

PESSOA

MODE SOLO

Vous affrontez Raphael Baldaya, un hétéronyme moins connu de Pessoa. Penseur ésotérique, féru d'astrologie et d'occultisme, Raphael Baldaya est l'auteur de plusieurs ouvrages dont le « Traité d'astrologie ». Pourrez-vous battre Baldaya, et atteindre la gloire et la postérité ?

MISE EN PLACE

- ▶ Retirez les 2 cartes Mensagem présentant les bonus suivants :



- ▶ Faites la mise en place comme pour une partie à 2 joueurs, en utilisant **obligatoirement les deux modules**.
- ▶ Baldaya reçoit 2 disques, un pion Hétéronyme et une tuile Hétéronyme d'une même couleur, ainsi que de 2 cartes Mensagem (face cachée). Baldaya ne reçoit ni plateau individuel ni carte Inspiration.
- ▶ Placez votre pion Hétéronyme et celui de Baldaya sur des cases grises de la zone **Psyché**. Placez les deux autres pions (hétéronymes neutres) sur les cases grises des zones **Librairie Bertrand** et **Place Rossio**.
- ▶ Placez les 2 disques de la couleur de Baldaya sur les sections 1921 et 1931 de la carte astrale.
- ▶ Prenez le jeton premier joueur et retournez la tuile Hétéronyme de Baldaya face Pessoa visible.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le mode solo se déroule comme une partie à 2 joueurs. Votre tour se déroule normalement.

Résolvez les tours de jeu de Baldaya en respectant les trois étapes suivantes :

- 1. Baldaya prend le contrôle de Pessoa au début de son tour :** retournez sa tuile Hétéronyme face Pessoa visible si ce n'est pas déjà le cas. Cela signifie que vous devez toujours reprendre le contrôle de Pessoa lorsque vous voulez utiliser le pion Pessoa à votre tour et/ou être le premier joueur de la manche suivante.
- 2. Baldaya se déplace :** révéléz la première carte de la pioche Inspiration puis défaussez-la. Le chiffre inscrit sur cette carte indique la destination de Baldaya : les zones Lisbonne 1 à 4 correspondantes, ou la zone Psyché pour une carte de valeur 5. Si la carte comporte 2 chiffres, c'est le plus petit qui est pris en compte. Il existe **5 cas de figure** :
 - Si la destination de Baldaya est une zone Lisbonne libre ou la zone Psyché, déplacez-y son pion Hétéronyme.
 - Si la destination de Baldaya est une zone Lisbonne déjà occupée par un pion Hétéronyme (le vôtre, un neutre ou celui de Baldaya), déplacez-y le pion Pessoa. Le pion Hétéronyme de Baldaya reste alors en place.
 - Si la destination de Baldaya est une zone Lisbonne déjà occupée à la fois par le pion Pessoa et un pion Hétéronyme (le vôtre, un neutre ou celui de Baldaya), déplacez le pion Hétéronyme de Baldaya vers la prochaine zone Lisbonne libre, dans le sens horaire.
 - Si la destination de Baldaya est une zone Lisbonne déjà occupée à la fois par le pion Pessoa et un pion Hétéronyme (le vôtre, un neutre ou celui de Baldaya) ET que toutes les zones Lisbonne sont occupées par des pions Hétéronyme, déplacez le pion Hétéronyme de Baldaya vers la zone Psyché.
 - Si la destination de Baldaya est la zone Psyché et que son pion Hétéronyme s'y trouve déjà, déplacez-le vers la zone Lisbonne libre possédant le plus petit chiffre.

EXEMPLE 1



Baldaya (rouge) révèle une carte Inspiration de valeur 2, sa destination est donc le **Café A Brasileira** ①. Le pion Hétéronyme bleu s'y trouve déjà, c'est donc le pion Pessoa qui est déplacé vers le **Café A Brasileira** ②.

EXEMPLE 2



Baldaya (rouge) révèle une carte Inspiration de valeur 4/5. Comme c'est le 4 qui est pris en compte, sa destination est donc la **Place Rossio** ①. Puisque le pion Hétéronyme bleu ET le pion Pessoa s'y trouvent déjà, le pion Hétéronyme de Baldaya est déplacé vers la prochaine zone Lisbonne libre, en l'occurrence le **Café A Brasileira** ②.

3. Baldaya joue l'action de la zone vers laquelle le déplacement de son pion Hétéronyme, ou du pion Pessoa le cas échéant, a eu lieu :

- **(1) Café Martinho da Arcada** : défaussez les 3 cartes Inspiration les plus à gauche, glissez les 2 cartes restantes vers la gauche, puis remplissez les emplacements vides avec 3 nouvelles cartes Inspiration.
- **(2) Café A Brasileira** : défaussez les 3 cartes Inspiration les plus à gauche, glissez les 2 cartes restantes vers la gauche, puis remplissez les emplacements vides avec 3 nouvelles cartes Inspiration.
- **(3) Librairie Bertrand** : prenez les 2 tuiles Étagère et placez-les, face **Courant Littéraire** visible, à côté des cartes Mensagem de Baldaya, puis réapprovisionnez la librairie avec 2 nouvelles tuiles Étagère.
- **(4) Place Rossio** : prenez la tuile Poème de la plus petite valeur disponible à la Place Rossio et placez-la à côté des cartes Mensagem de Baldaya. S'il n'y a plus de tuile Poème à la Place Rossio, prenez-en une de la réserve de la valeur que Baldaya a le moins. En cas d'égalité, prenez celle de la valeur la plus basse. Placez la tuile à côté des cartes Mensagem de Baldaya.
- **(5) Zone Psyché** : effectuez l'action de la zone où se trouve le pion Pessoa, comme décrit ci-dessus.

Baldaya n'utilise ni énergie ni carte Inspiration. Il ne gagne aucun point de victoire et ne bénéficie pas de bonus astral.



Baldaya (rouge) pioche une carte Inspiration de valeur 4, sa destination est la **Place Rossio** ①. Puisque que son pion Hétéronyme et le pion Pessoa s'y trouvent déjà ②, il doit se déplacer vers la prochaine zone Lisbonne libre, dans le sens horaire. Comme aucune de ces zones n'est libre, le pion Hétéronyme de Baldaya est déplacé vers la **zone Psyché** ③, ce qui lui permet d'exécuter l'action de la zone où se trouve le pion Pessoa, en l'occurrence la **Place Rossio** : Baldaya y prend la tuile Poème de la plus petite valeur (dans ce cas une tuile de valeur 3) ④.

SE REPOSER

Lorsque vous vous reposez, en plus des manipulations de base (voir p.11 du livret de règles), procédez comme suit :

- ▶ Piochez une carte Mensagem, puis choisissez une des trois cartes que vous avez en main et glissez-la sous le bord supérieur de votre plateau Hétéronyme, en laissant les icônes apparentes. Vous ne pouvez placer que trois cartes sous votre plateau, mais vous pouvez en défausser une pour la remplacer par une autre carte Mensagem.
- ▶ Choisissez une de vos deux cartes Mensagem restantes et échangez-la aléatoirement avec l'une des deux cartes Mensagem de Baldaya.
- ▶ Mélangez les cartes Mensagem de Baldaya, face cachée.

Lorsque la flèche pointe les sections 1921 et 1931 du plateau Psyché (indiqués par les disques colorés), Baldaya passe la manche à se reposer :

- ▶ Piochez une carte Mensagem, sans la regarder, et mélangez-la aux deux autres cartes Mensagem de Baldaya.
- ▶ Défaussez aléatoirement une de ces trois cartes.
- ▶ Choisissez une de vos deux cartes Mensagem et échangez-la aléatoirement avec l'une des deux cartes Mensagem de Baldaya.

À la fin de la manche, remettez dans la boîte le disque coloré.

FIN DE MANCHE

La fin de manche se déroule normalement. Pour rappel :

- ▶ 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.
- ▶ Déplacez les deux pions Hétéronyme neutres en suivant 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. Il existe 2 cas de figure :
 - Si le pion Hétéronyme se trouve dans une zone Lisbonne, déplacez-le dans le sens horaire sur la première case grise libre d'une autre zone Lisbonne. Si les cases grises des autres zones Lisbonne sont occupées, placez-le dans la zone Psyché.
 - Si le pion Hétéronyme 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.

POÈME FINAL

- ▶ Écrivez votre poème final comme indiqué dans le livret de règles.
- ▶ Baldaya reçoit une tuile Poème de valeur 5, placez-la avec les autres à côté de ses cartes Mensagem.

DÉCOMPTE FINAL

Avant le décompte final, vous pouvez glisser **une de vos deux cartes Mensagem** sous votre plateau Hétéronyme, en respectant la limite de trois cartes.

Si vous avez des cartes Mensagem qui demandent une majorité de tuiles Poème ou Étagère, comparez vos résultats aux tuiles récoltées par Baldaya durant la partie pour savoir si vous êtes majoritaire ou non.

Si votre score final n'atteint pas 100 PV, vous perdez la partie. Sinon, vérifiez votre classement :

- ▶ **100 à 109 PV** : vos poèmes ne sont pas fascinants, mais vous êtes un bon apprenti.
- ▶ **110 à 124 PV** : vous avez publié votre premier livre. Ne vous attendez pas à être couvert de gloire, mais au moins certaines personnes vous liront et se souviendront peut-être de votre nom.
- ▶ **125 à 139 PV** : tout le pays sait quel grand poète vous êtes. Vous serez probablement traduit dans plusieurs langues.
- ▶ **140 et plus** : Vous êtes officiellement le plus grand poète de tous les temps. Nous nous inclinons devant votre génie et votre nom restera dans les mémoires pendant des générations.

JOUER UNE CAMPAGNE

Le mode solo vous permet de faire une campagne, c'est-à-dire de tenter d'atteindre des objectifs sur plusieurs parties consécutives.

Une campagne se joue sur un total de 9 parties, et s'arrête dès que vous en perdez une.

Durant la campagne, vous allez devoir atteindre des scores de plus en plus élevés, mais vous pourrez aussi conserver des tuiles Étagère d'une partie à l'autre pour vous aider.

- ▶ Choisissez un plateau Hétéronyme, vous ne pourrez utiliser que celui-ci durant la campagne.
- ▶ À la fin d'une partie, choisissez 1, 2 ou 3 tuiles Étagère parmi celles que vous possédez et conservez-les pour la partie suivante. Le nombre total de tuiles à conserver est indiqué dans le tableau ci-dessous (entre les parties, n'oubliez pas de conserver les tuiles choisies à part si vous ne rejouez pas tout de suite).
- ▶ Pour gagner une partie, vous devez atteindre le score indiqué dans le tableau ci-dessous.

Et si vous arrivez au bout des 9 parties sans défaite, vous serez sacré **Plus Grand Poète de tous les Temps** !

PARTIE	SCORE À ATTEINDRE	TUILES ÉTAGÈRE À CONSERVER
PARTIE 1	100	1
PARTIE 2	105	1
PARTIE 3	110	1
PARTIE 4	115	2
PARTIE 5	120	2
PARTIE 6	125	2
PARTIE 7	130	3
PARTIE 8	135	3
PARTIE 9	140 = PLUS GRAND POÈTE DE TOUS LES TEMPS !!!	



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

www.geekattitudegames.com

 info@geekattitudegames.com

 Geek Attitude Games

 @GeekAttitude