utilisées (3, 4 ou 5). S'il n'y a plus de tuile disponible dans la zone, prenez-la de la réserve. Conservez cette tuile Poème à gauche de votre plateau Hétéronyme, en face de l'emplacement correspondant.

Marquez les points de victoire (PV) comme suit :

- ▶ **Courant littéraire** : chaque carte Inspiration utilisée rapporte un nombre de PV égal à votre niveau dans le courant littéraire correspondant. Vous commencez au niveau 1 dans chaque courant littéraire (indiqué dans la partie inférieure de votre plateau Hétéronyme). Pour chaque tuile Étagère posée sous un courant littéraire, votre niveau correspondant augmente de 1.
- ▶ **Cohérence de style** : vous gagnez des PV supplémentaires si des cartes Inspiration d'un même courant littéraire se suivent au sein de votre poème. Chaque carte suivant une autre carte du même courant littéraire rapporte 1 PV supplémentaire.
- ▶ **Tuile poème** : vous gagnez 3 PV supplémentaires si la tuile Poème provient de la **Place Rossio**. Vous ne gagnez pas ce bonus si vous devez prendre la tuile de la réserve.

Ensuite, vérifiez si vous bénéficiez du **bonus astral** (voir page 9).



Finalement, choisissez une des cartes Inspiration utilisées pour composer votre poème et placez-la sous votre tuile Hétéronyme. Les cartes Inspiration ainsi conservées serviront à composer votre poème final (voir page 13). Vous pouvez à tout moment consulter vos cartes ainsi conservées. Les autres cartes Inspiration utilisées sont défaussées.



La place Rossio, située dans la partie basse (Baixa) de la vieille ville de Lisbonne, est le cœur névralgique de la cité. Depuis le Moyen Âge, la Place Rossio est le théâtre de nombreuses célébrations, ainsi que de révoltes populaires et exécutions publiques. Ce serait sur cette place que, le 25 avril 1974, Céléste Caeiro, une employée de restaurant, aurait offert des oeillets rouges aux soldats insurgés contre la dictature salazariste. Ces fleurs sont depuis lors l'emblème de la révolution du 25 avril.

Le poème qu'Afonso (**rouge**) vient de composer lui rapporte un total de 12 PV :

- ▶ 8 PV pour les courants littéraires : 1 PV pour chacune des deux cartes **Naturalisme** 1 et 3 PV pour chacune des deux cartes **Futurisme** 2.
- ▶ 1 PV pour la cohérence de style : la carte **Futurisme** de valeur 4 suit une autre carte **Futurisme** 3.
- ▶ 3 PV pour la tuile Poème de la **Place Rossio** : Afonso a utilisé 4 cartes Inspiration, il prend donc une tuile de valeur 4. Comme celle-ci est disponible à la **Place Rossio**, il bénéficie du bonus 4.

Après avoir marqué ses 12 PV, Afonso décide de conserver la carte **Futurisme** de valeur 1/2, qu'il place sous sa tuile Hétéronyme 5, puis il défausse les 3 autres cartes Inspiration.

Afonso bénéficie en plus du bonus astral : l'une des cartes Inspiration utilisées pour composer son poème présente l'un des deux signes astrologiques illustrés sur la section de la carte astrale faisant face à la **Place Rossio** 6 (dans le cas présent, il peut piocher deux cartes Inspiration).



SE REPOSER



À votre tour, si vous ne pouvez ou ne voulez pas effectuer d'action, vous devez vous reposer et récupérer toute votre Énergie : retirez votre pion Hétéronyme du plateau et placez votre disque sur la case la plus à droite de votre piste Énergie (cet emplacement se trouve sur une tuile Étagère, si vous en possédez).

Lors de votre prochain tour, vous êtes libre d'utiliser votre pion Hétéronyme ou le pion Pessoa (si vous en avez le contrôle) pour effectuer votre déplacement. Si vous utilisez le pion Pessoa, votre pion Hétéronyme reste en dehors du plateau.

Inês (**jaune**) ne dispose plus que de 1 Énergie. Elle décide de se reposer :

- ▶ Elle retire son pion du plateau 1.
- ▶ Elle déplace son disque à l'extrême droite de sa piste Énergie 2.



5. FIN DE MANCHE

Avant de commencer la nouvelle manche, effectuez les étapes suivantes :

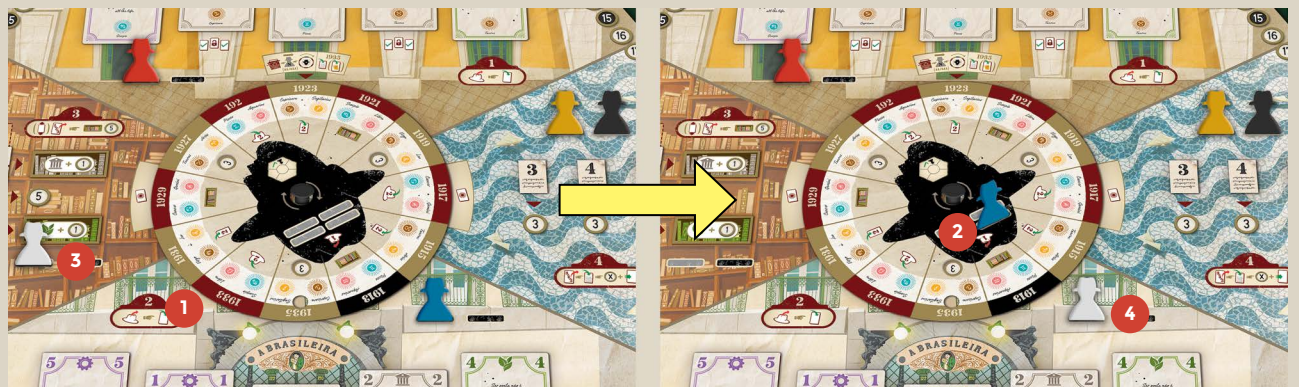
- ▶ Le joueur qui contrôle Pessoa prend le jeton Premier joueur.
- ▶ Pivotez la zone Psyché de 1 section, dans le sens horaire, de sorte que la flèche pointe vers l'année suivante.
- ▶ **Dans une partie à 3 joueurs**, déplacez le pion Hétéronyme neutre comme suit :
 - S'il se trouve dans une zone Lisbonne, déplacez-le dans le sens horaire sur la première case grise libre d'une autre zone Lisbonne. Si la case grise des autres zones Lisbonne est occupée, placez-le dans la zone Psyché.
 - S'il se trouve dans la zone Psyché, déplacez-le sur la première case grise libre d'une zone Lisbonne, en suivant l'ordre indiqué sur le plateau : (1) Café Martinho da Arcada, (2) Café A Brasileira, (3) Librairie Bertrand et (4) Place Rossio.
- ▶ **Dans une partie à 2 joueurs**, déplacez les deux pions Hétéronyme neutres comme dans une partie à 3 joueurs. Suivez cet ordre pour déterminer le premier pion à déplacer : (1) Café Martinho da Arcada, (2) Café A Brasileira, (3) Librairie Bertrand, (4) Place Rossio et (5) zone Psyché.



EXEMPLE

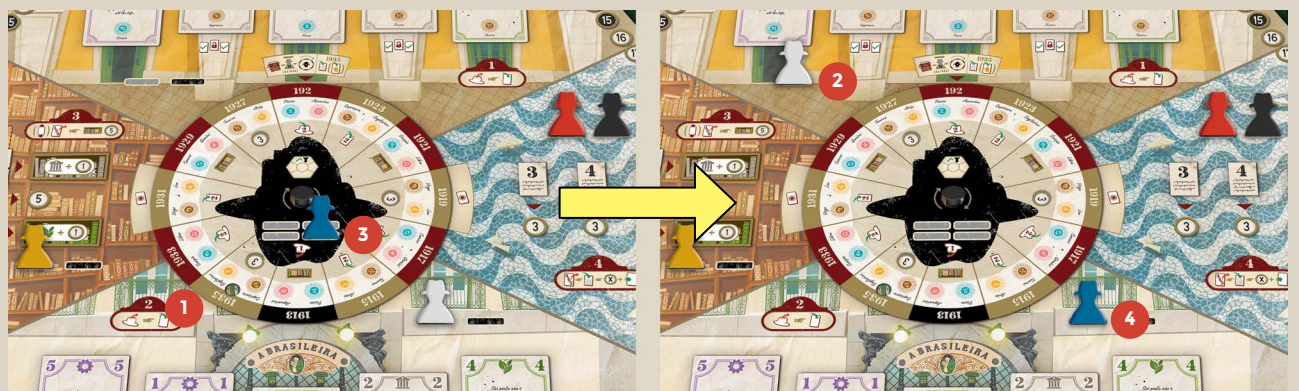
Afonso (**rouge**) et Inês (**jaune**) jouent une partie à deux joueurs. À la fin de la manche, Inês contrôle Pessoa : elle prend le jeton Premier joueur et fait tourner la zone Psyché d'une section. Ensuite, elle déplace les deux pions Hétéronyme neutres (**bleu** et **blanc**) qui se trouvent respectivement au **Café A Brasileira** (zone 2) et à la **Librairie Bertrand** (zone 3).

Le premier pion à déplacer est le pion **bleu**, car il se trouve au **Café A Brasileira**, zone portant le plus petit numéro **1**. Comme toutes les autres zones Lisbonne sont occupées par les pions Hétéronyme, il est déplacé vers la **zone Psyché** **2**. Enfin, le pion **blanc** se trouvant à la **Librairie Bertrand** **3** est déplacé vers le **Café A Brasileira** **4**, seule zone Lisbonne inoccupée suite au déplacement du pion **bleu**.




À la fin de la manche suivante, Inês contrôle toujours Pessoa : elle garde le jeton Premier joueur et fait à nouveau tourner la zone Psyché d'une section. Ensuite, elle déplace les deux pions Hétéronyme neutres.

Le pion **blanc** est le premier à être déplacé, car il se trouve au **Café A Brasileira**, zone avec le plus petit numéro **1**. Il est déplacé vers le **Café Martinho da Arcada**, première zone Lisbonne inoccupée dans le sens horaire **2**. Enfin, le pion **bleu** se trouvant dans la **zone Psyché** **3** est déplacé vers le **Café A Brasileira**, seule zone Lisbonne inoccupée **4** suite au déplacement du pion **blanc**.



6. POÈME FINAL

Après la dernière manche (section 1935), vous pouvez composer un poème final en utilisant 1 carte Inspiration de votre main et les cartes Inspiration conservées sous votre tuile Hétéronyme (voir  page 10).

Pour composer ce poème, suivez les règles décrites en page 10, en y appliquant les modifications suivantes :

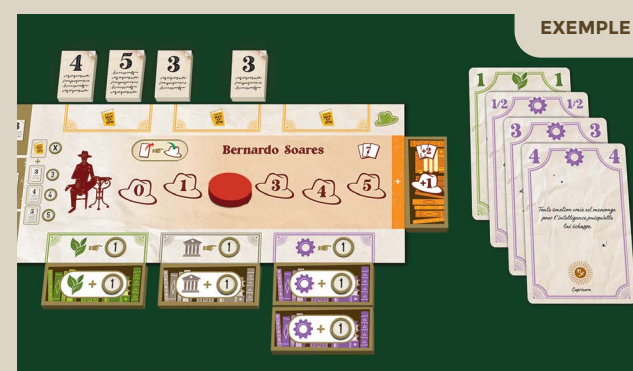
- ▶ Prenez toujours la tuile Poème de la réserve (même s'il en reste à la **Place Rossio**).
- ▶ Ne tenez pas compte du bonus astral.

Marquez vos points de victoire puis défaussez les cartes Inspiration utilisées. Enfin, procédez au décompte final.

Pour composer son poème final, Afonso utilise 4 cartes Inspiration : 1 carte de sa main et les 3 cartes conservées sous sa tuile Hétéronyme. Ce poème lui rapporte 13 PV :

- ▶ 2 PV pour le courant **Naturalisme** (1 carte au niveau 2).
- ▶ 9 PV pour le courant **Futurisme** (3 cartes au niveau 3).
- ▶ 2 PV pour la cohérence de style (3 cartes **Futurisme** consécutives).

Afonso défausse les 4 cartes Inspiration utilisées et prend de la réserve 1 tuile Poème de valeur 4.



Le 29 novembre 1935, Pessoa, souffrant de douleurs abdominales et d'une forte fièvre, fut transporté à l'hôpital de São Luís. C'est là qu'il écrivit ses derniers mots : "Je ne sais pas ce que demain apportera". Il mourut le lendemain, le 30 novembre 1935 vers 20 heures, à l'âge de 47 ans. Fernando Pessoa a laissé derrière lui une extraordinaire vie de création. Le poème final reflète la dernière expression littéraire de chaque hétéronyme, avant de disparaître avec le corps de son créateur.

7. DÉCOMPTE FINAL

Ajoutez aux points de victoire gagnés en cours de partie :

- ▶ 3 PV pour chacune de vos tuiles Poème de valeur 3.
- ▶ 4 PV pour chacune de vos tuiles Poème de valeur 4.
- ▶ 5 PV pour chacune de vos tuiles Poème de valeur 5.
- ▶ 1 PV pour chacune de vos cartes Inspiration en main.

Le joueur qui totalise le plus de points de victoire remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur possédant le plus de tuiles Poème est déclaré vainqueur. En cas de nouvelle égalité, le joueur possédant le plus de tuiles Étagère est déclaré vainqueur. S'il y a toujours égalité, partagez la victoire. Après tout, l'esprit de Pessoa était assez vaste pour que plusieurs hétéronymes y vivent dans la postérité.



Au cours de sa vie, Pessoa a publié quatre livres en anglais et un seul en portugais : Mensagem (Message). Cependant, il a laissé une vie entière de publications inédites, oeuvres inachevées ou simplement fragmentaires : 25 574 pages manuscrites et dactylographiées, conservées dans une malle en bois à la Bibliothèque nationale du Portugal depuis 1988. Le lourd fardeau éditorial de cette masse de travail est toujours en cours, témoignant de l'étonnante contribution de Pessoa à la poésie du XX^{ème} siècle. Nous espérons que ce jeu rend hommage au travail et à la personnalité de Fernando Pessoa. Nous vous encourageons à explorer les 2 modules décrits dans les pages suivantes, mettant en lumière la véritable asymétrie de ses hétéronymes.

MODULE 1 : HÉTÉRONYMES AVANCÉS



Ce module reflète la diversité des courants littéraires dans lesquels les hétéronymes de Pessoa s'inscrivaient.

Lors de la mise en place, choisissez un hétéronyme et placez le plateau individuel correspondant devant vous, face visible. Les spécificités de chaque hétéronyme sont décrites ci-dessous.

RICARDO REIS



- ▶ **Courants littéraires** : Ricardo Reis commence au niveau **1 en Naturalisme**, au niveau **2 en Classicisme** et au niveau **0 en Futurisme**.
- ▶ **Composer un poème** : marquez 1 PV supplémentaire pour chaque carte Inspiration consécutive à la précédente, peu importe le courant littéraire, c.-à-d. dont la valeur est immédiatement supérieure à celle de la carte précédente (un 2 après un 1, un 3 après un 2...). Ignorez ce pouvoir lors de l'écriture du poème final.
- ▶ **Décompte final** : marquez 3 PV par tuile Poème de valeur 3 ou 4, mais aucun PV pour les tuiles Poème de valeur 5. De plus, marquez 3 PV pour chaque combinaison d'une tuile de valeur 3 avec une tuile de valeur 4.

ÁLVARO DE CAMPOS



- ▶ **Courants littéraires** : Álvaro de Campos commence au niveau **0 en Naturalisme et Classicisme**, et au niveau **2 en Futurisme**.
- ▶ **Composer un poème** : classez vos cartes Inspiration dans n'importe quel ordre (un 3 suivi d'un 1, suivi d'un 4...). Ceci vous permet de classer vos cartes par courant littéraire, et non par ordre croissant, afin d'améliorer la cohérence de style. Ignorez ce pouvoir lors de l'écriture du poème final.
- ▶ **Décompte final** : marquez 3 PV par tuile Poème de valeur 3, 4 PV par tuile Poème de valeur 4 et 5 PV par tuile Poème de valeur 5.
- ▶ **Piste Énergie et limite de cartes en main** : elles sont chacune augmentées de 1. Lors de la mise en place, placez votre disque sur la case 6 de votre piste Énergie.

ALBERTO CAEIRO



- ▶ **Courants littéraires** : Alberto Caeiro commence au niveau **2 en Naturalisme**, au niveau **1 en Classicisme** et au niveau **0 en Futurisme**.
- ▶ **Composer un poème** : marquez 3 PV supplémentaires si votre pion Hétéronyme ou le pion Pessoa est seul à la **Place Rossio** quand vous composez un poème. Ignorez ce pouvoir lors de l'écriture du poème final.
- ▶ **Décompte final** : marquez 3 PV par tuile Poème de valeur 3, 4 PV par tuile Poème de valeur 4 et 5 PV par tuile Poème de valeur 5.

BERNARDO SOARES



- ▶ **Courants littéraires** : Bernardo Soares commence au niveau **1 en Naturalisme, Classicisme et Futurisme**.
- ▶ **Composer un poème** : marquez 3 PV supplémentaires si vous contrôlez Pessoa quand vous composez un poème. Ignorez ce pouvoir lors de l'écriture du poème final.
- ▶ **Décompte final** : marquez 4 PV par tuile Poème, quelle que soit sa valeur (3, 4 ou 5).

MODULE 2 : MENSAGEM



Ce module reflète l'interaction permanente des hétéronymes de Pessoa.

Lors de la mise en place, mélangez les cartes Mensagem et formez-en une pioche, face cachée, à côté du plateau. Chaque joueur pioche 2 cartes Mensagem.

Les cartes Mensagem sont des objectifs de fin de partie. Elles ne sont pas prises en compte dans la limite de cartes en main.

SE REPOSER

Chaque fois que vous vous reposez (voir page 11), **piochez 1 carte Mensagem**.

Ensuite, choisissez l'une de vos trois cartes Mensagem et glissez-la sous le bord supérieur de votre plateau Hétéronyme, en laissant les icônes apparentes. Vous ne pouvez placer que 3 cartes sous votre plateau, mais vous pouvez en défausser une pour la remplacer par une autre carte Mensagem.

Enfin, chaque joueur choisit une de ses deux cartes Mensagem et la passe à son voisin de gauche. Cet échange de cartes est simultané.



DÉCOMPTE FINAL

Avant le décompte final, vous pouvez glisser 1 **carte Mensagem** sous votre plateau Hétéronyme, en respectant la limite de 3 cartes.

Après le décompte final, ajoutez les points de victoire supplémentaires que vous rapportent les cartes Mensagem se trouvant sous votre plateau individuel, en fonction de vos tuiles Étagère et de vos tuiles Poème. Les bonus des cartes Mensagem sont décrits ci-contre.



MENSAGEM est le seul recueil de poèmes de Fernando Pessoa publié de son vivant. Avant tout livre patriotique, il explore tant la fragilité de la condition humaine que sa capacité à surmonter les plus grands défis. Ce recueil de poèmes incarne la réalisation collective de l'esprit de Pessoa et, par conséquent, la contribution de tous ses hétéronymes. Raison pour laquelle, en cours de partie, les joueurs se passent les cartes Mensagem.

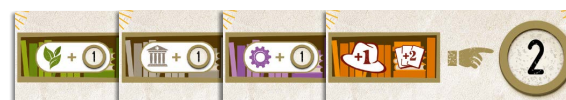
BONUS DES CARTES MENSAGEM



1 PV par tuile Poème.



1 PV par tuile Étagère.



2 PV par tuile Étagère de la face correspondante.



2 PV/3PV supplémentaires par tuile Poème de la valeur correspondante.



5 PV par série de 3 tuiles Étagère de courants littéraires différents.



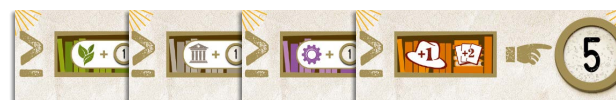
5 PV par série de 3 tuiles Poème différentes.



5 PV si vous possédez le plus (ou l'égalité) de tuiles Poème.



5 PV si vous possédez le plus (ou l'égalité) de tuiles Étagère.



5 PV si vous possédez le plus (ou l'égalité) de tuiles Étagère de la face correspondante.





5 PV si vous possédez le plus (ou l'égalité) de tuiles Poème de la valeur correspondante.

RÉSUMÉ

AU DÉBUT DU TOUR (OPTIONNEL)

- ▶ Payez 1 Énergie pour prendre le contrôle de Pessoa.
- ▶ Gagnez 1 Énergie par carte Inspiration défaussée.

SE DÉPLACER ET EFFECTUER UNE ACTION

Déplacez votre  **PION HÉTÉRONYME** ou le  **PION PESSOA** (si vous le contrôlez).

ESPRIT DE PESSOA

- ▶ Payez 1 Énergie pour déplacer votre pion Hétéronyme dans la zone Psyché.
- ▶ Copiez l'action de la zone Lisbonne où se trouve le pion Pessoa.

CAFÉ MARTINHO DA ARCADA

- ▶ Achetez des cartes Inspiration : chaque carte coûte 1 Énergie. Vous ne pouvez acheter les cartes des 2ème et 4ème position que si vous avez préalablement acheté les cartes adjacentes.
- ▶ Vérifiez la limite de cartes en main.
- ▶ Faites glisser les cartes restantes et remplissez les espaces vides.

CAFÉ A BRASILEIRA

- ▶ Achetez des cartes Inspiration : chaque carte coûte de 0 à 2 Énergies.
- ▶ Vérifiez la limite de cartes en main.
- ▶ Faites glisser les cartes restantes et remplissez les espaces vides.

LIBRAIRIE BERTRAND

- ▶ Optionnel : faites glisser la carte Librairie vers le haut ou vers le bas.
- ▶ Défaussez 1, 2 ou 3 cartes Inspiration pour acheter 1 ou 2 tuiles Étagère et/ou gagner 5 PV. Placez les tuiles achetées, face choisie visible.
- ▶ Vérifiez si vous bénéficiez du bonus astral.
- ▶ Remplacez la carte Librairie et remplissez les espaces vides.

PLACE ROSSIO

- ▶ Défaussez 3, 4 ou 5 cartes Inspiration pour composer un poème.
- ▶ Prenez une tuile Poème de valeur 3, 4 ou 5.
- ▶ Marquez vos points de victoire.
- ▶ Vérifiez si vous bénéficiez du bonus astral.
- ▶ Conservez 1 carte Inspiration et défaussez les autres.

SE REPOSER

- ▶ Retirez votre pion Hétéronyme du plateau.
- ▶ Récupérez toute votre Énergie.
- ▶ **Module 2** : piochez 1 carte Mensagem et placez-en une sous votre plateau Hétéronyme. Ensuite, chaque joueur passe simultanément 1 carte Mensagem à son voisin de gauche.

FIN DE MANCHE

- ▶ Le joueur qui contrôle Pessoa reçoit le jeton Premier joueur.
- ▶ Déplacez les pions Hétéronyme neutres.
- ▶ Pivotez la zone Psyché d'une section.


POÈME FINAL

- ▶ Composez votre poème final puis marquez ses points de victoire.
- ▶ Le bonus astral n'est plus applicable.
- ▶ **Module 1** : ignorez le pouvoir de votre hétéronyme en composant le poème final.
- ▶ **Module 2** : vous pouvez jouer 1 carte Mensagem.

DÉCOMPTE FINAL

- ▶ Recevez les points de victoire pour vos tuiles Poème.
- ▶ Recevez 1 PV pour chacune de vos cartes Inspiration en main.
- ▶ **Module 2** : marquez les points de victoire que vous rapportent vos cartes Mensagem.



 info@geekattitudegames.com
 [Geek Attitude Games](https://www.facebook.com/GeekAttitudeGames)
 [@GeekAttitude](https://twitter.com/GeekAttitude)

www.geekattitudegames.com

Geek Attitude Games, Rue Maes 24, 1050 Bruxelles, Belgique

Auteur : Orlando Sá

Illustration : Marina Costa

Développement : David M Santos-Mendes

Traduction : Geek Attitude Games

Relecteurs : Vanessa Parent et Benoit Vanhopstal

PYTHAGORAS,
Rua dos combatentes, n° 13 3105 - 437
Vermoil / Portugal



PYTHAGORAS®

©2021 GEEK ATTITUDE GAMES