

ODYSSEY

L I R A D I P O S E I D O N E

La guerra di Troia è finita, e le navi greche stanno cercando di tornare in patria dopo una lunga assenza. Per riuscirci, devono chiedere perdono all'adirato dio del mare, Poseidone, che si è schierato con Troia durante la guerra. Devono raggiungere l'Isola Sacra per fare offerte e pregare gli dei... ma l'irascibile Poseidone farà tutto quanto in suo potere per impedire loro di arrivarci!

PRESENTAZIONE DEL GIOCO

Un giocatore assume il ruolo di Poseidone, mentre gli altri — da uno a quattro giocatori — diventano i Navigatori in cerca dell'Isola Sacra.

La partita viene giocata su due copie dello stesso tabellone, separate dalla scatola, in modo che non siano visibili l'una all'altra.

Come Poseidone, scatenerai potenti tempeste contro i Navigatori, mandandoli fuori rotta e confondendoli, così che non possano raggiungere l'Isola Sacra in tempo. Solo Poseidone conosce l'esatta ubicazione delle navi, indicata sulla sua copia del tabellone.

I giocatori Navigatore devono attraversare infinite tempeste, ciechi a tutto ciò che li circonda, cercando di raccogliere indizi riguardo i loro dintorni per rimanere sulla giusta rotta. Cercheranno di tener traccia della posizione delle loro navi sul tabellone di gioco, ma tutto ciò che possono fare è tirare a indovinare sulla loro posizione, e con il procedere del gioco possono ritrovarsi molto lontano rispetto alla loro reale posizione.

Per vincere, i Navigatori devono raggiungere l'Isola Sacra prima della fine della partita, usando la loro arguzia per mantenere la rotta; mentre Poseidone vince impedendo agli altri giocatori di raggiungere la loro destinazione.



COMPONENTI DI GIOCO

- Regolamento
- 11 tessere Tempesta
- 14 tessere Speciali
 - 2 Mostri Marini
 - 4 Fari
 - 4 Vortici
 - 4 Banchi di Nebbia
- 16 segnalini Promemoria (4 per colore)
- 2 tessere Bussola
- 8 figure di navi in plastica (2 per colore)
- 4 tabelloni (2 copie dei tabelloni A/C, 2 copie dei tabelloni B/D) stampati su entrambi i lati

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Per prima cosa, scegliete il giocatore che impersonerà Poseidone. Questo giocatore prende la scatola, quattro navi (una per colore), le 11 tessere Tempesta, e poi sceglie uno dei quattro tabelloni (A, B, C o D).

Piazza il tabellone nella scatola e usa il coperchio come schermo, come mostrato in figura.

Durante la partita il giocatore Poseidone non potrà guardare il tabellone dei Navigatori e i giocatori Navigatore non potranno guardare il tabellone di Poseidone.

Il giocatore Poseidone piazza poi un set da quattro navi di plastica (di diversi colori) nelle caselle Posizione Iniziale del suo tabellone, accoppiando insieme le navi e le caselle per colore, e prende una delle tessere Bussola da usare come riferimento.

Gli altri giocatori (da uno a quattro) sono i Navigatori, che fanno gioco di squadra, cooperando per fare raggiungere l'Isola Sacra alle quattro navi. Dividete il controllo delle navi tra i giocatori il più equamente possibile.

I Navigatori prendono la seconda copia del tabellone scelto da Poseidone, e la piazzano davanti a loro, dall'altra parte dello schermo. Ricordate: Poseidone non può guardare il loro tabellone!

I Navigatori piazzano poi un set da quattro navi di plastica (di diversi colori) nelle caselle Posizione Iniziale del tabellone, accoppiando insieme le navi e le caselle per colore. Infine, prendono i segnalini Promemoria, e una delle tessere Bussola da usare come riferimento.

Mettete da parte le tessere speciali la prima volta che giocate: ne avrete bisogno solo quando giocherete le varianti (vedere pagina 7).

Importante: entrambe le copie dei tabelloni devono essere orientate con il nord verso lo schermo.

TESSERE TEMPESTA



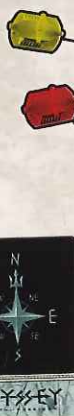
POSEIDONE



TESSERA BUSSOLA



POSIZIONE INIZIALE



TESSERA BUSSOLA



POSIZIONE INIZIALE



SEGNALINI PROMEMORIA

NAVIGATORI

— COME GIOCARE —

Il gioco dura 11 round. Ogni round si divide in due turni di gioco:

- Il turno di Poseidone
- Il turno dei Navigatori

IL TURNO DI POSEIDONE

Il giocatore Poseidone sceglie una delle sue tessere Tempesta e la gioca in modo che i Navigatori la possano vedere.

Ci sono cinque tipi di tessere Tempesta: due bianche, due verdi, due rosse, due gialle e tre nere.

- Se la tessera Tempesta corrisponde al colore di una specifica nave, Poseidone muove quella nave, sul suo tabellone, verso una qualsiasi casella adiacente, ortogonalmente o diagonalmente.
- Se la tessera Tempesta è nera (la Grande Tempesta), Poseidone muove **tutte** e quattro le navi, ognuna su una casella adiacente.

Nota: il giocatore Poseidone non può giocare la tessera Tempesta nera per due round di seguito.

I movimenti delle navi compiuti dal giocatore Poseidone devono rimanere nascosti. Questi movimenti vengono fatti solo sul tabellone di gioco del giocatore Poseidone e non su quello dei Navigatori.

Per via dei movimenti nascosti, le posizioni delle navi sul tabellone del giocatore Poseidone potrebbero essere diverse da quelle sul tabellone dei Navigatori. Sarà ai Navigatori e alla loro abilità riuscire ad indovinare la loro posizione, come spiegato più avanti.

Il giocatore Poseidone può usare ogni tessera Tempesta per una sola volta, dopodiché deve scartarla alla fine del round. Mettete tutte le tessere scartate da una parte, per tenere conto del numero di round giocati.

DEDUZIONE ARDUA VARIANTI

Ti piacciono i problemi di deduzione di difficile soluzione, o magari hai già giocato un bel po' a Odyssey e sta diventando troppo facile? Puoi rendere più ardua la deduzione nel gioco. Per farlo, Poseidone non mostra il colore delle tessere Tempesta che gioca. Sta ai giocatori Navigatore indovinare se una nave sia stata spostata o meno, in base alle informazioni che riceveranno durante il loro turno.

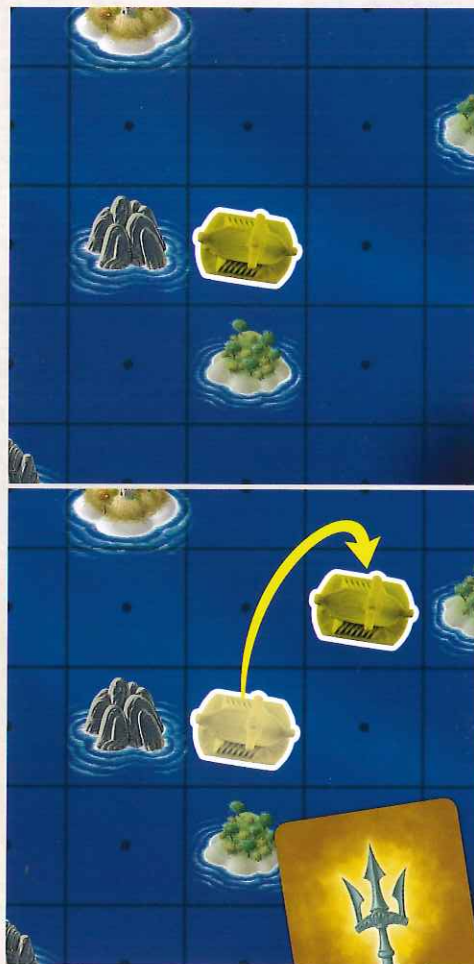
IL TURNO DEI NAVIGATORI

Il turno dei Navigatori è diviso in quattro fasi, una per ogni nave. Ogni fase è ulteriormente divisa in un Movimento della Nave e un'Indagine.

I giocatori Navigatore possono scegliere l'ordine nel quale preferiscono muovere ogni nave. I Navigatori devono completare sia il movimento della nave che l'indagine prima di procedere alla nave successiva.

Quando tutte e quattro le navi si sono mosse e hanno fatto la loro indagine, il turno dei Navigatori è finito.

IL TURNO DI POSEIDONE ESEMPIO



Poseidone gioca una tessera Tempesta gialla e, segretamente, muove la nave gialla sul suo tabellone verso una casella adiacente. Sceglie di muovere la nave verso nord-est. La nave gialla non viene spostata sul tabellone dei Navigatori; i Navigatori sanno che la sua posizione è cambiata, ma non sanno dove si trovi di preciso... non ancora!

TURNO DEI NAVIGATORI

ESEMPPIO



Il giocatore Navigatore dichiara "la nave gialla si muove verso ovest". Poseidone muove la nave gialla sul suo tabellone, e il Navigatore deve fare lo stesso.

MOVIMENTO DELLA NAVE

Il giocatore Navigatore comunica a Poseidone il movimento della nave, usando il colore della nave e i punti cardinali (nord, nord est, eccetera) come riferimento. Il movimento è obbligatorio. I Navigatori non possono decidere di lasciare una nave nella sua posizione attuale.

Il giocatore Poseidone tiene traccia, sul suo tabellone, del movimento della nave indicato dal Navigatore: il giocatore Poseidone muove la figura della nave, e poi dice ai Navigatori che cosa vede quella nave dopo il suo movimento (vedere Indagine nella colonna successiva).

Fuori dal Tabellone

Se una nave cerca di muoversi uscendo dal tabellone (per esempio, cerca di muoversi a Est quando si trova in una casella della colonna più a destra), il giocatore Poseidone lo dice immediatamente ai Navigatori, e la nave rimane nella casella attuale.

L'Isola Sacra

Se una nave raggiunge l'Isola Sacra con il suo movimento, raggiunge il proprio obiettivo e il giocatore Poseidone lo rende noto ai Navigatori.

La nave non viene rimossa dal tabellone, e rimane in vista per le altre navi che si muovono in una casella adiacente.

Le navi che raggiungono l'Isola Sacra non vengono più mosse, né dai Navigatori, né dalle Tempeste. Il gioco continua normalmente per tutte le altre navi.

L'INDAGINE

Dopo che Poseidone muove una nave sul suo tabellone, deve dare ai Navigatori informazioni sulla sua posizione attuale.

- Una nave ha delle informazioni precise sulla casella che attualmente occupa (**l'area di esplorazione**).
- Una nave ha anche una visuale sulle otto caselle adiacenti alla casella occupata (**l'area di avvistamento**). Poseidone dà delle informazioni parziali sul contenuto di quelle caselle, senza specificare l'esatta direzione in cui si trovi qualcosa.

L'Area di Esplorazione

Il giocatore Poseidone descrive in dettaglio il contenuto della casella occupata dalla nave:

Un'Isola nella stessa casella viene descritta come "Boscosa" o "Rocciosa" (verde o grigia) oppure come "l'Isola Sacra".

Le altre navi vengono descritte specificando il loro colore.

La profondità del mare viene specificata quando la nave è in un'area blu scuro ("siete in acque profonde").

L'Area di Avvistamento

Il contenuto delle caselle nell'area di avvistamento (le otto caselle adiacenti ad una nave) viene descritto senza dettagli.

Il giocatore Poseidone dice ai Navigatori **quante** isole ci sono nell'area di avvistamento, senza specificare il loro colore o tipo (le isole Boscose, quelle Rocciose e l'Isola Sacra sembrano tutte uguali da lontano).

Il giocatore Poseidone avvisa i Navigatori se ci siano altre navi in vista (ma non il loro colore).

L'INDAGINE

ESEMPPIO



Area di Avvistamento

Area di Esplorazione

ESPLORARE IL MARE

LEGENDA



Isola Boscosa

Isola Rocciosa

Isola Sacra

Nave

Acque Profonde

Tutte le caselle posizionate ai bordi del tabellone vengono chiamate la **Costa**. Se una nave è lungo il bordo, il giocatore Poseidone dice al giocatore Navigatore che ha "la Costa in vista".

Dedurre la Posizione delle Navi

Quando una Tempesta colpisce una nave, la sua posizione stimata sul tabellone dei Navigatori potrebbe differire dalla sua effettiva posizione attuale, mostrata sul tabellone di Poseidone.

Usando le informazioni ricevute durante l'indagine, i Navigatori dovrebbero cercare di indovinare dove siano veramente le navi, mettendo a confronto le informazioni ricevute da Poseidone con quello che vedono sul loro tabellone.

Quando pensano di aver azzeccato la posizione di una nave, i Navigatori possono muovere la figura della nave nella casella che preferiscono. In ogni caso, la reale posizione delle navi è indicata solo sul tabellone di Poseidone. Solo gli dei sono onniscienti!

Usare i Promemoria



Spesso, in base alle informazioni ricevute durante l'indagine, ci sono diverse possibili caselle dove una nave

USA LA MEMORIA VARIANTE

Per rendere il gioco leggermente più difficile e includere un elemento di memoria, non usate i promemoria!

potrebbe essere posizionata. I Navigatori possono usare i segnalini promemoria per segnare il tabellone con le diverse posizioni in cui si potrebbe trovare una nave (da piazzare e rimuovere liberamente), se non sono sicuri della loro scelta.

Quando i turni di tutti e quattro i Navigatori sono stati completati, il round è finito e se ne inizia uno nuovo.

FINE DELLA PARTITA

La partita finisce alla fine del turno dei Navigatori dell'undicesimo round – dopo che tutte le tessere Tempesta sono state scartate – o quando tutte e quattro le navi raggiungono l'Isola Sacra.

— Se alla fine della partita nessuna nave o solo una o due navi hanno raggiunto l'Isola Sacra, il giocatore Poseidone vince la partita.

— Se tre o quattro navi hanno raggiunto l'Isola Sacra, i giocatori Navigatore vincono la partita.

Quando si gioca in più di due giocatori, ogni Navigatore che ha raggiunto l'Isola Sacra viene considerato vincitore, anche se è Poseidone a vincere la partita.

DEDUZIONE FACILITATA VARIANTE

Stai giocando con bambini piccoli o qualcuno che non ha mai giocato prima a *Odyssey*? Puoi rendere la deduzione nel gioco un po' più facile. Per farlo, Poseidone fornisce indicazioni sul colore delle isole o delle navi (senza però dare la direzione in cui si trovano) nell'area di avvistamento, e non solo su quelle nell'area di esplorazione.



ESEMPIO DI TURNO DEI NAVIGATORI

Nota: Tutte le figure nei diagrammi rappresentano l'effettiva posizione delle navi sul tabellone di Poseidone. Sul tabellone dei Navigatori le posizioni potrebbero essere diverse, in quanto sono solo supposizioni!

1) NAVE ROSSA



Movimento: Il giocatore che ha il controllo della nave rossa la muove verso Est.

Indagine: "Vedi due isole."

Notate che una delle due isole è l'Isola Sacra, ma essendo nell'area di avvistamento viene avvistata solo come un'isola generica.

3) NAVE BIANCA



Movimento: Il giocatore che ha il controllo della nave bianca la muove verso Sud-Ovest.

Indagine: "Sei sulla casella di un'Isola Rocciosa e vedi un'isola."

Notate che, se c'è un'isola nell'area di esplorazione, Poseidone deve rivelarne il tipo.

2) NAVE GIALLA



Movimento: Il giocatore che ha il controllo della nave gialla la muove verso Nord-Ovest.

Indagine: "Sei in acque profonde, e vedi due isole e una nave."

Notate quanto l'ordine del movimento sia molto importante: il giocatore che ha il controllo della nave rossa, infatti, non ha visto la nave gialla, perché la nave gialla non era ancora nella sua area di avvistamento durante l'indagine.

4) NAVE VERDE



Movimento: Il giocatore che ha il controllo della nave verde la muove verso Nord-Est.

Indagine: "Vedi un'isola e la Costa."

Notate che Poseidone non rivela mai la direzione in cui le navi hanno qualcosa in vista.

— VARIANTI —

Odyssey include varie tessere che possono essere usate per modificare il gioco, rendendo più difficile o facile raggiungere l'Isola Sacra.

NAVIGATORI indica una variante che avvantaggia le navi.

POSEIDONE indica una variante che svantaggia le navi.

Potete usare una o più varianti, combinandole liberamente con le altre varianti presentate prima, per rendere il gioco più o meno facile, a piacere. Il consiglio è di introdurre le varianti solo una volta che vi siate impraticati con la versione base del gioco.

MOSTRI MARINI

NAVIGATORI



Leviatano



Kraken

Potete aggiungere una o due tessere Mostro Marino (il Leviatano e il Kraken) alle tessere Tempesta.

Durante un turno, il giocatore Poseidone può giocare una tessera Mostro Marino contro una nave, invece di giocare una tessera Tempesta. Quella nave non può muovere per questo turno, in quanto i Navigatori dovranno combattere il mostro marino. Il giocatore che controlla la nave può in ogni caso fare la sua indagine. Ciò può rivelarsi utile, se la nave è stata colpita da una Tempesta il turno precedente.

Suggerimento: Quando si usano i mostri marini, la partita finisce comunque una volta che il giocatore Poseidone ha finito le tessere Tempesta, quindi durerà 12 o 13 round (è per questo motivo che questa variante dà un vantaggio ai Navigatori).

FARI

NAVIGATORI



Potete aggiungere uno o due Fari al tabellone.

All'inizio della partita, i giocatori Navigatore decidono insieme dove collocarli. Possono scegliere qualsiasi casella sul tabellone (isola o mare), tranne un'isola di partenza,

l'Isola Sacra, o una casella adiacente a queste isole. Ogni informazione sulla casella in cui adesso è presente il Faro viene ignorata.

Il giocatore Poseidone piazza poi i Fari nelle caselle corrispondenti sul suo tabellone.

Quando una nave è adiacente, oppure nella stessa casella di un Faro, il giocatore Poseidone deve dare quest'informazione durante l'indagine, come farebbe con una qualsiasi altra casella — "Vedi un Faro" oppure "Sei sulla casella di un Faro". Se viene usato più di un Faro, dovrà anche informare i Navigatori del colore della luce (gialla o rossa) nell'area di esplorazione, come mostrato dal segnalino.

Suggerimento: i Fari avvantaggiano i Navigatori perché sono unici: se un giocatore vede un Faro, saprà per certo dove si trova la sua nave sul tabellone!

VORTICI

POSEIDONE



Potete aggiungere uno o due Vortici al tabellone.

All'inizio della partita, il giocatore Poseidone decide segretamente dove piazzarli. Può scegliere qualsiasi casella che non sia un'isola, tranne una casella adiacente a un'isola di partenza o all'Isola Sacra.

Se, dopo un movimento, una nave si trova nella stessa casella di un Vortice, il giocatore Poseidone dà prima le normali informazioni dell'indagine, e poi annuncia che la nave è intrappolata in un Vortice, e muove la nave di una casella (come se fosse una tessera Tempesta).

Se una nave è mossa verso la casella con il Vortice da una Tempesta, non c'è alcun effetto speciale — il Vortice colpisce la nave solo quando questa entra nella casella con il suo proprio movimento.

I Navigatori possono piazzare un equivalente segnalino Vortice sul loro tabellone, se pensano di sapere dove si trovi, in modo da aiutarsi per i movimenti futuri. Come al solito, conta veramente solo la posizione del Vortice sul tabellone di Poseidone.

Suggerimento: il Vortice è una sorta di Tempesta immobile addizionale, insomma, un'arma disponibile in più che il giocatore Poseidone può usare contro i Navigatori!

BANCHI DI NEBBIA

POSEIDONE



Potete aggiungere uno o due Banchi di Nebbia al tabellone.

All'inizio della partita, il giocatore Poseidone decide segretamente dove piazzarli. Può scegliere qualsiasi casella sul tabellone (isola o mare), tranne un'isola di partenza, l'Isola Sacra, o una casella adiacente a queste isole. Ogni informazione sulla casella in cui adesso è presente il Banco di Nebbia viene ignorata.

Quando una nave è adiacente, oppure nella stessa casella di un Banco di Nebbia, il giocatore Poseidone deve dare quest'informazione durante l'indagine, come farebbe con una qualsiasi altra casella — "Vedi un Banco di Nebbia" oppure "Sei sulla casella di un Banco di Nebbia". Se un'altra nave è nel Banco di Nebbia, non può essere vista.

I Navigatori possono piazzare un equivalente segnalino Banco di Nebbia sul loro tabellone, se pensano di sapere dove si trovi, in modo da aiutarsi per i movimenti futuri. Come al solito, conta veramente solo la posizione dei Banchi di Nebbia sul tabellone di Poseidone.

Suggerimento: un Banco di Nebbia modifica il tabellone in una maniera sconosciuta per i Navigatori, e può nascondere la presenza di un'isola o di un'altra informazione utile, in modo da dare un vantaggio al giocatore Poseidone.

NAVIGATORI IN COMPETIZIONE

Se volete giocare in maniera competitiva, potete scegliere di usare questo sistema a punti. Il consiglio è di tenere conto del punteggio dei giocatori per una serie di partite, in modo che tutti giochino almeno una volta come Poseidone.

Ogni Navigatore prende il controllo di una nave con l'obiettivo di raggiungere l'Isola Sacra prima degli avversari. Se ci sono due giocatori Navigatore, ogni giocatore prende il controllo di due navi. Se ci sono tre Navigatori, ogni giocatore controlla una nave e la quarta viene mossa in cooperazione.

I giocatori Navigatore giocano una serie di partite e, uno per volta, ogni giocatore prende il ruolo di Poseidone per una partita.

Alla fine di ogni partita:

- Poseidone guadagna 1 punto vittoria per ogni nave che fallisce nella missione di raggiungere l'Isola Sacra.
- Un Navigatore guadagna 3 punti vittoria se la sua nave raggiunge l'Isola Sacra.
- Tutti i Navigatori guadagnano 1 punto vittoria se la nave "in cooperazione" raggiunge l'Isola Sacra.

Alla fine della serie di partite, il giocatore che ha fatto più punti è il vincitore.



ODYSSEY

L'IRA DI POSEIDONE

Ideazione del Gioco
LEO COLOVINI

Sviluppo Addizionale
**ROBERTO DI MEGLIO,
LEONARDO RINA &
FABRIZIO ROLLA**

Illustrazioni
FRANCESCO MATTIOLI

Direzione Artistica e Progetto Grafico
FABIO MAIORANA

Produzione e Supervisione
ROBERTO DI MEGLIO

Editing
FABRIZIO ROLLA

Curatore Edizione Italiana
FABRIZIO ROLLA

Traduzione Italiana
BEATRICE DI MEGLIO

Un gioco creato, prodotto e distribuito
nel mondo da **Ares Games Srl**




Via dei Metalmeccanici 16,
55041, Capezzano Pianore (LU), Italy
www.aresgames.eu



Edizione italiana prodotta e
distribuita da **Devir Italia Srl**

Via Cartiera 90/f,
Loc. Borgo Nuovo,
40037, Sasso Marconi (BO)
Tel. 051 6781300

Conservare queste informazioni per futuro riferimento.

 Licensed by Studiogiochi.

© 2015 Ares Games Srl. Odyssey – L'Ira di Poseidone™ is a
trademark of Ares Games Srl.
All rights reserved.