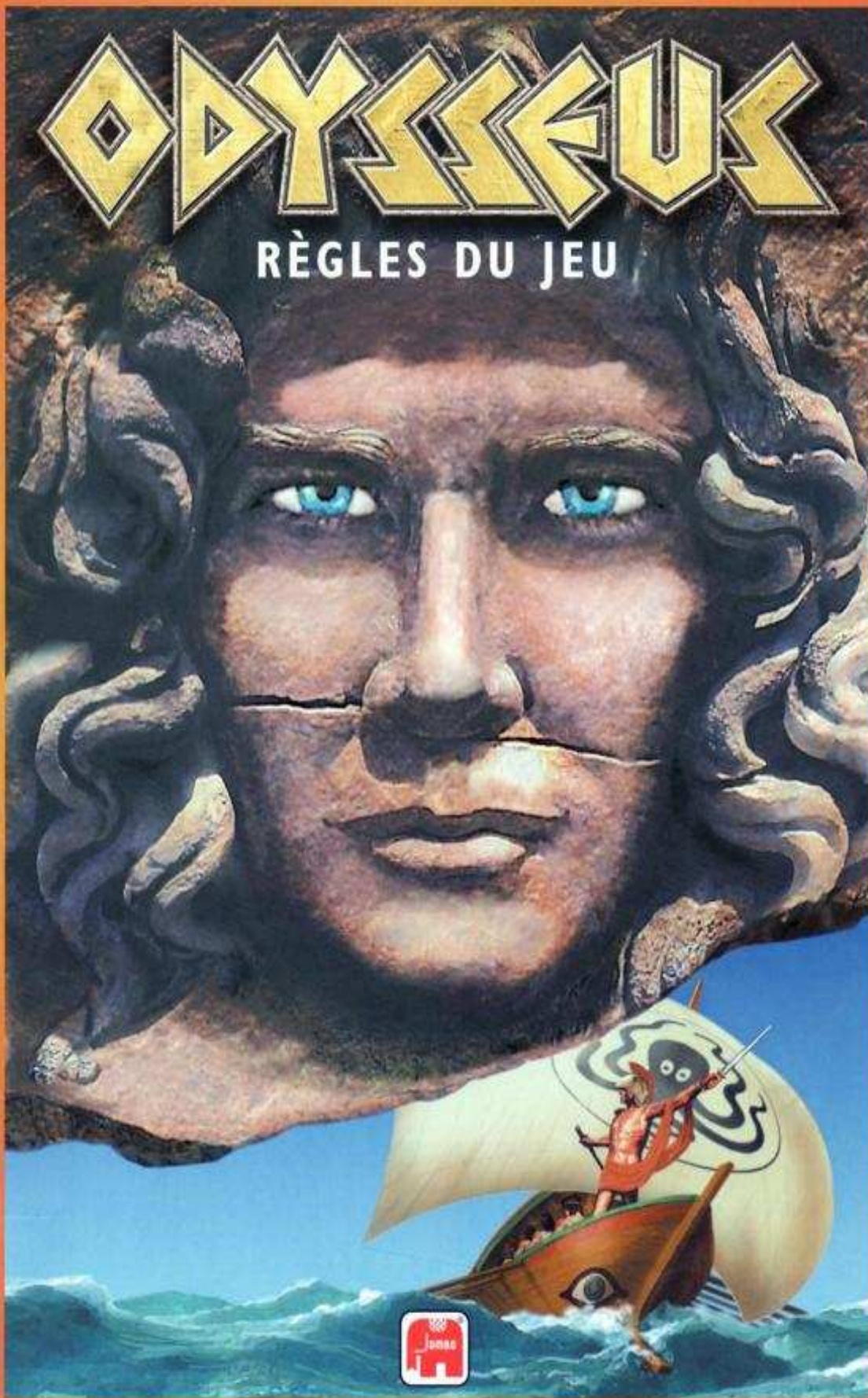


ODYSSÉE

RÈGLES DU JEU



00453

ODYSSEUS

*Un jeu de stratégie pour 3 à 6 joueurs. Les joueurs incarnent des dieux grecs que *Odysseus* (*Ulysse*) a provoqués. Pour le punir de son arrogance, ils se lancent dans une partie céleste dont le sort du courageux *Odysseus* est l'enjeu. Certains dieux souhaitent sa perte tandis que d'autres essaient au contraire de le protéger.*

*Dans ce jeu, le navire de *Odysseus* semble voguer sans but. Pourtant, derrière chacun de ses déplacements se cache la toute puissance divine : tandis que Zeus, le dieu suprême, tente de diriger le navire vers les irrésistibles sirènes, Hadès essaie de l'attirer en enfer... et lorsque *Odysseus* se retrouve chez le cyclope, cela ne peut profiter qu'à Athéna. C'est ainsi que la fureur des dieux s'abat sur *Odysseus*, et ce pendant 45 minutes environ ; un combat de puissances divines, au cours duquel aucun moyen n'est épargné.*

Contenu de la boîte

42 cartes "vent"



5 x vent de force 5 8 x vent de force 3 11 x vent de force 2



10 x vent de force 1 8 x Dionysos vent de force 1

6 cartes "missions"



Navire de Odysseus



Plateau de jeu



6 cartes "divinité"



30 jetons "aventure de Odysseus"
(5 x 6 aventures différentes)



6 pions "pouvoir divin"
(en bois)



Préparatifs

Avant de jouer la première fois

Appuyez délicatement sur les 30 jetons et les 6 cartes "divinité", pour qu'elles se détachent de la planche cartonnée.

Avant chaque partie

Posez 18 jetons, trois de chaque type d'aventure, au hasard sur les cases (cercles) du plateau de jeu. Placez les 12 jetons qui restent, faces visibles, à côté du plateau. Ils constituent la réserve.

Il y a 6 dieux. Ils sont représentés sur les grandes cartes. A chaque divinité correspond un pion en bois : son pouvoir divin. Celui-ci est représenté sur chaque carte "divinité". (ill. 1)



ill. 1

Les pouvoirs divins figurent sur les cartes.

Toutes les divinités ne participent pas, si le nombre de joueurs est inférieur à 6.

A 6 joueurs : toutes les divinités participent.

A 5 joueurs : Hermès ne participe pas (carte et pion)

A 4 joueurs : Hermès et Aphrodite ne participent pas (cartes et pions)

A 3 joueurs : Hermès, Aphrodite et Hadès ne participent pas (cartes et pions)

Les cartes "divinité" sont battues et distribuées. Chaque joueur reçoit avec sa carte, le pouvoir divin correspondant. A partir de cet instant tous les joueurs incarnent des divinités grecques.

Battez les 6 cartes "missions" (voir illustration 2) et donnez-en une à chaque dieu.

Les missions doivent rester secrètes.

Battez les cartes "vent" et distribuez-en trois à chaque dieu. Les cartes "vent" qui restent sont placées à côté du jeu. (ill. 2)

Zeus pose le navire de Odysseus sur l'une des cases (cercles) du plateau. Le jeton "aventure" qui s'y trouve est retiré du plateau et placé dans la réserve, à côté de celui-ci.



ill. 2

Cartes "missions" et cartes "vent".

Résumé du jeu

Sur chaque carte "missions" se trouvent trois images. Ce sont les aventures que va vivre Odysseus ; ces images correspondent à celles représentées sur les jetons. Chaque divinité tente de diriger le navire de Odysseus vers une aventure qui est indiquée sur sa carte "missions". Lorsque le navire termine son déplacement sur une aventure qui figure sur cette carte, le joueur obtient les points correspondants. Dès que le joueur réussit à totaliser 10 points, il le fait savoir et la partie est terminée. Comment attirer Odysseus vers une aventure qui est favorable au joueur ? A chaque tour, le navire se déplace au maximum de 3 cases. Les dieux utilisent leurs cartes "vent" pour influencer la direction du déplacement du navire. En utilisant ces cartes de façon judicieuse et en passant son tour au bon moment, le joueur pourra diriger le navire dans une direction qui lui est favorable. De plus, chaque divinité possède un pouvoir divin spécifique qu'il pourra utiliser pour tenter de contrarier ses adversaires.



Déroulement du jeu

Le déplacement du navire de Odysseus

Une partie se joue en plusieurs manches. Les cases du jeu sont liées entre elles par des lignes de couleurs. A partir de chaque case, partent une ligne rouge, une ligne verte et une ligne jaune. Le navire parcourt à chaque manche au maximum trois cases reliées par ces lignes. Les divinités utilisent leurs cartes "vent" pour déterminer les couleurs des lignes que le navire va suivre pendant son déplacement. Sur l'un des bords du plateau figurent les images de trois navires, numérotés 1, 2 et 3. La première case vers laquelle le navire de Odysseus va se diriger est déterminée par le premier navire, puis, la deuxième case, par le deuxième navire et enfin, le choix de la troisième case est fixé grâce au troisième navire. Derrière chacun de ses navires se trouvent trois zones aux couleurs identiques à celles des lignes du plateau. A tour de rôle, chaque divinité pourra utiliser ses cartes "vent" en les déposant sur ces emplacements. Si un dieu dépose une carte "vent" sur la zone verte du navire numéro 1, ce dieu espère que le navire de Odysseus passera par la ligne verte pour aller sur la première case. Au tour suivant ce même dieu, en jouant une carte "vent" sur la zone jaune du navire 2, espère que le navire passera par la ligne jaune pour parvenir à la deuxième case. Les autres divinités ont évidemment d'autres objectifs et joueront certainement leurs cartes sur d'autres zones. Le navire de Odysseus se déplacera en passant par la ligne dont la couleur correspond à celle de la zone qui a le total de points (cartes "vent") le plus élevé.

III.3

Trois cases
maximum



Les règles qui s'appliquent sont les suivantes :

- Le navire de Odysseus avance au maximum de trois cases. (III.3)
- La première case est désignée par le navire n°1 du plateau, la deuxième par le navire n°2 et la troisième par le navire n°3.
- Avant chaque déplacement vers une case, il faut vérifier la couleur qui a obtenu le plus de points. Ce sont eux qui déterminent la route que va suivre le navire. (III.4)
- Si un navire n'a aucune carte, le navire de Odysseus ne se déplace pas vers la prochaine case ni vers la suivante.

III.4

Le navire se dirige vers la première case par la ligne jaune, car c'est la couleur qui totalise le plus de points.

Par exemple lorsqu'il n'y a aucune carte sur les zones du premier navire, le bateau de Odysseus ne bouge pas pendant cette manche et les jetons "aventure" restent à leur place.

Si des cartes sont posées sur les zones du premier et troisième navires mais pas sur celles du deuxième navire, le navire de Odysseus se déplacera vers la première case, mais pas vers la seconde ni la troisième. Le jeton "aventure" qui a été atteint lors du premier déplacement est retiré du jeu. (III.5)

III.5

Le navire de Odysseus se dirige uniquement vers la première case.



5

- Dans le cas où le total des points serait le même pour deux ou trois couleurs d'un navire, la couleur de gauche l'emporterait sur celle de droite. Le jaune l'emporte donc sur le vert et rouge et le vert l'emporte sur le rouge. (ill.6)

L'utilisation des cartes et des pouvoirs divins

Rappel : une partie se joue en plusieurs manches.

Les divinités ont reçu, au début de la partie, trois cartes "vent". Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dieu qui se trouve à gauche de Zeus, commence la partie.

Pendant son tour de jeu, un joueur peut effectuer les actions suivantes :

- Déposer une carte "vent" sur l'une des 9 zones indiquant la direction du vent. Plusieurs cartes peuvent se trouver sur une même zone. (ill.7)



ill. 6

Il y a le même nombre de points ! Le vert l'emporte sur le rouge.



ill. 7

Cartes "vent" sur les zones qui indiquent la direction du vent.

- Engager son pouvoir divin. Ces pouvoirs divins seront expliqués ultérieurement.
- Jouer une carte "Dionysos". Ces cartes offrent deux possibilités : elles peuvent être utilisées soit comme carte "vent" de force 1, soit comme "pouvoir spécial de Dionysos". Celui qui utilise ce pouvoir spécial, échange son dieu et son pouvoir divin avec le dieu et le pouvoir divin d'un autre joueur au choix. Les pouvoirs divins qui ont déjà été joués pendant la manche en cours, ne peuvent plus être utilisés jusqu'à la fin de celle-ci. Si vous avez joué le pouvoir divin de votre dieu pendant la manche en cours et vous l'échangez, en jouant une carte "Dionysos", contre un dieu dont le pouvoir divin n'a pas encore été utilisé, vous avez la possibilité de profiter de ce pouvoir divin pendant cette manche. Mais pas pendant ce tour de jeu ! (ill.8)
- Passer son tour. Lorsqu'un dieu passe son tour, il doit attendre le prochain tour pour pouvoir continuer de jouer. Il est parfois très intéressant de passer son tour, notamment pour conserver des cartes en main. Les dieux qui se retrouvent sans cartes "vent" et qui ont utilisé leur pouvoir divin, doivent passer leur tour.



ill. 8

La carte "Dionysos"

Début et fin d'une manche

Les divinités jouent jusqu'à ce que personne ne puisse ou ne veuille continuer la manche. La manche est terminée, si tous les joueurs ont passé leur tour. Dans ce cas, on totalise les points des cartes "vent" qui ont été jouées et le navire de Odysseus est déplacé selon les règles expliquées précédemment.



Lorsque le navire termine son déplacement sur une nouvelle case, le jeton "aventure" qui s'y trouve est placé à côté du plateau, le plus loin possible de la réserve. Les joueurs pourront, grâce à ces aventures, marquer des points, si celles-ci figurent sur leurs cartes "missions". Les missions étant secrètes, les joueurs n'ont pas intérêt à le faire savoir à leurs adversaires avant d'avoir totalisé les 10 points nécessaires pour gagner la partie ! (ill.9)

Il peut arriver que le navire termine son déplacement sur la case où il avait initié celui-ci ; dans ce cas, aucun jeton n'est retiré du plateau ou ajouté.



ill. 9

Le navire de Odyssée termine son déplacement sur une aventure. Le joueur A marque 3 points, le joueur B marque 1 point.

Zeus choisit une nouvelle aventure dans la réserve et la pose sur la case d'où le navire est parti. Zeus prend ensuite toutes les cartes "vent" qui ont été jouées et les bat avec le paquet restant. Les dieux ne reçoivent pas de nouvelles cartes "vent" durant une manche. A la fin de la manche, tous les dieux reçoivent 2 nouvelles cartes "vent". Ils conservent les cartes "vent" qui n'ont pas été utilisées.

Chaque dieu reprend son pouvoir divin et a de nouveau le droit de l'utiliser lors de la nouvelle manche.

La divinité qui se trouve à gauche de Zeus commence la nouvelle manche.

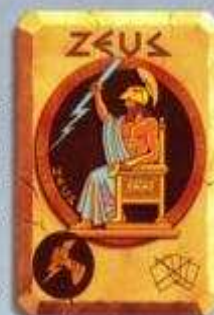
Les pouvoirs divins

Les pouvoirs divins sont représentés sur les cartes "divinité", en bas à droite. Cela sert de pense-bête. Vous comprendrez mieux les dessins, après la lecture du texte qui suit.

Zeus (ill.10)

Pendant son tour de jeu, Zeus a le pouvoir d'arrêter la manche en cours. Dans ce cas, le navire sera déplacé en fonction des cartes "vent" déjà jouées. Zeus peut, par exemple, dès son premier tour arrêter la manche ; il n'y a alors que très peu de cartes "vent" jouées. Athéna, si elle le désire, peut contrer Zeus. Dans ce cas, il doit retourner son pion "pouvoir divin" et ne peut plus utiliser son pouvoir jusqu'à la fin de cette manche.

Zeus choisit en plus, après chaque manche, un nouveau jeton "aventure" de la réserve et le dépose sur la case vide.



ill. 10

Hadès (ill.11)

Alors que les autres dieux ne peuvent profiter de leur pouvoir qu'une fois par manche, Hadès peut l'utiliser à tout moment. Hadès joue ses cartes "vent" faces cachées. C'est à dire sans que les autres joueurs en connaissent la force.

S'il est contré par Athéna, il doit retourner son pion "pouvoir divin". Toutes les cartes qu'il a pu jouer jusque là sont retournées faces visibles pour en découvrir la valeur. Les cartes qu'il jouera jusqu'à la fin de cette manche seront posées faces visibles.

Si un joueur échange son dieu contre Hadès (grâce à une carte "Dionysos"), le nouveau possesseur de Hadès peut à nouveau jouer ses cartes "vent" sans que les autres en connaissent la force.



ill. 11



Aphrodite (ill. 12)

Elle a la possibilité de poser son pouvoir divin sur une des neuf directions du vent. Le nombre total de points des cartes "vent" s'y trouvant déjà et celles à venir durant la manche, est alors doublé.

Si Athéna contre Aphrodite, celle-ci retourne son pion "pouvoir divin" et il lui est impossible d'utiliser son pouvoir pendant cette manche.



ill. 12

Hermès (ill. 13)

Pendant son tour, Hermès a la faculté de déplacer une carte "vent" qui est déjà posée. Il prend une carte et la pose sur une des autres directions. S'il a utilisé son pouvoir, il doit retourner son pion "pouvoir divin". Il en va de même si, par malheur, Athéna vient à le contrer.



ill. 13

Poséidon (ill. 14)

Poséidon a le pouvoir, pendant son tour, de déclencher une tempête et de contrarier l'une des neuf directions du vent. Il place son pion "pouvoir divin" sur la direction choisie. Ce qui signifie que le navire de Odysseus ne pourra en aucun cas aller dans cette direction. S'il est contré par Athéna, il doit retourner son pion "pouvoir divin" et ne pourra plus l'utiliser jusqu'à la fin de cette manche.



ill. 14

Athéna (ill. 15)

Elle est la seule qui puisse utiliser son pouvoir en dehors de son tour. Elle a la faculté de s'opposer aux autres divinités. Elle peut user de son pouvoir divin immédiatement après qu'un autre dieu a utilisé le sien.

Pour contrer une divinité, Athéna doit retourner son pion "pouvoir divin". Le jeu continue avec le dieu qui se trouve à gauche de celui qui a été contré. Athéna ne peut pas contrer les pouvoirs qui ont déjà été joués (sauf dans le cas de Hadès – voir ci-dessus).

Athéna ne peut pas empêcher un dieu de jouer une carte "vent" ou "Dionysos". Elle ne peut pas non plus faire obstacle au choix de Zeus concernant la nouvelle aventure qui sera posée sur le plateau.



ill. 15

Fin du jeu

Trois aventures de Odysseus sont représentées sur les cartes "missions" de chaque joueur. Elles ont pour valeur 3, 2 et 1. La partie est terminée dès que l'un des joueurs constate que les jetons qui ont été retirés du plateau de jeu lui rapportent, en fonction de sa carte "missions", une valeur totale de 10 points ou plus. Il l'annonce aux autres joueurs et montre sa carte "missions".

Chaque joueur calcule le total de ses points. Celui qui a le total le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité entre joueurs, c'est celui qui a obtenu le plus de points avec la dernière aventure qui est le vainqueur.

NOUS VOUS DONNONS CI-APRÈS UN EXEMPLE DE SITUATION DE JEU VOUS PERMETTANT DE SUIVRE LE DÉROULEMENT D'UNE MANCHE.

Préparatifs

Chaque joueur incarne une divinité et reçoit :
 une carte "divinité" et le pion "pouvoir divin" correspondant • une carte "missions" • trois cartes "vent".
 On place sur le plateau de jeu 18 jetons "aventure de Odysseus" ; trois de chaque type d'aventure.
 Zeus retire un jeton du plateau, le place dans la réserve et dépose le navire sur la case vide.



Comme Poséidon se trouve à gauche de Zeus, il commence le premier. Poséidon dépose une carte "vent" de force 1 sur la zone jaune du premier navire. Dans ce cas, le navire de Odysseus devrait passer par la ligne jaune pour atteindre la première case **A**.

Hadès approuve et passe son tour. Il garde ainsi ses cartes "vent" pour plus tard.

Athéna joue une carte de force 3 sur la zone verte du deuxième navire. Le navire devrait à présent passer par la ligne jaune pour atteindre la première case et par la ligne verte pour atteindre la deuxième **B**.

Zeus dépose une carte de force 1 sur la zone jaune du troisième navire. Le navire devrait donc passer par la ligne jaune pour atteindre la première case, par la ligne verte pour la deuxième et par la ligne jaune pour la troisième **C**.

Poséidon passe son tour. Il est satisfait car il devrait marquer 2 points. Hadès utilise son pouvoir divin et joue une carte face cachée (c'est à lire sans que les autres joueurs puissent voir la force du vent de la carte) sur la zone verte du premier navire.

Athéna pose une carte de force 5 sur la zone rouge du premier navire. En modifiant la direction du navire vers la première case, elle va forcer le navire à se diriger vers une toute autre direction et atteindre **D**.

Zeus dépose une carte de force 5 sur la zone verte du troisième navire.

- 10 Le navire devrait maintenant emprunter la ligne rouge, la verte et encore une fois la verte **E**. Zeus, Poséidon et Hadès marquent ainsi des points. Poséidon n'a pas une confiance totale en la carte cachée de Hadès et bloque cette direction en jouant son pouvoir divin.
- 11 Hadès passe son tour.
- 12 Athéna, que la situation ne satisfait pas, dépose une carte de force 2 sur la zone jaune du troisième navire. C'est sa dernière carte.
- 13 Zeus utilise son pouvoir divin pour arrêter la manche.
- 14 Athéna contre le pouvoir divin de Zeus immédiatement.
- 15 Poséidon passe son tour.
- 16 Hadès passe son tour.
- 17 Athéna doit passer son tour car elle ne possède plus de carte.
- 18 Zeus passe son tour.
- 19 On déplace le navire en passant par la ligne rouge, puis par la verte et enfin encore une fois par la verte **F**. Zeus marque 3 points, Poséidon 2 points et Hadès 1 point.
- 20 On peut constater que Poséidon, grâce à la nouvelle aventure, totalise 9 points. Il ne lui reste plus qu'un point à marquer pour que la partie s'arrête.



Les aventures de **ODYSSÉE**

Les aventures de Odyssée sont décrites dans l'Odyssée, le poème qui pourrait bien être celui qui a été le plus lu de tous les temps. Il a été de nombreuses fois adapté à l'écran et bien que vous n'ayez peut-être pas lu ce poème ou vu une des adaptations cinématographiques, vous identifierez certainement quelques-unes des aventures du courageux Odyssée. Après la chute de Troie, Odyssée reçoit la malédiction du dieu Poséidon, par laquelle il lui est impossible d'atteindre son royaume, Ithaque. Après vingt longues années, il arrive enfin chez lui pour y revoir sa femme Pénélope et son fils Télémaque. Durant ces vingt années, il vivra plein d'aventures palpitantes, dont certaines sont reprises dans le jeu.

Le jeu comprend les aventures suivantes:

Odysseus et le cyclope

Un cyclope est un géant doté d'un oeil unique au milieu du front. Odysseus et ses compagnons furent retenus prisonniers par le cyclope Polyphème, le fils de Poséidon. Le cyclope les enferma dans sa caverne. Après que Polyphème eût dévoré plusieurs hommes de l'équipage, Odysseus réussit à l'enivrer et à lui enfoncer, pendant son sommeil et avec l'aide de ses hommes, un tronc d'arbre dans son oeil unique. En s'attachant au ventre de moutons, ils parvinrent à s'échapper et à atteindre leur navire.

Polyphème les poursuivit. Odysseus choisit de prendre la mer et le furieux Polyphème jeta sur le navire de gigantesques rochers.

Les quatre vents de Éole

Le dieu Éole aida Odysseus à enfermer les quatre vents dans une outre qu'il ne devait en aucun cas ouvrir avant d'être arrivé à Ithaque. Alors que Odysseus dormait, ses hommes ouvrirent l'outre, croyant qu'elle était pleine de trésors. La tempête qui en résulta contraignit Odysseus à errer encore pendant 10 ans.

Les sirènes

Ce sont de séduisantes nymphes de mer qui par leurs chants irrésistibles attirent les marins vers les perfides rochers, sur lesquels ils se fracassent. Odysseus réussit à leur échapper en donnant l'ordre à ses compagnons de boucher leurs oreilles et de l'attacher sur le mât du navire.

Hadès ou le dieu des enfers

Sur l'ordre de la magicienne Circé, Odysseus ira voir le dieu des enfers pour se faire prédire l'avenir. Dans ce royaume de la mort, il rencontrera entre autres sa mère défunte. Sans le pouvoir extraordinaire de la magicienne il lui est impossible de ressortir du royaume de la mort.

Scylla et Charybde

Entre l'Italie et la Sicile se trouve un détroit. D'un côté guette Scylla, un monstre à 12 pattes et 6 têtes aux dents acérées. Lorsqu'un navire s'approche trop près, chaque tête essaie de s'emparer d'un membre de l'équipage et de le dévorer. L'image nous laisse clairement voir que cela a été le cas pour le navire de Odysseus.

De l'autre côté du passage, attend Charybde. Elle provoque, trois fois par jour, un tourbillon auquel les navires ne peuvent échapper. Celui qui tentait d'échapper à une menace, était en proie à l'autre.

Le retour de Odysseus

Pendant l'absence de Odysseus, les prétendants sont devenus les maîtres de sa demeure. Ils se disputent en vain la main de Pénélope, l'épouse de Odysseus. Odysseus revient, déguisé en mendiant, et tue les prétendants avec son propre arc que personne ne peut manier.

Les aventures qui figurent dans le jeu ont été choisies arbitrairement.

Nous ne pensons pas que ces aventures soient plus intéressantes que celles de Calypso, de Circé ou de Lotophage.

