

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.***

***Ce rêve est devenu réalité.***

***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



## Liste des cartes

### 4 cartes à dos bleu :

- la lance d'Achille *diminue d'1 point la valeur du dé à obtenir pour remporter un Combat.*
- l'arc long d'Ulysse *diminue d'1 point la valeur du dé à obtenir pour remporter un Combat.*
- le bouclier d'Achille *diminue d'1 point la valeur du dé à obtenir pour résister à un Charme.*
- le heaume d'Achille *diminue d'1 point la valeur du dé à obtenir pour résister à un Charme.*

### 26 cartes à dos orange :

#### Les cartes Aide

- Hermès *Annule un Naufrage ou résiste à un Charme*
- Leucothéa (Nymphe) *Annule les effets d'une Brume ou d'un Brouillard*
- Protée : le Vieil Homme de la Mer *Annule les effets d'une Brume ou d'un Brouillard*
- Athéna *Remporte 1 Combat ou annule 1 Naufrage*

#### Les cartes Rencontres

- Circé la magicienne *Charme 5\*. Si vous êtes Charmé, vous devez vous rendre aux Enfers affronter les Fantômes d'Hadès.*
- Calypso (fille d'Atlas) *Charme 5*
- Sirènes *Charme 3. Si vous êtes Charmé, vous êtes victime d'un Naufrage.*
- Les Lotophages *Charme 3*
- Les Cyclopes *Combat 2*
- Scylla *Combat 3*
- Polyphème *Combat 3*
- Les Kikones *Combat 3*
- Les Lestrygons *Naufrage 3*
- Hypérion *Naufrage 4*
- Charybde *Naufrage 4*
- Poséidon x 2 *Naufrage 5*
- Brume x 2 *Votre prochain mouvement est divisé par 2 (arrondi au supérieur)*
- Brouillard x 2 *Vous ne jouez pas le prochain tour.*
- Grands Calmes *Vous ne jouez pas le prochain tour. Vous devrez réussir plus de 4 pour vous déplacer de nouveau. (1 jet de dé par tour).*
- Outre des Vents *Rejouez immédiatement puis jetez un dé : vous êtes victime d'un Naufrage sur 1 ou 2.*

#### Les cartes Trésor

- Trésor 3 *Trésor de valeur 3*
- Trésor 4 *Trésor de valeur 4*
- Nausicaa et les Phéaciens 5 *Trésor de valeur 5*

# L'ODYSSÉE d'ULYSSE

## Contenu du jeu

Une boîte de l'Odysée d'Ulysse doit contenir :

- 1 plateau de jeu
- 1 livret de règles
- 2 dés à 6 faces
- 4 pions Tirème à fixer sur 4 socles
- 1 jeu de 30 cartes.

## 1 - Installation du jeu

**a** - Séparez les 4 cartes à dos bleu des cartes à dos orange puis distribuez 1 carte à dos bleu à chacun des joueurs. Les cartes bleues restantes sont empilées sur la case Hadès du plateau de jeu.

Toutes les cartes oranges sont mélangées puis empilées à côté du plateau de jeu.

**b** - Chaque joueur reçoit ensuite une Tirème qu'il place pour le départ sur la cité de Troie.

## 2 - Fonctionnement du jeu

**a** - Chacun des joueurs débute la partie à Troie. Le joueur le plus jeune choisit parmi les 2 routes qui partent de Troie celle qu'il va emprunter.

**b** - Il jette alors 1 dé et fait avancer sa Tirème d'autant de cases que la valeur du dé.

**c** - Le joueur se déplace de la valeur totale du dé sur le plateau à moins qu'il ne parvienne à une case ÉTOILE. Lorsqu'un joueur arrive sur une telle case, il doit stopper son mouvement même si la valeur du dé lui aurait permis d'avancer d'avantage.

**d** - Si le plus jeune joueur n'atteint pas de case étoile au cours de son déplacement, son tour prend fin et c'est au joueur suivant de jouer en reprenant les phases 2b et 2c. Le jeu continue ainsi pour tous les joueurs.

**e** - Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case ÉTOILE, il doit tirer une carte orange.

**f** - Plusieurs trirèmes peuvent se trouver sur une même case.

## 3 - Les cartes oranges

Il existe trois types de cartes oranges; certaines vont aider les joueurs (les cartes AIDE), d'autres vont au contraire les amener à affronter des situations difficiles (les cartes RENCONTRE), mais vous pourrez aussi trouver de fabuleux trésors (les cartes TRÉSOR) !

### a - Les cartes Aide

Il s'agit des cartes : Protée, Leucothéa, Hermès, Athéna.

Lorsqu'un joueur tire l'une de ces cartes, il la conserve jusqu'à ce qu'il décide de l'utiliser pour annuler les effets d'une mauvaise Rencontre.



Jouez ces cartes si vous perdez un Combat, si vous êtes Charmé ou si vous êtes victime d'un Naufrage Une fois utilisée, une carte AIDE est défaussée et retirée du jeu.

**a.1 - Athéna :** la déesse de la sagesse et de la guerre, prit Ulysse sous sa protection, le plus sage des Rois qui combattit à Troyes. Elle vit en lui celui qui reçut des mains d'Agamemnon, les armes et l'armure du héros vaincu Achille. Elle annulera les effets d'un Combat malheureux ou d'un Naufrage.

**a.2 - Hermès :** Messager des Dieux, il resta neutre au sort d'Ulysse et de ses compagnons. Il informa cependant Athéna de la progression d'Ulysse tout au long de son Odyssée.

Il représente donc une autre aide d'Athéna à son protégé en annulant les effets d'un Naufrage ou d'un Charme.

**a.3 - Protée,** le Vieil Homme de la Mer : il annule les effets de la brume et du brouillard.

**a.4 - Nymphéa,** fille de Thétys : elle annule les effets de la brume et du brouillard.

## b - Les cartes Rencontre

Lorsqu'un joueur tire une carte RENCONTRE, il doit immédiatement combattre, résister à un Charme, éviter un Naufrage ou bien encore ralentir sa progression vers Ithaque.

Les cartes AIDES vont heureusement permettre aux joueurs d'affronter plus aisément les RENCONTRES précédentes.



### b.1 - Les Charmes

Vous pouvez être victime d'un CHARME si lors d'une rencontre vous tirez une carte avec le petit dessin charme en haut à gauche. De telles cartes obligent les joueurs à rester sur la même case jusqu'à ce qu'ils réussissent un jet de dé supérieur au chiffre marqué sur la carte sous le petit dessin.

Le joueur fait une tentative de jet de dé par tour, il peut commencer dès son arrivée sur la case.

Les cartes CHARME : les Sirènes, Calypso, les Lotophages et Circé la magicienne.

### b.2 - Les Combats

Vous devrez mener un COMBAT si lors d'une rencontre vous tirez une carte avec le petit dessin combat en haut à gauche.

Les Combats ont les mêmes conséquences que les



Charmes et sont résolus de la même manière.

Les cartes COMBAT : Polyphème, les Kikones, Scylla et les Cyclopes.

### b.3 - Les Naufrages

Votre trirème peut être victime d'un naufrage si lors d'une rencontre vous tirez une carte avec le petit dessin naufrage en haut à gauche.

Ce dessin figure sur les cartes Hypérion, Poséidon, Charybde et les Lestrygons.

Pour éviter un Naufrage, il faut réussir un jet de dé supérieur au chiffre marqué sur la carte sous le petit dessin. Dans le cas contraire, la Trirème du joueur est perdue et le joueur redémarre le jeu d'un nouveau point de départ. Jetez alors le dé une nouvelle fois. Le résultat du dé indique la nouvelle position de départ de la nouvelle Trirème. Cherchez la case correspondante sur le plateau et démarrez de la case flèche correspondante.

Parfois, il arrive que cette nouvelle position se situe en arrière du lieu du naufrage.

Quand un joueur est victime d'un Naufrage, il perd malheureusement toutes les cartes Trésors en sa possession ainsi que son arme spéciale (sa carte bleue). Ces cartes sont défaussées définitivement.

### b.4 - La Météo

Au cours de votre long voyage vous allez également devoir affronter les éléments. La Brume, le Brouillard et les Grands Calmes vont ainsi ralentir votre progression.

**b.4.1. Les cartes BRUME :** vous font perdre la moitié de la valeur de votre prochain jet de dé (traitez un résultat de dé 1 ou 2 comme un 1, un 3 ou un 4 comme un 2 et enfin un 5 ou un 6 comme un 3).

**b.4.2. Les cartes BROUILLARD :** vous immobilisent pendant un tour (vous ne jouez pas au prochain tour de jeu).

**b.4.3. La carte GRANDS CALMES :** vous immobilise au moins pendant un tour (vous ne jouez pas au prochain tour de jeu). A chaque nouveau tour, lancez le dé : vous devez réussir plus de 4 pour pouvoir vous déplacer de nouveau (relancez

alors le dé pour connaître votre déplacement) sinon vous devrez attendre le tour suivant pour retenter votre chance.

Une carte RENCONTRE qui a été vaincue par un joueur est remplacée au dessous de la pile des cartes oranges.

Une carte RENCONTRE qui n'a pas été vaincue reste sur la case étoile où elle a été révélée en prévision du passage éventuel d'autres Trirèmes.

## c - Les cartes Trésor

Si vous tirez l'une de ces cartes, conservez-la jusqu'au terme de votre voyage.

Attention, cette carte est définitivement perdue en cas de naufrage.

Il existe trois cartes TRÉSOR dans le jeu : l'une de valeur 3, l'autre de valeur 4 et la dernière (le trésor des Phéaciens et de Nausicaa) de valeur 5.

## 4 - Comment gagner

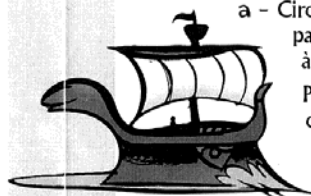
a - Le joueur qui rejoint l'île d'Ithaque le premier est déclaré vainqueur. S'il est aussi le joueur à ramener le plus grand Trésor, il ajoute la gloire à la victoire. Si un des autres joueurs arrive ensuite à Ithaque avec un Trésor encore plus gros, il aura l'honneur d'être classé second. Enfin pour tous les autres joueurs qui auront perdu beaucoup de temps à lutter contre les divinités et les éléments, ils reçoivent le titre de joueurs les plus malchanceux de leur époque !

## 5 - Les rencontres spéciales (\*)

Les rencontres spéciales sont les cartes identifiées par un \*.

a - Circé : si l'un des joueurs est Charmé par cette sorcière, il doit rendre visite à Hadès, au Royaume des Morts !

Placez alors votre trirème sur la case Hadès. (Notez que c'est la seule manière de rejoindre le chemin qui passe par Hadès). Vous conti-



nuerez votre mouvement à partir de cette case mais vous devez néanmoins affronter les Fantômes : c'est l'apparence d'Hadès qui peut vous obliger à rester sur place. Vous pouvez prendre une carte bleue en quittant la case Hadès si vous n'avez plus de carte bleue en votre possession et qu'au moins une de ces cartes est présente sur la case Enfer.

b - les Sirènes : si ces Harpies vous Charment, elles causeront aussi le Naufrage de votre Trirème.

c - l'Outre des vents : Zeus prit pitié d'Ulysse et de ses compagnons et enferma tous les vents contraires à leur progression dans un sac.

Le seul vent qu'ils rencontreraient viendrait de l'ouest tant qu'ils conserveraient le sac fermé. Malheureusement, la curiosité eut raison de l'équipage. Aussitôt ouvert, les vents libérés du sac formèrent un cyclone qui brisa les Trirèmes. Cette carte permet au joueur de rejouer immédiatement un deuxième jet de dé. A l'issue de ce deuxième mouvement cependant, un dé est lancé : un résultat de 1 ou 2 indique que l'équipage n'a pas pu résister à la tentation. Il y a alors Naufrage. Sur 3, 4, 5 et 6 rien ne se passe.

## 6 - Armes spéciales (cartes bleues)

a - Ce sont les armes offertes à Ulysse par le grand Roi Agamemnon après la mort du héros Achille tué par le héros troyen Paris. Il y a aussi le grand arc d'Ulysse. Ces armes diminuent les effets des Charmes et facilitent la victoire aux Combats en diminuant de leur valeur le nombre à atteindre.

*Exemple : pour résister au Charme de la nymphe Calypso (valeur 5), un joueur doit normalement réussir un jet de 6. Mais avec le bouclier ou le heaume d'Achille (-1), il n'a plus qu'à réussir un 5 ou un 6. (Si Calypso paraît un obstacle difficile à surmonter avec sa valeur de 5, rappelez vous qu'elle retint Ulysse contre son gré pendant 7 ans !).*

b - Les armes spéciales sont définitivement perdues en cas de naufrage.

L'Odyssée d'Ulysse est éditée par : TILSIT Éditions, 37 route de Versailles, 91160 CHAMPLAN, France. Infos en direct : [www.tilsit.fr](http://www.tilsit.fr)

Auteur : Ed Wimble Illustrateur : Jean-Paul Krassinsky Développement : Didier Jacobée Maquette : Le Lion Vert Fabrication : GD Production

© TILSIT Éditions 1999. Tous droits réservés.

TILSIT Éditions a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu. N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits. Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs.

TILSIT ÉDITIONS

TILSIT KIDS