

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



ULYSSES

Un jeu de Andrea Angiolino & Pier Giorgio Paglia

© 2001 Winning Moves – sous licence Venice Connection

Nombre de joueurs : 3 à 5
Age : 8 ans et plus
Durée : 30 à 45 minutes

Chacun connaît le grand poème classique d'Homère, l'Odyssée.

Ulysse a-t-il réellement été ballotté comme le raconta le poète, dans les temps antiques ? Alors que les dieux commençaient à s'ennuyer, Zeus a proposé un jeu : chacun des dieux devrait essayer de pousser un homme vers des endroits déterminés secrètement. Celui dont les buts étaient visités les premiers par le voyageur devrait gagner la partie.

Ulysse, qui était en route pour Ithaque, et se trouvait donc à proximité se retrouva ainsi inopinément le jouet des dieux. Dans ce jeu, les joueurs tiennent le rôle de dieux. Chacun de ces dieux essaye d'amener le bateau d'Ulysse le plus rapidement possible vers quatre lieux différents qu'il est seul à connaître. Le joueur dont c'est le tour essaye de guider le bateau pour qu'il vogue vers ses objectifs. Les autres, bien entendu, ne l'entendent pas de cette oreille et utilisent leurs cartes d'opposition pour modifier la route du bateau. Celui qui saura le mieux bluffer parviendra à diriger le bateau vers ses objectifs.

Contenu

1 plateau qui représente la mer Méditerranée avec ses îles légendaires et les ports qu'Ulysse a – ou aurait – visité. Chaque lieu possède une couleur (violet, vert, rouge ou bleu) ainsi qu'un symbole qui se retrouve sur les cartes d'objectif associées.

36 cartes d'objectif avec ces mêmes lieux (le dos des cartes est de la couleur de la région du lieu).

132 cartes d'action, réparties ainsi :

- **50 cartes opposition** (marrons – pour s'opposer à un objectif)
- **23 cartes temple** (jaunes – pour ériger des temples)
- **23 cartes vent** (oranges – pour rester le joueur actif)
- **16 cartes calamité** (violette – pour placer les jetons de la même couleur)
- **11 cartes Zeus** (rouges – jokers remplaçant les autres cartes)
- **9 cartes Pandore** (vertes – permettent de tirer deux nouvelles cartes)

Le bateau d'Ulysse

23 temples

9 jetons en bois (1 bleu, 1 rouge, 1 noir et 6 violets)

La règle du jeu

Préparation

- Les cartes objectif sont triées par couleur en 4 piles. Chaque pile est battue séparément et placée face cachée à côté du plateau. Les joueurs prennent une carte du dessus de chaque pile, sans la montrer aux autres joueurs, de telle sorte que chacun ait une carte objectif de chaque couleur, donc de chaque région.
- Le bateau d'Ulysse est placé sur Troie (Troy).
- Chaque joueur reçoit un temple qu'il place devant lui sur la table.
- Les joueurs déterminent quel joueur commence. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Les cartes action sont bien mélangées. Le premier joueur reçoit 5 cartes, le second dans le sens horaire en reçoit 6, le troisième en reçoit 7, le quatrième éventuel 8, et s'il y a un cinquième joueur, il en reçoit 9. Le reste des cartes est placé en une pile face cachée à côté du plateau pour servir de pioche.

But du jeu

Chacun essaye d'amener le bateau d'Ulysse sur les 4 lieux figurant sur ses 4 cartes objectif. Dès qu'un joueur a atteint son quatrième but, il a gagné la partie et le jeu s'arrête.

Déroulement d'un tour de jeu

Le premier joueur commence son tour, et devient le joueur actif.

Le tour d'un joueur commence par le tirage de cartes actions pour tous les joueurs, continue par la phase d'action du joueur actif et se termine par le "débat des dieux" sur la nouvelle destination du bateau d'Ulysse. Après quoi, sauf si le joueur actif souhaite et peut jouer une carte "vent" pour rester joueur actif, le joueur à sa gauche devient joueur actif et un nouveau tour commence.

Tirage des cartes action :

Au début de chaque tour, tous les joueurs (en commençant par le joueur actif) prennent des cartes du dessus de la pioche des cartes action. Ils prennent une carte pour chaque temple qu'ils ont devant eux (donc une seule carte au début de la partie). Quand la pioche de cartes action est terminée, on brouille la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

Phase d'action :

Le joueur actif peut effectuer autant d'actions qu'il le souhaite, dans l'ordre de son choix. Les cartes jouées sont défaussées en une pile face visible.

- **Tirer des cartes supplémentaires :** vous pouvez jouer une carte "*Pandore*", ou une carte "*Zeus*" remplaçant une carte *Pandore* : en échange, vous recevez 2 nouvelles cartes de la pioche. Cette action ne peut être réalisée qu'une seule fois par tour.
- **Placer une ou plusieurs calamités :** pour chaque carte calamité que vous défaussez, vous pouvez placer une calamité (jeton violet) sur n'importe quel lieu de la carte. Si les 6 jetons violets sont déjà posés sur le plateau de jeu, vous pouvez en retirer un (voir ci-dessous) avant de jouer une carte calamité.
- **Enlever une ou plusieurs calamités :** pour chaque calamité que vous retirez du plateau, vous devez défausser autant de cartes action que vous avez de temples devant vous.
- **Changer une carte objectif** (une maximum par tour) : vous défaussez autant de cartes action que vous avez de temples devant vous. Puis vous replacez une carte objectif de votre choix sous la pile de sa couleur et vous prenez une nouvelle carte du dessus d'une pile de la couleur de votre choix, sauf celle où se trouve actuellement Ulysse. Notez en

conséquence que vous pouvez avoir plusieurs objectifs de la même couleur.

- **Construire un ou plusieurs temples :** pour construire un temple, vous devez défausser autant de cartes temple et autant de cartes librement choisies que vous avez de temples devant vous. Ainsi, pour construire votre deuxième temple à côté du premier qui vous est donné au début de la partie, vous devez défausser 1 carte temple ainsi qu'une autre carte de votre choix ; pour le troisième temple, vous devrez défausser 2 cartes temple plus deux autres cartes de votre choix ; pour construire le quatrième, 3 cartes temple et trois autres cartes... et ainsi de suite. Les temples sont pris dans la réserve et placés devant vous. S'il n'y a plus de temple en réserve, vous ne pouvez plus en construire.

Cartes Zeus :

Les cartes Zeus sont utilisées comme Jokers, et peuvent remplacer n'importe quelle carte. Si elles sont utilisées comme carte *Pandore*, rappelez-vous que vous n'êtes autorisé à jouer une carte *Pandore* (ou Zeus en tant que *Pandore*) qu'une seule fois par tour pour tirer deux cartes supplémentaires.

Proposition d'une nouvelle destination :

Le joueur actif décide vers où il souhaite diriger le bateau d'Ulysse et marque la destination proposée à l'aide du jeton bleu. Cette destination doit bien entendu être reliée par une ligne au lieu actuellement occupé par le bateau. Le joueur actif ne peut pas choisir comme destination un lieu marqué d'une calamité (jeton violet). S'il souhaite y diriger le bateau, il doit au préalable enlever la calamité, pendant la phase d'action.

Le débat des dieux :

Les joueurs décident, dans l'ordre de la table, s'ils donnent ou non leur accord pour la nouvelle destination proposée. Si personne ne s'oppose, on retire le jeton bleu et on déplace sur la nouvelle destination le bateau d'Ulysse. Si un joueur n'est pas d'accord pour la destination proposée, le débat des dieux commence.

Le premier joueur qui décide de s'opposer doit jouer au moins une carte opposition et dépose le jeton rouge sur une autre destination, également reliée au lieu où se trouve actuellement le bateau. Si ce joueur souhaite choisir une destination frappée d'une calamité, il doit au préalable la retirer en défaussant de sa main autant de cartes qu'il possède de temples devant lui.

Puis les autres joueurs, toujours dans le sens de la table, décident soit de passer, soit de jouer des cartes opposition pour défendre la destination du joueur actif (marquée du jeton bleu) ou celle du protestataire (marquée du jeton rouge). Un joueur qui passe ne participe plus au débat du tour en cours. Toutes les cartes de chaque camp sont réunies, peu importe qui les a jouées. A l'issue du débat, Ulysse rejoindra la destination qui a obtenu le plus de cartes – si le nombre de cartes est égal, c'est la destination bleue qui l'emporte. Un joueur qui souhaite soutenir le camp rouge doit ajouter un nombre de cartes tel que le nouveau total soit supérieur d'au moins une carte (il peut en jouer plus) au nombre de cartes soutenant le camp bleu. Un joueur qui souhaite soutenir le camp bleu doit ajouter un nombre de cartes tel que le nouveau total soit au moins égal (il peut en jouer plus) au nombre de cartes soutenant le camp rouge.

La pose des cartes est toujours effectuée dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur doit jouer un nombre de cartes suffisant pour permettre au camp qu'il soutient de l'emporter, sinon il doit passer. Personne n'est obligé de jouer des cartes opposition : un joueur peut décider de passer s'il ne veut plus jouer de cartes. Les joueurs qui passent une fois ne participent plus au débat qui prend fin lorsque tous les joueurs ont passé. On défausse alors toutes les cartes jouées et le bateau est déplacé vers la destination du camp victorieux. On retire alors le jeton bleu et le jeton rouge du plateau.



Exemple 1 : Le bateau d'Ulysse est en Libye (Lybie) et Axel pose le jeton bleu sur Didon (Dido) ; Bernard s'élève contre le choix d'Axel en jouant une carte opposition et pose le jeton rouge sur Zakyntos. Christophe et Didier passent.

Maintenant, seuls Axel et Bernard continuent à débattre. Axel est le joueur actif et il doit égaliser le nombre de cartes de Bernard pour gagner. Il joue donc une carte. Bernard ajoute une carte et Axel fait de même. Bernard ajoute une troisième carte et Axel répond en posant une carte Zeus

(Joker). Bernard joue une quatrième carte et Axel qui ne peut plus répondre passe.

Le bateau d'Ulysse est donc déplacé vers Zakyntos. Christophe et Didier sont ravis de voir qu'Axel et Bernard ont dépensé autant de cartes !

Il peut aussi y avoir des situations, comme celle du prochain exemple, dans lesquelles des joueurs sont obligés de jouer plusieurs cartes opposition pour continuer à participer au débat : soit pour dépasser le nombre de cartes jouées par le camp du joueur actif, soit pour égaliser le nombre de cartes du camp d'opposition.

Exemple 2 : le bateau d'Ulysse est à Atlantis et Axel pose le jeton bleu sur Calypso (Kalypso). Bernard conteste cette décision en posant une carte opposition et place le jeton rouge sur Lampedusa (Lopadusa). Christophe soutient Bernard et joue à son tour une carte. Didier passe. Pour continuer à participer au débat, Axel doit poser au moins deux cartes puisque ses opposants ont posé deux cartes de plus que lui.

Dans le troisième exemple, une situation encore plus complexe est présentée, où 4 joueurs sont impliqués :

Exemple 3 : Le bateau d'Ulysse est chez le Minotaure (Minotaurus) et Axel place le jeton bleu sur l'Île de Malte (Melita). Bernard ne s'oppose pas, mais Christophe objecte, pose une carte opposition devant lui et place le jeton rouge sur Olympe (Olymp). Didier décide de supporter Christophe et ajoute une carte au camp de l'opposition. C'est maintenant à Axel de jouer à nouveau et il décide de poursuivre le débat. Il doit jouer 2 cartes opposition pour contrebalancer les 2 cartes jouées par Christophe et Didier. C'est ce qu'il fait. Maintenant, Bernard décide de soutenir Axel et joue une carte opposition dans le camp du joueur actif. Il est autorisé à le faire, bien qu'il ait passé auparavant, car c'était avant que le débat ne commence : s'il passait maintenant, il se mettrait en dehors du débat.

C'est maintenant à nouveau au tour de Christophe. Pour poursuivre le débat, il doit poser 2 cartes (pour que son camp possède plus de cartes que celui du joueur actif). De fait, il ne possède qu'une seule carte opposition et aucune carte Zeus qui pourrait servir de Joker. Il doit passer et se retrouve donc exclus du débat : il ne pourra plus poser de carte par la suite. Mais le débat n'est pas clos pour autant. Didier peut continuer et ajoute les 2 cartes nécessaires. Axel se défend en ajoutant une

carte, Bernard passe et Didier ajoute également une carte.

Le débat n'oppose plus maintenant qu'Axel et Didier. Axel décide de ne plus dépenser de cartes opposition et passe, et donc le bateau d'Ulysse vogue vers Olympe.

Le jeton noir :

après qu'un débat ait commencé entre deux camps, un joueur a une troisième possibilité en plus de passer ou de soutenir l'un des camps. Il peut aussi placer le jeton noir sur une troisième destination (en suivant les mêmes règles que pour le jeton rouge). Maintenant le débat se déroule entre trois camps. Pour l'emporter, le camp noir doit montrer plus de cartes opposition que chacun des deux camps bleu et rouge. En d'autres mots, si Noir a autant de cartes que Bleu et plus que le Rouge, c'est Bleu qui gagne. Si Noir a autant de cartes que Rouge et plus que Bleu, c'est Rouge qui gagne. Cela implique donc aussi que pour placer initialement le jeton noir, il faut poser au moins deux cartes pour battre la carte posée par Rouge.

Si un joueur a passé alors qu'il avait la possibilité de poser un jeton rouge ou noir lors du premier tour, il ne peut plus poser de jeton par la suite, mais peut se joindre au débat ouvert par les autres joueurs.

Cela veut dire que si vous n'avez pas placé un jeton rouge alors que vous en aviez la possibilité, vous ne pouvez ultérieurement poser un jeton noir.

Si un joueur a passé lors qu'un débat était ouvert, il ne peut plus par la suite ni poser un jeton ni rejoindre l'un des camps.

Exemple 4 : *Le bateau d'Ulysse est chez Sybille et Axel pose le jeton bleu sur les Îles Pityuses (Pytusae). Bernard contre Axel, pose une carte et place le jeton rouge sur le Cyclope (Zyklopen). Christophe passe et Didier s'oppose à la fois à Axel et à Bernard en plaçant le jeton noir sur Elysion et en posant 2 cartes opposition (pour avoir plus de cartes que Bernard et passer en tête).*

Axel passe (pour rester en jeu, il aurait dû jouer 2 cartes pour en avoir autant que Noir) et Bernard ajoute une carte pour reprendre la tête. Didier ajoute une carte et Bernard ajoute aussi sa troisième carte. Didier en ajoute une autre et

Bernard aussi. Didier joue alors sa sixième carte et Bernard qui ne dispose plus d'aucune carte opposition ou Zeus pour répondre est contraint de passer. Didier qui a donc gagné déplace le bateau d'Ulysse sur Elysion.



Rester le joueur actif :

Si le joueur actif n'a pas vu son choix contesté ou s'il a gagné le débat, le bateau d'Ulysse est déplacé vers la destination marquée du jeton bleu, et le joueur peut rester actif en jouant une carte "vent". Si c'est le cas, il reste actif, commence une nouvelle phase d'action (c'est à dire enlever les calamités, en poser, construire des temples, changer une carte objectif, jouer une carte pandore) et annonce la nouvelle destination pour le bateau d'Ulysse. Cependant, il ne s'agit pas tout à fait d'un nouveau tour complet, car d'une part les joueurs ne tirent pas de nouvelles cartes en début de tour, d'autre part vous ne pouvez pas changer à nouveau une carte objectif ni jouer une seconde carte Pandore.

Un joueur peut rester actif aussi longtemps qu'il dirige le bateau d'Ulysse et qu'il peut jouer une carte vent. Sinon, le joueur à sa gauche devient actif à son tour et un nouveau tour commence.

Fin de la partie

Chaque fois qu'Ulysse arrive sur une destination, si un joueur possède la carte correspondant à ce lieu, il la pose visible devant lui et la montre à tous les joueurs. Peu importe que ce soit lui ou un autre joueur qui ait dirigé le bateau vers le lieu découvert. Le premier joueur qui a abattu ses 4 cartes objectif gagne la partie.