

ULYSSES

von Andrea Angiolino & Pier Giorgio Paglia

Spieler: 3 bis 5

Alter: Ab 8 Jahren

Dauer: 30-45 Min.

Homers großartige Schilderung der Odyssee ist ein Klassiker, den jeder kennt. Doch fand diese jahrelange Irrfahrt des Odysseus vor vielen Jahren wirklich statt? Damals, als den Göttern wieder einmal die Zeit lang wurde, schlug Zeus ein Spiel vor: Jeder der Götter sollte versuchen, einen Menschen zu geheim festgelegten Orten zu bringen. Derjenige, dessen Ziele zuerst durch den Reisenden besucht werden würden, sollte das Spiel gewinnen.

Odysseus, auf dem Weg nach Ithaka, war in der Nähe und wurde so unversehens zum hilflosen Spielball der Götter. Im Spiel „Ulysses“ übernehmen die Spieler die Rolle der Götter. Jeder möchte Odysseus' Schiff auf schnellstem Wege an vier verschiedene Orte bringen, die nur er kennt. Wer am Zug ist versucht, das Schiff auf einen für ihn günstigen Kurs zu bringen. Damit sind die Mitspieler jedoch selten einverstanden und setzen ihre Einspruchskarten 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.

Spielmaterial

- **1 Spielplan**, er zeigt das Mittelmeer mit den mythischen Inseln und Häfen, die Odysseus besuchte... oder besucht haben könnte. Jeder Ort besitzt eine Farbe (violett, grün, rot oder blau) und zeigt das kleine Symbol der entsprechenden Zielkarte.
- **36 Zielkarten** mit eben diesen Orten (die Rückseiten zeigen die 4 Farbgruppen der Orte).
- **132 Aktionskarten**, aufgeteilt in:
 - **50 Einspruchskarten** (braun - um gegen Ziele Einspruch zu erheben)
 - **23 Tempelkarten** (gelb - um Tempel zu bauen)
 - **23 Windkarten** (orange - um weiter am Zug zu bleiben)
 - **16 Plagekarten** (violett - um violette Holzscheiben zu platzieren)
 - **11 Zeuskarten** (rot - die als Joker für jede beliebige Karte eingesetzt werden können)
 - **9 Pandorakarten** (grün - erlauben einem Spieler das Nachziehen von zwei neuen Aktionskarten vom Nachziehstapel)
- **das Schiff des Odysseus**
- **23 Tempel**
- **9 Holzscheiben** (1 blaue, 1 rote, 1 schwarze und 6 violette)
- **Eine Spielregel**

Vorbereitungen

- Die Zielkarten werden nach Farben sortiert in 4 Stapel aufgeteilt. Jeder Stapel wird einzeln gemischt und verdeckt neben dem Spielplan bereit gelegt. Die Spieler ziehen von jedem Stapel eine Karte verdeckt, so dass jeder Spieler eine Zielkarte jeder Farbe besitzt.
- Odysseus' Schiff wird in Troja aufgestellt.
- Jeder Spieler erhält einen Tempel und stellt ihn vor sich auf.
- Der Startspieler wird auf beliebige Weise ermittelt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.
- Die Aktionskarten werden gut gemischt. Der Startspieler erhält 5 Karten, der zweite, im Uhrzeigersinn folgende 6, der dritte 7, und, wenn vorhanden, der vierte 8 bzw. der fünfte dann 9 Karten. Der Rest der Aktionskarten wird als verdeckter Nachziehstapel neben dem Spielbrett bereitgelegt.

Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht, Odysseus' Schiff zu den 4 Orten zu ziehen, die seine 4 Zielkarten angeben. Sobald ein Spieler sein 4. Ziel erreicht hat, hat er gewonnen und das Spiel endet.

Spielablauf

Der Startspieler beginnt als erster aktiver Spieler mit seinem Zug. Der Spielzug eines aktiven Spielers besteht aus dem Nachziehen von Aktionskarten aller Spieler, seiner eigenen Aktionsphase und der „Auseinandersetzung der Götter“ um den neuen Zielort von Odysseus' Schiff. Danach wechselt der aktive Spieler im Uhrzeigersinn, es sei denn er kann und will eine Windkarte ausspielen.

Nachziehen von Aktionskarten: Zu Beginn eines jeden neuen Spielzugs zieht jeder Spieler, beginnend mit dem aktiven Spieler reihum, so viele Aktionskarten vom Nachziehstapel, wie er Tempel vor sich stehen hat (zu Beginn der 1. Runde also jeder nur eine). Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein, werden die ausgespielten Karten des Ablagestapels gemischt und als neuer verdeckter Nachziehstapel verwendet:

Aktionsphase: Der aktive Spieler kann beliebig viele der folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen, ausgespielte Aktionskarten wandern dabei auf den offenen Ablagestapel:

- **Weitere Aktionskarten nachziehen:** Man kann eine Pandorakarte - oder wahlweise eine Zeuskarte als Joker für eine Pandora - ausspielen: Dafür darf man 2 neue Aktionskarten vom Nachziehstapel nehmen. Dies kann nur einmal im Verlauf des gesamten aktuellen Spielzugs durchgeführt werden.
- **Eine oder mehrere Plagen einsetzen:** Für jede ausgespielte Plagekarte darf man eine Plage (violette Holzscheibe) auf einem beliebigen Ort auf dem Spielplan platzieren. Befinden sich alle 6 violetten Holzscheiben bereits auf dem Spielplan,

muss vor dem Ausspielen einer Plagekarte erst eine dieser Scheiben wieder entfernt werden (siehe nachfolgender Punkt).

- **Eine oder mehrere Plagen entfernen:** Für jede muss man so viele beliebige Aktionskarten von der Hand abwerfen, wie man Tempel vor sich stehen hat.
- **Eine Zielkarte austauschen** (nur einmal pro Spielzug erlaubt): Dazu wirft man zuerst so viele beliebige Aktionskarten von der Hand ab wie man Tempel besitzt. Danach legt man eine eigene Zielkarte nach Wahl verdeckt unter den Zielkartenstapel derselben Farbe und zieht von oben verdeckt eine neue einer beliebigen Farbe, ausgenommen die Farbe, auf der sich das Schiff des Odysseus gerade befindet. Durch diesen Tausch ist es also auch möglich, mehrere Zielkarten der gleichen Farbe zu besitzen.
- **Einen oder mehrere Tempel bauen:** Um einen Tempel zu bauen, muss man je eine Tempelkarte und eine Aktionskarte von der Hand nach Wahl für jeden Tempel, den man bereits besitzt, abwerfen. Das heißt, um den zweiten Tempel neben dem Tempel, den man zu Spielbeginn beklommt, zu bauen, muss man 1 Tempelkarte und 1 beliebige Karte abgeben; um den dritten Tempel zu bauen 2 Tempelkarten und 2 beliebige; um einen vierten Tempel zu bauen 3 Tempelkarten und 3 beliebige usw. Jeder Tempel wird aus dem Vorrat entnommen und zu seinen anderen vor sich aufgestellt. Sollten sich keine Tempel mehr im Vorrat befinden, so kann auch kein neuer Tempel mehr errichtet werden.

Zeuskarten: Zeuskarten sind Joker, die an Stelle einer beliebigen anderen Aktionskarte eingesetzt werden können. Sollte eine Zeuskarte als Pandora eingesetzt werden, so gilt wie bereits erwähnt, dass nur einmal pro Spielzug zwei Aktionskarten auf diese Weise nachgezogen werden dürfen.

Neues Reiseziel vorschlagen: Nach Beendigung seiner Aktionsphase schlägt der aktive Spieler vor, zu welchem Ort das Schiff des Odysseus ziehen soll und markiert diesen auf dem Plan mit der blauen Holzscheibe. Das neue Ziel muss mit dem alten durch eine Linie verbunden sein. Es ist ihm nicht erlaubt, einen Ort mit einer Plage (violette Holzscheibe) zu wählen; will der aktive Spieler dorthin ziehen, so muss er die Plage zuerst im Rahmen seiner Aktionsphase entfernen.

Die Auseinandersetzung der Götter: Reihum im Uhrzeigersinn entscheiden die Spieler, ob sie mit dem neuen Zielort einverstanden sind. Hat niemand etwas dagegen, so wird die blaue Holzscheibe entfernt und Odysseus' Schiff auf den neuen Ort gesetzt. Ist ein Spieler aber mit der Wahl des neuen Zielortes nicht einverstanden, beginnt die Auseinandersetzung der Götter.

Der erste Spieler, der sich dazu entscheidet, Einspruch zu erheben (im Uhrzeigersinn), spielt mindestens eine Einspruchkarte aus und legt die rote Holzscheibe auf einen anderen, mit dem aktuellen Ort des Schiffs verbundenen Zielort. Will der Spieler einen Zielort mit einer Plage wählen, so kann er die Plage entfernen, indem er so viele Aktionskarten von der Hand abwirft, wie er Tempel besitzt.

Reihum entscheiden dann die weiteren Spieler, ob sie passen wollen oder Einspruchkarten zugunsten des aktiven Spielers (blaue Holzscheibe) oder des Herausforderers (rote Holzscheibe) spielen wollen. Wer jetzt passt, kann an der laufenden Auseinandersetzung nicht mehr teilnehmen. Alle Karten einer Partei

werden immer zusammen gewertet. Am Ende der Auseinandersetzung wird Odysseus' Schiff zu dem Ziel gezogen für welches mehr Einspruchskarten gespielt worden sind – bei Gleichstand hat das blaue Ziel Vorrang vor dem roten. Ein Spieler, der das rote Ziel unterstützen möchte, muss genügend Einspruchskarten ausspielen, damit für das rote Ziel mindestens eine solche Karte mehr ausliegt als für das blaue. Umgekehrt genügt es, wenn ein Spieler zu Unterstützung des blauen Ziels mindestens so viele Einspruchskarten ausspielt, dass Gleichstand an ausgespielten Karten zwischen beiden Parteien herrscht.

Das Ausspielen der Karten erfolgt weiter reihum. Jeder Spieler muss mindestens eine bzw. so viele Karten ausspielen, bis seine Partei wieder im Vorteil ist oder er muss passen. Niemand ist gezwungen, eigene Einspruchskarten auszuspielen, ein Spieler kann auch passen, wenn er keine weiteren ausspielen möchte. Eine Auseinandersetzung endet, sobald alle Spieler gepasst haben. Die gespielten Aktionskarten kommen auf den offenen Ablagestapel und Odysseus' Schiff wird auf den Zielort der siegreichen Partei gezogen. Die Holzscheiben (blau und rot), welche die Zielorte markiert haben, werden wieder beiseite gelegt.

Beispiel 1: *Odysseus' Schiff steht in Lybien and Andreas platziert die blaue Holzscheibe auf Dido; Claudia fordert Andreas heraus, indem sie eine Einspruchskarte ausspielt und die rote Holzscheibe auf Zakynthos stellt. Michael und Steffi passen. Die Auseinandersetzung findet also nur zwischen Andreas und Claudia statt: Andreas ist aktiver Spieler und muss nur gleich viele Karten wie Claudia ausspielen, um die Auseinandersetzung zu gewinnen. Also legt Andreas auch eine Einspruchskarte aus. Claudia spielt eine weitere, ebenso Andreas. Claudia legt ihre dritte Einspruchskarte und Andreas kontert mit einer Zeuskarte (als Joker für eine Einspruchskarte); Claudia spielt ihre vierte Einspruchskarte und Andreas hat keine Einspruchskarte mehr auf der Hand und muss passen. Odysseus' Schiff zieht nach Zakynthos. Michael und Steffi sind sehr erfreut über die Tatsache, dass Andreas und Claudia so viele Einspruchskarten losgeworden sind.*

Es können auch Situationen entstehen – wie man im nächsten Beispiel sehen kann – in denen Spieler gezwungen sind, mehr als eine Einspruchskarte auszuspielen, um in der Auseinandersetzung zu bleiben; entweder um die Anzahl der Einspruchskarten der Verteidiger zu übertreffen oder mit der Anzahl der Einspruchskarten der Herausforderer gleichzuziehen.

Beispiel 2: *Odysseus' Schiff steht in Atlantis und Andreas platziert die blaue Holzscheibe in Kalypso; Claudia fordert Andreas mit einer Einspruchskarte heraus und stellt die rote Holzscheibe nach Lopadusa. Michael unterstützt Claudia mit einer Karte. Steffi passt. Um weiter an der Auseinandersetzung teilzunehmen muss Andreas nun 2 Einspruchskarten ausspielen, da die Herausforderer zusammen bereits 2 mehr als er (keine) ausgespielt haben.*

Im nächsten Beispiel folgt eine noch komplexere Auseinandersetzung, an der vier Spieler beteiligt sind:

Beispiel 3: *Odysseus' Schiff steht in Minotaurus und Andreas legt die blaue Holzscheibe auf Melita. Claudia gibt ihr OK, aber Michael hingegen entscheidet sich dazu, Andreas herauszufordern, spielt eine Einspruchskarte aus und platziert die rote*

Holzscheibe auf Olymp. Steffi möchte Michael unterstützen und spielt eine Einspruchkarte für die Partei der Herausforderer. Nun ist Andreas wieder an der Reihe und möchte die Auseinandersetzung weiterführen. Er muss nun 2 Einspruchkarten auslegen (um die 2 Einspruchkarten von Michael und Steffi zusammen auszugleichen). Er tut dies und Claudia entscheidet sich nun dazu, Andreas zu unterstützen, sie spielt also eine Einspruchkarte aus (sie darf dies tun, da sie gepasst hat, bevor die Auseinandersetzung begann). Hätte sie nun gepasst, wäre sie aus der laufenden Auseinandersetzung ausgestiegen. Nun ist Michael wieder an der Reihe. Um weiterzumachen, müsste er 2 Karten spielen (damit die Herausfordererpartei wieder eine Karte mehr hat als die Verteidiger). Er hat aber nur eine Einspruchkarte auf der Hand und verfügt über keine Zeuskarte. Er muss passen und ist somit für den Rest der laufenden Auseinandersetzung aus dem Spiel: er darf keine weitere Karte mehr legen. Aber die Auseinandersetzung ist noch nicht beendet. Steffi kann weitermachen und spielt tatsächlich 2 Einspruchkarten. Andreas kontert mit einer weiteren Karte, Claudia passt und Steffi legt eine weitere. Nun findet die Auseinandersetzung nur noch zwischen Andreas und Steffi statt. Andreas beschließt, nicht zu viele Einspruchkarten zu vergeuden, so fährt Odysseus' Schiff weiter nach Olymp.

Die schwarze Holzscheibe: Nachdem eine Auseinandersetzung zwischen zwei Parteien begonnen hat, kann ein nachfolgender Spieler, anstatt zu passen oder eine Partei zu unterstützen, noch eine dritte Möglichkeit nutzen: er kann die schwarze Holzscheibe (den Regeln für die rote entsprechend) auf einen dritten Ort stellen. Nun findet die Auseinandersetzung zwischen drei Parteien statt. Um das Ziel der schwarzen Holzscheibe durchzusetzen, müssen für dieses Ziel mehr Einspruchkarten ausgespielt werden als für die blaue und die rote. In anderen Worten: herrscht Gleichstand an Karten mit der blauen Partei, gewinnt die blaue. Bei Gleichstand mit der roten Partei gewinnt die rote. Dies bedeutet, dass man zur Platzierung der schwarzen Scheibe mindestens zwei Einspruchkarten benötigt (um die Einspruchkarten für das rote Ziel zu überbieten).

Sollte ein Spieler an der Reihe die Möglichkeit, eine rote oder schwarze Scheibe zu platzieren, nicht nutzen, kann er dies später nicht mehr nachholen, er kann aber sehr wohl noch in eine Auseinandersetzung anderer Spieler einsteigen (d.h. wer keine rote Scheibe platzieren will, darf später auch keine schwarze mehr einsetzen). Falls er jedoch die Möglichkeit, in eine Auseinandersetzung einzusteigen, ebenfalls nicht wahrnimmt, kann er weder eine Scheibe platzieren noch nachträglich einsteigen.

Beispiel 4: *Odysseus' Schiff steht in Sybille und Andreas stellt die blaue Holzscheibe auf Pytusae; Claudia fordert Andreas heraus, indem sie eine Einspruchkarte spielt und die rote Holzscheibe auf Zyklopen stellt. Michael passt und Steffi erhebt Einspruch gegen die Ziele von Andreas und Claudia, platziert die schwarze Holzscheibe auf Elysion und spielt 2 Einspruchkarten (also eine mehr als Claudia, dies muss sie tun, um vor dieser in Führung zu gehen). Andreas passt (um in der Auseinandersetzung zu bleiben, müsste er mindestens 2 Einspruchkarten spielen, um mit dem höchsten Gebot, dasjenige für die schwarze Scheibe, gleichzuziehen) und Claudia spielt ihre zweite Einspruchkarte. Steffi spielt eine weitere und Claudia gleicht mit ihrer dritten Einspruchkarte aus. Steffi wieder eine Einspruchkarte, ebenso Claudia. Danach Steffi die nächste und Claudia zieht wieder gleich. Steffi legt ihre 6.*

Einspruchkarte und Claudia hat weder Einspruch- noch Zeuskarten auf der Hand, um weiterzumachen. Sie passt, womit Steffi gewinnt und Odysseus' Schiff nach Elysion zieht.

Aktiver Spieler bleiben: Falls der aktive Spieler nicht in eine Auseinandersetzung verwickelt wurde oder er diese gewann, wird Odysseus' Schiff auf das Ziel der blauen Holzscheibe gezogen. Der aktive Spieler kann nun am Zug bleiben, indem er eine Windkarte ausspielt. Tut er dies, so wechselt der aktive Spieler nicht und der Spieler am Zug darf nun wieder seine Aktionsphase durchführen (d.h. Plagesteine entfernen, Plagen spielen, Tempel bauen, Zielkarten tauschen, Pandorakarte spielen) und bestimmt danach einen neuen Zielort für Odysseus' Schiff. Dies ist jedoch kein vollständiger neuer Zug, da die Spieler keine Aktionskarten nachziehen und auch keine zweite Zielkarte ausgetauscht sowie keine zweite Pandorakarte (oder Zeuskarte als Joker für Pandora) gespielt werden darf.

Ein Spieler kann so lange aktiver Spieler bleiben wie er nicht in einer Auseinandersetzung besiegt wird und darüber hinaus Windkarten ausspielen kann. Ansonsten wechselt der aktive Spieler im Uhrzeigersinn und ein neuer Spielzug beginnt.

Spielende

Jedes Mal, wenn Odysseus' Schiff einen Ort erreicht, von dem ein Spieler eine entsprechende Zielkarte besitzt, muss der Spieler diese umdrehen und allen zeigen – auch wenn er das Schiff nicht selbst dorthin gezogen hat. Es gewinnt der Spieler, der zuerst alle seine 4 Zielkarten aufdecken konnte.

Anmerkung: im Regeltext sind mit der Bezeichnung „Spieler“ selbstverständlich sowohl Spielerinnen als auch Spieler gemeint!

Offizielle Autorenregel erstellt von Andrea Angiolino, Pier Giorgio Paglia und Roman Pelek.
Deutsche Übersetzung von Roman Pelek, Ober-Saulheimer Str. 13, 55291 Saulheim,
Tel.: +49 (6732) 7649, Mobil: 0177-4950981, E-Mail: ropelek@bigfoot.com.