

ULYSSES

di Andrea Angiolino & Pier Giorgio Paglia

Giocatori: da 3 a 5
Età: da 8 anni in su
Durata: 30-45 minuti

Il grandioso poema di Omero “L’Odissea” è un classico noto a tutti. Ulisse fu veramente ingannato così, millenni or sono? In un tempo in cui gli Dei ricominciavano ad annoiarsi, Zeus propose un gioco: ciascuno di loro doveva tentare di trascinare un uomo in una serie di luoghi scelti in segreto. Se il viaggiatore li avesse raggiunti per primi, il Dio avrebbe vinto il gioco.

Ulisse, di ritorno verso Itaca, si trovava nei pressi e venne così inaspettatamente coinvolto nel gioco degli Dei. In questo gioco, i partecipanti assumono il ruolo delle divinità. Ciascuno di essi vorrebbe trascinare la nave di Ulisse lungo la rotta più rapida verso quattro luoghi diversi, che solo lui conosce. Il giocatore cui spetta il turno muove la nave lungo il tragitto a lui favorevole. Ma gli altri sono raramente d’accordo e usano le proprie carte sfida per modificare la rotta. Il giocatore che sa bluffare meglio e che al tempo stesso riesce a mantenere il controllo della nave sceglie il percorso e può avvicinarsi di più ai propri obiettivi.

Materiali di gioco:

1 tabellone di gioco raffigurante il Mar Mediterraneo, con le mitiche isole e spiagge che Ulisse ha visitato... o che poteva visitare! Ogni luogo è contraddistinto da un colore (viola, verde, rosso o azzurro) e mostra lo stesso simbolo che si trova sulle carte obiettivo.

36 carte obiettivo che raffigurano tali luoghi (i dorsi hanno il colore dei quattro gruppi).

132 carte azione, divise in:

- **50 carte sfida** (marroni – usate per opporsi alle destinazioni scelte dagli avversari)
- **23 carte tempio** (gialle – usate per costruire templi)
- **23 carte vento** (arancioni – usate per continuare a essere il giocatore attivo)
- **16 carte peste** (viola – usate per piazzare sul tabellone i dischetti viola)
- **11 carte Zeus** (rosse - possono essere usate come jolly per ogni altro tipo di carta)

- **9 carte Pandora** (verdi – consentono a un giocatore di pescare altre due carte azione)

La nave di Ulisse

23 templi

9 dischi di legno (1 blu, 1 rosso, 1 nero e 6 viola)

Un regolamento

Preparazione

- Si dividono le carte obiettivo per colore. Ciascun mazzetto viene mescolato e messo a faccia in giù accanto al tabellone. Ogni giocatore prende una carta da ciascun mazzetto senza mostrarla agli avversari, in modo da avere un obiettivo di ciascun colore.
- La nave di Ulisse viene piazzata a Troia.
- Ogni giocatore riceve un tempio e lo piazza davanti a sé.
- I giocatori determinano chi è il primo a giocare nel modo che preferiscono. Dopo di che si giocherà in senso orario.
- Il mazzo di carte azione viene mescolato con cura. Il primo giocatore riceve 5 carte, il secondo 6, il terzo 7 e, se ci sono, il quarto 8 e il quinto 9. Le carte rimanenti vengono messe accanto al tabellone come mazzo da cui pescare.

Scopo del gioco

Ogni giocatore cerca di portare la nave di Ulisse nei quattro posti indicati dalle sue quattro carte obiettivo. Non appena un giocatore raggiunge il suo quarto obiettivo, ha vinto il gioco e la partita ha termine.

Sequenza di gioco

Il giocatore iniziale comincia il suo primo turno, durante il quale è il giocatore attivo.

Il turno di un giocatore consiste nella pesca delle carte da parte di tutti i giocatori, nella fase d'azione di quel giocatore e nella "discussione degli Dei" sulla nuova destinazione di Ulisse. Dopo di ciò, se il giocatore attivo non può (o non vuole) tenersi il turno giocando una carta vento, il giocatore alla sua sinistra diventa il giocatore attivo e ha inizio un nuovo turno.

Pescare le carte azione: all'inizio di ogni turno, tutti i giocatori (cominciando dal giocatore attivo) pescano carte azione dal mazzo. Prendono una carta per

ogni tempio che hanno davanti a sé (e quindi solo una carta, all'inizio del primo turno). Quando il mazzo finisce, mescolate gli scarti a formare un nuovo mazzo.

Fase d'azione: il giocatore attivo può effettuare quante delle seguenti azioni desidera, nell'ordine che preferisce. Le carte giocate vengono messe a faccia in su a formare un mazzo degli scarti.

- **Pescare carte extra:** il giocatore può giocare una carta Pandora, o una carta Zeus usata come Pandora, e in cambio può pescare altre due carte azione dal mazzo. Ciò può essere fatto una sola volta per turno.
- **Piazzare una o più pesti:** per ciascuna carta peste giocata, il giocatore può piazzare una peste (e cioè un dischetto viola) su una qualunque casella del tabellone. Se tutti e sei i dischetti viola sono già sul tabellone, il giocatore deve rimuoverne uno (vedi sotto) prima di giocare la carta peste.
- **Rimuovere una o più pesti:** per ciascuno di essi occorre scartare tante carte azione quanti sono i templi che si hanno davanti.
- **Cambiare una carta obiettivo** (non più di una per turno): occorre scartare tante carte azione quanti sono i templi in proprio possesso. Poi si può mettere una delle proprie carte obiettivo a scelta sotto il mazzetto del suo stesso colore e prendere una nuova carta obiettivo del colore che si preferisce, tranne quello della casella su cui si trova Ulisse in quel momento. In conseguenza di ciò, ci si può trovare ad avere più obiettivi dello stesso colore.
- **Costruire uno o più templi:** per costruire un tempio, occorre giocare una carta tempio e scartare un'altra carta azione a scelta per ogni tempio che già si possiede. Per costruire il secondo tempio, in aggiunta a quello che viene dato all'inizio del gioco, occorre dunque giocare una carta tempio più una carta a scelta; per costruire un terzo tempio si devono giocare due carte tempio più due a scelta; per costruire un quarto tempio, tre carte tempio più tre a scelta... e così via. I templi costruiti si prendono dalla riserva e si piazzano davanti a sé; se non ci sono più templi nella riserva non se ne possono costruire di nuovi.

Carte Zeus: le carte Zeus sono dei jolly, che si possono usare al posto di qualunque altra carta. Se si usa una di esse come carta Pandora, occorre ricordare che non si può usare più di una sola carta Pandora o Zeus a turno per pescare le due carte extra.

Proporre una nuova destinazione: l'attuale giocatore attivo decide dove vuole muovere Ulisse e mette sulla destinazione proposta il dischetto blu. La nuova destinazione deve essere connessa tramite una rotta con quella in cui si trova Ulisse. Non si può scegliere una destinazione con la peste (su cui cioè si trova un dischetto viola): se il giocatore attivo vuole muovere lì, deve prima togliere la peste durante la sua fase d'azione.

La discussione degli dei: i giocatori dichiarano, in senso orario, se sono d'accordo o no con la nuova destinazione. Se nessuno si oppone, il disco blu si toglie dal tabellone e la nave di Ulisse viene piazzata sulla nuova

destinazione. Se un giocatore non concorda con la scelta della nuova destinazione, ha inizio la discussione degli Dei.

Il primo giocatore che decide di opporsi deve giocare almeno una carta sfida e piazzare il disco rosso su un'altra casella collegata a quella su cui si trova la nave. Se il giocatore vuole scegliere una casella con la peste, deve prima rimuoverla scartando tante carte azione quanti sono i templi in suo possesso.

Dopo di ciò gli altri giocatori, sempre in senso orario, decidono se intendono "passare" o giocare carte sfida a vantaggio del giocatore attivo (disco blu) o dello sfidante (disco rosso). Se passano, non possono più partecipare alla discussione in corso. Tutte le carte di una fazione si sommano assieme. Alla fine, Ulisse si muoverà sulla destinazione per la quale sono state giocate più carte sfida; se il numero di carte è pari, la destinazione blu prevarrà su quella rossa. Un giocatore che vuole appoggiare la destinazione con il disco rosso deve giocare almeno abbastanza carte sfida perché ve ne sia per essa almeno una in più di quelle giocate per la destinazione blu. Un giocatore che vuole appoggiare la destinazione con il disco blu deve giocare almeno abbastanza carte sfida perché ve ne sia per essa almeno altrettante di quelle giocate dagli sfidanti.

Si continua a giocare le carte sempre in senso orario. Ogni giocatore deve giocare almeno un numero di carte sufficiente a portare la sua fazione in vantaggio, altrimenti deve passare. Nessuno è costretto a giocare carte sfida: si può sempre passare se non se ne desidera giocare altre. I giocatori che passano non possono reintervenire successivamente. La discussione termina quando tutti passano: tutte le carte giocate vengono messe negli scarti e la nave viene mossa sulla destinazione della fazione che ha vinto. I dischi di legno blu e rosso vengono tolti dal tabellone.

Esempio 1: *la nave di Ulisses è in Lybien e Stefano piazza il dischetto blu su Dido; Manfredi si oppone a Stefano giocando una carta sfida e mettendo il dischetto rosso su Zakynthos. Paolo e Gianluca passano.*

La discussione prosegue dunque soltanto tra Stefano e Manfredi. Il giocatore attivo è Stefano, che deve immediatamente giocare tante carte quante Manfredi per vincere la discussione. Quindi anche Stefano gioca una carta sfida. Manfredi ne gioca un'altra e Stefano fa lo stesso. Manfredi gioca la sua terza carta sfida e Stefano risponde con una carta Zeus (usata a mo' di jolly come carta sfida); Manfredi gioca la sua quarta carta sfida e Stefano non ne ha più in mano, per cui deve passare. La nave di Ulisse si muove su Zakynthos. Paolo e Gianluca si rallegrano del fatto che Stefano e Manfredi abbiano consumato così tante carte sfida.

Ci possono anche essere delle situazioni, come quella dell'esempio seguente, in cui i giocatori sono costretti a usare più di una carta sfida per continuare a restare nella discussione: o per superare le carte sfida dei difensori o per eguagliare quelle degli sfidanti.

Esempio 2: *la nave di Ulisse è ad Atlantis e Stefano mette il disco blu su Kalypso; Manfredi si oppone a Stefano con una carta sfida e piazza il disco*

rosso su Lopadusa. Gianluca appoggia Manfredi con una carta. Paolo passa. Per continuare la discussione Stefano deve giocare due carte sfida, poiché gli sfidanti hanno già giocato due carte più di lui.

Nel prossimo esempio ha luogo una discussione ancor più complessa in cui sono coinvolti quattro giocatori:

Esempio 3: *la nave di Ulisse è a Minotaurus e Stefano mette il disco blu su Melita. Manfredi passa, ma Paolo sfida Stefano, gioca una carta e piazza il disco rosso su Olymp. Gianluca vuole aiutare Paolo e gioca una carta sfida per la meta degli sfidanti. Tocca di nuovo a Stefano, che vuole continuare la discussione. Deve giocare due carte sfida, per bilanciare le due giocate da Paolo e Gianluca. Lo fa, e in più Manfredi decide di appoggiare Stefano, giocando un'altra carta sfida. Lo può fare, anche se ha passato, perché lo ha fatto prima dell'inizio della sfida. Se invece passasse ora, sarebbe fuori dalla discussione.*

Ora tocca di nuovo a Paolo. Per continuare deve giocare due carte (in modo che gli sfidanti ne abbiano di nuovo una più dei difensori). Ma ne ha una sola, e non ha carte Zeus. Deve passare ed è quindi fuori da questa discussione: non potrà più giocare altre carte. Ma la discussione non è ancora finita:

Gianluca può continuare e gioca due carte sfida. Stefano controbatte con un'altra carta, Manfredi passa e Gianluca gioca un'altra carta.

Ormai la discussione continua solo tra Stefano e Gianluca. Stefano decide di non sprecare altre carte e passa, e così la nave di Ulisse va su Olymp.

Il disco nero: dopo che è iniziata una discussione, un giocatore ha una terza possibilità oltre a passare o appoggiare una fazione: può piazzare il disco nero su una terza destinazione (con le stesse regole del disco rosso). A quel punto la discussione ha luogo fra tre fazioni. Per poterla vincere, sul disco nero ci devono essere più carte di quante ce ne siano sia sul blu che sul rosso. In altre parole: se il disco nero ha tante carte quante il blu e più carte del rosso, vince il blu. Se il nero ha più carte del blu e tante quante il rosso, vince il rosso. Ciò significa che per piazzare il disco nero occorrono almeno due carte (per battere quella usata dall'avversario per piazzare il rosso). Se un giocatore passa quando ha la possibilità di mettere un disco rosso o nero in occasione di un tentato movimento, non può mettere un disco più avanti nella stessa discussione ma può partecipare alla discussione aperta dagli altri giocatori. Ciò significa che se hai passato quando avevi l'occasione di mettere un disco rosso, non ne puoi mettere uno nero successivamente. Se un giocatore passa quando ha la possibilità di partecipare a una discussione, non può poi né mettere un disco né partecipare alla discussione.

Esempio 4: *la nave di Ulisse è a Sybille e Stefano mette il disco blu su Pytusae. Manfredi sfida Stefano, gioca una carta sfida e piazza il disco rosso su Zyklopen. Paolo passa e Gianluca si oppone alle mete di Stefano e Manfredi, mettendo il disco nero su Elysion con due carte sfida (in modo da giocare più di Manfredi).*

Stefano passa (per restare nella discussione doveva giocare almeno due carte sfida, per eguagliare le due sul disco nero). Manfredi gioca la sua

seconda carta sfida. Gianluca gioca un'altra carta e Manfredi fa lo stesso con la sua terza carta sfida. Gianluca gioca un'altra carta sfida e Manfredi pure. Gianluca gioca un'altra carta ancora e Manfredi anche. Gianluca gioca la sua sesta carta sfida e Manfredi non ha né una carta sfida né una carta Zeus in mano con cui continuare. Passa, e così Gianluca vince e mette la nave di Ulisse su Elysion.

Restare il giocatore attivo: se il giocatore attivo non è stato coinvolto in una discussione o l'ha vinta, la nave di Ulisse si muove sulla casella del disco blu: il giocatore attivo lo può restare giocando una carta vento. Se gioca la carta vento, il giocatore attivo non cambia: resta lui e può rifare da capo la sua fase d'azione (togliendo e piazzando pesti, costruendo templi, cambiando obiettivi e giocando una carta Pandora) nonché scegliere la nuova destinazione per la nave di Ulisse. E' da notare che non si tratta di un nuovo turno, dal momento che i giocatori non pescano nuove carte, non si può cambiare un altro obiettivo e non si può giocare una seconda carta Pandora. Un giocatore può restare attivo fino a quando non è battuto in una sfida e può giocare carte vento. Altrimenti il ruolo di giocatore attivo passa in senso orario e un nuovo turno ha inizio.

Fine del gioco

Ogni volta che la nave di Ulisse raggiunge una casella, se un giocatore possiede la relativa carta obiettivo deve mostrarla a tutti i suoi avversari. Deve fare ciò anche se non è stato lui a muovere la nave fin lì. Il primo giocatore che rivela in questo modo tutti e quattro i propri obiettivi vince la partita.

Revisione delle regole ufficiali di Andrea Angiolino, Pier Giorgio Paglia e Roman Pelek
Versione 1.0 – 22 luglio 2001