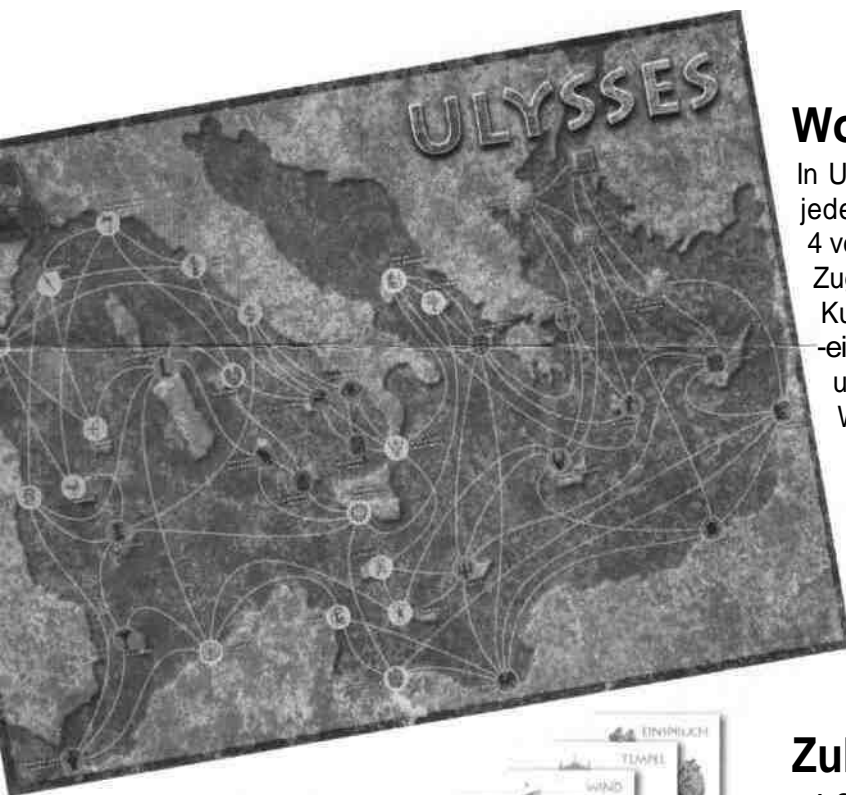




Homers großartige Schilderung der Odyssee ist ein Klassiker, den jeder kennt. Doch wie kam es eigentlich zu dieser jahrelangen Irrfahrt des Odysseus? Damals, als den Göttern wieder einmal die Zeit lang wurde, schlug Zeus ein Spiel vor: Jeder der Götter sollte versuchen, einen Menschen an einen von jedem heimlich festgelegten Ort zu bringen. An wessen Ziel der Reisende schließlich landete, der sollte das Spiel gewinnen. Odysseus, auf dem Weg nach Ithaka, war in der Nähe und wurde so unversehens zum hilflosen Spielball der Götter.



Worum es im Spiel geht

In Ulysses übernehmen die Spieler die Rolle der Götter. Jeder möchte Odysseus' Schiff auf schnellstem Wege an 4 verschiedene Orte bringen, die nur er kennt. Wer am Zug ist, möchte das Schiff auf einen für ihn günstigen Kurs bringen. Damit sind die Mitspieler jedoch selten einverstanden und setzen ihre Einspruch-Karten ein, um den Kurs zu ändern.

Wer am besten bluffen kann und dabei die Oberhand behält, bestimmt den weiteren Kurs und kommt seinen Zielen näher.



Zubehör

- **1 Spielplan** vom Mittelmeer, mit den mythischen Inseln und Häfen, die Odysseus besuchte
- **36 Ziel-Karten** mit eben diesen Orten, in 4 Farbgruppen
- **132 Aktions-Karten**, aufgeteilt in
 - 50 Einspruch-Karten** (um gegen unpassende Ziele Einspruch zu erheben)
 - 23 Tempel-Karten** (um Tempel zu bekommen)
 - 23 (Guter) Wind-Karten** (um weiter am Zug zu bleiben)
 - 16 Plage-Karten** (um violette Chips zu platzieren)
 - 11 Zeus-Karten** (die wie Joker eingesetzt werden können, außer als Pandora-Karte)
 - 9 Pandora-Karten** (um für jede 2 neue Karten vom Stapel nehmen zu können)
- **das Schiff des Odysseus**
- **9 Holzchips** (1 roter, 1 blauer, 1 schwarzer und 6 violette)
- **23 Tempel**
- **1 Spielregel**

Vorbereitungen

- Die Ziel-Karten werden nach Farbe in 4 Stapel geteilt. Jeder Stapel wird einzeln gemischt. Die Spieler zieht verdeckt eine Karte von jedem der Stapel. Die 4 Stapel werden getrennt neben den Spielplan gelegt.
- Odysseus Schiff wird in Troja aufgestellt
- Jeder Spieler erhält einen Tempel.
- Das Los bestimmt, wer als erster zieht. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- Die Aktions-Karten werden ebenfalls gemischt. Der Startspieler erhält 5 Karten, der nächste 6, der dritte 7, und -wenn vorhanden- der vierte 8 und der fünfte Spieler 9 Karten.

Ziel des Spiels

jeder Spieler versucht, Odysseus' Schiff zu den 4 Orten zu ziehen, die seine 4 Ziel-Karten angeben. Sobald ein Spieler sein 4. Ziel erreicht hat, hat er gewonnen und das Spiel ist zu Ende.

Spielablauf

Eine Runde besteht aus folgenden Aktionen: 1. Stärken der eigenen Position, 2. neues Ziel vorschlagen, (gegebenenfalls) 3. Einspruch einlegen, 4. Odysseus Schiff an den neuen Ort ziehen. Vor jeder Runde nehmen alle Spieler, beginnend mit dem Startspieler, jedesmal so viele Karten vom Stapel, wie sie Tempel vor sich stehen haben (vor der 1. Runde also eine).

I. Stärken der eigenen Position

Wer am Zug ist, kann zunächst beliebig viele der folgenden Aktionen durchführen:

- eine Pandora-Karte ausspielen: dafür darf man 2 neue Karten vom Stapel nehmen.
- eine oder mehrere Plage-Karten ausspielen: für jede darf man einen lila Chip auf einem Zielort plazieren. Dort darf das Schiff dann nicht mehr anlegen. Sind alle 6 Chips schon auf dem Spielplan, muss vor dem Ausspielen einer Plage-Karte erst einer wieder entfernt worden sein.
- einen oder mehrere lila Chips vom Spielplan entfernen: Für jeden muss man so viele beliebige Karten abwerfen, wie man Tempel besitzt.
- einen oder mehrere neue Tempel erwerben: Für jeden neuen Tempel legt man so viele Tempel-Karten plus so viele andere Karten ab, wie man Tempel besitzt. Also: bei 2 Tempeln legt man 2 Tempel- und 2 andere Karten = 4 Karten ab, bei 3 Tempeln 3 Tempel- und 3 andere Karten = 6, und so fort.
- eine oder mehrere Ziel-Karten austauschen (außer von der Farbe, auf der sich das Schiff gerade befindet): Dazu legt man für jede Ziel-Karte, die man austauschen möchte, so viele Karten seiner Wahl ab, wie man Tempel besitzt. Seine Ziel-Karte legt man dann unter den Stapel der jeweiligen Farbe und nimmt sich neu die oberste von diesem Stapel.

2. Neues Ziel vorschlagen

Dann schlägt der Spieler vor, zu welchem Ort das Schiff ziehen soll, indem er den blauen Chip darauf legt. Das neue Ziel muss mit dem alten durch eine Linie verbunden und darf nicht durch einen lila Chip blockiert sein. Gegebenenfalls muss der Spieler ihn vorher beim „Stärken der eigenen Position“ entfernen.

3. Einspruch einlegen

Ist ein Spieler aber mit der Wahl des neuen Ziel nicht einverstanden, kann er Einspruch dagegen einlegen. Er spielt dazu eine Einspruch-Karte aus und legt den roten Chip auf den Ort, zu dem er seinerseits das Schiff ziehen will. Dieser Ort muss ebenfalls durch eine Linie mit dem verbunden sein, an dem sich das Schiff gerade befindet. Ein lila Chip kann dabei vorher wie üblich entfernt werden (obwohl man ja nicht am Zug ist).

Alle anderen Spieler müssen dann nacheinander noch einmal entscheiden, ob sie

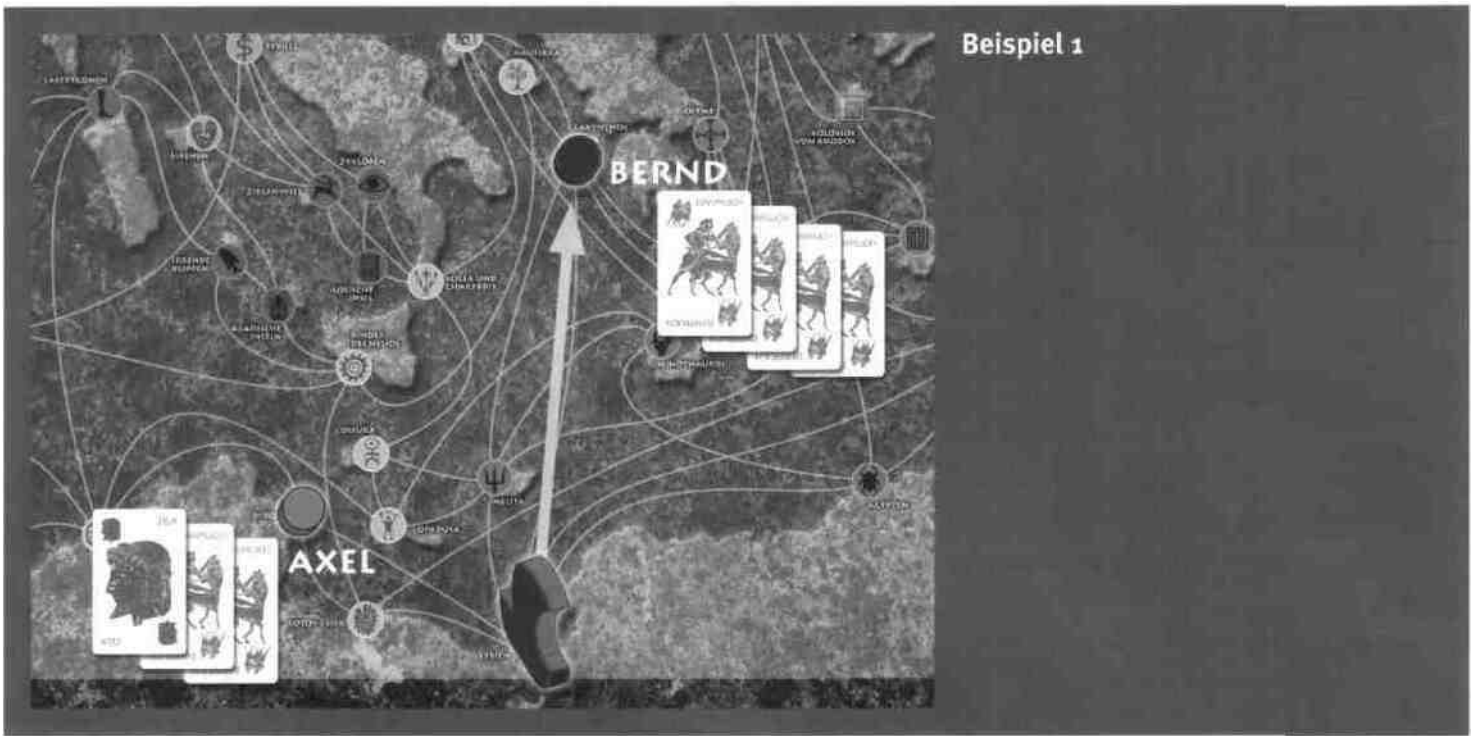
- neutral bleiben (passen),
- den Einspruch unterstützen oder
- ihn zurückweisen und das erste Ziel verteidigen.

Wer jetzt passt, ist dann für die gesamte Runde draussen. Wer den Einspruch und damit den 2. Vorschlag (roter Chip) unterstützt, spielt mindestens eine Einspruch-Karte aus.

Wer das 1. Ziel (blauer Chip) weiter verteidigen will, muss ebenfalls mindestens eine Einspruchkarte ausspielen. — Alle Karten der jeweiligen Partei werden zusammen gewertet. Die Einspruchspartei muss mindestens eine Karte mehr ausspielen wie die Verteidiger, um Erfolg zu haben. Die Verteidiger müssen mindestens gleichviele Karten ausspielen, um ihr Ziel durchzusetzen.

Das Ausspielen der Karten erfolgt weiter reihum, jeder muss mindestens eine bzw. so viele Karten ausspielen, bis seine Partei wieder vorne liegt oder er muss passen.





Beispiel 1

Odysseus' Schiff ist in Lybien und Axel stellt den blauen Chip auf Dido. Bernd erhebt Einspruch, platziert den roten Chip auf Zakynthos und spielt eine Einspruch-Karte aus. Christoph und Dieter passen. Deshalb muss Axel sich nur mit Bernd auseinandersetzen. Axel, der ja am Zug ist und Dido vorgeschlagen hat, muss nur gleichziehen, um den Einspruch abzuweisen. Also spielt Axel auch eine Einspruch-Karte aus. Bernd macht weiter mit einer Einspruch-Karte und Axel auch. Bernd spielt seine 3. Karte und Axel zieht mit einer Zeus-Karte (für eine Einspruch-Karte) wieder gleich. Bernd gibt nicht nach und spielt seine 4. Karte, Axel hat keine Karte mehr und passt. Damit hat Bernd mit seinem Einspruch Erfolg und das Schiff zieht nach Zakynthos.

Die Spieler müssen nicht immer alle ihre Einspruch-Karten ausspielen, sondern können vorher passen, wenn sie wollen. Manchmal muss man auch mehr als eine Karte spielen, um im Rennen zu bleiben:

Beispiel 2

Odysseus ist in Atlantis und Axel legt den blauen Chip auf Kalypso. Bernd erhebt Einspruch, indem er eine Einspruch-Karte spielt und den roten Chip auf Lopadusa setzt. Christoph unterstützt Bernd und spielt auch eine Einspruch-Karte. Dieter passt. Um den Einspruch abzuwehren, muss Axel jetzt mindestens 2 Einspruch-Karten ausspielen, um gleich zu ziehen.

Hier noch ein komplexeres Beispiel, in dem alle 4 Spieler beteiligt sind:

Beispiel 1

Beispiel 3

Odysseus ist in Minotauros und Axel setzt den blauen Chip auf Melita. Bernd hat nichts dagegen, aber Christoph spielt eine Einspruch-Karte und setzt den roten Chip auf den Olymp. Dieter will Christophs Einspruch unterstützen und spielt ebenfalls eine Einspruch-Karte. Jetzt ist Axel wieder an der Reihe. Er will den Einspruch zurückweisen und muss jetzt 2 Einspruch-Karten spielen, um gleichzuziehen. Bernd kann jetzt nochmal überlegen, weil der Einspruch erst nach ihm von Christoph kam. Er will jetzt Axel unterstützen und spielt eine Einspruch-Karte. (Hätte er jetzt gepasst, hätte er mit der Auseinandersetzung nichts mehr zu tun), jetzt ist Christoph wieder dran. Wenn er seinen Einspruch aufrecht erhalten will, muss er 2 Karten ausspielen, um eine mehr zu haben als Axel und Bernd. Aber Christoph passt und darf später nicht mehr eingreifen. Doch noch ist nichts gewonnen, denn Dieter hat noch eine Chance und spielt prompt 2 Karten aus. Axel hält mit einer Karte dagegen und Bernd passt. Nun sind nur noch Axel und Dieter beteiligt. Axel beschließt, nicht noch mehr Karten zu vergeuden und passt ebenfalls und deshalb segelt Odysseus zum Olymp.

Den schwarzen Chip spielen: Wenn schon ein Einspruch erhoben wurde, hat ein nachfolgender Spieler noch eine weitere Möglichkeit: er kann den schwarzen Chip auf ein 3. Ziel stellen (ebenfalls durch eine Linie mit dem vorigen Ziel verbunden), eine Einspruch-Karte ausspielen und damit Einspruch gegen die beiden bisherigen Ziele erheben. Um Erfolg zu haben, muss der schwarze Chip mehr Karten zu seinen Gunsten als der rote und der blaue ergattern. Anders gesagt, bei Gleichstand der Karten mit dem blauen Chip gewinnt der blaue, bei Gleichstand mit dem roten gewinnt der rote Chip.

Beispiel 4

Odysseus ist in Sybille und Axel stellt den blauen Chip auf Pytusae. Bernd erhebt Einspruch, spielt eine Karte und stellt den roten Chip auf Zyklopen. Christoph passt und Dieter erhebt Einspruch gegen beide Ziele, spielt 2 Karten aus und stellt den schwarzen Chip auf ElySION. Axel passt (er hätte mindestens 2 Karten ausspielen müssen) und Bernd spielt seine 2. Karte aus. Dieter spielt eine Karte aus, um eine mehr zu haben als Bernd, doch der zieht mit. Dieter spielt die nächste Karte, Bernd hält wieder mit. Dieter spielt weiter und Bernd gleicht aus. Dieter spielt seine 6. Karte, und jetzt hat Bernd keine Einspruch- oder Zeus-Karte mehr, um gleichzuziehen. Also hat Dieter mit seinem Einspruch Erfolg und das Schiff geht nach ElySION.

4. Odysseus Schiff ziehen

Wurde kein Einspruch gegen das erste Ziel eingelegt oder haben die Verteidiger ihn erfolgreich zurückgewiesen, zieht der Spieler Odysseus Schiff zu dem Ort mit dem blauen Chip. Wurde dagegen erfolgreich Einspruch erhoben, wird das Schiff zu dem Ort mit dem roten Chip oder - falls auch erfolgreich eingesetzt - mit dem schwarzen Chip gezogen und der nächste Spieler beginnt die neue Runde (nachdem erst alle ihre neuen Karten vom Stapel genommen haben).

Am Zug bleiben

Ist gegen ein neues Ziel kein Einspruch erhoben worden, oder wurde dieser Einspruch erfolgreich zurückgewiesen und das Schiff an den Ort mit dem blauen Chip gezogen, kann der Spieler, der am Zug war, weiter am Zug bleiben, indem er eine Wind-Karte ausspielt. Wichtig dabei: damit beginnt noch keine neue Runde, die Spieler nehmen deshalb auch keine neuen Karten auf. Der Spieler am Zug kann jedoch erst wieder alle Aktionen durchführen, um seine Position zu stärken (siehe dort) und dann mit dem blauen Chip das neue Ziel bestimmen.

Ein Spieler kann sooft nacheinander am Zug bleiben, wie er will, vorausgesetzt, er kann jedesmal sein vorgeschlagenes Ziel durchsetzen und eine Wind-Karte spielen.

Spielende und Gewinner

Jedesmal, wenn Odysseus Schiff einen Ort erreicht, von dem ein Spieler die entsprechende Zielkarte hat, muss der Spieler diese umdrehen und allen zeigen - auch wenn er das Schiff nicht selbst dorthin gezogen hat. Es gewinnt der Spieler, der als erster alle 4 Zielkarten aufdecken kann.

(c) 2001 by Winning Moves
Under Licence of Venice Connection. 2.0

