

KONING ODYSSEUS

EN DE REIS NAAR ITHACA

Koning Odysseus van Ithaca is overal goed in: zeilen, boogschieten, grote houten paarden maken en poseren voor op Griekse vazen. Maar één ding lijkt hem maar niet te lukken: thuis komen.

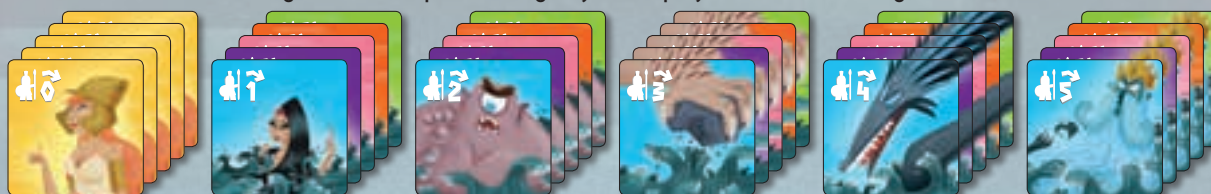
Bijna 20 jaar is hij al onderweg sinds hij samen met zijn Griekse manschappen oorlog begon te voeren met de Trojanen. En dan zit Poseidon, de god van de zeeën, hem ook nog dwars. Vervelend, want thuis dingen tientallen aanbidders naar de hand van Odysseus' vrouw Koningin Penelope.

Help jij Odysseus de vele gevaren te trotseren zodat hij terug naar Ithaca kan?

SPEELMATERIAAL

30 zeetegels

De voorkanten tonen de gevaren en hulp die Koning Odysseus op zijn reis naar Ithaca tegenkomt:



5x Godin Athena,
0 manschappen

5x De Sirenen,
1 manschap

5x Polyphemos
de Cycloop,
2 manschappen

5x De reuzen van
Laistrygonia,
3 manschappen

5x Het zeemonster
Skylla,
4 manschappen

5x God van de
zee Poseidon,
5 manschappen

Aan elke zeetegel is een aantal manschappen (van 0 t/m 5) toegekend (zie het symbool linksboven op de tegel). Elk gevaar is aanwezig in de kleuren **blauw**, **paars**, **roze**, **oranje** en **groen**.

De achterkanten tonen de woeste zee met verschillende herkenningpunten:



6x dolfijnen

6x eiland

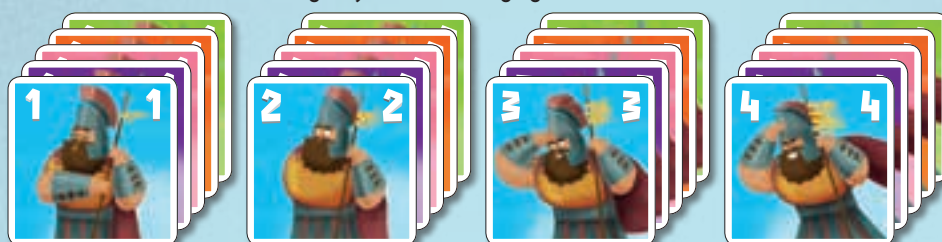
6x rots

6x orka

6x zee

20 bewegingskaarten

De voorkanten tonen Koning Odysseus in beweging:



5x waarde 1

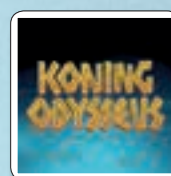
5x waarde 2

5x waarde 3

5x waarde 4

Elke waarde is aanwezig in de kleuren **blauw**, **paars**, **roze**, **oranje** en **groen**.

De achterkant:



1 starttegel

De startlocaties
van Odysseus



Doeltegel met 5 puzzeldelen

Penelope en haar aanbidders

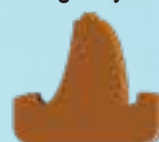


1 boot bestaande uit 7 delen

De boot van Odysseus



12 houten
figuurtjes



1 houten boot

De spelregels

KORT SPELOVERZICHT

Koning Odysseus en de reis naar Ithaca is een coöperatief spel. De spelers proberen gezamenlijk om Odysseus op tijd bij Penelope op Ithaca te brengen, voordat deze een andere man kiest. Ze krijgen daar 5 rondes voor, elke ronde staat voor een ander traject van de reis van Odysseus. De eerste ronde raken ze bekend met de route en proberen ze deze te onthouden. Maar om te winnen, moeten ze Odysseus uiterlijk aan het einde van de 5^e ronde bij Penelope brengen.

VOORBEREIDING

Druk vóór het eerste spel alle onderdelen voorzichtig uit de stanstableaus. Zet de boot in elkaar zoals hiernaast is afgebeeld.

- Leg de starttegels (met de locaties waar Odysseus elke ronde vandaan reist) op tafel en zet het speelstuk "De houten boot" erop (in het vervolg van deze spelregels noemen we dit speelstuk "Odysseus").
- Schud alle zeetegels gedekt (met de zeekant naar boven). Leg deze daarna gedekt één voor één naast elkaar, te beginnen bij de starttegels. Zo vormen de spelers een route. Het is niet van belang hoe de route loopt. De route mag bochten hebben, maar geen vertakkingen.
- Leg de doeltegels (het eerste deel van de puzzel met Penelope erop) aan het einde van de route.
- Zet de boot op tafel waar iedereen erbij kan met alle onderdelen er aan vast (mast, zeil, roeispanten, voorboeg) en zet de 12 houten manschappen in de daarvoor bedoelde inkepingen.
- Bepaal een startspeler door loting.
- Schud de bewegingskaarten gedekt en geef iedere speler, te beginnen met de startspeler, steeds 1 kaart totdat alle kaarten zijn verdeeld. Iedere speler neemt zijn kaarten zo in de hand dat de andere spelers de voorkanten ervan niet kunnen zien.

Opmerking: in een spel met 3 spelers hebben de eerste 2 spelers een kaart meer in hun hand.

Voorbeeld van een startopstelling bij 4 spelers:



SPELVERLOOP

Het spel bestaat uit maximaal 5 rondes. Elke ronde verloopt op dezelfde manier:

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, speelt de speler die aan de beurt is 1 kaart uit zijn hand en legt deze open voor zich neer. Daarna beweegt hij Odysseus zoveel tegels over de zeeroute als het cijfer op de gespeelde kaart. Vervolgens draait hij de tegel waar Odysseus eindigt om zonder de volgorde van de tegels te veranderen. Zet Odysseus naast de tegel, zodat alle spelers deze goed kunnen zien.

Er kunnen nu **3 situaties** ontstaan:

1. De zeetegel toont een gevaar en de kleur ervan komt niet overeen met de kleur van de juist gespeelde kaart:

O, o! Koning Odysseus verliest kostbare manschappen. Haal zoveel manschappen uit de boot als de omgedraaide zeetegel aangeeft.

2. De zeetegel toont een gevaar en de kleur ervan komt wel overeen met de kleur van de juist gespeelde kaart:

Wat een geluk! Odysseus verliest geen manschappen. Alle manschappen blijven in de boot.

3. De zeetegel toont Godin Athena:

Dat is mooi! Odysseus verliest geen manschappen. Alle manschappen blijven in de boot.

Nadat de spelers hebben gecontroleerd of er manschappen uit het schip gehaald moeten worden, zetten ze Odysseus terug op de juist omgedraaide tegel. Deze blijft open liggen. De volgende speler (met de klok mee) is aan de beurt.

EINDE VAN EEN DAG

Moeten de spelers het laatste manschap (of meer) uit de boot halen, dan heeft Koning Odysseus niet genoeg manschappen meer om zijn tocht voort te zetten en moet hij terug aan land om nieuwe manschappen te zoeken. Bereid de volgende ronde als volgt voor:

- Zet de houten boot (Koning Odysseus) op de starttegels.
- Er voegen zich nieuwe vrijers bij Penelope. De spelers voegen 1 puzzeldeel met vrijers aan Penelope toe.
- Haal één onderdeel (zeil, mast, roeispanten, voorboeg) van het schip af, de volgorde is niet van toepassing.
- Zet de 12 manschappen terug in de boot.
- De speler die aan de beurt zou zijn geweest als de vorige ronde niet was geëindigd, wordt de nieuwe startspeler.
- Schud alle bewegingskaarten en verdeel deze zoals onder "Voorbereiding" beschreven onder de spelers.
- De spelers proberen tijdens deze voorbereidingen de open tegels te onthouden. Daarna draaien ze deze weer naar hun zeekant zonder de volgorde van de zeetegels te veranderen.



EEN NIEUWE RONDE

Nadat de voorbereidingen zijn afgerond, begint een nieuwe ronde. Deze verloopt gelijk aan de vorige.

De spelers hebben nu echter meer informatie over de zeetegels en kunnen van die kennis gebruikmaken. Zo kunnen ze wellicht vaker kaarten spelen met dezelfde kleur als de zeetegel waar Odysseus eindigt.

Algemene spelregel: de spelers mogen elkaar tips geven over het spelen van bepaalde kaarten en hun kennis over de zeetegels met elkaar delen. De speler die aan de beurt is, beslist echter uiteindelijk zelf welke kaart hij speelt.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is direct afgelopen als 1 van de volgende situaties optreedt:

1. Odysseus beweegt naar Ithaca, waar Penelope op hem wacht, voordat hij al zijn manschappen die ronde is kwijtgeraakt. Gelukt! Koning Odysseus is op tijd bij Penelope aangekomen. Alle spelers winnen gezamenlijk!

Let op: Odysseus hoeft de doeltegel niet exact te bereiken. Het is toegestaan om een kaart met een hogere waarde dan noodzakelijk te spelen.

2. Is Odysseus na de vijfde ronde (de ronde dat het laatste puzzeldeel met aanbidders aan Penelope wordt gelegd en de boot al zijn onderdelen kwijt is) nog altijd niet bij Ithaca aangekomen, dan verliezen alle spelers gezamenlijk!

Let op: het is mogelijk dat de spelers het spel al in de eerste ronde winnen. In dat geval hebben ze extreem veel geluk gehad!

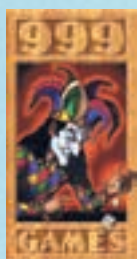
VARIANTEN

TE MOEILIK?

De spelers kunnen het spel eenvoudiger maken door hun handkaarten open voor zich neer te leggen. Ze bespreken nu gezamenlijk welke kaart de speler die aan de beurt is het beste kan spelen.

TE EENVOUDIG?

1. De spelers mogen aan het begin van een nieuwe dag niet met elkaar praten. Pas als Odysseus op een tegel met Skylla is geëindigd, mogen de spelers tot het einde van de dag met elkaar praten.
2. De spelers kunnen het spel op de volgende manier nog moeilijker maken: ze mogen Odysseus niet direct naar de doeltegel met Penelope bewegen. Ongeacht de waarde van de gespeelde kaart, moet Odysseus op de laatste zeetegel vóór Penelope stoppen. De spelers draaien deze zoals gebruikelijk om en verliezen indien nodig manschappen van de boot. Zijn er daarna nog manschappen over, dan winnen de spelers.



© 2019 999 Games b.v.
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice



HET GELUIDSHUIS uitgeverij

In samenwerking met Het Geluidshuis
www.geluidshuis.be

Auteur: Leo Colovini

Illustraties: Mark Borgions

Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Gebaseerd op het spel
“Leo moet naar de kapper!”

© 2016 ABACUSSPIELE



Alle rechten voorbehouden.
Made in China.