

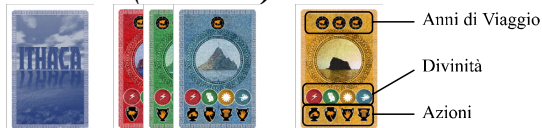
ITHACA

di *Andrea Guerrieri, Andrea Mambrini e Roberto Pancrazi*
per 2 - 5 giocatori da 10 anni in su
durata: 20-40 min.

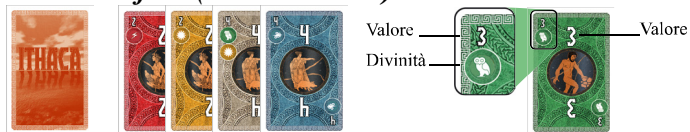
*Dopo la caduta di Troia, finalmente Ulisse intraprende il viaggio che lo riporterà alla sua amata isola. Poseidone, offeso dall'eroe, ha in serbo per lui delle dure prove che lo costringeranno ad un lungo viaggio attraverso il Mediterraneo.
Riuscirà Ulisse a tornare a Itaca e sconfiggere i Proci?*

MATERIALE DI GIOCO

◉ 24 rotte (dorso blu)



◉ 72 carte fato (dorso arancio)



◉ 5 Divinità



◉ 1 carta Proci



◉ 1 carta Favore Divino



◉ 5 carte riassuntive



◉ questo regolamento

SCOPO DEL GIOCO

I giocatori cercano di accumulare punti approdando nei momenti più favorevoli e contendendosi i doni degli dei. Vincerà chi dopo 10 anni di viaggio avrà ottenuto più punti, cercando di non soccombere ai Proci.

PREPARAZIONE

1. Mescolate le carte *fato* e distribuite 1 carta coperta a ciascun giocatore; ognuno guarda la propria carta e la tiene coperta di fronte a sé. Questa è il suo *Oracolo* iniziale (altre carte *Oracolo* si potranno aggiungere in seguito).
2. Mescolate le *Rotte* e distribuite 1 carta scoperta a ciascuno. Questa è la sua *Rotta* iniziale. Le restanti *Rotte* costituiscono un mazzo da cui pescare durante il gioco. Prevedete il posto per la pila degli scarti.
3. Disponete le 5 *divinità* sul tavolo in questo ordine: *Zeus*, *Athena*, *Helios*, *Aiolus*, *Poseidon*. Tenete da parte le carte *Proci* e *Favore Divino*.



4. Distribuite una mano di 4 carte *fato* ciascuno. Le restanti carte *fato* costituiscono un mazzo da cui pescare durante il gioco. Prevedete il posto per la pila degli scarti.
5. Estraiete dal mazzo 4 carte *fato* e piazzatele in corrispondenza della relativa *divinità*. Le carte che riportano il simbolo di 2 *divinità* (che chiameremo *doppie*) vanno impilate tenendo conto della *divinità* che compare più in alto sulla carta.



IL FAVORE DEGLI DEI

Posizionate la carta *Favore Divino* in corrispondenza della *divinità* che ha ottenuto il totale maggiore sommando il valore delle carte ad essa associate. Se una o più *divinità* ottengono un punteggio superiore

a 6 scartate le relative carte *fato*: il *Favore Divino* passa alla *divinità* col punteggio immediatamente inferiore. In caso di parità, il *Favore Divino* passa alla *divinità* più importante, secondo la gerarchia: *Zeus, Athena, Helios, Aiolus*.

Poseidon segue altre regole (vedi oltre): la carta *Favore Divino* non andrà mai posta su *Poseidon*.



IL GIOCO

Si gioca a turno in senso orario; determinate casualmente chi inizia. Ogni volta che un giocatore gioca una carta *fato*, ne pesca subito una nuova, riportando la propria mano a 4 carte. Appena il mazzo delle carte *fato* finisce, mescolate gli scarti per formarne uno nuovo.

Ogni turno si divide in 3 fasi:

1.Cambio di rotta: il giocatore di turno può cambiare la propria *Rotta*. Se decide di farlo, sceglie una carta dal suo *Oracolo*, la piazza in corrispondenza di *Poseidon* e scarta la propria *rotta* sostituendola pescando dal relativo mazzo. Appena il mazzo delle *rotte* finisce, mescolate gli scarti per formarne uno nuovo. Senza carte *Oracolo* non si può cambiare *rotta*.

2.Influenza Divina: il giocatore di turno **deve** giocare una carta *fato* dalla propria mano in corrispondenza di una delle 4 *divinità* (*Zeus, Athena, Helios, Aiolus*). La carta va piazzata in corrispondenza della relativa *divinità*. Le carte *doppie* possono essere piazzate su entrambe le *divinità*. Aggiornate il *Favore Divino* di conseguenza (vedi il Favore degli Dei).

Il dono divino: se una *divinità* ottiene un punteggio superiore a 6, posizionate la carta *Proci* in corrispondenza di essa. Scartate tutte le carte *fato* presenti sulla *divinità*, tenendo da parte solo quella dal valore più alto (se ci fossero più carte uguali dal valore più alto, tenetene solo una). Le carte *doppie* vanno sempre scartate. La carta selezionata viene messa in palio tra tutti i giocatori (se sono presenti solo carte *doppie*, nessuna viene messa in palio). Il punteggio della *divinità* è azzerato fino alla prossima carta *fato* giocata in corrispondenza di essa: aggiornate il *Favore Divino*.

Partendo dal giocatore di turno e procedendo in senso orario, ognuno può decidere se passare la mano o tentare di aggiudicarsi il dono divino. In questo caso dovrà subito porre davanti a se una o più carte coperte scelte dal proprio *Oracolo*, purché siano tutte della stessa *divinità* della carta messa in palio (le carte *doppie* presenti nell'*Oracolo* sono utilizzabili per aggiudicarsi un dono sia dell'una che dell'altra *divinità*). Se nessuno decide di partecipare, la carta in palio viene scartata.

Quando tutti avranno scelto le proprie carte, queste verranno rivelate. Chi ha usato 2 o 3 carte, ne somma i valori. Chi ottiene il punteggio maggiore si aggiudica il dono divino e lo aggiunge ai suoi punti. In caso di parità la carta in palio viene scartata. Tutte le carte *Oracolo* così giocate vengono scartate.

Ale è di turno: gioca su Zeus un 3 rosso e porta la somma del dio a 8.



Ale sposta la carta Proci su Zeus e scarta tutte le carte presenti sul dio, tranne il 4 rosso che viene messo in palio.

Ale ha nel suo Oracolo un 4 rosso e lo gioca coperto. Bea lo segue giocando un 2 rosso e un 3 doppio (Zeus-Helios) coperti. Ciro, pur avendo 1 carta Oracolo, non può partecipare perché è un 3 blu.

Ale e Bea svelano le carte: il **dono divino** è di Bea poiché totalizza 5.

3. Gesta Eroiche: il giocatore di turno controlla la propria rotta e vede quale azione corrisponde alla divinità su cui attualmente è posizionato il Favore Divino. Il giocatore **deve** eseguire l'azione indicata; **se non può o non vuole compiere l'azione, scarta una carta fato dalla propria mano e ne pesca una nuova, concludendo il suo turno.**

Le azioni possibili sono:



Favore degli Dei – gioca 1 carta *fato* in corrispondenza di una delle 4 divinità e concludi il tuo turno. Così il giocatore può influenzare ulteriormente il Favore Divino.



Oracolo – gioca 1 carta *fato* coperta, aggiungila al tuo Oracolo e concludi il tuo turno. Così il giocatore può arricchire il proprio Oracolo fino ad un massimo di 3 carte. Se il giocatore ha già 3 carte Oracolo, può scartarne una sostituendola con quella nuova.



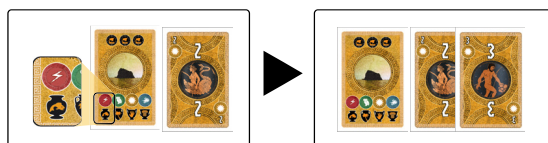
Odissea – gioca 1 carta *fato* sulla tua rotta, purché sia del colore corrispondente, e concludi il tuo turno. Le carte doppie possono essere piazzate su rotte di entrambi i colori.

Ogni rotta può avere un massimo di carte *fato* pari al numero di anni della rotta stessa. Se sulla rotta è già presente il massimo di carte *fato* consentito, o se nella mano non ha carte del colore giusto, il giocatore non può compiere questa azione.



Approdo – acquisisci la rotta, aggiungendo la carta alle altre rotte da te acquisite, e concludi il tuo turno. Tutte le carte *fato* che si trovano su di essa si aggiungono al tuo punteggio. Sostituisci la rotta acquisita pescando dal relativo mazzo.

Il Favore Divino si trova su Zeus. Ale controlla la sua rotta:



L'azione da eseguire in corrispondenza di Zeus è Odissea. Ale gioca dalla propria mano un 3 giallo sulla sua rotta.

Al termine della terza fase il turno passa al giocatore successivo.

L'IRA DI POSEIDON

Man mano che i giocatori giocano carte *Oracolo* per cambiare *rotta*, queste andranno in corrispondenza di *Poseidon*. Quando il punteggio totale raggiunge una certa soglia, i giocatori incontreranno l'ira del dio dei mari.

La soglia varia a seconda del numero di giocatori.

L'ira di *Poseidon* si scatenerà con un punteggio superiore a

3, in 2 giocatori;

4, in 3 giocatori;

5, in 4 giocatori;

6, in 5 giocatori;

Effetti: procedendo in senso orario ogni giocatore, eccetto chi è di turno, scarta la propria *rotta* e la sostituisce pescando dal relativo mazzo. Scartate le carte *fato* poste in corrispondenza di *Poseidon*: il punteggio viene così azzerato. L'ira di *Poseidon* non riguarda la carta *Proci*, che non andrà mai posta in corrispondenza di questa *divinità*.

CAMBIO DI ROTTA

Quando un giocatore sceglie di cambiare *rotta*, o è costretto a farlo, mantiene le eventuali carte *fato* presenti sulla vecchia *rotta* e le piazza su quella nuova, a prescindere dal loro colore. Si deve però controllare il numero di anni indicati sulla nuova *rotta*: se il numero di anni è inferiore al numero delle carte *fato* già piazzate, il giocatore deve scartarne alcune a sua scelta per rientrare nel massimo consentito dalla *rotta*.

Se il numero di anni è superiore al numero delle carte *fato* già piazzate, altre carte *fato* potranno essere aggiunte tramite l'azione *Odissea* solo se corrispondenti al colore della nuova *rotta*.

CONCLUSIONE

Gli anni di viaggio di ciascun giocatore sono pari al totale degli anni indicati sulle sue *rotte* acquisite. Il gioco termina nel momento in cui uno dei giocatori raggiunge o supera un totale di 10 anni di viaggio.

AFFRONTARE I PROCI

Al termine del gioco dovrete affrontare i *Proci*: verificate in corrispondenza di quale *divinità* si trova la carta *Proci*. Ognuno rivela il proprio *Oracolo* e somma solo i valori della *divinità* indicata dai *Proci* (comprese le carte *doppie*). Il giocatore con il punteggio maggiore sconfiggerà i *Proci*; tutti gli altri

scartano dai propri punti le carte della *divinità* indicata dai Proci, comprese le carte *doppie*. In caso di parità tra due o più giocatori, nessuno sconfiggerà i *Proci*, quindi tutti dovranno scartare le carte.

Ale acquisisce la sua rotta e porta i suoi anni di viaggio a 11, concludendo il gioco. La carta Proci si trova in corrispondenza di Zeus. La situazione è questa:

| ALE | BEA | CIRO |
|---|---|--|
| <p>Rotte acquisite: </p> <p>Punti: 16</p> <p>Totale anni: 11</p> <p>Nessuna Carta Oracolo</p> | <p>Rotte acquisite: </p> <p>Punti: 10</p> <p>Totale anni: 4</p> <p>Carte Oracolo: 1</p> | <p>Rotte acquisite: </p> <p>Punti: 10</p> <p>Totale anni: 6</p> <p>Nessuna Carta Oracolo</p> |

Tutti rivelano le proprie carte Oracolo: Bea sconfigge i Proci con un Oracolo di 3 su Zeus. Sia Ale che Ciro scartano i loro punti rossi. Bea vince la partita non dovendo scartare punti.

| ALE | BEA | CIRO |
|--|---|--|
| <p></p> <p>Punti Finali: 7</p> <p>Scartate a causa dei Proci</p> | <p></p> <p>Punti Finali: 10</p> <p>Oracolo rivelato</p> | <p></p> <p>Punti Finali: 4</p> <p>Scartate a causa dei Proci</p> |

PUNTEGGI

Ogni giocatore somma i valori delle carte *fato* **acquisite** o **ricevute in dono** dagli dei, a lui rimaste dopo aver affrontato i *Proci*. Vince chi ottiene la somma maggiore. Sono ammessi pareggi.

SIMBOLI

| | | | | |
|------------------|---------|---------|---------|-----------------|
| | | | | |
| ZEUS | ATHENA | HELIOS | AIOLUS | POSEIDON |
| | | | | |
| FAVORE DEGLI DEI | APPRODO | ORACOLO | ODISSEA | ANNI DI VIAGGIO |