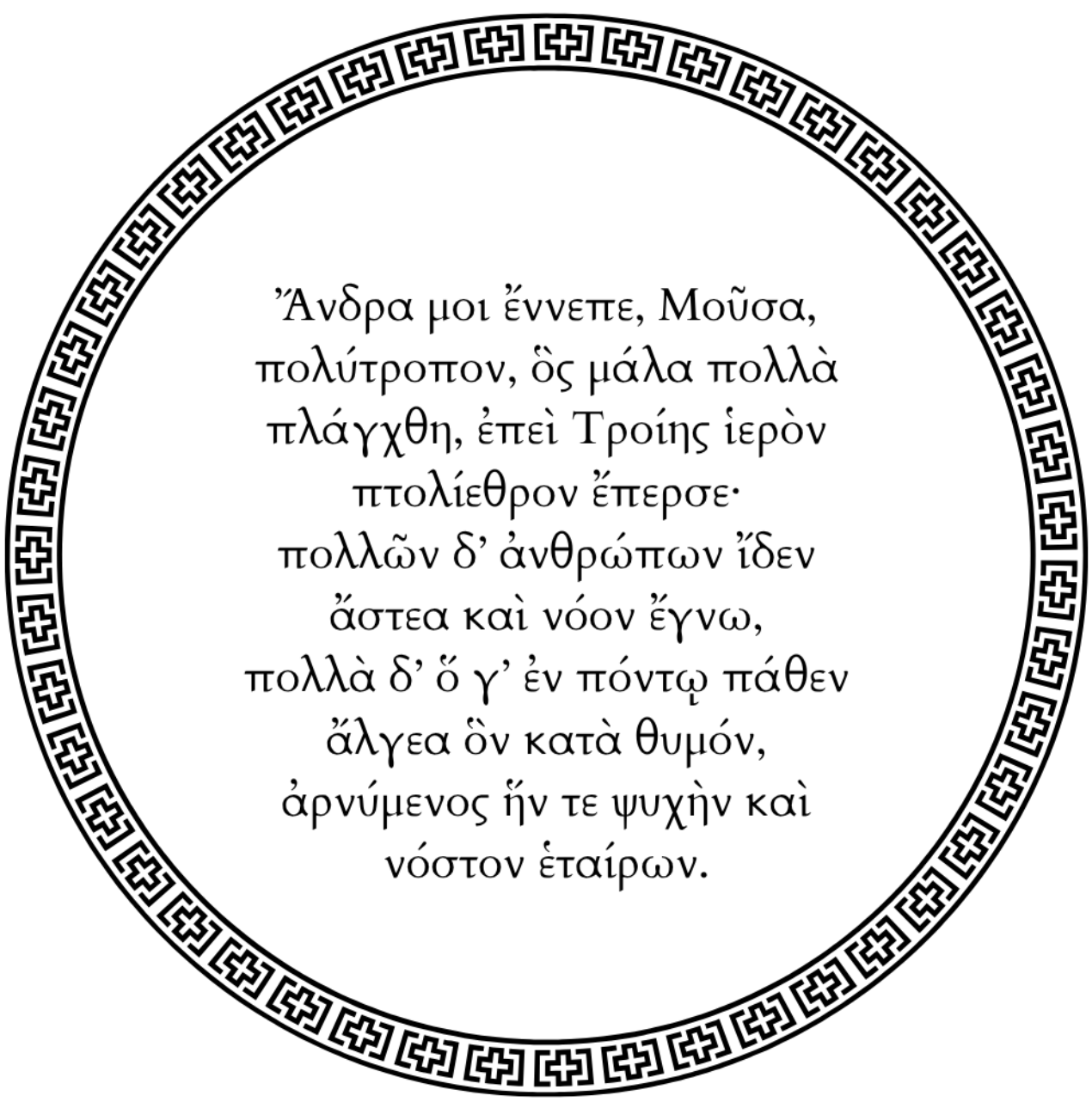
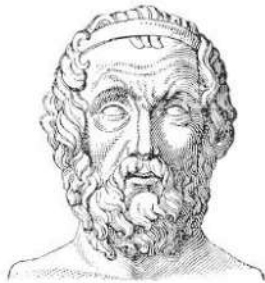


Η Οδύσσεια (Όμηρος, 8ος αι. π.χ.) είναι το δεύτερο μεγάλο έπος της αρχαίας ελληνικής γραμματείας μετά την Ιλιάδα. Αποτελείται από περίπου 12.000 στίχους και περιγράφει τον δεκαετή αγώνα του Οδυσσέα για την επιστροφή στην πατρίδα του, την Ιθάκη.



Ἄνδρα μοι ἔννεπε, Μοῦσα,
πολύτροπον, ὃς μάλα πολλὰ
πλάγχθη, ἐπεὶ Τροίης ἱερὸν
πτολίεθρον ἔπερσε·
πολλῶν δ' ἀνθρώπων ἴδεν
ἄστεα καὶ νόον ἔγνω,
πολλὰ δ' ὃ γ' ἐν πόντῳ πάθεν
ἄλγεα ὃν κατὰ θυμόν,
ἀρνύμενος ἥν τε ψυχὴν καὶ
νόστον ἐταίρων.



Όμηρος



ΟΔΥΣΣΕΙΑ

Το παιχνίδι αυτό έχει στόχο να ζήσετε με την τριήρη σας, πάνω στη μυθική Μεσόγειο, το μεγάλο ταξίδι του Οδυσσέα, όπως το διηγείται ο Όμηρος στην «Οδύσσεια».

Θα ταξιδέψετε όπου σας κατευθύνει το πλοίο σας, από την Τροία ως την Ιθάκη, το βασίλειο του Οδυσσέα.

Κατά τη διάρκεια της διαδρομής μπορεί να συναντήσετε εμπόδια, κινδύνους, αλλά και θαυματουργές βοήθειες, όπως ακριβώς ο πολυμήχανος και γενναίος Οδυσσέας.

Όπως στις περιπέτειες του ήρωα, έτσι και στο παιχνίδι μας, η τύχη ή οι ατυχίες του ταξιδιού σας, εξαρτώνται από τη βούληση των μυθικών θεών.

Αντικατοπτρίζοντας μια από τις πιο παλιές ιστορίες του κόσμου, το παιχνίδι της Οδύσσειας θα σας μαγέψει με τις συναρπαστικές περιπέτειές του.

Αέρα στα πανιά σας, λοιπόν! Αλλά μη ξεχάσετε να διαβάσετε πρώτα τις οδηγίες που ακολουθούν.

Οδηγίες Παιχνιδιού



Σκοπός του παιχνιδιού είναι να φτάσει κάποιος πρώτος στην Ιθάκη (αριθμός 101), ξεκινώντας από την Τροία (αριθμός 1).

Κάθε παίκτης τοποθετεί την τριήρη του στο ειδικό τετράγωνο της καρτέλας. Ρίχνει το ζάρι με τη σειρά του και προχωρά τόσους κύκλους, όσους δείχνει ο αριθμός του ζαριού. Κατά τη διαδρομή, κάθε παίκτης συναντά εμπόδια ή βοήθειες, όπως και ο ίδιος ο Οδυσσέας. Αυτά περιγράφονται αναλυτικά παρακάτω:



ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΚΙΚΟΝΩΝ

2. Παραμένει για ένα γύρο



ΑΘΗΝΑ

7. Ξαναρίχνει το ζάρι



ΤΡΙΚΥΜΙΑ

13. Επανέρχεται εκεί όπου βρισκόταν πριν ρίξει το ζάρι



ΠΟΣΕΙΔΩΝΑΣ

14. Οπισθοχωρεί 6 κύκλους



ΤΡΙΚΥΜΙΑ

15. Επανέρχεται εκεί όπου βρισκόταν
πριν ρίξει το ζάρι



ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΛΩΤΟΦΑΓΩΝ

25. Παραμένει επί 3 γύρους



ΤΡΙΚΥΜΙΑ

28. Επανέρχεται εκεί όπου βρισκόταν
πριν ρίξει το ζάρι



ΤΡΙΑΙΝΑ

29. Οπισθοχωρεί 3 κύκλους



ΤΡΙΚΥΜΙΑ

30. Επανέρχεται εκεί όπου βρισκόταν
πριν ρίξει το ζάρι



ΚΥΚΛΩΠΕΣ

34. Παραμένει επί 3 γύρους



ΝΗΣΙ ΤΟΥ ΑΙΟΛΟΥ

38. Ξαναρίχνει το ζάρι



ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΛΑΙΣΤΡΥΓΟΝΩΝ

44. Επανέρχεται στην Τροία



ΠΑΛΑΤΙ ΤΗΣ ΚΙΡΚΗΣ

47-49. Ξαναρίχνει το ζάρι



ΑΔΗΣ

48. Παραμένει για ένα γύρο



ΣΕΙΡΗΝΕΣ

54. Ξαναρίχνει το ζάρι



ΧΑΡΥΒΔΗ

57. Προχωρεί 3 κύκλους



ΣΚΥΛΛΑ

58. Προχωρεί 3 κύκλους



ΝΗΣΙ ΤΟΥ ΗΛΙΟΥ

59. Οπισθοχωρεί 4 κύκλους



ΤΡΙΚΥΜΙΑ

63. Επανέρχεται εκεί όπου βρισκόταν
πριν ρίξει το ζάρι



ΤΡΙΑΙΝΑ

64. Οπισθοχωρεί 3 κύκλους



ΤΡΙΚΥΜΙΑ

65. Επανέρχεται εκεί όπου βρισκόταν
πριν ρίξει το ζάρι



ΝΗΣΙ ΤΗΣ ΚΑΛΥΨΩΣ

74. Παραμένει εκεί έως ότου φέρει στο
ζάρι 3



ΤΡΙΚΥΜΙΑ

78. Επανέρχεται εκεί όπου βρισκόταν
πριν ρίξει το ζάρι



ΠΟΣΕΙΔΩΝΑΣ

79. Οπισθοχωρεί 6 κύκλους



ΤΡΙΚΥΜΙΑ

80. Επανέρχεται εκεί όπου βρισκόταν
πριν ρίξει το ζάρι



ΛΕΥΚΟΘΕΑ

92. Ξαναρίχνει το ζάρι



ΑΘΗΝΑ

96. Ξαναρίχνει το ζάρι



ΦΑΙΑΚΕΣ

97. Παραμένει επί ένα γύρο



ΙΘΑΚΗ

101. Όποιος φτάσει σε αυτήν ή την
προσπεράσει, είναι ο νικητής του
παιχνιδιού

Και τώρα, πριν αρχίσετε το παιχνίδι, καλό θα ήταν να διαβάσετε μια περίληψη των περιπετειών του Οδυσσέα. Θα σας βοηθήσει να χαρείτε περισσότερο το παιχνίδι!



Οδυσσέας

Μετά την καταστροφή της Τροίας, πολλοί Έλληνες που ξεκίνησαν να γυρίσουν στην πατρίδα τους αντιμετώπισαν περιπέτειες. Άλλων τα καράβια βούλιαξαν, άλλων άραξαν σε χώρες μακρινές και άλλοι χάθηκαν. Όμως, περισσότερο απ' όλους ταλαιπωρήθηκε ο Οδυσσέας, ο βασιλιάς της Ιθάκης, μέχρι να επιστρέψει στο αγαπημένο του νησί και να ξαναβρεί τη γυναίκα του, την Πηνελόπη, και τον γιο του, τον Τηλέμαχο. Ξεκίνησε με δώδεκα καράβια και εξακόσιους πολεμιστές για την επιστροφή, αλλά από την πρώτη κιόλας μέρα συνάντησε τόσο μεγάλη τρικυμία που τα καράβια του, ακυβέρνητα, τον έφεραν στη χώρα των Κικόνων.



Ο λαός αυτός ήταν πολύ φιλόξενος και 72 από τα παλικάρια του Οδυσσέα χάθηκαν σ' αυτή τη χώρα. Μόλις που πρόλαβαν οι υπόλοιποι να μπουν στα καράβια. Αλλά, μόλις ξανοίχτηκαν στη θάλασσα, ξέσπασε ξανά φοβερή θύελλα. Εννιά μέρες θαλασσοδέρνονταν στο πέλαγος και τη δέκατη μέρα έφτασαν σε μια χώρα που κατοικούνταν από τους Λωτοφάγους, ανθρώπους που έτρωγαν μόνο λωτούς. Όποιος ταξιδιώτης έτρωγε από αυτόν το γλυκό καρπό, ξεχνούσε την πατρίδα του και δεν ήθελε να φύγει από τη χώρα τους. Παρ' όλα αυτά, κατάφεραν να ξεφύγουν και με χίλια βάρσανα, μετά από δέκα μέρες, έφτασαν στη χώρα των Κυκλώπων.



Οι Κύκλωπες ήταν τεράστιοι γίγαντες, που είχαν μόνο ένα μάτι στο μέτωπο. Ξέρετε βέβαια τι τράβηξε ο Οδυσσέας εκεί και πώς κατάφερε να ξεφύγει από τον Πολύφημο, που είχε σκοτώσει αρκετούς από τους συντρόφους του.

Όταν ο Οδυσσέας κατάφερε να φύγει από αυτό το νησί, έφτασε σε ένα άλλο, όπου ζούσε ο Αίολος, ο θεός των ανέμων, με τη γυναίκα του, τους έξι γιους του και τις έξι κόρες του. Ο Αίολος υποδέχθηκε με θερμή τον Οδυσσέα και τους συντρόφους του και τους χάρισε έναν μεγάλο δερμάτινο ασκό, γεμάτο ανέμους. Τον συμβούλεψε να δέσει τον ασκό στο κατάρτι του καραβιού του και να τον ανοίξει μόνο όταν χρειαστεί να αφήσει ελεύθερο τον άνεμο που θα τον βοηθούσε να ταξιδέψει. Για εννιά μέρες, ο Οδυσσέας και οι σύντροφοί του είχαν καλό ταξίδι και πλησίαζαν στην Ιθάκη. Ήταν αρκετά κοντά στην πατρίδα τους, όταν ο Οδυσσέας, εξαντλημένος, αποκοιμήθηκε.

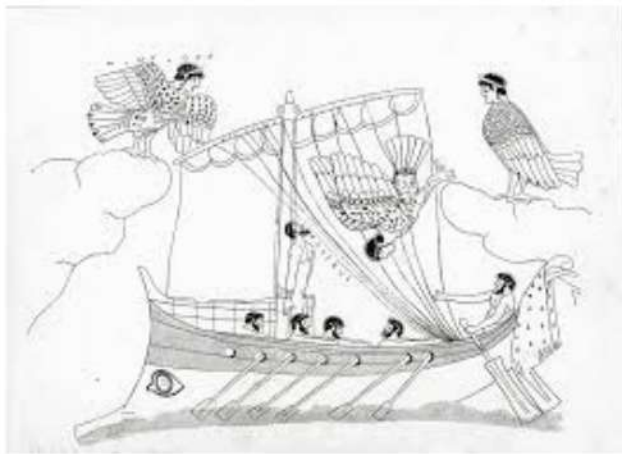
Τότε, οι σύντροφοί του άνοιξαν τον ασκό από περιέργεια, για να δουν τι είχε μέσα. Αμέσως οι άνεμοι ξέφυγαν, προκαλώντας τέτοιο χαμό που η ταραγμένη θάλασσα ξανάφερε τον Οδυσσέα και τους συντρόφους του στο νησί του Αιόλου. Από εκεί, οι ναυαγοί έφτασαν στο νησί των μεγαλόσωμων Λαιστρυγόνων, που έτρωγαν ανθρώπινο κρέας.



Οι Λαιστρυγόνες προκάλεσαν τη μεγαλύτερη ζημιά στον Οδυσσέα, καθώς βούλιαξαν τα καράβια του και σκότωσαν τους περισσότερους από τους ναύτες του. Μόνο αυτός κατάφερε να μπει στο καράβι του και με τους ελάχιστους συντρόφους που του απέμειναν, να φύγει μακριά από αυτούς τους φοβερούς ανθρωποφάγους.



Οι περιπέτειες του Οδυσσέα, όμως, δεν τελείωσαν εκεί. Ο άνεμος τον οδήγησε στο νησί της Κίρκης, της μάγισσας που μεταμόρφωνε όλους τους ταξιδιώτες σε ζώα. Έτσι, μεταμόρφωσε και τους συντρόφους του Οδυσσέα σε γουρούνια. Ο Οδυσσέας, όμως, με τη βοήθεια του θεού Ερμή, κατάφερε να σώσει τους συντρόφους του. Μάλιστα, μάγεψε τόσο πολύ την Κίρκη με την παλικάριά του, που τον κράτησε κοντά της έναν χρόνο.



Όταν, όμως, ήρθε η ώρα να φύγει, καινούργιες περιπέτειες τον περίμεναν στη θάλασσα. Οι Σειρήνες προσπάθησαν να πλανέψουν αυτόν και τους συντρόφους του με τα γλυκά τους τραγούδια.

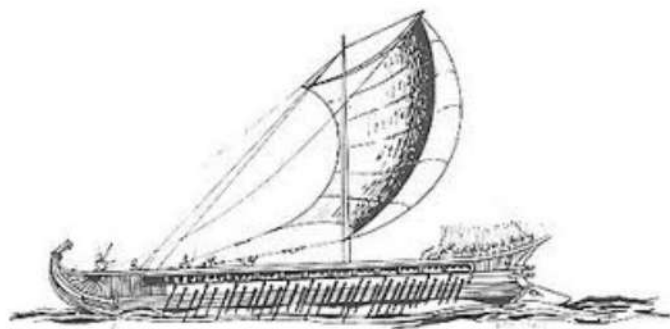
Η Χάρυβδη, το τρομερό τέρας, θέλησε να τους καταπιεί και η Σκύλλα, ένα άλλο τέρας με έξι κεφάλια, άρπαξε έξι από τους συντρόφους του και τους έφαγε.

Σε ένα νησί συνάντησαν τα ιερά ζώα του θεού Ήλιου και οι πεινασμένοι ναύτες έσφαξαν μερικά βόδια για να φάνε. Όταν, όμως, ξεκίνησαν να φύγουν από το νησί, ο θεός Ήλιος, θέλοντας να τους τιμωρήσει, προκάλεσε τόσο μεγάλη τρικυμία που χάθηκαν όλοι οι σύντροφοί του. Μόνο ο Οδυσσέας σώθηκε, πάνω σε μία σανίδα από το καράβι. Το κύμα τον ξέβρασε στο νησί της Καλυψώς, η οποία τον κράτησε κοντά της για επτά χρόνια. Ο Οδυσσέας, όμως, λαχταρούσε να δει τη γυναίκα του και το παιδί του. Τελικά, μια μέρα η Καλυψώ του είπε πως είναι ελεύθερος. Τότε ο Οδυσσέας έφτιαξε μια σχεδία και ξεκίνησε για την Ιθάκη.

Όμως, ο θεός Ποσειδώνας, που τον μισούσε επειδή είχε τυφλώσει τον γιο του, τον Πολύφημο, σήκωσε φοβερή τρικυμία και η σχεδία του Οδυσσέα βυθίστηκε. Ο Οδυσσέας πάλευε τρία μερόνυχτα με τα κύματα, ώσπου οι θεοί έστειλαν τη Λευκοθέα, μια από τις θεές της θάλασσας, να τον βοηθήσει. «Πέταξε τα ρούχα σου στην θάλασσα», του φώναξε, «και τυλίξου με αυτό το πέπλο. Κι όταν φτάσεις στη στεριά ρίξτο στη θάλασσα και αυτό θα έρθει σε εμένα. Σε λίγο θα έχεις φτάσει στη χώρα των Φαιάκων. Οι περιπέτειές σου φτάνουν στο τέλος τους». Τυλιγμένος ο Οδυσσέας με το πέπλο της θεάς κολύμπησε κρατημένος από μια σανίδα. Δύο μέρες έκανε να φτάσει στη χώρα των Φαιάκων και την τρίτη, ξημερώνοντας, βρέθηκε ξαπλωμένος στα κάτασπρα χαλίκια του νησιού.



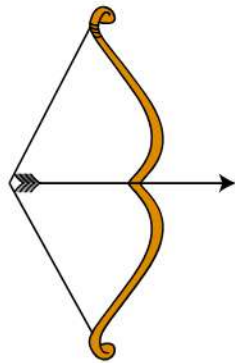
Εκεί, τον βρήκε η Ναυσικά, κόρη του βασιλιά Αλκίνοου και τον οδήγησε στον πατέρα της. Ο Αλκίνοος μόλις έμαθε πως ο ξένος ήταν ο Οδυσσέας, ήρωας του Τρωϊκού πολέμου, τον θαύμασε τόσο που τον ζήτησε για γαμπρό του. Ο Οδυσσέας αρνήθηκε να παντρευτεί τη Ναυσικά, γιατί ήθελε να γυρίσει στην γυναίκα του, την Πηνελόπη. Τότε, ο βασιλιάς του έφτιαξε ένα μεγάλο καράβι και τον έστειλε στην πατρίδα του με τιμές.



Στο μεταξύ, την Πηνελόπη είχαν τριγυρίσει πολλοί μνηστήρες, που πίστευαν ότι ο βασιλιάς της Ιθάκης είχε χαθεί και την ήθελαν για γυναίκα τους, για να πάρουν το Βασίλειο. Το κακό αυτό κράτησε ολόκληρα χρόνια και η μόνη παρηγοριά της Πηνελόπης ήταν ο γιος της, ο Τηλέμαχος. Όλη την ημέρα ύφαινε στον αργαλειό της το πανί και το βράδυ ξήλωνε, γιατί είχε πει στους μνηστήρες ότι όταν τελειώσει στον αργαλειό της ένα μεγάλο χιτώνα που έφτιαχνε για τον πεθερό της τον Λαέρτη, τότε θα αποφάσιζε ποιον θα διάλεγε από τους μνηστήρες.

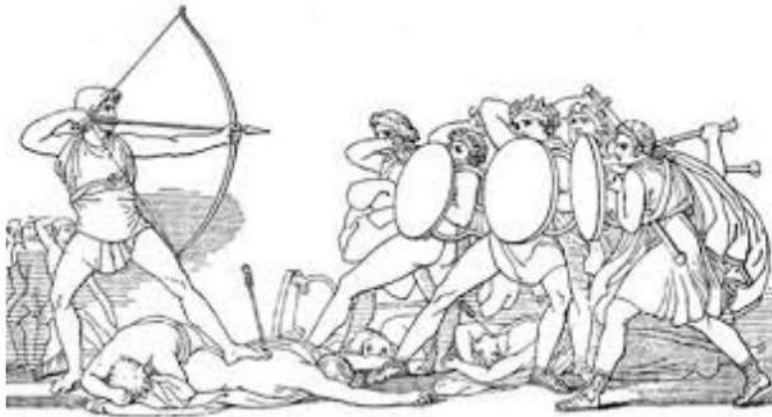


Ωστόσο, ο Οδυσσέας έφτασε με το καράβι των Φαιάκων στην Ιθάκη μεταμφιεσμένος σε ζητιάνο, για να μην τον αναγνωρίσει κανείς. Αμέσως πήγε να βρει τον γέρο τσομπάνη Εύμαιο, για να μάθει νέα για το σπιτικό του. Στην καλύβα του Εύμαιου βρέθηκε μετά από λίγες μέρες ο Τηλέμαχος, που δεν αναγνώρισε τον πατέρα του μετά από τόσα χρόνια. Ο Οδυσσέας όμως, αμέσως αναγνώρισε τον γιο του. Τα δάκρυα τον έπνιξαν, αλλά δεν έβγαλε μιλιά. Όταν έφυγε ο Εύμαιος, ο Τηλέμαχος, με τη βοήθεια της θεάς Αθηνάς, αναγνώρισε τον πατέρα του και ύστερα από είκοσι χρόνια, αγκαλιάστηκαν σφιχτά, πατέρας και γιος και έκλαψαν από ευτυχία. Αμέσως κάθισαν να σκεφτούν πώς θα βγάλουν από τη μέση τους μνηστήρες και πώς θα ξανακερδίσει ο Οδυσσέας το βασίλειό του, γιατί σε λίγες μέρες η Πηνελόπη έπρεπε να διαλέξει τον καινούριο άνδρα της.



Ο Οδυσσέας, λοιπόν, σκέφτηκε να βάλει τους μνηστήρες να ανταγωνιστούνε μεταξύ τους με το τόξο του. Αυτός που θα περνούσε το βέλος του από τις τρύπες δώδεκα τσεκουριών, που ήταν το αγαπημένο αγώνισμα του Οδυσσέα, θα έπαιρνε για γυναίκα του την Πηνελόπη. Ο Τηλέμαχος τέντωσε πρώτος το τόξο του Οδυσσέα. Η συμφωνία ήταν πως εάν πετύχαινε, θα κρατούσε την μητέρα του κοντά του. Μα δεν τα κατάφερε και έδωσε τη θέση του στους υποψήφιους γαμπρούς. Όλοι, ο ένας πίσω απ' τον άλλο, άδικα προσπάθησαν να τεντώσουν το τόξο του Οδυσσέα.

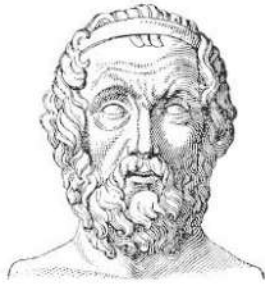
Στο μεταξύ ο Οδυσσέας με την βοήθεια του Εύμαιου και ενός άλλου βοσκού έκλεισε καλά όλες τις πόρτες για να μην του ξεφύγει κανείς από τους μνηστήρες και ύστερα ζήτησε να πάρει και αυτός μέρος στο αγώνισμα.



Με χέρι σίγουρο, τέντωσε το τόξο και πέταξε το βέλος ανάμεσα από τις δώδεκα τρύπες των τσεκουριών. Οι μνηστήρες σαν το είδαν αυτό τρόμαξαν πολύ, αλλά την ίδια στιγμή ο Οδυσσέας πέταξε τα κουρέλια από πάνω του, άρπαξε το τόξο του και με την βοήθεια του γιού του σκότωσε έναν έναν τους υποψηφίους γαμπρούς.

Έτσι, ο βασιλιάς της Ιθάκης ελευθέρωσε το παλάτι του από τους κακούς μνηστήρες που ταλαιπωρούσαν το Βασίλειο και τη γυναίκα του για χρόνια. Η Πηνελόπη όταν έμαθε τα νέα, δεν τολμούσε να το πιστέψει, αλλά όταν είδε τον άνδρα της, αμέσως τον γνώρισε, έπεσε στην αγκαλιά του και έκλαψε από ευτυχία. Ύστερα, ο Οδυσσέας συνάντησε το γέρο πατέρα του τον Λαέρτη και με την προστασία της Αθηνάς βασίλεψε στο νησί του. Πέθανε ευτυχισμένος στα βαθιά γεράματα.





ODYSSEY

Homer

This game aims to retrace, with your trireme, the legendary voyage of Odysseus across the mythical Mediterranean, as recounted by Homer in the “Odyssey”.

You will travel wherever your ship takes you, from Troy to Ithaca, the kingdom of Odysseus.

Along the way you may encounter obstacles, dangers, but also miraculous help, just like the resourceful and brave Odysseus.

As in the adventures of the hero, so in our game, the luck or misfortunes of your journey depend on the will of the mythical gods.

Reflecting one of the world's oldest stories, the Odyssey board game will enchant you with its exciting adventures.

So, set sail! But don't forget to read the instructions below first.

Game Instructions



The objective of the game is to be the first to reach Ithaca (number 101), starting from Troy (number 1).

Each player places their trireme on the designated square of the board. They roll the dice in turn and move forward as many spaces as the number rolled on the dice.

Along the way, each player encounters obstacles or aids, just like Odysseus himself. These are described in detail below:



LAND OF THE CICONES

2. Stay for one turn



ATHENA

7. Roll the dice again



STORM

13. Return to the position you were at before rolling the dice



POSEIDON

14. Move back 6 spaces



STORM

15. Return to the position you were at before rolling the dice



LAND OF THE LOTUS-EATERS

25. Stay for 3 turns



STORM

28. Return to the position you were at before rolling the dice



TRIDENT

29. Move back 3 spaces



STORM

30. Return to the position you were at before rolling the dice



CYCLOPES

34. Stay for 3 turns



ISLE OF AEOLUS

38. Roll the dice again



LAND OF THE LAESTRYGONIANS

44. Return to Troy



PALACE OF CIRCE

47-49. Roll the dice again



HADES

48. Stay for 1 turn



SIRENS

54. Roll the dice again



CHARYBDIS

57. Move forward 3 spaces



SCYLLA

58. Move forward 3 spaces



ISLE OF THE SUN

59. Move back 4 spaces



STORM

63. Return to the position you were at before rolling the dice



TRIDENT

64. Move back 3 spaces



STORM

65. Return to the position you were at before rolling the dice



ISLE OF CALYPSO

74. Stay there until you roll a 3



STORM

78. Return to the position you were at before rolling the dice



POSEIDON

79. Move back 6 spaces



STORM

80. Return to the position you were at before rolling the dice



LEUCOTHEA

92. Roll the dice again



ATHENA

96. Roll the dice again



PHAEACIANS

97. Stay for one turn



ITHACA

101. Whoever reaches or surpasses this space is the winner of the game

And now, before starting to play, it would be a good idea to read a summary of Odysseus's adventures. It will help you enjoy the game even more!



Odysseus

After the destruction of Troy, many Greeks who set out to return to their homeland faced adventures. Some had their ships sink, others landed in distant lands, and some were lost. However, none were more tormented than Odysseus, the king of Ithaca, before he could return to his beloved island and reunite with his wife, Penelope, and his son, Telemachus. He set off with twelve ships and six hundred warriors for the journey home, but from the very first day, he encountered such a great storm that his ships, adrift, brought him to the land of the Cicones.



These people were very inhospitable, and 72 of Odysseus' warriors perished in this land. The rest barely managed to board their ships. But as soon as they ventured out to sea, another dreadful storm broke out. For nine days, they were battered by the waves, and on the tenth day, they reached a land inhabited by the Lotus-Eaters, people who ate only lotus fruit. Whoever among the travelers ate this sweet fruit would forget their homeland and no longer wish to leave their country. Despite this, they managed to escape, and after much suffering, ten days later, they arrived in the land of the Cyclopes.



The Cyclopes were enormous giants with only one eye in the middle of their foreheads. You surely know what Odysseus endured there and how he managed to escape from Polyphemus, who had killed several of his companions.

When Odysseus succeeded in leaving that island, he arrived at another where Aeolus, the god of the winds, lived with his wife, his six sons, and his six daughters. Aeolus warmly welcomed Odysseus and his companions and gave him a large leather bag full of winds. He advised him to tie the bag to the mast of his ship and open it only when he needed to release a wind to aid his voyage. For nine days, Odysseus and his companions enjoyed a smooth journey and were nearing Ithaca. They were so close to their homeland that Odysseus, exhausted, fell asleep.

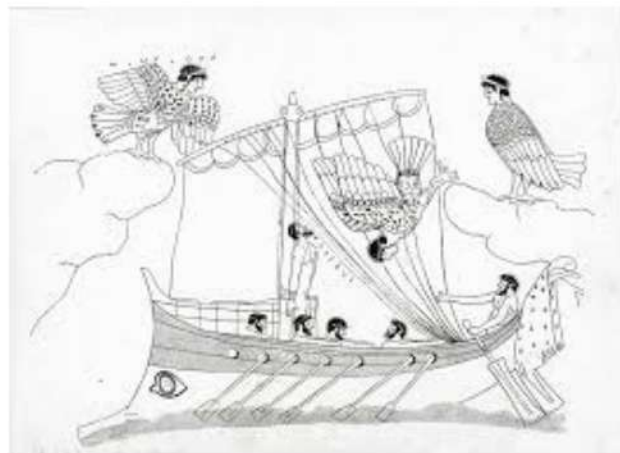
Then, out of curiosity, his companions opened the bag to see what was inside. Immediately, the winds escaped, causing such chaos that the turbulent sea brought Odysseus and his companions back to Aeolus' island. From there, the shipwrecked sailors reached the island of the towering Laestrygonians, who ate human flesh.





The Laestrygonians caused the greatest disaster to Odysseus, as they sank his ships and killed most of his sailors. Only he managed to board his ship and, with the few companions left, flee far from these dreadful cannibals.

However, Odysseus' adventures did not end there. The wind brought him to the island of Circe, the sorceress who turned all travelers into animals. She transformed Odysseus' companions into pigs. Yet, with the help of the god Hermes, Odysseus managed to rescue his companions. He even captivated Circe with his bravery so much that she kept him with her for a year.



When the time came for him to leave, new adventures awaited him at sea. The Sirens tried to lure him and his companions with their sweet songs.

Charybdis, the terrifying monster, attempted to swallow them, and Scylla, another monster with six heads, snatched six of his companions and devoured them.

On another island, they encountered the sacred cattle of the god Helios, and the starving sailors slaughtered some of the oxen to eat. However, when they departed from the island, Helios, seeking revenge, caused such a violent storm that all of Odysseus' companions perished. Only Odysseus survived, clinging to a piece of his ship. The waves carried him to the island of Calypso, who kept him with her for seven years. However, Odysseus yearned to see his wife and child.

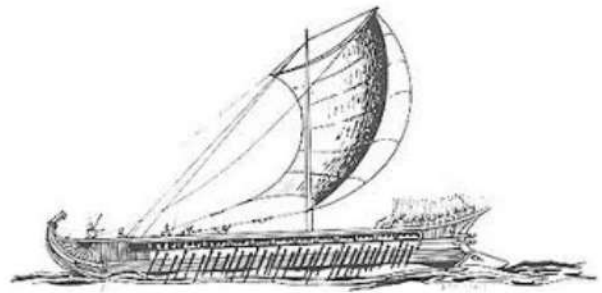
One day, Calypso told him he was free to leave. Odysseus built a raft and set sail for Ithaca.



Yet Poseidon, who hated him for blinding his son Polyphemos, raised a terrible storm, and Odysseus' raft sank. He struggled with the waves for three days and nights until the gods sent Leucothea, a sea goddess, to help him. "Throw your clothes into the sea," she told him, "and wrap yourself in this veil. When you reach the shore, toss it back into the sea, and it will return to me. Soon, you will arrive in the land of the Phaeacians. Your adventures are nearing their end."

" Wrapped in the goddess' veil, Odysseus swam, holding onto a plank. It took him two days to reach the land of the Phaeacians, and on the third day, at dawn, he was found lying on the white pebbles of the island.

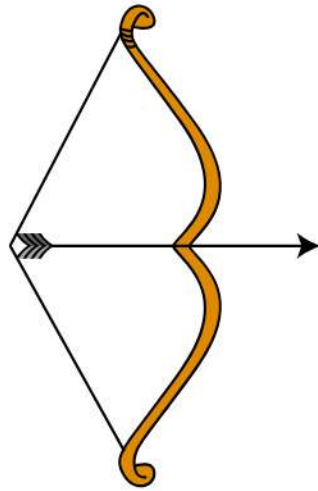
There, he was discovered by Nausicaa, the daughter of King Alcinous, who brought him to her father. When Alcinous learned that the stranger was Odysseus, a hero of the Trojan War, he admired him so much that he offered him his daughter's hand in marriage. Odysseus declined, as he wished to return to his wife, Penelope. The king then built him a magnificent ship and sent him home with honors.



Meanwhile, Penelope was surrounded by many suitors who believed that the king of Ithaca was lost and sought to marry her to claim the kingdom. This torment lasted for years, and Penelope's only solace was her son, Telemachus. Every day, she wove on her loom, only to unravel her work at night, as she had promised the suitors that once she finished weaving a large cloak for her father-in-law, Laertes, she would decide whom to marry.

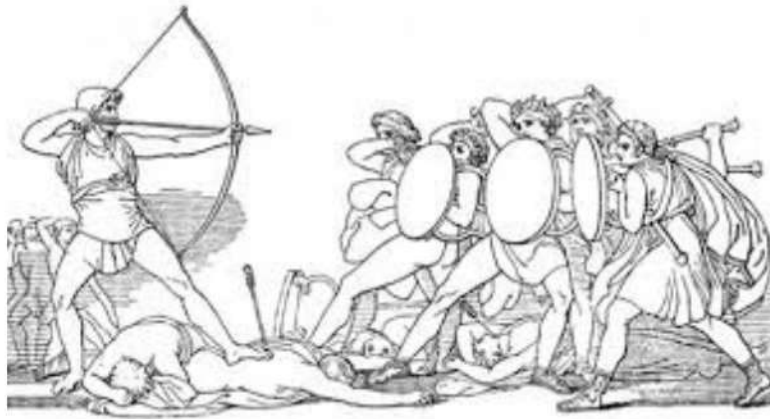


Odysseus arrived in Ithaca on the Phaeacians' ship, disguised as a beggar so that no one would recognize him. He immediately went to the old shepherd Eumaeus to learn news of his household. In Eumaeus' hut, Telemachus, who did not recognize his father after so many years, arrived a few days later. Odysseus, however, immediately recognized his son. Overwhelmed with emotion, he remained silent. When Eumaeus left, Telemachus, with the help of the goddess Athena, recognized his father, and after 20 years, father and son embraced tightly and wept with joy. They then planned how to deal with the suitors and reclaim Odysseus' kingdom. In a few days, Penelope was supposed to choose a new husband.



Odysseus devised a contest for the suitors, challenging them to string his bow and shoot an arrow through twelve axe-heads. Whoever succeeded would marry Penelope. Telemachus tried first, hoping to keep his mother with him, but failed. One by one, the suitors attempted and failed to string Odysseus' bow. Meanwhile, with the help of Eumaeus and another shepherd, Odysseus locked all the doors to prevent anyone from escaping. Then he requested to join the competition.

With a steady hand, he strung the bow and shot the arrow through all twelve axe-heads. The suitors were terrified, but at that moment, Odysseus cast off his rags, grabbed his bow, and with the help of his son, killed all the suitors one by one.



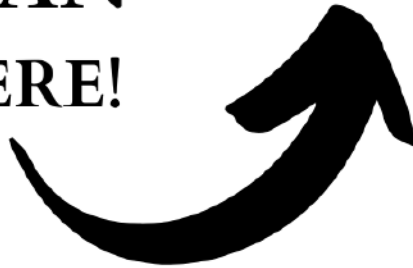
Thus, the king of Ithaca freed his palace from the wicked suitors who had tormented his kingdom and wife for years. When Penelope learned the news, she could hardly believe it. But when she saw her husband, she immediately recognized him, fell into his arms, and wept with happiness. Later, Odysseus reunited with his elderly father, Laertes, and under Athena's protection, he ruled his island peacefully and passed away in deep old age, content.



<https://www.epatoys.gr/wp-content/uploads/2025/06/1-1.pdf>



**SCAN
HERE!**



GR Οδηγίες στα ελληνικά

GB Game instructions in English

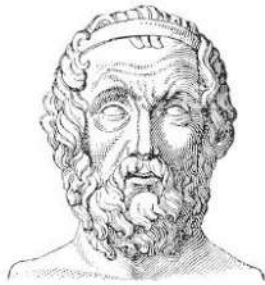
DE Spielanleitung auf Deutsch

FR Instructions de jeu en Français

IT Istruzioni di gioco in Italiano

RU инструкция по игре на русском языке

ES Instrucciones del juego en Español



Homer



ODYSSEE

Dieses Spiel verfolgt mit deiner Triere die legendäre Reise des Odysseus über das mythische Mittelmeer, wie sie von Homer in der „Odyssee“ erzählt wird.

Du reist, wohin dein Schiff dich trägt, von Troja bis nach Ithaka, dem Königreich des Odysseus.

Auf dem Weg wirst du auf Hindernisse, Gefahren, aber auch auf wunderbare Hilfe stoßen – genau wie der einfallsreiche und mutige Odysseus.

Wie in den Abenteuern des Helden hängt auch in unserem Spiel das Glück oder Unglück deiner Reise vom Willen der mythischen Götter ab.

Das Brettspiel „Odyssee“ lässt eine der ältesten Geschichten der Welt wiederaufleben und wird dich mit seinen spannenden Abenteuern verzaubern.

Also: Segel setzen! Aber vergiss nicht, vorher die untenstehenden Spielregeln zu lesen.

Spielanleitung



Ziel des Spiels ist es, als Erster Ithaka (Feld 101) zu erreichen, ausgehend von Troja (Feld 1).

Jeder Spieler stellt seine Triere auf das vorgesehene Startfeld. Dann wird reihum gewürfelt und entsprechend der Augenzahl vorgerückt.

Unterwegs trifft jeder Spieler auf Hindernisse oder Hilfen – genau wie Odysseus selbst. Diese sind im Folgenden im Detail beschrieben:



LAND DER KIKONEN

2. Eine Runde aussetzen



ATHENE

7. Noch einmal würfeln



STURM

13. Zurück auf das Feld, auf dem du vor dem Würfeln warst



POSEIDON

14. 6 Felder zurück



STURM

15. Zurück auf das Feld, auf dem du vor dem Würfeln warst



LAND DER LOTOPHAGEN

25. Drei Runden aussetzen



STURM

28. Zurück auf das Feld, auf dem du vor dem Würfeln warst



DREIZACK

29. 3 Felder zurück



STURM

30. Zurück auf das Feld, auf dem du vor dem Würfeln warst



KYKLOPEN

34. Drei Runden aussetzen



INSEL DES ÄOLUS

38. Noch einmal würfeln



LAND DER LÄSTRYGONEN

44. Zurück nach Troja



PALAST DER KIRKE

47-49. Noch einmal würfeln



HADES

48. Eine Runde aussetzen



SIRENEN

54. Noch einmal würfeln



CHARYBDIS

57. 3 Felder vorrücken



SKYLLA

58. 3 Felder vorrücken



INSEL DER SONNE

59. 4 Felder zurück



STURM

63. Zurück auf das Feld, auf dem du vor dem Würfeln warst



DREIZACK

64. 3 Felder zurück



STURM

65. Zurück auf das Feld, auf dem du vor dem Würfeln warst



INSEL DER KALYPSO

74. Bleibe hier, bis du eine 3 würfelst



STURM

78. Zurück auf das Feld, auf dem du vor dem Würfeln warst



POSEIDON

79. 6 Felder zurück



STURM

80. Zurück auf das Feld, auf dem du vor dem Würfeln warst



LEUKOTHEA

92. Noch einmal würfeln



ATHENE

96. Noch einmal würfeln



PHAIAKER

97. Eine Runde aussetzen



ITHAKA

101. Wer dieses Feld erreicht oder überschreitet, gewinnt das Spiel

Und nun, bevor ihr mit dem Spiel beginnt, wäre es eine gute Idee, eine Zusammenfassung der Abenteuer des Odysseus zu lesen. Das wird euer Spielerlebnis noch bereichern.



Odysseus

Nach der Zerstörung Trojas erlebten viele Griechen, die sich auf den Heimweg machten, zahlreiche Abenteuer. Einige ihrer Schiffe sanken, andere landeten in fernen Ländern, und manche gingen verloren. Doch keiner wurde so sehr gepeinigt wie Odysseus, der König von Ithaka, bevor er auf seine geliebte Insel zurückkehren und sich mit seiner Frau Penelope und seinem Sohn Telemachos wiedervereinen konnte. Mit zwölf Schiffen und sechshundert Kriegern machte er sich auf den Heimweg, doch schon am ersten Tag geriet er in einen so heftigen Sturm, dass seine Schiffe abtrieben und ihn in das Land der Kikonen brachten.



Dieses Volk war sehr unfreundlich, und 72 von Odysseus' Kriegern kamen dort ums Leben. Die übrigen schafften es nur mit Mühe, wieder an Bord ihrer Schiffe zu gelangen. Doch kaum waren sie wieder zur See gestochen, brach ein weiterer schrecklicher Sturm los. Neun Tage lang wurden sie von den Wellen hin und her geworfen, und am zehnten Tag erreichten sie ein Land, das von den Lotosessern bewohnt wurde – Menschen, die sich nur von Lotosfrüchten ernährten. Wer von den Reisenden diese süße Frucht aß, vergaß seine Heimat und wollte das Land nicht mehr verlassen. Trotzdem gelang ihnen die Flucht, und nach vielen Strapazen erreichten sie zehn Tage später das Land der Kyklopen.



Die Kyklopen waren riesige Riesen mit nur einem Auge mitten auf der Stirn. Sicher kennt ihr die Geschichte, was Odysseus dort erleiden musste und wie er Polyphem, der mehrere seiner Gefährten getötet hatte, entkommen konnte.

Nachdem Odysseus diese Insel verlassen hatte, gelangte er zu einer anderen, wo Aiolos, der Gott der Winde, mit seiner Frau, seinen sechs Söhnen und sechs Töchtern lebte. Aiolos empfing Odysseus und seine Gefährten freundlich und schenkte ihm einen großen Ledersack, in dem alle Winde eingeschlossen waren. Er riet ihm, den Sack am Mast seines Schiffes festzubinden und ihn nur zu öffnen, wenn er einen bestimmten Wind zur Heimfahrt benötigte. Neun Tage lang verlief die Fahrt ruhig, und sie näherten sich bereits Ithaka. Sie waren ihrer Heimat so nah, dass Odysseus, erschöpft, einschlief.

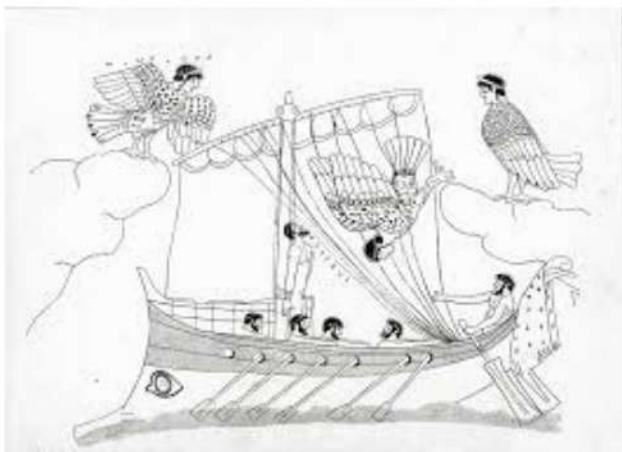


Aus Neugier öffneten seine Gefährten den Sack, um zu sehen, was sich darin befand. Sofort entwichen die Winde und verursachten solches Chaos, dass das aufgewühlte Meer Odysseus und seine Gefährten wieder zurück zur Insel des Aiolos trieb. Von dort aus gelangten die Schiffbrüchigen zur Insel der riesigen Laistrygonen, die Menschenfleisch aßen.



Die Laistrygonen verursachten die größte Katastrophe für Odysseus, denn sie versenkten seine Schiffe und töteten die meisten seiner Männer. Nur er selbst konnte sich auf sein Schiff retten und mit den wenigen Überlebenden weit fort von diesen grausamen Kannibalen fliehen.

Doch Odysseus' Abenteuer endeten hier nicht. Der Wind trug ihn zur Insel der Zauberin Kirke, die alle Reisenden in Tiere verwandelte. Sie verwandelte Odysseus' Gefährten in Schweine. Doch mit Hilfe des Gottes Hermes gelang es Odysseus, seine Gefährten zu retten. Er beeindruckte Kirke mit seinem Mut so sehr, dass sie ihn ein ganzes Jahr bei sich behielt.



Als die Zeit zum Aufbruch gekommen war, warteten neue Abenteuer auf ihn. Die Sirenen versuchten, ihn und seine Gefährten mit ihrem betörenden Gesang zu locken.

Charybdis, das furchterregende Ungeheuer, wollte sie verschlingen, und Skylla, ein anderes Ungeheuer mit sechs Köpfen, riss sechs seiner Gefährten mit sich und fraß sie.

Auf einer weiteren Insel begegneten sie den heiligen Rindern des Sonnengottes Helios, und die ausgehungerten Seeleute schlachteten einige der Tiere, um sie zu essen. Als sie die Insel verließen, ließ Helios, auf Rache sinnend, einen gewaltigen Sturm aufkommen, der alle Gefährten des Odysseus das Leben kostete. Nur Odysseus überlebte, indem er sich an ein Stück seines Schiffes klammerte. Die Wellen trugen ihn zur Insel der Kalypso, die ihn sieben Jahre lang bei sich behielt. Doch Odysseus sehnte sich nach seiner Frau und seinem Kind. Eines Tages sagte Kalypso ihm, dass er frei sei zu gehen. Odysseus baute ein Floß und segelte in Richtung Ithaka.

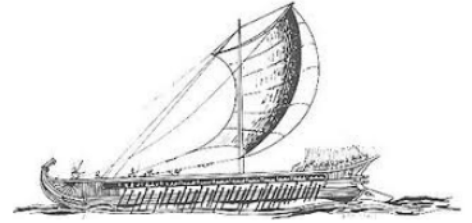


Doch Poseidon, der ihn wegen der Blendung seines Sohnes Polyphem hasste, ließ einen furchtbaren Sturm aufkommen, der das Floß zerstörte. Drei Tage und Nächte kämpfte er mit den Wellen, bis die Götter Leukothea, eine Meeresgöttin, schickten, um ihm zu helfen. „Wirf deine Kleidung ins Meer“, sagte sie zu ihm, „und wickle dich in diesen Schleier.

Wenn du das Ufer erreichst, wirf ihn zurück ins Meer, und er wird zu mir zurückkehren. Bald wirst du das Land der Phäaken erreichen. Deine Abenteuer gehen dem Ende zu.“ In den Schleier der Göttin gehüllt, schwamm Odysseus und hielt sich an einem Brett fest. Zwei Tage lang kämpfte er sich durch die Wellen, bis er am dritten Tag, bei Sonnenaufgang, an einem weißen Kieselstrand der Insel angespült wurde.

Dort wurde er von Nausikaa gefunden, der Tochter des Königs Alkinoos, die ihn zu ihrem Vater brachte. Als Alkinoos erfuhr, dass der Fremde Odysseus, ein Held des Trojanischen Krieges, war, bewunderte er ihn so sehr, dass er ihm die Hand seiner Tochter anbot.

Doch Odysseus lehnte ab, denn er wollte zu seiner Frau Penelope zurückkehren. Der König ließ ihm daraufhin ein prächtiges Schiff bauen und schickte ihn mit Ehren heim.



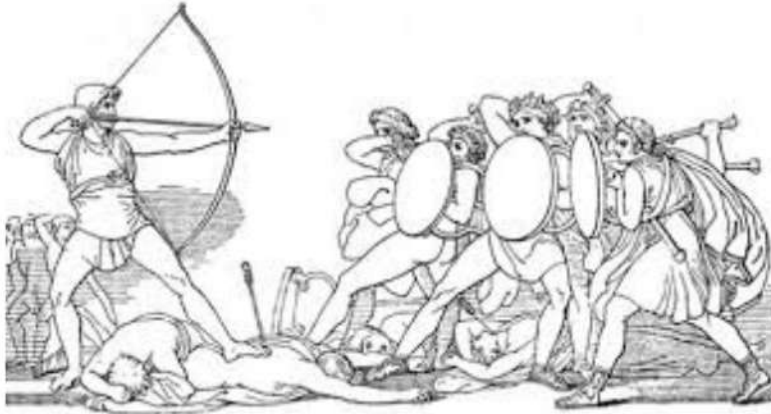
Währenddessen war Penelope von vielen Freiern umgeben, die glaubten, der König von Ithaka sei tot, und sie heiraten wollten, um das Königreich an sich zu reißen. Dieser Druck dauerte jahrelang an, und Penelopes einziger Trost war ihr Sohn Telemachos. Jeden Tag webte sie an einem großen Gewand, nur um es nachts wieder aufzutrennen, denn sie hatte den Freiern versprochen, erst zu heiraten, wenn das Gewand für ihren Schwiegervater Laertes vollendet sei.



Odysseus kehrte mit dem Schiff der Phäaken nach Ithaka zurück, verkleidet als Bettler, damit ihn niemand erkannte. Er begab sich sofort zur Hütte des alten Hirten Eumaios, um Neuigkeiten über sein Haus zu erfahren. In Eumaios' Hütte kam wenige Tage später auch Telemachos an, der seinen Vater nach all den Jahren nicht erkannte. Odysseus aber erkannte seinen Sohn sofort. Überwältigt von Emotionen schwieg er zunächst.

Als Eumaios ging, erkannte Telemachos mit Hilfe der Göttin Athene seinen Vater, und nach zwanzig Jahren fielen sich Vater und Sohn weinend vor Freude in die Arme. Gemeinsam schmiedeten sie einen Plan, wie sie mit den Freiern umgehen und Odysseus' Königreich zurückgewinnen konnten. In wenigen Tagen sollte Penelope einen neuen Ehemann wählen.

Odysseus ersann einen Wettkampf für die Freier: Wer es schaffte, seinen Bogen zu spannen und einen Pfeil durch zwölf Axtköpfe zu schießen, sollte Penelope heiraten. Telemachos versuchte es zuerst, in der Hoffnung, seine Mutter zu behalten, scheiterte jedoch. Einer nach dem anderen versuchten die Freier, den Bogen zu spannen, aber keiner konnte es.

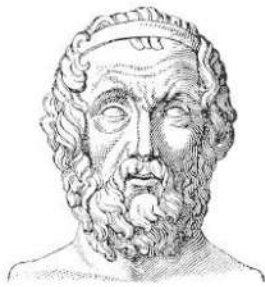


Inzwischen hatten Odysseus, Eumaios und ein weiterer Hirte die Türen verriegelt, um eine Flucht zu verhindern. Dann bat Odysseus, am Wettkampf teilnehmen zu dürfen.

Mit ruhiger Hand spannte er den Bogen und schoss den Pfeil durch alle zwölf Axtköpfe. Die Freier erschrecken, doch in diesem Moment warf Odysseus seine Lumpen ab, ergriff seinen Bogen und tötete mit Hilfe seines Sohnes einen Freier nach dem anderen.

So befreite der König von Ithaka seinen Palast von den bösen Freiern, die sein Reich und seine Frau jahrelang gequält hatten. Als Penelope die Nachricht erhielt, konnte sie es kaum glauben. Doch als sie ihren Mann sah, erkannte sie ihn sofort, fiel ihm in die Arme und weinte vor Glück. Später vereinte sich Odysseus auch mit seinem alten Vater Laertes, und unter dem Schutz Athenes regierte er seine Insel in Frieden und starb in hohem Alter, zufrieden.





Homère



ODYSSÉE

Ce jeu vise à retracer, avec votre trirème, le voyage légendaire d'Ulysse à travers la Méditerranée mythique, tel que raconté par Homère dans « L'Odyssée ».

Vous voyagerez là où votre navire vous mènera, de Troie à Ithaque, le royaume d'Ulysse.

En chemin, vous pourrez rencontrer des obstacles, des dangers, mais aussi des aides miraculeuses, comme le rusé et courageux Ulysse.

Comme dans les aventures du héros, la chance ou les malheurs de votre voyage dépendent de la volonté des dieux mythologiques.

Reflétant l'un des plus anciens récits du monde, le jeu de plateau Odyssée vous enchainera par ses aventures palpitantes.

Alors, hissez les voiles ! Mais n'oubliez pas de lire d'abord les instructions ci-dessous.

Instructions du jeu



L'objectif du jeu est d'être le premier à atteindre Ithaque (case 101), en partant de Troie (case 1).

Chaque joueur place sa trirème sur la case désignée du plateau. À tour de rôle, ils lancent le dé et avancent d'autant de cases que le nombre obtenu.

En chemin, chaque joueur rencontre des obstacles ou des aides, comme Ulysse lui-même. Ceux-ci sont décrits en détail ci-dessous :



TERRE DES CICONS

2. Restez un tour



ATHÉNA

7. Relancez le dé



TEMPÊTE

13. Revenez à la position que vous occupiez avant de lancer le dé



POSÉIDON

14. Reculez de 6 cases



TEMPÊTE

15. Revenez à la position que vous occupiez avant de lancer le dé



PAYS DES LOTOPHAGES

25. Restez 3 tours



TEMPÊTE

28. Revenez à la position que vous occupiez avant de lancer le dé



TRIDENT

29. Reculez de 3 cases



TEMPÊTE

30. Revenez à la position que vous occupiez avant de lancer le dé



CYCLOPES

34. Restez 3 tours



ÎLE D'ÉOLE

38. Relancez le dé



PAYS DES LESTRYGONS

44. Retournez à Troie



PALAIS DE CIRCE

47-49. Relancez le dé



ENFER (HADÈS)

48. Restez un tour



SIRÈNES

54. Relancez le dé



CHARYBDE

57. Avancez de 3 cases



SCYLLA

58. Avancez de 3 cases



ÎLE DU SOLEIL

59. Reculez de 4 cases



TEMPÊTE

63. Revenez à la position que vous occupiez avant de lancer le dé



TRIDENT

64. Reculez de 3 cases



TEMPÊTE

65. Revenez à la position que vous occupiez avant de lancer le dé



ÎLE DE CALYPSO

74. Restez ici jusqu'à obtenir un 3 au dé



TEMPÊTE

78. Revenez à la position que vous occupiez avant de lancer le dé



POSÉIDON

79. Reculez de 6 cases



TEMPÊTE

80. Revenez à la position que vous occupiez avant de lancer le dé



LEUCOTHÉE

92. Relancez le dé



ATHÉNA

96. Relancez le dé



PHÉACIENS

97. Restez un tour



ITHACA

101. Celui qui l'atteint ou la dépasse
est le vainqueur.

Avant de commencer le jeu, il serait bon de lire un résumé
des aventures d'Ulysse.

Cela vous aidera à mieux apprécier notre jeu si intéressant.



Ulysse

Après la destruction de Troie, de nombreux Grecs qui entreprirent de rentrer dans leur patrie furent confrontés à des aventures. Certains virent leurs navires sombrer, d'autres abordèrent des terres lointaines, et certains se perdirent. Toutefois, nul ne fut plus tourmenté qu'Ulysse, roi d'Ithaque, avant de pouvoir retrouver sa chère île et retrouver son épouse Pénélope et son fils Télémaque. Il partit avec douze navires et six cents guerriers pour le voyage du retour, mais dès le premier jour, une violente tempête dérouta ses navires et les poussa vers le pays des Cicones.



Ce peuple se montra très inhospitalier, et 72 des compagnons d'Ulysse périrent sur cette terre. Les autres réussirent à peine à regagner leurs navires. Mais à peine avaient-ils repris la mer qu'une nouvelle tempête effroyable éclata. Pendant neuf jours, ils furent malmenés par les vagues, et au dixième jour, ils atteignirent une terre habitée par les Lotophages, un peuple qui ne se nourrissait que du fruit du lotus. Quiconque parmi les voyageurs goûtait ce fruit sucré oubliait sa patrie et ne souhaitait plus la quitter. Malgré cela, ils réussirent à s'enfuir, et après bien des souffrances, dix jours plus tard, ils arrivèrent au pays des Cyclopes.

Les Cyclopes étaient d'énormes géants dotés d'un seul œil au milieu du front. Vous connaissez sûrement ce qu'Ulysse y endura, et comment il parvint à échapper à Polyphème, qui avait tué plusieurs de ses compagnons.



Quand Ulysse réussit à quitter cette île, il arriva sur une autre où vivait Éole, le dieu des vents, avec sa femme, ses six fils et ses six filles. Éole accueillit chaleureusement Ulysse et ses compagnons, et lui offrit un grand sac de cuir rempli des vents. Il lui conseilla d'attacher le sac au mât du navire et de ne l'ouvrir que lorsqu'il aurait besoin d'un vent favorable pour son voyage. Pendant neuf jours, Ulysse et ses hommes profitèrent d'une navigation paisible et approchèrent d'Ithaque. Ils étaient si proches de leur patrie qu'Ulysse, épuisé, s'endormit.

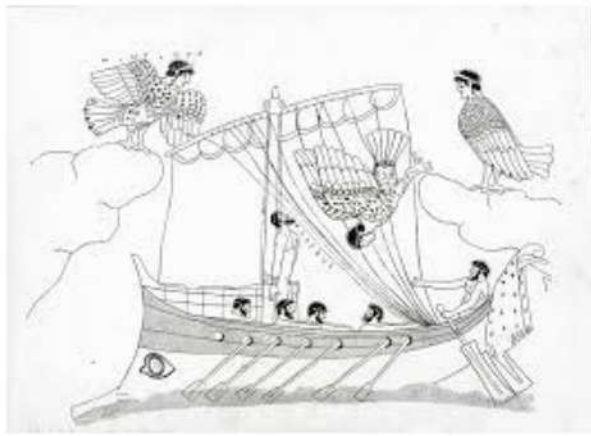


Alors, par curiosité, ses compagnons ouvrirent le sac pour voir ce qu'il contenait. Immédiatement, les vents s'échappèrent, provoquant un tel chaos que la mer déchaînée ramena Ulysse et ses compagnons sur l'île d'Éole. De là, les naufragés atteignirent l'île des terribles Lestrygons, des géants anthropophages.

Les Lestrygons causèrent à Ulysse le plus grand désastre, car ils coulèrent ses navires et tuèrent la plupart de ses marins. Seul Ulysse parvint à remonter à bord de son navire et, avec les rares compagnons survivants, à fuir loin de ces affreux cannibales.



Cependant, les aventures d'Ulysse ne s'arrêtèrent pas là. Le vent le porta jusqu'à l'île de Circé, la magicienne qui transformait tous les voyageurs en animaux. Elle changea les compagnons d'Ulysse en pourceaux. Pourtant, avec l'aide du dieu Hermès, Ulysse parvint à sauver ses compagnons. Il impressionna tellement Circé par son courage qu'elle le garda auprès d'elle pendant un an.



Lorsqu'il fut temps de partir, de nouvelles épreuves l'attendaient en mer. Les Sirènes tentèrent de l'attirer, lui et ses compagnons, avec leurs chants envoûtants.

Charybde, le monstre terrifiant, tenta de les engloutir, et Scylla, un autre monstre doté de six têtes, arracha six de ses compagnons pour les dévorer.

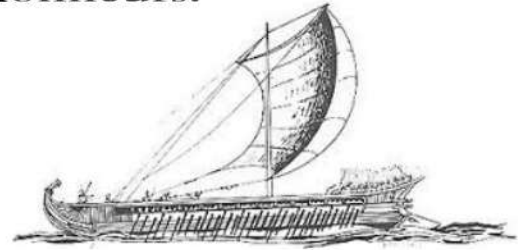
Sur une autre île, ils rencontrèrent les bœufs sacrés du dieu Hélios, et les marins affamés en tuèrent quelques-uns pour se nourrir.

Cependant, en quittant l'île, Hélios, furieux, déclencha une tempête si violente que tous les compagnons d'Ulysse périrent. Seul Ulysse survécut, agrippé à un morceau de son navire. Les vagues le portèrent jusqu'à l'île de Calypso, qui le retint auprès d'elle pendant sept ans. Mais Ulysse ne rêvait que de revoir sa femme et son fils. Un jour, Calypso lui annonça qu'il était libre de partir.

Ulysse construisit un radeau et mit le cap sur Ithaque.

Mais Poséidon, qui le haïssait pour avoir aveuglé son fils Polyphème, souleva une terrible tempête, et le radeau d'Ulysse sombra. Il lutta contre les vagues pendant trois jours et trois nuits, jusqu'à ce que les dieux envoient Leucothée, une déesse marine, à son secours. « Jette tes vêtements à la mer, » lui dit-elle, « et enveloppe-toi de ce voile. Lorsque tu atteindras le rivage, jette-le dans la mer et il reviendra à moi. Bientôt, tu arriveras au pays des Phéaciens. Tes aventures touchent à leur fin. » Enveloppé dans le voile de la déesse, Ulysse nagea en s'agrippant à une planche. Il lui fallut deux jours pour atteindre le pays des Phéaciens, et le troisième jour, à l'aube, on le trouva allongé sur les galets blancs de l'île.

Là, il fut découvert par Nausicaa, la fille du roi Alcinoos, qui le conduisit à son père. Quand Alcinoos apprit que l'étranger était Ulysse, héros de la guerre de Troie, il l'admira tant qu'il lui proposa la main de sa fille. Ulysse refusa, car il désirait retrouver son épouse, Pénélope. Le roi fit alors construire un magnifique navire et le renvoya dans sa patrie avec les honneurs.



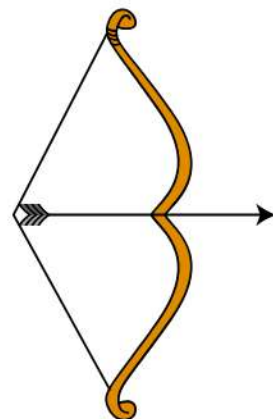
Pendant ce temps, Pénélope était assaillie de prétendants qui, pensant le roi d'Ithaque perdu, voulaient l'épouser pour prendre le royaume. Ce tourment dura des années, et le seul réconfort de Pénélope était son fils Télémaque. Chaque jour, elle tissait sur son métier, puis défaisait son ouvrage la nuit, ayant promis aux prétendants qu'elle choisirait un époux une fois qu'elle aurait terminé un grand manteau pour son beau-père, Laërte.



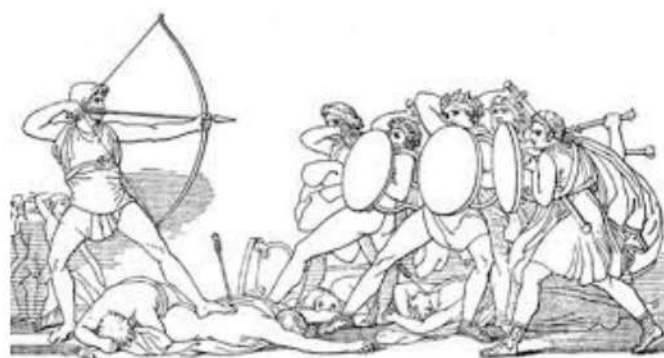
Ulysse arriva à Ithaque sur le navire des Phéaciens, déguisé en mendiant pour que nul ne le reconnaisse. Il se rendit immédiatement chez le vieux berger Eumée pour apprendre des nouvelles de sa maison. Dans la cabane d'Eumée, Télémaque arriva quelques jours plus tard, sans reconnaître son père après tant d'années. Ulysse, cependant, reconnut immédiatement son fils. Submergé par l'émotion, il garda le silence. Quand Eumée s'absenta, Télémaque, avec l'aide de la déesse Athéna, reconnut son père, et après vingt ans, père et fils se serrèrent dans les bras et pleurèrent de joie.

Ils élaborèrent alors un plan pour chasser les prétendants et reconquérir le royaume d'Ulysse. Dans quelques jours, Pénélope devait choisir un nouvel époux.

Ulysse imagina un concours pour les prétendants : ils devaient bander son arc et tirer une flèche à travers douze haches alignées. Celui qui réussirait épouserait Pénélope. Télémaque essaya le premier, espérant garder sa mère auprès de lui, mais échoua. Un à un, les prétendants tentèrent leur chance sans parvenir à tendre l'arc d'Ulysse.



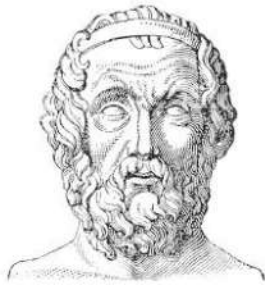
Pendant ce temps, avec l'aide d'Eumée et d'un autre berger, Ulysse verrouilla toutes les issues. Il demanda alors à participer au concours.



D'une main assurée, il banda l'arc et tira la flèche à travers les douze haches. Les prétendants furent saisis de terreur, mais à cet instant, Ulysse rejeta ses haillons, saisit son arc, et avec l'aide de son fils, tua tous les prétendants un par un.

Ainsi, le roi d'Ithaque libéra son palais des vils prétendants qui avaient tourmenté son royaume et son épouse pendant des années. Quand Pénélope apprit la nouvelle, elle eut peine à y croire. Mais lorsqu'elle vit son mari, elle le reconnut aussitôt, se jeta dans ses bras et pleura de bonheur. Plus tard, Ulysse retrouva son vieux père Laërte, et sous la protection d'Athéna, il régna paisiblement sur son île et s'éteignit dans une vieillesse sereine, comblé.





Omero



ODISSEA

Questo gioco ha l'obiettivo di ripercorrere, con la tua trireme, il leggendario viaggio di Odisseo attraverso il mitico Mediterraneo, come raccontato da Omero nell'"Odissea".

Viaggerai ovunque ti porterà la tua nave, da Troia fino a Itaca, il regno di Odisseo.

Lungo il cammino potresti incontrare ostacoli, pericoli, ma anche aiuti miracolosi, proprio come il valoroso e astuto Odisseo.

Come nelle avventure dell'eroe, anche nel nostro gioco la fortuna o la sfortuna del viaggio dipendono dalla volontà degli dèi mitici.

Riflettendo una delle storie più antiche del mondo, il gioco da tavolo Odissea ti incanterà con le sue avventure emozionanti.

Allora, issa le vele! Ma non dimenticare di leggere prima le istruzioni qui sotto.

Istruzioni del Gioco



L'obiettivo del gioco è essere il primo a raggiungere Itaca (casella numero 101), partendo da Troia (casella numero 1).

Ogni giocatore posiziona la propria trireme sulla casella indicata del tabellone. A turno, si lancia il dado e ci si muove in avanti di tante caselle quanto indica il numero ottenuto.

Durante il percorso, ogni giocatore incontra ostacoli o aiuti, proprio come Odisseo. Questi sono descritti in dettaglio qui sotto:



TERRA DEI CICONI

2. Rimani fermo per un turno



ATENA

7. Tira di nuovo il dado



TEMPESTA

13. Torna alla posizione in cui eri prima di lanciare il dado



POSEIDONE

14. Torna indietro di 6 caselle



TEMPESTA

15. Torna alla posizione in cui eri prima di lanciare il dado



TERRA DEI MANGIATORI DI LOTO

25. Rimani fermo per 3 turni



TEMPESTA

28. Torna alla posizione in cui eri prima di lanciare il dado



TRIDENTE

29. Torna indietro di 3 caselle



TEMPESTA

30. Torna alla posizione in cui eri prima di lanciare il dado



CICLOPI

34. Rimani fermo per 3 turni



ISOLA DI EOLO

38. Tira di nuovo il dado



TERRA DEI LESTRIGONI

44. Torna a Troia



PALAZZO DI CIRCE

47-49. Tira di nuovo il dado



ADE

48. Rimani fermo per 1 turno



SIRENE

54. Tira di nuovo il dado



CARIDDI

57. Avanza di 3 caselle



SCILLA

58. Avanza di 3 caselle



ISOLA DEL SOLE

59. Torna indietro di 4 caselle



TEMPESTA

63. Torna alla posizione in cui eri prima di lanciare il dado



TRIDENTE

64. Torna indietro di 3 caselle



TEMPESTA

65. Torna alla posizione in cui eri prima di lanciare il dado



ISOLA DI CALIPSO

74. Rimani lì finché non ottieni un 3 col dado



TEMPESTA

78. Torna alla posizione in cui eri prima di lanciare il dado



POSEIDONE

79. Torna indietro di 6 caselle



TEMPESTA

80. Torna alla posizione in cui eri prima di lanciare il dado



LEUCOTEA

92. Tira di nuovo il dado



ATENA

96. Tira di nuovo il dado



FEACI

97. Rimani fermo per un turno



ITACA

101. Chi raggiunge o supera questa casella vince la partita

E ora, prima di iniziare a giocare, sarebbe una buona idea leggere un riassunto delle avventure di Odisseo. Ti aiuterà a goderti ancora di più il gioco!



Odisseo

Dopo la distruzione di Troia, molti Greci che partirono per fare ritorno alla loro patria vissero grandi avventure. Alcuni naufragarono, altri approdarono in terre lontane, altri ancora si persero. Ma nessuno fu tormentato quanto Odisseo, re di Itaca, prima di poter tornare alla sua amata isola e riabbracciare sua moglie Penelope e suo figlio Telemaco. Partì con dodici navi e seicento guerrieri per il viaggio di ritorno, ma già dal primo giorno si imbatté in una tremenda tempesta che, trascinando le navi alla deriva, lo condusse nella terra dei Ciconi.



Questo popolo era molto inospitale, e in quella terra persero la vita 72 guerrieri di Odisseo. I restanti riuscirono a malapena a risalire sulle navi. Ma non appena si avventurarono di nuovo in mare, scoppiò un'altra terribile tempesta. Per nove giorni furono sbattuti dalle onde e, al decimo giorno, giunsero in una terra abitata dai Lotofagi, un popolo che si nutriva esclusivamente del frutto del loto. Chiunque tra i viaggiatori mangiasse quel dolce frutto dimenticava la propria patria e non desiderava più andarsene. Nonostante ciò, riuscirono a fuggire e, dopo molte sofferenze, dieci giorni dopo arrivarono nella terra dei Ciclopi.



I Ciclopi erano enormi giganti con un solo occhio al centro della fronte. Sicuramente conosci ciò che Odisseo visse lì e come riuscì a fuggire da Polifemo, che aveva ucciso diversi dei suoi compagni

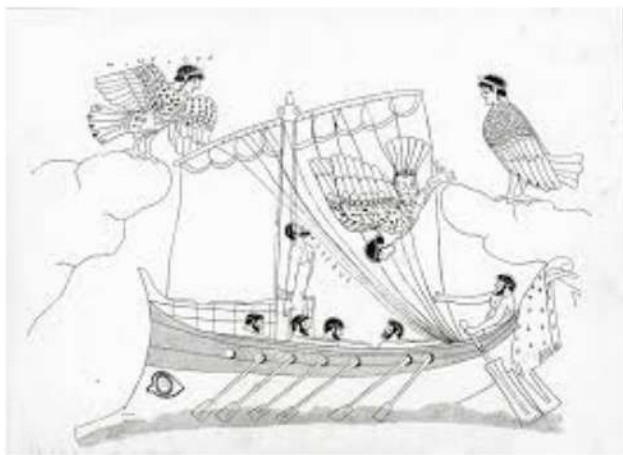
Quando Odisseo riuscì a lasciare quell'isola, arrivò in un'altra dove viveva Eolo, il dio dei venti, insieme a sua moglie, i suoi sei figli e le sue sei figlie. Eolo accolse calorosamente Odisseo e i suoi compagni, e gli donò una grande sacca di pelle piena di venti. Gli consigliò di legare la sacca all'albero maestro della nave e di aprirla solo per liberare il vento necessario a far avanzare la nave. Per nove giorni Odisseo e i suoi compagni godettero di una navigazione tranquilla e si avvicinarono a Itaca. Erano così vicini alla loro patria che Odisseo, stremato, si addormentò.

Allora, spinti dalla curiosità, i suoi compagni aprirono la sacca per vedere cosa contenesse. Immediatamente i venti fuggirono, causando un tale scompiglio che il mare in tempesta riportò Odisseo e i suoi compagni sull'isola di Eolo. Da lì, i naufraghi giunsero all'isola dei Lestrigoni, giganti altissimi che si cibavano di carne umana.



I Lestrigoni causarono il disastro più grande a Odisseo: affondarono le sue navi e uccisero la maggior parte dei suoi marinai. Solo lui riuscì a salire a bordo della sua nave e, con i pochi compagni rimasti, fuggì lontano da quei terribili cannibali.

Ma le avventure di Odisseo non erano ancora finite. Il vento lo portò sull'isola di Circe, la maga che trasformava in animali tutti i viaggiatori. Trasformò i compagni di Odisseo in porci. Tuttavia, con l'aiuto del dio Ermes, Odisseo riuscì a salvarli. Anzi, con il suo coraggio conquistò Circe, che lo trattenne con sé per un anno.



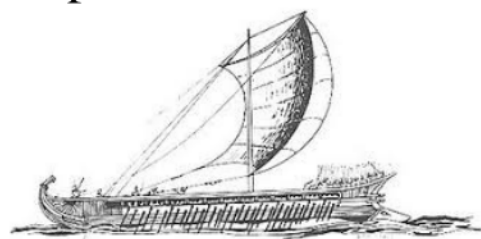
Quando arrivò il momento di ripartire, nuove avventure lo attendevano in mare. Le Sirene tentarono di attirare lui e i suoi compagni con i loro canti dolcissimi.

Cariddi, il mostro spaventoso, cercò di inghiottirli, e Scilla, un altro mostro con sei teste, afferrò e divorò sei dei suoi compagni. Su un'altra isola, incontrarono le sacre mandrie del dio Elio, e i marinai, spinti dalla fame, uccisero alcuni buoi per cibarsene. Ma quando lasciarono l'isola, Elio, per vendetta, scatenò una tempesta così violenta che tutti i compagni di Odisseo morirono. Solo Odisseo sopravvisse, aggrappato a un pezzo della nave. Le onde lo portarono sull'isola di Calipso, che lo trattenne con sé per sette anni. Ma Odisseo desiderava rivedere sua moglie e suo figlio. Un giorno, Calipso gli disse che era libero di partire. Odisseo costruì una zattera e salpò per Itaca.

Tuttavia, Poseidone, che lo odiava per aver accecato suo figlio Polifemo, sollevò una terribile tempesta, e la zattera di Odisseo affondò. Lottò con le onde per tre giorni e tre notti, finché gli dèi inviarono Leucotea, una dea del mare, ad aiutarlo. "Getta i tuoi vestiti in mare," gli disse, "e avvolgiti in questo velo. Quando raggiungerai la riva, restituiscilo al mare, e tornerà da me. Presto arriverai nella terra dei Feaci. Le tue avventure stanno per finire." Avvolto nel velo della dea, Odisseo nuotò, aggrappato a una tavola. Impiegò due giorni per raggiungere la terra dei Feaci, e al terzo giorno, all'alba, fu trovato disteso sui ciottoli bianchi dell'isola.



Lì fu scoperto da Nausicaa, figlia del re Alcino, che lo condusse da suo padre. Quando Alcino seppe che lo straniero era Odisseo, l'eroe della guerra di Troia, lo ammirò così tanto da offrirgli la mano di sua figlia. Odisseo rifiutò, desideroso di tornare dalla sua amata Penelope. Il re allora fece costruire per lui una nave magnifica e lo fece accompagnare in patria con onori.

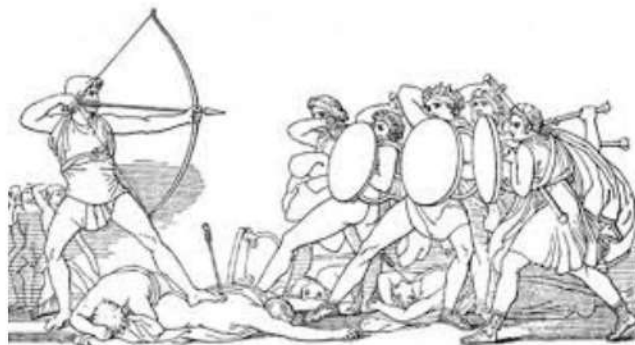


Nel frattempo, Penelope era circondata da molti pretendenti che, credendo che il re di Itaca fosse morto, volevano sposarla per prendere il regno. Questo tormento durò anni, e l'unico conforto di Penelope era suo figlio Telemaco. Ogni giorno tesseva alla sua tela, solo per disfarla ogni notte, poiché aveva promesso ai pretendenti che, una volta terminato un grande mantello per suo suocero Laerte, avrebbe scelto un nuovo marito.



Odisseo arrivò a Itaca sulla nave dei Feaci, travestito da mendicante per non farsi riconoscere. Si recò subito dal vecchio pastore Eumeo per sapere cosa fosse accaduto nella sua casa. Nella capanna di Eumeo, alcuni giorni dopo, arrivò anche Telemaco, che non riconobbe il padre dopo tanti anni. Odisseo, però, riconobbe subito suo figlio. Commosso, restò in silenzio. Quando Eumeo si allontanò, Telemaco, con l'aiuto della dea Atena, riconobbe suo padre, e dopo vent'anni, padre e figlio si abbracciarono forte e piansero di gioia. Poi pianificarono come affrontare i pretendenti e riconquistare il regno di Odisseo. Mancavano pochi giorni alla scelta di un nuovo marito per Penelope.

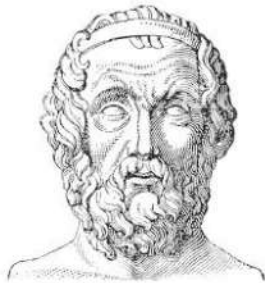
Odisseo ideò una prova per i pretendenti: chi fosse riuscito a tendere il suo arco e a scagliare una freccia attraverso dodici asce allineate, avrebbe sposato Penelope. Telemaco fu il primo a provare, sperando di tenere sua madre con sé, ma fallì. Uno a uno, i pretendenti tentarono, ma nessuno riuscì a tendere l'arco di Odisseo. Nel frattempo, con l'aiuto di Eumeo e di un altro pastore, Odisseo chiuse tutte le porte per impedire la fuga. Poi chiese di partecipare alla prova.



Con mano ferma tese l'arco e scagliò la freccia attraverso le dodici asce. I pretendenti furono presi dal terrore, ma in quel momento Odisseo gettò via gli stracci, impugnò l'arco, e con l'aiuto del figlio uccise uno a uno tutti i pretendenti.

Così il re di Itaca liberò il suo palazzo dai malvagi pretendenti che per anni avevano tormentato il suo regno e sua moglie. Quando Penelope seppe la notizia, stentava a crederci. Ma quando vide suo marito, lo riconobbe subito, gli corse incontro e pianse di gioia tra le sue braccia. Più tardi, Odisseo si riunì anche con il suo anziano padre, Laerte, e sotto la protezione di Atena regnò pacificamente sulla sua isola e morì in tarda età, sereno.





Гомер



ОДИССЕЯ

Цель этой игры — пройти по мифическому маршруту от Трои до Итаки, управляя собственной триерой. Вам предстоит воссоздать захватывающее плавание Одиссея по Средиземному морю — так, как его описал Гомер в бессмертной «Одиссее».

Вы будете странствовать по морю, следуя за своим кораблём — от Трои до Итаки, царства Одиссея.

На пути вас ждут преграды, опасности, но и чудодейственная помощь — всё, как в приключениях смелого и находчивого Одиссея.

Как и у героя, в нашей игре удача и невзгоды вашего пути определяются волей мифических богов.

Отражая один из древнейших сюжетов в истории человечества, настольная игра «Одиссея» увлечёт вас захватывающими приключениями.

Итак, попутного ветра в паруса!

Перед началом игры ознакомьтесь с правилами ниже.

Правила игры



Цель игры — первым достичь Итаки (номер 101), начиная путь из Трои (номер 1).

Каждый игрок ставит свою триеру на специальную стартовую клетку. По очереди бросает кубик и продвигается вперёд на количество кружков, выпавшее на кубике.

По пути каждый игрок сталкивается с препятствиями и получает помощь — как и сам Одиссей. Все правила детально описаны ниже:



ЗЕМЛЯ КИКОНОВ

2. Пропусти один ход



АФИНА

7. Брось кубик ещё раз



ШТОРМ

13. Вернись на кружок, где был до броска кубика



ПОСЕЙДОН

14. Отступи назад на 6 кружков



ШТОРМ

15. Вернись на кружок, где
был до броска кубика



ЗЕМЛЯ ЛОТОФАГОВ

25. Пропусти 3 хода



ШТОРМ

28. Вернись на кружок, где
был до броска кубика



ТРЕЗУБЕЦ

29. Отступи назад на 3 кружка



ШТОРМ

30. Вернись на кружок, где
был до броска кубика



ЦИКЛОПЫ

34. Пропусти 3 хода



ОСТРОВ ЭОЛА

38. Брось кубик ещё раз



ЗЕМЛЯ ЛЕСТРИГОНОВ

44. Вернитесь в Трою



ДВОРЕЦ КИРКИ

47-49. Брось кубик ещё раз



АИД

48. Пропусти один ход



СИРЕНЬ

54. Брось кубик ещё раз



ХАРИБДА

57. Продвись на 3 кружка
вперёд



СЦИЛЛА

58. Продвись на 3 кружка
вперёд



ОСТРОВ ГЕЛИОСА

59. Вернись на 4 кружка назад



ШТОРМ

63. Вернись на кружок, где
был до броска кубика



ТРЕЗУБЕЦ

64. Вернись на 3 кружка назад



ШТОРМ

65. Вернись на кружок, где
был до броска кубика



ОСТРОВ КАЛИПСО

74. Оставайся на месте, пока не
выпадет 3



ШТОРМ

78. Вернись на кружок, где
был до броска кубика



ПОСЕЙДОН

79. Вернись на 6 кружков назад



ШТОРМ

80. Вернись на кружок, где
был до броска кубика



ЛЕФКОФЕЯ

92. Брось кубик ещё раз



АФИНА

96. Брось кубик ещё раз



ФЕАКИ

97. Пропусти один ход



ИТАКА

101. Кто достигнет или минует
этот кружок, становится
победителем игры

Прежде чем начать игру, советуем познакомиться с краткой историей приключений Одиссея. Это сделает игру ещё веселее и увлекательнее!



Одиссей

После разрушения Трои многие греки отправились домой, но на обратном пути их ждали непростые приключения. Одни потеряли свои корабли в шторме, другие оказались на далёких берегах, а некоторые и вовсе бесследно исчезли. Больше всех испытаний выпало на долю Одиссея, царя Итаки. Чтобы снова увидеть свой родной остров, жену Пенелопу и сына Телемаха, он прошёл через множество трудностей. Одиссей отплыл с двенадцатью кораблями и шестьюстами воинами, но уже в первый день попал в сильнейший шторм, который унес его к берегам страны киклонов...



Народ, живший в этих краях, оказался совсем не гостеприимным — в жестокой схватке погибли 72 воина Одиссея. Остальным с трудом удалось вернуться на корабли и отплыть. Но едва они вышли в открытое море, как начался новый страшный шторм. Девять дней их швыряло по волнам, пока на десятый день они достигли земли лотофагов — народа, что питался только плодами лотоса. Этот сладкий плод обладал удивительным свойством: стоило его попробовать — и ты забывал обо всём, даже о родине, и не хотел больше уезжать. Однако Одиссею удалось спасти своих людей, и после долгих скитаний они добрались до страны циклопов.

Циклопы были огромными великанами с одним-единственным глазом посреди лба. Конечно, вы наверняка знаете, какие испытания выпали на долю Одиссея на этом острове и как он сумел спастись от свирепого Полифема, который убил нескольких его товарищей.



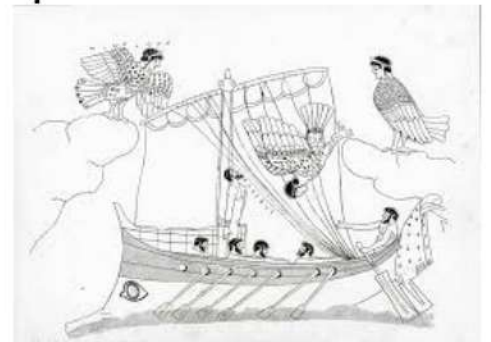
Когда Одиссею удалось покинуть остров циклопов, он прибыл на другой остров, где жил Эол — бог ветров — вместе со своей женой, шестью сыновьями и шестью дочерьми. Эол радушно принял Одиссея и его спутников, а в подарок вручил им большой кожаный мешок, наполненный всеми ветрами. Он посоветовал Одиссею крепко привязать мешок к мачте и открывать его только тогда, когда понадобится нужный ветер, чтобы помочь им в пути. Девять дней путь шёл спокойно, и они были уже совсем рядом с Итакой. Родина была почти на горизонте... но уставший Одиссей задремал.



Тогда его спутники, поддавшись любопытству, открыли мешок, чтобы посмотреть, что в нём. Ветер мгновенно вырвался наружу, вызвав такой шторм, что взволнованное море вернуло Одиссея и его спутников обратно на остров Эола. Оттуда потерпевшие крушение добрались до острова великанов-лестригонов, пожиравших людей.



Лестригоны нанесли Одиссею самый страшный удар: они потопили почти все его корабли и уничтожили большую часть его воинов. Спасти удалось только самому Одиссею. Он запрыгнул на свой корабль и вместе с немногими оставшимися спутниками бросился бежать подальше от этих страшных людоедов.



Но приключения Одиссея на этом не закончились. Ветер принес его к острову волшебницы Кирки, которая превращала всех путников в животных. Она обратила спутников Одиссея в свиней. Однако с помощью бога Гермеса ему удалось спасти своих товарищей. Более того, Одиссей произвел на Кирку такое впечатление своей храбростью, что она удержала его у себя целый год.

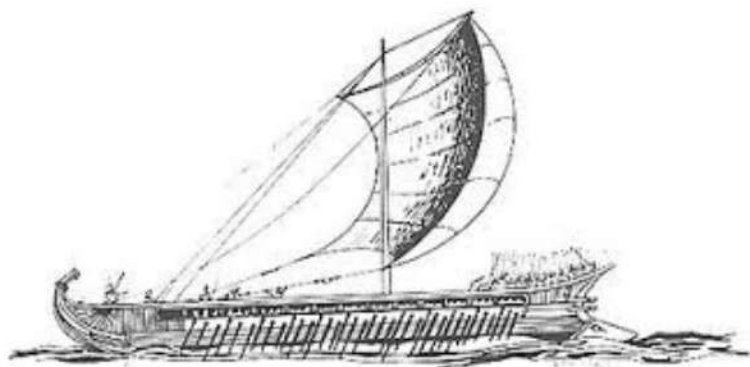
Когда настало время продолжить путь, Одиссея ждали новые испытания в море. Сирены пытались заманить его и его спутников своими сладкими песнями.

Страшное чудовище Харибда угрожало проглотить их, а Сцилла — чудовище с шестью головами — схватила и съела шестерых его спутников. На другом острове они встретили священных быков бога Гелиоса, и голодные моряки убили несколько из них. В наказание Гелиос вызвал страшный шторм, в котором погибли все спутники Одиссея. Выжил только он один, держась за обломок корабля. Волны принесли его на остров нимфы Калипсо, которая удерживала его у себя семь лет. Однако Одиссей тосковал по жене и сыну.



В конце концов, однажды Калипсо сказала ему, что он свободен. Тогда Одиссей построил плот и отплыл в сторону Итаки. Однако бог Посейдон, ненавидевший его за то, что он ослепил его сына Полифема, поднял страшный шторм, и плот Одиссея затонул. Три дня и три ночи Одиссей боролся с волнами, пока боги не послали Лефкофею — одну из морских богинь — чтобы помочь ему. «Брось одежду в море, — сказала она, — и завернись в это покрывало. Когда доберёшься до берега, брось его обратно в воду — оно вернётся ко мне. Скоро ты достигнешь страны феаков. Твои приключения близятся к концу». Завернувшись в покрывало богини, Одиссей плыл, держась за обломок плота. Два дня он плыл к стране феаков, а на рассвете третьего дня оказался выброшен на белоснежную гальку острова.

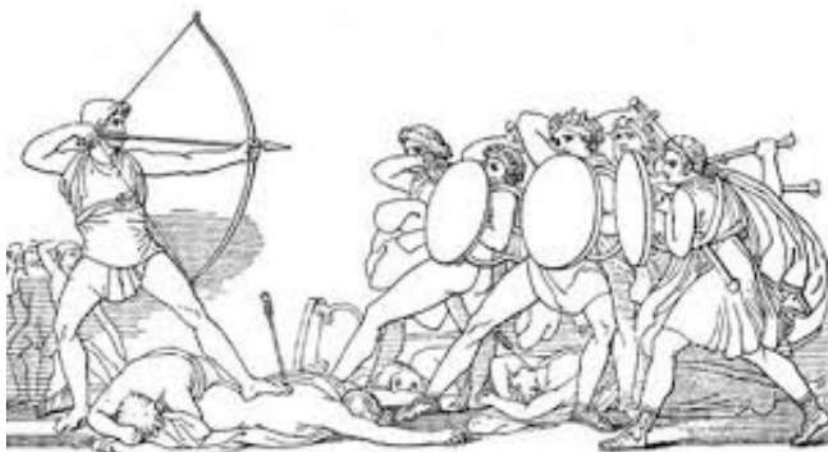
Там его нашла Навсикая, дочь царя Алкиноя, и привела к своему отцу. Узнав, что перед ним сам Одиссей, герой Троянской войны, Алкиной был настолько восхищён, что предложил ему жениться на Навсикае. Но Одиссей вежливо отказался, ведь всей душой стремился вернуться к своей жене Пенелопе. Тогда царь велел построить для него большой корабль и с почестями отправил его на родину.



Тем временем Пенелопу осаждали многочисленные женихи, уверенные, что царь Итаки погиб, и желавшие жениться на ней, чтобы получить власть над его царством. Это тяжёлое испытание длилось много лет. Единственным утешением Пенелопы был её сын Телемах. Днём она ткала на своём ткацком станке, а ночью тайно распускала полотно, говоря женихам, что выберет одного из них, когда закончит ткать большой хитон для своего свекра Лаërта.



Одиссей прибыл в Итаку на корабле феаков, переодетый в нищего, чтобы никто его не узнал. Сразу же он отправился к старому пастуху Эвмею, чтобы узнать новости о родном доме. Спустя несколько дней в хижину Эвмея пришёл Телемах, который после долгих лет не узнал своего отца. Одиссей же сразу узнал сына. Его переполняли чувства, но он молчал. Когда Эвмей ушёл, с помощью богини Афины Телемах наконец понял, кто перед ним. После двадцати лет разлуки отец и сын крепко обнялись и заплакали от счастья. Вместе они начали строить план, как избавиться от назойливых женихов и вернуть Одиссею трон. Тем временем Пенелопа должна была вскоре выбрать нового мужа.

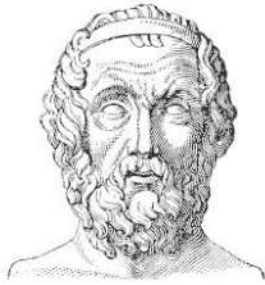


Одиссей устроил испытание для женихов: им предстояло состязаться, кто сможет провести стрелу через отверстия двенадцати топоров — его любимое испытание. Тот, кто справится, станет мужем Пенелопы. Телемах первым взял в руки лук отца, надеясь удержать мать, но натянуть его не смог и уступил место претендентам. Женихи по очереди пытались, но лук Одиссея был неподвластен никому из них.

Тем временем Одиссей вместе с Эвмеем и другим пастухом запер все двери, чтобы женихи не смогли убежать, и попросился сам принять участие в состязании. С уверенностью и силой он натянул лук и выпустил стрелу, которая пронеслась сквозь все двенадцать отверстий топоров. Женихи охнули от ужаса, а в этот момент Одиссей сбросил лохмотья, схватил лук и вместе с сыном один за другим перебил всех претендентов на руку Пенелопы.

Царь Итаки избавил свой дворец от злых женихов, которые долгие годы мучили его жену и страну. Услышав эту весть, Пенелопа сначала не могла поверить, но, увидев мужа, сразу узнала его, бросилась в его объятия и заплакала от счастья. Затем Одиссей встретился со своим престарелым отцом Лаэртом и, под покровительством богини Афины, мирно правил на своём острове, дожив до глубокой старости и умерев счастливым.





ODISEA

Homer

Este juego tiene como objetivo revivir, con tu trirreme, el legendario viaje de Odiseo a través del mítico Mediterráneo, tal como lo relata Homero en la Odisea.

Viajarás adonde te lleve tu barco, desde Troya hasta Ítaca, el reino de Odiseo.

En el camino podrás encontrar obstáculos, peligros, pero también ayudas milagrosas, tal como le ocurrió al ingenioso y valiente Odiseo.

Al igual que en las aventuras del héroe, en nuestro juego la suerte o desgracia del viaje dependerá de la voluntad de los dioses míticos.

Reflejando una de las historias más antiguas del mundo, el juego de mesa Odisea te encantará con sus emocionantes aventuras.

¡Así que, zarpa! Pero no olvides leer antes las instrucciones que aparecen a continuación.

Instrucciones del juego



El objetivo del juego es ser el primero en llegar a Ítaca (casilla número 101), partiendo desde Troya (casilla número 1).

Cada jugador coloca su trirreme en la casilla designada del tablero. Lanza el dado por turnos y avanzan tantas casillas como indique el número obtenido.

Durante el trayecto, cada jugador se enfrentará a obstáculos o recibirá ayudas, igual que Odiseo. Estos eventos se describen detalladamente a continuación:



TIERRA DE LOS CICÓNES

2. Quédate un turno



ATENEA

7. Vuelve a tirar el dado



TORMENTA

13. Vuelve a la posición en la que estabas antes de lanzar el dado



POSEIDÓN

14. Retrocede 6 casillas



TORMENTA

15. Vuelve a la posición en la que estabas antes de lanzar el dado



TIERRA DE LOS LOTÓFAGOS

25. Permanece 3 turnos



TORMENTA

28. Vuelve a la posición en la que estabas antes de lanzar el dado



TRIDENTE

29. Retrocede 3 casillas



TORMENTA

30. Vuelve a la posición en la que estabas antes de lanzar el dado



CÍCLOPES

34. Permanece 3 turnos



ISLA DE EOLO

38. Vuelve a tirar el dado



TIERRA DE LOS LESTRIGONES

44. Vuelve a Troya



PALACIO DE CIRCE

47-49. Vuelve a tirar el dado



HADES

48. Permanece un turno



SIRENAS

54. Vuelve a tirar el dado



CARIBDIS

57. Avanza 3 casillas



ESCILA

58. Avanza 3 casillas



ISLA DEL SOL

59. Retrocede 4 casillas



TORMENTA

63. Vuelve a la posición en la que estabas antes de lanzar el dado



TRIDENTE

64. Retrocede 3 casillas



TORMENTA

65. Vuelve a la posición en la que estabas antes de lanzar el dado



ISLA DE CALIPSO

74. Quédate ahí hasta que saques un 3



TORMENTA

78. Vuelve a la posición en la que estabas antes de lanzar el dado



POSEIDÓN

79. Retrocede 6 casillas



TORMENTA

80. Vuelve a la posición en la que estabas antes de lanzar el dado



LEUCOTEA

92. Vuelve a tirar el dado



ATENEA

96. Vuelve a tirar el dado



FEACIOS

97. Permanece un turno



ÍTACA

101. Quien llegue o supere esta casilla,
gana el juego

Y ahora, antes de comenzar a jugar, sería una buena idea leer un resumen de las aventuras de Odiseo. ¡Te ayudará a disfrutar aún más del juego!



Odiseo

Tras la destrucción de Troya, muchos griegos que partieron para regresar a su patria vivieron aventuras. Algunos naufragaron, otros llegaron a tierras lejanas, y algunos se perdieron. Sin embargo, ninguno fue más atormentado que Odiseo, el rey de Ítaca, antes de poder regresar a su amada isla y reunirse con su esposa, Penélope, y su hijo, Telémaco. Partió con doce naves y seiscientos guerreros hacia su hogar, pero desde el primer día, una gran tormenta hizo que sus barcos, a la deriva, llegaran a la tierra de los Cicones.



Este pueblo era muy inhóspito, y 72 de los guerreros de Odiseo murieron en esa tierra. El resto apenas logró subir a sus barcos. Pero tan pronto como se hicieron a la mar, estalló otra terrible tormenta. Durante nueve días, las olas los azotaron, y en el décimo día, llegaron a una tierra habitada por los Lotófagos, un pueblo que se alimentaba únicamente del fruto del loto. Quien comía esta fruta dulce olvidaba su patria y ya no deseaba marcharse de ese país. A pesar de ello, lograron escapar, y tras mucho sufrimiento, diez días después, llegaron a la tierra de los Cíclopes.



Los Cíclopes eran gigantes enormes con un solo ojo en el centro de la frente. Seguramente ya conoces lo que Odiseo vivió allí y cómo logró escapar de Polifemo, quien había matado a varios de sus compañeros.

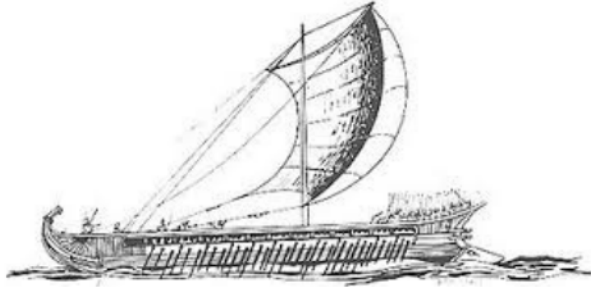
Cuando Odiseo logró abandonar esa isla, llegó a otra donde vivía Eolo, el dios de los vientos, junto con su esposa, sus seis hijos y sus seis hijas. Eolo recibió cálidamente a Odiseo y sus compañeros, y le entregó un gran saco de cuero lleno de vientos. Le aconsejó atarlo al mástil del barco y abrirlo solo cuando necesitara liberar un viento que favoreciera su viaje. Durante nueve días, Odiseo y sus compañeros navegaron sin contratiempos y estaban muy cerca de Ítaca. Tan cerca estaban que Odiseo, agotado, se quedó dormido. Entonces, movidos por la curiosidad, sus compañeros abrieron el saco para ver qué contenía. Inmediatamente, los vientos escaparon, causando tal caos que el mar embravecido los devolvió a la isla de Eolo.

Desde allí, los náufragos llegaron a la isla de los temibles Lestrigones, quienes comían carne humana. Los Lestrigones causaron el mayor desastre a Odiseo, pues hundieron sus barcos y mataron a la mayoría de sus marineros. Solo él logró subir a su barco y, con los pocos compañeros que le quedaban, huyó lejos de esos espantosos caníbales.



Sin embargo, las aventuras de Odiseo no terminaron allí. El viento lo llevó a la isla de Circe, la hechicera que transformaba a todos los viajeros en animales. Ella convirtió a los compañeros de Odiseo en cerdos. Pero con la ayuda del dios Hermes, Odiseo logró rescatarlos. Incluso cautivó tanto a Circe con su valentía que ella lo retuvo con ella durante un año.

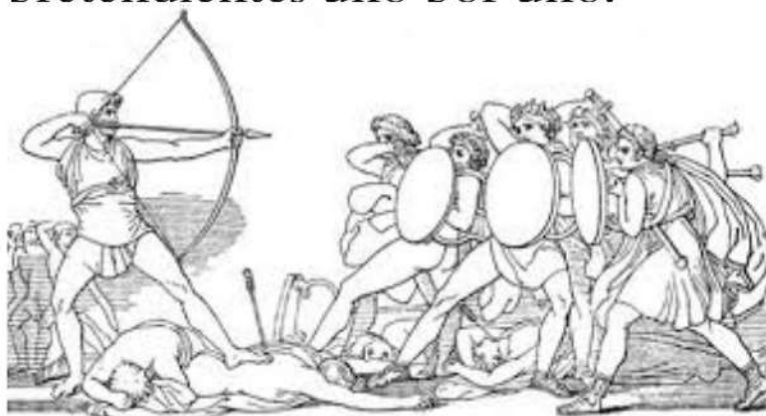
Allí fue descubierto por Nausícaa, la hija del rey Alcínoo, quien lo llevó ante su padre. Cuando Alcínoo supo que el forastero era Odiseo, un héroe de la guerra de Troya, lo admiró tanto que le ofreció la mano de su hija en matrimonio. Odiseo rechazó la oferta, pues deseaba regresar junto a su esposa, Penélope. Entonces el rey le construyó una magnífica nave y lo envió a casa con todos los honores.



Mientras tanto, Penélope estaba rodeada de muchos pretendientes que creían que el rey de Ítaca había muerto y querían casarse con ella para quedarse con el reino. Esta tortura duró años, y el único consuelo de Penélope era su hijo, Telémaco. Cada día tejía en su telar, solo para deshacer su labor por la noche, pues había prometido a los pretendientes que cuando terminara de tejer un gran manto para su suegro, Laertes, elegiría a uno de ellos como esposo.

Odiseo llegó a Ítaca en la nave de los feacios, disfrazado de mendigo para que nadie lo reconociera. Inmediatamente fue a la cabaña del viejo pastor Eumeo para informarse sobre su casa. A los pocos días, Telémaco, que no reconoció a su padre después de tantos años, llegó a la cabaña. Odiseo, sin embargo, reconoció enseguida a su hijo. Conmovido, permaneció en silencio. Cuando Eumeo se fue, Telémaco, con la ayuda de la diosa Atenea, reconoció a su padre, y tras veinte años, padre e hijo se abrazaron fuertemente y lloraron de alegría. Entonces planearon cómo enfrentarse a los pretendientes y recuperar el reino de Odiseo. En pocos días, Penélope debía elegir un nuevo esposo.

Odiseo ideó una prueba para los pretendientes: debían tensar su arco y disparar una flecha a través de doce cabezas de hacha. Quien lo lograra, se casaría con Penélope. Telémaco lo intentó primero, con la esperanza de retener a su madre, pero falló. Uno por uno, los pretendientes intentaron y fallaron al tratar de tensar el arco de Odiseo. Mientras tanto, con la ayuda de Eumeo y otro pastor, Odiseo cerró todas las puertas para evitar que escaparan. Luego pidió participar en la prueba. Con mano firme, tensó el arco y disparó la flecha, que atravesó las doce cabezas de hacha. Los pretendientes se llenaron de terror, pero en ese momento, Odiseo se despojó de sus harapos, tomó su arco, y con la ayuda de su hijo, mató a todos los pretendientes uno por uno.



Así, el rey de Ítaca liberó su palacio de los malvados pretendientes que habían atormentado a su reino y a su esposa durante años. Cuando Penélope se enteró de la noticia, apenas podía creerlo. Pero al ver a su esposo, lo reconoció de inmediato, cayó en sus brazos y lloró de felicidad. Más tarde, Odiseo se reunió con su anciano padre, Laertes, y bajo la protección de Atenea, gobernó su isla en paz y murió en la vejez, satisfecho.

