

LE TROFEEU DE S. JORGE TROPHY

REGLES

1. Introduction

Les preuves découvertes à Lisbonne au Castelo de S. Jorge (château de St Georges) et à Alcaçova (sa forteresse) ont indiqué que des cultures et des peuples innombrables se sont croisés et ont vécu là pendant des centaines d'années. Pendant cette période, le château fut l'hôte de beaucoup de personnes incluant le Vizir Al-Fihri au 11ème siècle et le roi Manuel II au siècle dernier, et est passé entre les mains des Romains, des Maures et des Chrétiens. Venez en apprendre au sujet de cette histoire énormément riche et participez-y!

Tous les 1000 ans, un groupe de figures historiques qui ont passé du temps ici se sont réunies pour une compétition très spéciale, le tournoi de S. Jorge (St Georges). Chacun essaiera de trouver les TROPHEES pour gagner et devenir seigneur du château. Pour ce faire ils doivent rechercher les précieux TROPHEES dans le secteur du château et de ses environs ! Mais la recherche n'est pas facile. Il y a beaucoup de terre à couvrir

et dans lesquelles chercher.... Pensez-vous pouvoir le faire ? Etes-vous prêt pour le challenge ?

Chaque joueur choisit une figure historique... Chacune d'elles a une capacité spéciale. Mais faites attention ! Les autres joueurs vous observent et peuvent vous bloquer voire même essayer de vous voler les TROPHEES pour eux-mêmes. Soyez en alerte à tout moment... Qui sera le seigneur du château pour les 1000 années à venir ?

Pendant que vous lisez les règles du jeu, ne vous inquiétez pas si vous ne les mémorisez pas après une seule lecture. Placez le plateau sur une table à portée de tous les joueurs. Lisez soigneusement les règles du début à la fin et regardez les schémas imprimés dans ces règles. Après, tout ce que vous avez à faire est de commencer la partie, rappelez-vous à ces règles à chaque fois que vous devez clarifier quelque chose. Amusez-vous bien !



Un jeu de Gil d'Orey

Pour 2 à 6 joueurs > 20 à 40 minutes > 7 ans et plus.



But du Jeu

Le premier joueur à collecter et mettre à l'abri 3 vrais jetons TROPHEE gagne.



Un exemple d'un vrai jeton TROPHEE.

Composants

Ce livret de règles et 1 plateau de jeu.

12 jetons base
de figure historique



recto

verso

2 cartes figure historique



recto

verso

36 jetons TROPHEE

Ils sont tous identiques au recto (jaune). Toutefois il y a deux versos différents : 15 ont une image de TROPHEE (nécessaires pour gagner la partie). Ils s'appellent les vrais jetons TROPHEE.

Les 21 autres jetons sont blancs.

Ils s'appellent les faux jetons TROPHEE.



recto



verso



verso



12 PIONS DE JOUEURS
et 12 pieds en plastique.
(voir page 4)



Verso

Recto

26 cartes EMBLACEMENT

Chacune a un numéro correspondant à un emplacement sur le plateau.



Description du plateau de jeu

Ouvrez le plateau au milieu des joueurs. Le plateau représente le Castelo de São Jorge (château St Georges) tel qu'il apparaît aujourd'hui. Vous y verrez des secteurs appartenant au château lui-même ainsi que le secteur entier de l'Alcáçova (zones résidentielles sur la citadelle protégées par le château) et ce que nous appelons la CARTE DU CHATEAU.

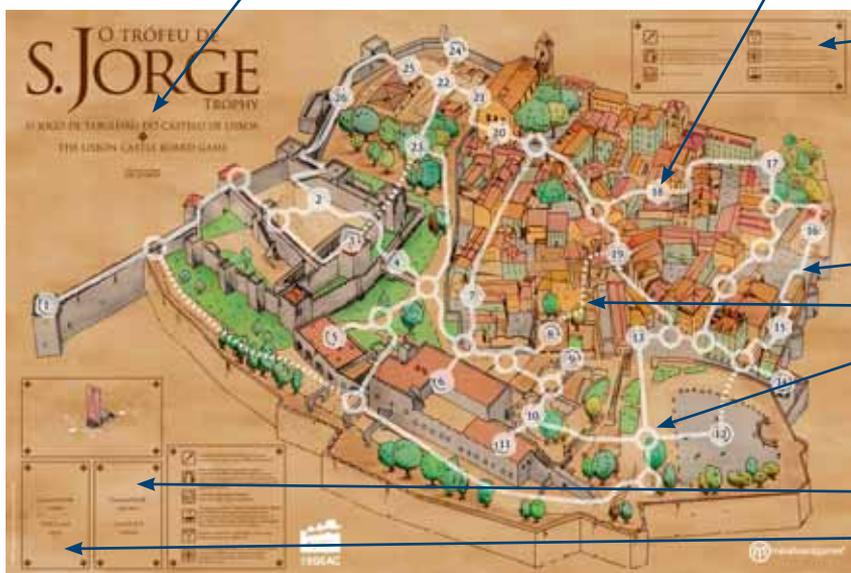
Placez le côté jaune des jetons TROPHEE face visible.
Réserve des jetons TROPHEE.

26 emplacements numérotés (cercles numérotés) d'importance historique pour le château sont indiqués sur la CARTE DU CHATEAU.

Le plateau inclut également un tableau présentant la capacité spécifique de chaque figure historique en portugais et en anglais.

Sont également indiqués sur la carte :
CHEMINS (lignes continues),
PASSAGES SECRETS (lignes pointillées) et CERCLES BLANCS

Ces deux secteurs servent à placer les cartes EMBLACEMENT.
Les nouvelles cartes et les cartes utilisées.



Préparation de la Partie

(dans cet ordre)

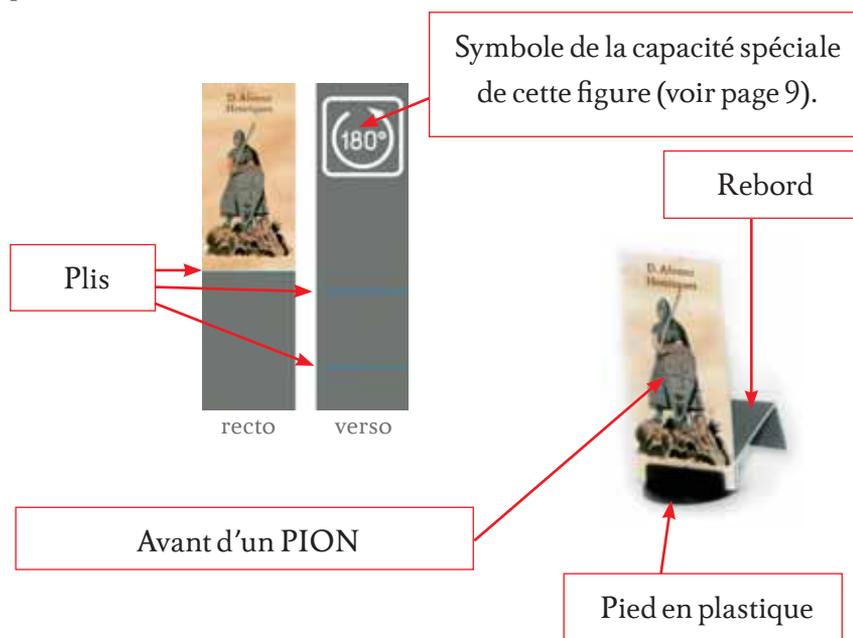
Rassemblez les 12 JETONS BASE DE FIGURE HISTORIQUE et demandez à chaque joueur d'en choisir un au hasard. Chaque joueur représente maintenant une FIGURE HISTORIQUE avec une capacité spéciale pendant la partie. (Voir page 9)



Donnez à chaque joueur le pion correspondant à sa FIGURE HISTORIQUE.



S'il s'agit de la première partie, chaque joueur doit plier son PION le long des lignes indiquées et le mettre debout dans le pied en plastique noir afin que l'image de la figure historique regarde devant. Il y a derrière elle (où se trouve le symbole de la capacité spéciale de la figure) un petit rebord pour que le joueur puisse porter ses JETONS TROPHEE.



Donnez à chaque joueur la CARTE FIGURE HISTORIQUE correspondante. Il doit immédiatement la placer face visible devant lui à côté du plateau. De cette façon chaque JOUEUR saura toujours quelle FIGURE HISTORIQUE représente chaque autre joueur.



Mélangez les cartes EMPLACEMENT et distribuez 2 cartes à chaque joueur en veillant à ce qu'il les garde secrètes. Les cartes restantes doivent être placées sur le plateau dans l'emplacement "PLACE cards" en un paquet face cachée.

Chaque joueur doit choisir comme base un des emplacements sur les 2 cartes EMPLACEMENT qu'il a reçus et placer sur le cercle correspondant son jeton BASE DE FIGURE HISTORIQUE. Cet EMPLACEMENT devient sa base pour toute la partie et il ne peut pas être modifié. Retirez de la partie cette carte EMPLACEMENT de manière permanente (en la remettant dans la boîte).



De ses deux cartes EMPLACEMENTS, le joueur a choisi le cercle n° 9 comme BASE. Il y place sa BASE DE FIGURE HISTORIQUE.

Le joueur garde secrète l'autre carte EMPLACEMENT pour lui. Chaque joueur met son PION sur sa base (le même emplacement où il a mis son JETON BASE DE FIGURE HISTORIQUE).

TRES IMPORTANT:

Chaque joueur doit toujours positionner son PION regardant dans la direction vers laquelle il veut se déplacer. La direction vers laquelle la figure regarde est cruciale pour la détermination des déplacements possibles qu'elle peut effectuer. (Voir page 6).

Mélangez les 36 jetons TROPHEE et placez-les face cachée (côté jaune) sur le plateau à l'endroit indiqué. Assurez-vous que personne ne voit quels jetons TROPHEE sont vrais.



La partie peut maintenant démarrer !



Déplacements

Les PIONS se déplacent de cercle en cercle (numéroté ou pas) sur la CARTE DU CHATEAU en suivant les chemins indiqués par une ligne continue. Voyager entre deux cercles est considéré comme 1 déplacement. Un PION peut faire un maximum de 5 déplacements à moins qu'il ne porte des jetons TROPHEE.

Les chemins indiqués par une ligne pointillée ne peuvent pas être utilisés. PASSAGES SECRETS.

Aucun joueur n'est obligé d'utiliser tous les déplacements auxquels il a droit, il peut même ne pas se déplacer du tout.

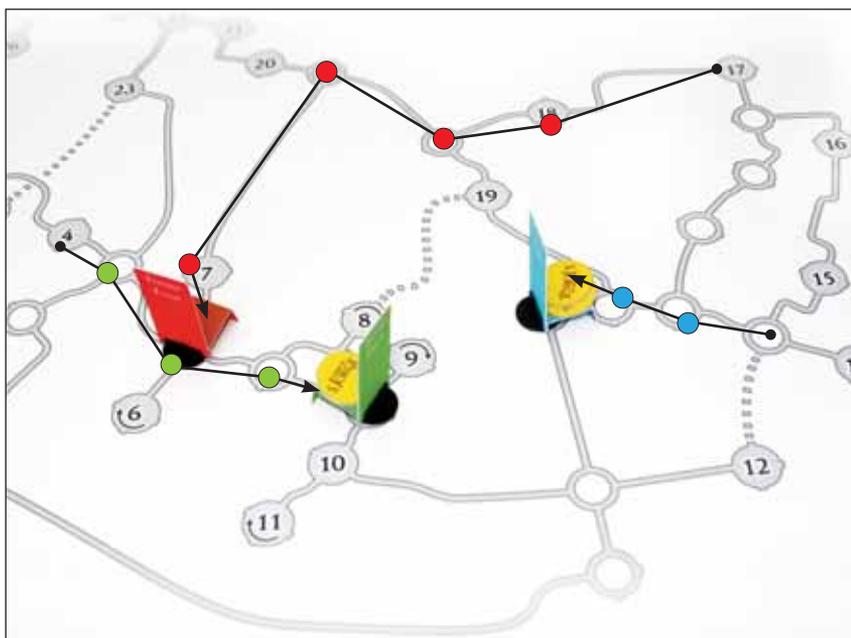
Chaque PION fait 1 déplacement de moins pour chaque jeton TROPHEE qu'il porte. Un PION ne peut jamais porter plus de 3 jetons TROPHEE. En conséquence, si un PION porte 0 jeton, on lui permet un maximum de 5 déplacements. S'il porte 1 jeton, son maximum est 4. S'il porte 2 jetons, son maximum est 3. S'il porte 3

jetons (limite autorisée), son maximum est 2.

Le nombre maximum de déplacements qu'on permet à un PION dépend de ce qu'il porte au début de son tour. S'il collecte ou décharge des jetons pendant son tour, cette limite reste la même.

Un PION ne peut jamais finir son tour sur le même cercle qu'un autre joueur. Il peut cependant traverser un cercle avec un autre joueur, mais pas y rester.

Les BASES des différents JOUEURS sont des cercles ordinaires pendant la partie (les joueurs peuvent rester dessus ou les traverser comme tout autre cercle). La seule différence est que les cartes EMPLACEMENT correspondantes ont été retirées de la partie, rendant impossible de collecter des jetons TROPHEE dans les BASES des différents JOUEURS.



Cet exemple montre les déplacements de trois pions. Le joueur rouge se déplace de 5, le nombre maximum de déplacements autorisé.

Le joueur vert ne peut se déplacer que de 4 car il porte un jeton TROPHEE. C'est ce qu'il a fait. Et le joueur bleu ne peut se déplacer que de 3 car il porte 2 jetons TROPHEE. Chacun de ces joueurs pourrait avoir choisi de moins se déplacer.

Aucun de ces joueurs n'était obligé de se déplacer.

REMARQUE : Pour rendre les règles concernant les déplacements des PIONS aussi claires que possible, des schémas simplifiés du jeu et des pièces sont montrés.



La Règle des 90°

Avant chaque déplacement, un PION peut décider de continuer à se déplacer dans la même direction ou de tourner à 90° à droite ou à gauche (quart de tour) et suivre alors le chemin correspondant. Un PION ne peut pas faire demi-tour (180°) et retourner dans la direction d'où il est venu.

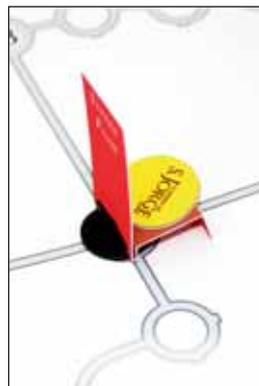
Remarque : Après qu'un PION a effectué son dernier déplacement, il ne peut pas tourner à nouveau. Le PION ne peut pas tourner parce qu'il ne va pas effectuer un autre déplacement pendant ce tour. Le tour est terminé. En d'autres termes, un joueur ne peut tourner que s'il va se déplacer immédiatement, pendant le même tour. Evidemment, ceci affecte son prochain tour puisqu'il ne peut pas faire demi-tour, limitant ainsi son choix

Exceptions à la Règle des 90°

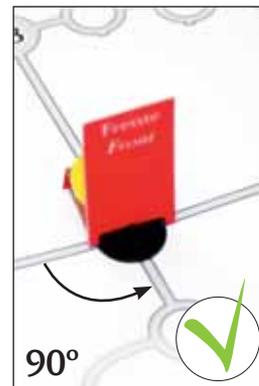
Exception 1 – Quand un PION arrive sur un cercle dont il détient la CARTE EMPLACEMENT pour collecter un jeton TROPHEE. Ou s'il revient sur sa BASE et décharge un ou plusieurs jetons TROPHEE. Dans ces situations, le tour finit immédiatement et le joueur peut placer le PION dans la direction de son choix.

Exception 2 – Quand un PION arrive sur un cercle en cul de sac, repéré par une flèche circulaire. Par exemple, regardez le cercle n° 6 sur le plateau. Dans ce cas, le PION peut faire demi-tour, c'est-à-dire tourner à 180°. S'il a encore au moins un déplacement, il peut continuer à se déplacer dans la direction d'où il est venu ou s'arrêter, faisant face à la direction d'où il est venu.

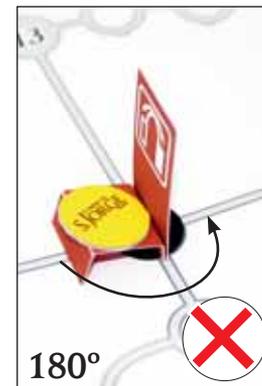
Exception 3 – Quand un PION croise un autre PION et vole, échange ou transfère un ou plusieurs JETONS TROPHEE (voir page 6), il peut décider de la direction dans laquelle il continue à voyager, y



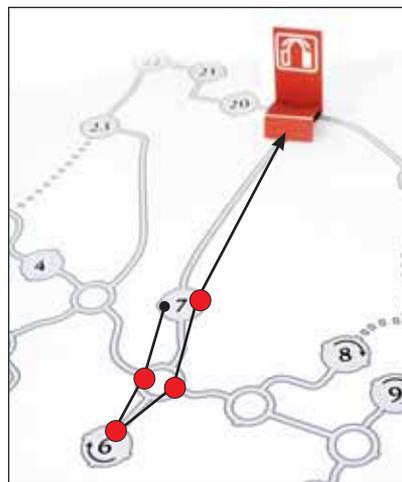
Avant de se déplacer, le joueur rouge décide de tourner son pion à 90°.



Dans ce cas il décide de tourner à 90° à gauche.



Mais il ne peut pas tourner à 180° (retourner son pion vers l'arrière). Voir les exceptions



Le joueur rouge était sur le cercle n° 7, faisant face au cercle n° 6 et voulait rejoindre le cercle n° 20. Il a fait 5 déplacements et a tiré profit du cercle n° 6 identifié par une flèche circulaire lui permettant de retourner dans la direction qu'il souhaite. Notez la position finale du pion. Après son dernier déplacement, il n'a pas pu tourner (voir les exceptions).

compris le retour dans la direction d'où il est venu.

Exception 4 – Si la figure historique a un symbole ROTATION 180° (voir page 9).



Collecte des JETONS TROPHEE

Chaque joueur doit collecter des jetons TROPHEE et utiliser son PION pour les décharger à sa BASE pour les mettre à l'abri. C'est seulement à ce moment-là que les jetons TROPHEE appartiennent officiellement au joueur et ne peuvent plus être volés. Un PION peut porter jusqu'à 3 jetons TROPHEE. Chaque joueur peut collecter des jetons TROPHEE de deux manières :

1 – En déplaçant le PION le long des chemins marqués sur le plateau jusqu'à atteindre le cercle avec le même n° que sa carte EMPLACEMENT. Une fois là, il doit montrer la carte EMPLACEMENT pour prouver qu'il peut prendre un jeton TROPHEE de l'ENTREPOT des jetons TROPHEE. Cette carte EMPLACEMENT est alors défaussée et placée face visible sur le plateau, case USED PLACE CARDS. Le joueur peut alors choisir un jeton TROPHEE de l'ENTREPOT des jetons TROPHEE sur le plateau.

Le joueur peut regarder le jeton qu'il a choisi et ne pas dire si c'est un vrai jeton TROPHEE ou pas. Il place alors ce jeton TROPHEE au dos de son PION. Il pioche immédiatement une nouvelle carte EMPLACEMENT sur le dessus du paquet UNUSED PLACE CARDS qui indique où collecter son prochain JETON TROPHEE. Conservez la nouvelle destination secrète.

Important – Après avoir pris un jeton TROPHEE, il ne peut pas être remis, qu'il soit vrai ou pas. Le tour finit immédiatement. Le joueur peut alors orienter son PION dans la direction de son choix (voir le schéma 1).

2 – En amenant son PION sur la même case qu'un autre PION et en lui volant un ou plusieurs jetons TROPHEE. Les joueurs doivent toujours respecter la limite de 3 jetons qui peuvent être portés à tout moment. Le joueur doit les enlever de l'autre PION sans les regarder. C'est seulement après qu'il peut les regarder et les charger sur son propre PION. Après avoir pris un jeton TROPHEE, il ne peut pas être remis, qu'il soit vrai ou pas. Ensuite le joueur peut orienter

son PION dans la direction de son choix et continuer à se déplacer (voir les schémas 2 et 3).

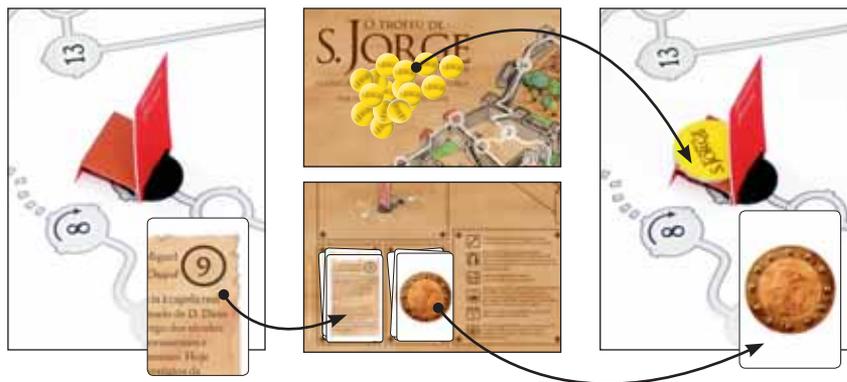
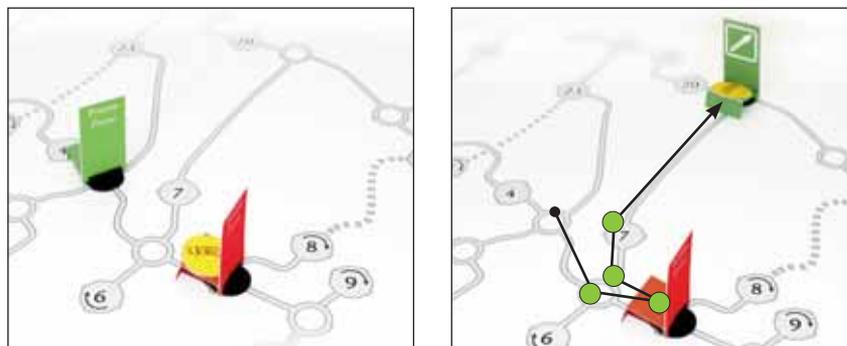


Schéma 1

Le joueur rouge a la carte EMPLACEMENT n° 9. Quand il arrive sur le cercle n° 9, il montre sa carte. Il sélectionne aléatoirement un jeton TROPHEE qu'il peut regarder après. Il le place côté jaune visible sur son pion. Il défausse la carte EMPLACEMENT n° 9. Il pioche une nouvelle carte EMPLACEMENT pour lui-même. Il peut maintenant orienter son PION dans n'importe quelle direction de son choix (exception n° 1). Son tour se termine même si il n'a pas utilisé tous les déplacements qui lui étaient alloués.



Schémas 2 et 3

Le joueur vert veut voler le jeton TROPHEE du joueur rouge. Il effectue 2 déplacements, enlève le jeton TROPHEE, le regarde et le charge sur son pion. Il tourne à 180° et effectue les 3 déplacements restants auxquels il a droit. Notez que le joueur vert a effectué un total de 5 déplacements bien qu'il ait pris 1 jeton TROPHEE au milieu de son tour. C'est parce que le nombre de déplacements autorisé par tour dépend de ce que le pion porte au début de son tour.



Déchargement des JETONS TROPHEE

Il y a seulement deux manières pour un joueur de décharger les jetons TROPHEE de son PION : Sur sa BASE ou en les transférant à un autre joueur.

DECHARGEMENT A LA BASE

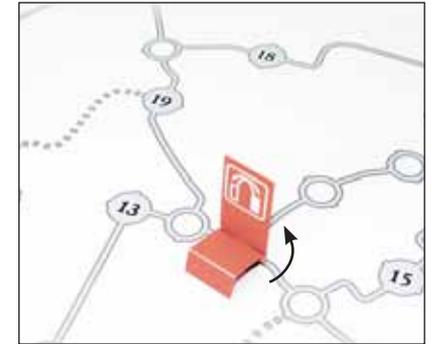
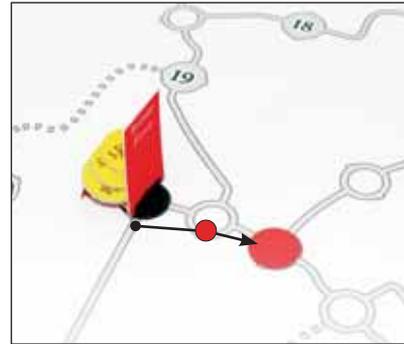
(schémas 1 et 2) :

Il incombe à chaque joueur de décider quand son PION doit aller à sa BASE pour décharger un ou plusieurs jetons TROPHEE et les mettre à l'abri. Cependant, il doit se rendre compte que quand son PION porte des jetons TROPHEE, d'autres joueurs peuvent les voler. Quand un joueur décharge ses jetons TROPHEE, il les place face cachée à la vue de tous les joueurs. Chaque joueur doit pouvoir voir combien de jetons TROPHEE chaque joueur a collecté mais sans savoir combien sont réellement vrais. Comme il a déchargé des jetons TROPHEE à sa BASE, son tour est terminé.

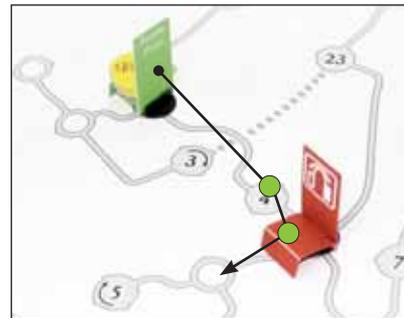
TRANSFERT A UN AUTRE JOUEUR

(schémas 3 6) :

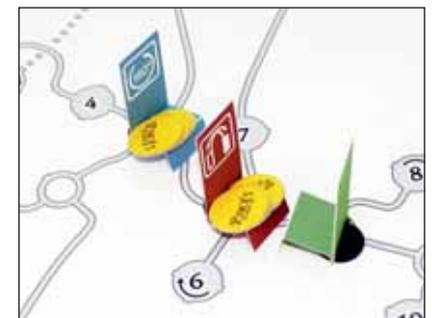
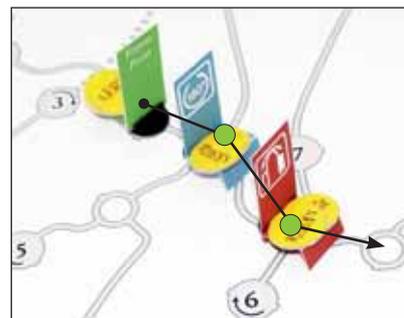
Si un joueur porte des faux jetons TROPHEE, ça limite simplement le nombre de déplacements qu'il peut effectuer et ralentit sa partie. C'est pourquoi il vaut mieux transférer ces jetons TROPHEE à un adversaire. Le joueur doit se trouver sur le même cercle qu'un adversaire et lui transférer les jetons TROPHEE de son choix à l'autre pion. Il est important que le joueur respecte la limite de 3 jetons TROPHEE à laquelle chaque joueur est autorisé. Par exemple, un joueur ne peut pas décharger 1 jeton TROPHEE sur un joueur qui en porte déjà 3. Mais il peut simultanément échanger des jetons TROPHEE avec un joueur sans les regarder, c'est-à-dire en déchargeant certains et en collectant d'autres.



Schémas 1 et 2. Le joueur rouge se déplace à sa BASE. Comme il a collecté 3 jetons TROPHEE, il ne peut se déplacer que de 2. C'est assez. Quand il atteint sa BASE, le joueur dépose ces 3 jetons TROPHEE pour les mettre à l'abri. Il est le seul à savoir s'ils sont de vrais JETONS TROPHEE ou pas. Son tour est terminé mais comme il a déchargé des jetons TROPHEE à sa BASE, il peut orienter son PION dans n'importe quelle direction de son choix, il tourne ainsi son pion de 90° vers la gauche.



Schémas 3 et 4. Le joueur vert a 2 jetons TROPHEE. L'un est vrai mais l'autre est faux, il essaye ainsi de se débarrasser de lui. Il utilise les 3 déplacements auxquels il est autorisé. Quand il croise le joueur rouge, il lui transfère le jeton TROPHEE inutile.



Schémas 5 et 6. Le joueur vert a 2 jetons TROPHEES dont il ne veut pas. Il se déplace de 3. En croisant les joueurs rouge et bleu il donne à chacun un jeton TROPHEE car ils portent déjà chacun 2 jetons TROPHEES.



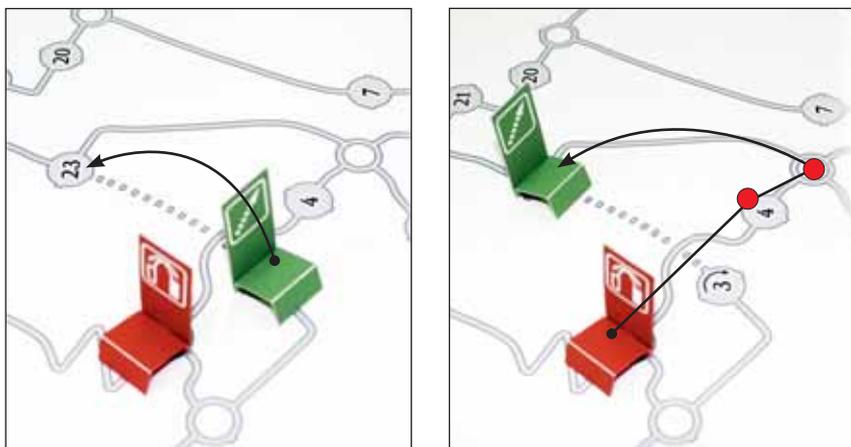
Les avantages spécifiques de chaque figure historique.

Chaque figure historique a un avantage ou une capacité spécifique lui permettant d'effectuer certains déplacements ou actions qui sont interdits aux autres joueurs ou normalement interdits par les règles.

S'ils sont utilisés sagement, ces avantages spéciaux peuvent être la clef de la victoire.



Ces PIONS peuvent utiliser les passages secrets (chemins pointillés) une fois par tour.



Le joueur vert peut utiliser les passages secrets. Il n'a besoin que d'un déplacement pour aller du cercle n° 3 vers le cercle n° 23. Sur le schéma, le joueur rouge aurait besoin de 3 déplacements pour faire de même.



Ces PIONS peuvent regarder un jeton TROPHEE d'un adversaire une fois par tour. Si l'adversaire porte plus d'un JETON, ils ne peuvent jeter un coup d'oeil que sur l'un deux, le remplaçant soigneusement sur le

PION, ainsi personne d'autre que l'adversaire ne voit si c'est un vrai jeton TROPHEE ou pas.

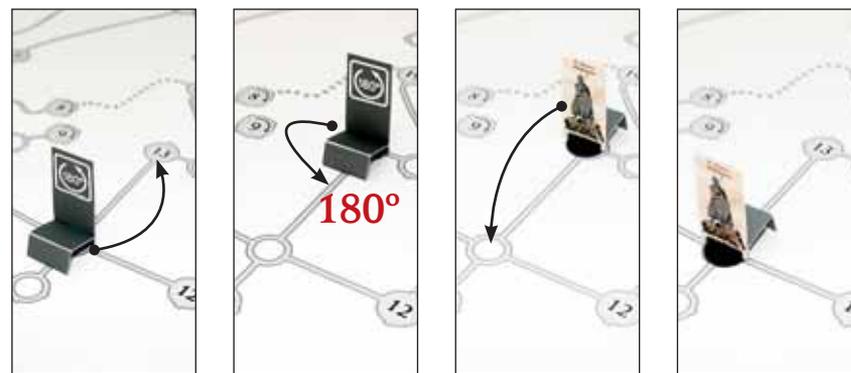


Ces PIONS peuvent regarder 2 jetons TROPHEE de l'ENTREPOT avant de décider lequel garder. En d'autres termes, ils peuvent piocher 2 jetons TROPHEE de l'ENTREPOT, regarder les deux et choisir lequel leur PION va porter. L'autre est remis côté jaune visible dans l'ENTREPOT des jetons TROPHEE sur le plateau.

Il est important de faire ceci sans laisser les autres joueurs voir si ce sont de vrais jetons TROPHEE ou pas.



Ces PIONS peuvent tourner à 180° (demi-tour) mais seulement UNE FOIS par tour.



Le PION représentant le Roi Afonso Henriques peut tourner à 180° UNE FOIS par tour. Dans cet exemple, le pion n'effectue que 2 déplacements.



Les PIONS ont un déplacement supplémentaire.
 Si le PION n'a aucun jeton TROPHEE, il peut se déplacer de 6 CASES.

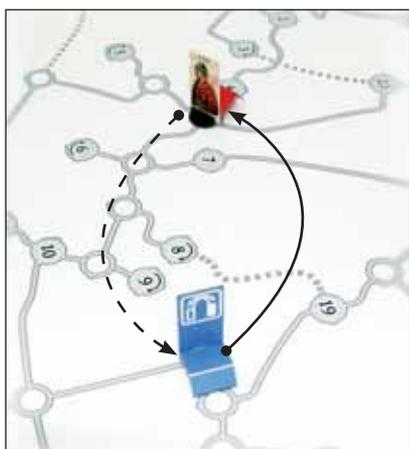
Si le pion porte 1 jeton TROPHEE, il peut se déplacer de 5 CASES.

Si le pion porte 2 jetons TROPHEE, il peut se déplacer de 4 CASES.

Si le pion porte 3 jetons TROPHEE, il peut se déplacer de 3 CASES.



Ces PIONS peuvent permuter d'emplacement avec tout autre joueur une fois par tour. Le joueur effectuant l'échange échange les figures et peut les orienter comme il le souhaite. Les jetons TROPHEE ne peuvent pas être volés pendant un échange. Après ça le tour est terminé et le PION ne peut plus se déplacer



C'est le tour du joueur bleu et il veut permuter d'emplacement avec le joueur rouge. Le PION bleu échange d'emplacement avec le PION rouge. Le joueur oriente les deux pions. Si le joueur rouge portait un JETON TROPHEE, le joueur bleu ne pourrait pas lui voler. C'est la fin tour du joueur bleu. Il est important de noter qu'avant l'échange le joueur bleu aurait pu se déplacer normalement.

Fin des règles du jeu.

Règles facultatives pour 2 ou 3 joueurs

S'il n'y a que 2 ou 3 JOUEURS, distribuez 2 FIGURES HISTORIQUES à chaque joueur. L'objectif du jeu devient de collecter et mettre à l'abri 6 vrais jetons TROPHEE.

A part ça, les règles sont inchangées.

Règles importantes à se rappeler et stratégies pour jouer plus habilement

- > La direction de votre PION est fondamentale
 Prêtez toujours attention à l'orientation de votre pion car elle a une influence cruciale sur les tours suivants.
- > La capacité spéciale de chaque figure historique peut faire la différence. Essayez d'utiliser au mieux les capacités de votre figure.
- > N'indiquez jamais si vos jetons TROPHEE sont vrais ou pas. Si vous pouvez bluffer au sujet du genre de jetons que vous portez (par exemple en prétendant qu'ils sont faux), vous pouvez y gagner.
- > Collectez des jetons TROPHEE soit en volant les jetons d'autres joueurs soit en utilisant les cartes EMBLEMES. Ca peut dépendre de la distance à laquelle vous êtes de l'emplacement où vous voulez aller. Pensez soigneusement à la stratégie à utiliser.





Résumé des règles

But du Jeu

Le premier JOUEUR à collecter et mettre à l'abri 3 vrais JETONS TROPHEE gagne.

Préparation de la Partie - (pages 3 et 4)

› Chaque joueur choisit un jeton BASE DE FIGURE HISTORIQUE au hasard et prend la carte FIGURE HISTORIQUE correspondante.

› Chaque joueur récupère 2 CARTES EMPLACEMENT. Il décide laquelle d'elles sera sa BASE et placera son jeton BASE DE FIGURE HISTORIQUE dans le cercle correspondant. Il garde l'autre carte en main sans la montrer aux autres joueurs.

› Mélangez face cachée les 36 jetons TROPHEE et placez-les côté jaune visible sur le plateau.

Déplacements - (page 5)

Le nombre maximum de déplacements autorisés est 5. Mais chaque jeton TROPHEE porté réduit de 1 cette valeur. Un PION ne peut jamais finir son tour sur le même cercle qu'un autre joueur.

Règle des 90° - (page 6)

Avant chaque déplacement, le PION peut continuer dans la même direction ou tourner à 90° à gauche ou à droite et suivre le chemin correspondant.

Il ne peut pas tourner à 180°.

Exceptions à la règle des 90° - (page 6)

Exception 1 – Si un pion est sur un cercle où il a pris un JETON

TROPHEE, ou sur sa base après avoir mis à l'abri des jetons TROPHEE. Le tour est terminé et le joueur peut orienter son pion dans la direction qu'il souhaite.

Exception 2 – Sur un cercle dans une impasse, indiquée par une flèche circulaire.

Exception 3 – Quand un PION en croise un autre et vole, échange ou transfère un ou plusieurs jetons TROPHEE.

Exception 4 – Si la figure historique du joueur a une capacité spéciale de faire autrement.

Collecte des JETONS TROPHEE - (page 7)

1 – En allant sur le cercle avec le même n° que la carte EMPLACEMENT du joueur.

2 – En volant des jetons TROPHEE portés par un autre PION.

Déchargement des JETONS TROPHEE - (page 8)

Un joueur ne peut décharger des jetons TROPHEE que sur sa BASE ou sur un autre joueur.

La capacité spécifique de chaque figure historique

- (pages 9 et 10)



Peut utiliser les passages secrets.



Peut tourner à 180°.



Peut échanger d'emplacement avec un autre joueur.



Peut piocher deux jetons TROPHEE et n'en garder qu'un seul.



Peut regarder un jeton qu'un autre joueur porte.



Peut effectuer UN déplacement supplémentaire

O TRÓFEU DE S. JORGE TROPHY

REMERCIEMENTS FINAUX, REMARQUES ET CONTACTS

Merci de penser à moi : Verinha Alves Pereira Pais.

A tous les joueurs qui ont généreusement offert de tester le jeu, merci pour chacune de vos suggestions et votre aide.

Groupe de joueurs de la région de Cascais :

Ernesto Marques, Filipa Fernandes, Bernardo Cavaco,
Mariana Neves, Teresa Anselmo, Anita Marques.

De Cascais:

Maria do Mar, Diana, Matilde and Mónica d'Orey, Bernardo et Taya d'Orey.
Bernardo, Teresa, Maria João, Frederico, João Teixeira de Abreu. Francisco Seruya.

Au Portugal, il y a plusieurs groupes de joueurs fervents qui se réunissent régulièrement dans des conventions ouvertes à tous. Voici deux d'entre elles :

www.spielportugal.blogspot.com

www.abreojogo.com

(Ces deux groupes sont complètement indépendants et n'ont aucun lien avec MESABOARDGAMES. Chacun d'eux est entièrement responsable du contenu de son site Web).

Traduction en français: Didier Duchon

Tous les graphiques et illustrations sont de Gil d'Orey

Les illustrations des figures historiques et des trophées sont de João Menezes.

Pour discuter de tout ce qui concerne ce jeu, contactez svp l'auteur par email :

info@mesaboardgames.pt

www.mesaboardgames.pt