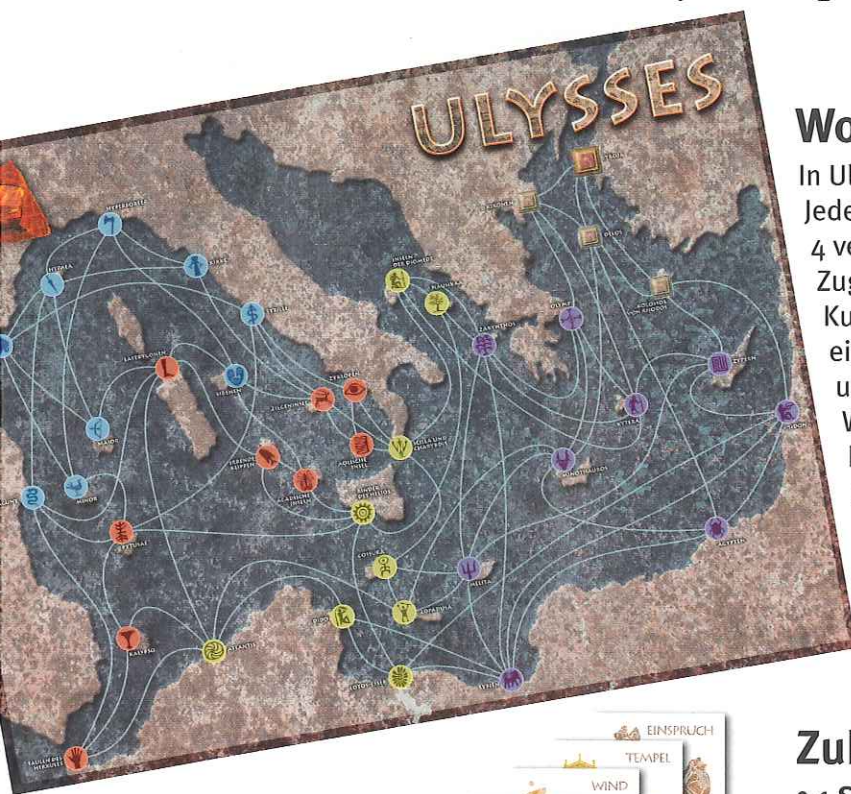


Homers großartige Schilderung der Odyssee ist ein Klassiker, den jeder kennt. Doch wie kam es eigentlich zu dieser jahrelangen Irrfahrt des Odysseus? Damals, als den Göttern wieder einmal die Zeit lang wurde, schlug Zeus ein Spiel vor: Jeder der Götter sollte versuchen, einen Menschen an einen von jedem heimlich festgelegten Ort zu bringen. An wessen Ziel der Reisende schließlich landete, der sollte das Spiel gewinnen. Odysseus, auf dem Weg nach Ithaka, war in der Nähe und wurde so unversehens zum hilflosen Spielball der Götter.



## Worum es im Spiel geht

In Ulysses übernehmen die Spieler die Rolle der Götter. Jeder möchte Odysseus' Schiff auf schnellstem Wege an 4 verschiedene Orte bringen, die nur er kennt. Wer am Zug ist, möchte das Schiff auf einen für ihn günstigen Kurs bringen. Damit sind die Mitspieler jedoch selten einverstanden und setzen ihre Einspruch-Karten ein, um den Kurs zu ändern.

Wer am besten bluffen kann und dabei die Oberhand behält, bestimmt den weiteren Kurs und kommt seinen Zielen näher.



## Zubehör

- 1 Spielplan vom Mittelmeer, mit den mythischen Inseln und Häfen, die Odysseus besuchte
- 36 Ziel-Karten mit eben diesen Orten, in 4 Farbgruppen
- 132 Aktions-Karten, aufgeteilt in
  - 50 Einspruch-Karten (um gegen unpassende Ziele Einspruch zu erheben)
  - 23 Tempel-Karten (um Tempel zu bekommen)
  - 23 (Guter) Wind-Karten (um weiter am Zug zu bleiben)
  - 16 Plage-Karten (um violette Chips zu platzieren)
  - 11 Zeus-Karten (die wie Joker eingesetzt werden können, außer als Pandora-Karte)
  - 9 Pandora-Karten (um für jede 2 neue Karten vom Stapel nehmen zu können)
- das Schiff des Odysseus
- 9 Holzchips (1 roter, 1 blauer, 1 schwarzer und 6 violette)
- 25 Tempel
- 1 Spielregel



## Vorbereitungen

- Die Ziel-Karten werden nach Farbe in 4 Stapel geteilt. Jeder Stapel wird einzeln gemischt. Die Spieler zieht verdeckt eine Karte von jedem der Stapel. Die 4 Stapel werden getrennt neben den Spielplan gelegt.
- Odysseus Schiff wird in Troja aufgestellt.
- Jeder Spieler erhält einen Tempel.
- Das Los bestimmt, wer als erster zieht. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- Die Aktions-Karten werden ebenfalls gemischt. Der Startspieler erhält 5 Karten, der nächste 6, der dritte 7, der vierte 8 und, wenn vorhanden, der fünfte Spieler 9 Karten.

## Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht, Odysseus' Schiff zu den 4 Orten zu ziehen, die seine 4 Ziel-Karten angeben. Sobald ein Spieler sein 4. Ziel erreicht hat, hat er gewonnen und das Spiel ist zu Ende.

## Das Spiel

Vor jeder Runde nehmen alle Spieler, beginnend mit dem Startspieler, jedesmal so viele Karten vom Stapel, wie sie Tempel vor sich stehen haben (vor der 1. Runde also eine).

## Stärken der eigenen Position

Wer am Zug ist, kann zunächst beliebig viele der folgenden Aktionen durchführen:

- eine Pandora-Karte ausspielen: dafür darf man 2 neue Karten vom Stapel nehmen.
- eine oder mehrere Plage-Karten ausspielen: für jede darf man einen lila Chip auf einem Zielort plazieren. Dort darf das Schiff dann nicht mehr anlegen. Sind alle 6 Chips schon auf dem Spielplan, muss vor dem Ausspielen einer Plage-Karte erst einer wieder entfernt werden.
- einen oder mehrere lila Chips vom Spielplan entfernen: Für jeden muss man so viele beliebige Karten abwerfen, wie man Tempel besitzt.
- einen oder mehrere neue Tempel erwerben: Für jeden neuen Tempel legt man so viele Tempel-Karten plus so viele andere Karten ab, wie man Tempel besitzt. Also: bei 2 Tempeln legt man 2 Tempel- und 2 andere Karten = 4 Karten ab, bei 3 Tempeln 3 Tempel- und 3 andere Karten = 6, und so fort.
- eine oder mehrere Ziel-Karten austauschen (außer von der Farbe, auf der sich das Schiff gerade befindet): Dazu legt man für jede Ziel-Karte, die man austauschen möchte, so viele Karten seiner Wahl ab, wie man Tempel besitzt. Seine Ziel-Karte legt man dann unter den Stapel der jeweiligen Farbe und nimmt sich neu die oberste von diesem Stapel.

## Odysseus' Schiff ziehen

Dann schlägt der Spieler vor, zu welchem Ort das Schiff ziehen soll, indem er den blauen Chip darauf legt. Das neue Ziel muss mit dem alten durch eine Linie verbunden sein. Nacheinander – im Uhrzeigersinn – entscheiden dann die Spieler, ob sie mit diesem Ziel einverstanden sind oder nicht. Hat keiner etwas dagegen, wird das Schiff zu dem neuen Ort gezogen.

## Einspruch einlegen

Ist ein Spieler aber mit der Wahl des neuen Ziel nicht einverstanden, kann er Einspruch dagegen einlegen. Er spielt dazu eine Einspruch-Karte aus und legt den roten Chip auf den Ort, zu dem er seinerseits das Schiff ziehen will. (Wieder muss eine Verbindungslinie mit dem vorigen bestehen).

Alle anderen Spieler müssen dann nacheinander noch einmal entscheiden, ob sie

- neutral bleiben (passen),
- den Einspruch unterstützen oder
- ihn zurückweisen und das erste Ziel verteidigen.

Wer jetzt passt, ist dann für die gesamte Runde draussen.

Wer den Einspruch und damit den 2. Vorschlag (roter Chip) unterstützt, spielt mindestens eine Einspruch-Karte aus.

Wer das 1. Ziel (blauer Chip) weiter verteidigen will, muss ebenfalls mindestens eine Einspruchkarte ausspielen.

Alle Karten der jeweiligen Partei werden zusammen gewertet. Die Einspruchspartei muss mindestens eine Karte mehr ausspielen wie die Verteidiger, um Erfolg zu haben. Die Verteidiger müssen mindestens gleichviele Karten ausspielen, um ihr Ziel durchzusetzen. Das Ausspielen der Karten erfolgt weiter reihum. Jeder muss mindestens eine bzw. so viele Karten ausspielen, bis seine Partei wieder vorne liegt oder er muss passen.









# Der schwarze Chip

Wenn schon ein Einspruch erhoben wurde, hat ein nachfolgender Spieler noch eine weitere Möglichkeit: er kann den schwarzen Chip auf ein 3. Ziel stellen, eine Einspruch-Karte ausspielen und damit Einspruch gegen die beiden bisherigen Ziele erheben. Um Erfolg zu haben, muss der schwarze Chip mehr Karten zu seinen Gunsten als der rote und der blaue ergattern. Anders gesagt, bei Gleichstand der Karten mit dem blauen Chip gewinnt der blaue, bei Gleichstand mit dem roten gewinnt der rote Chip.



## Beispiel 4

Odysseus ist in Sybille und Axel stellt den blauen Chip auf Pytusae. Bernd erhebt Einspruch, spielt eine Karte und stellt den roten Chip auf Zyklopen. Christoph passt und Dieter erhebt Einspruch gegen beide Ziele, spielt 2 Karten aus und stellt den schwarzen Chip auf ElySION. Axel passt (er hätte mindestens 2 Karten ausspielen müssen) und Bernd spielt seine 2. Karte aus. Dieter spielt eine Karte aus, um eine mehr zu haben als Bernd, doch der zieht mit. Dieter spielt die nächste Karte, Bernd hält wieder mit. Dieter spielt weiter und Bernd gleicht aus. Dieter spielt seine 6. Karte, und jetzt hat Bernd keine Einspruch- oder Zeus-Karte mehr, um gleichzuziehen. Also hat Dieter mit seinem Einspruch Erfolg und das Schiff geht nach ElySION.

# Am Zug bleiben

Ist gegen ein neues Ziel kein Einspruch erhoben worden, oder wurde dieser Einspruch erfolgreich zurückgewiesen, so kann der Spieler, der am Zuge war, weiter am Zug bleiben, indem er eine Wind-Karte ausspielt, nachdem er das Schiff an sein neues Ziel gesetzt hat.

Wichtig dabei: nachdem alle Spieler neue Karten genommen haben, kann der Spieler wieder alle Aktionen durchführen, um seine Position zu stärken, bevor er das neue Ziel vorschlägt.

Ein Spieler kann sooft nacheinander am Zug bleiben, wie er will, vorausgesetzt, er kann jedesmal eine Wind-Karte spielen und sein vorgeschlagenes Ziel durchsetzen.

## Spielende und Gewinner

Jedesmal, wenn Odysseus Schiff einen Ort erreicht, von dem ein Spieler die entsprechende Zielkarte hat, muss der Spieler diese umdrehen und allen zeigen – auch wenn er das Schiff nicht selbst dorthin gezogen hat. Es gewinnt der Spieler, der als erster alle 4 Zielkarten aufdecken kann.

(c) 2001 by Winning Moves  
Under Licence of Venice Connection.

