

L'Odyssée

IMPRIMER, ASSEMBLER, JOUER

1. Choisir la taille des cartes

Grand format : 94 × 133 mm, 4 cartes par A4. Le texte des effets est composé à 14 points. Version poker : 63 × 88 mm, 9 cartes par A4, plus compacte. Les 36 cartes et leurs valeurs sont identiques.

2. Imprimer les cartes recto verso

Imprimer en taille réelle, sans ajustement, avec retournement sur le bord long. Les pages alternent recto puis verso. Tester d'abord les deux premières pages et les regarder à la lumière. Les positions des versos sont inversées horizontalement ; tous les dos sont identiques. Découper en suivant les traits du recto.

3. Assembler le plateau

Le plateau mesure 400 × 270 mm. Choisir la version A3, ou les deux pages A4 portrait en taille réelle. Découper le cadre des deux pages A4, placer la page gauche à gauche et la page droite à droite, puis les réunir par du ruban adhésif au dos. Imprimer le plateau en recto simple.

4. Choisir les tapis de joueur

Les tapis A4 paysage correspondent aux cartes poker. Pour les grandes cartes, choisir les deux tapis A3, ou les quatre feuilles A4 à assembler deux par deux. Imprimer en recto simple ; chaque emplacement a les dimensions de la carte associée.

5. Monter les personnages et monstres

Les quatre pages réunissent douze figurines, dont cinq monstres, et quatre navires. Imprimer en recto simple sur papier épais. Découper chaque rectangle gris ; plier le trait central, image vers l'extérieur, puis les deux languettes vers l'intérieur. Former un chevalet et coller les languettes. Une feuille séparée regroupe les cinq monstres.

6. Préparer une partie

Prendre les 36 cartes, deux navires, le plateau, les tapis, les jetons et une pièce. Les deux autres navires sont des choix supplémentaires. Une figurine de personnage est un repère visuel facultatif pour la carte active correspondante ; toutes les valeurs et tous les effets restent sur la carte.

Figurines 3D et repères de lecture

Les fichiers 3MF

Le fichier groupé réunit douze figurines et quatre navires. Un second fichier réunit seulement les cinq monstres ; chaque modèle est aussi fourni séparément. Les sculptures reprennent les personnages et créatures du papier. Les 3MF contiennent la géométrie en millimètres ; les ouvrir puis les trancher avec le profil de votre imprimante.

Point de départ pour votre Kobra S1

Sélectionner la Kobra S1, une buse de 0,4 mm et le profil du PLA utilisé. Conserver les socles sur le plateau. Commencer avec des couches de 0,16 à 0,20 mm, trois parois et environ 15 % de remplissage. Activer des supports organiques depuis le plateau, puis vérifier l'aperçu sous les bras, les attributs et les voiles. Réaliser d'abord une figurine test. Ces réglages sont des points de départ, pas un profil validé par un essai physique.

Ce qui a été contrôlé

Les modèles sont contrôlés numériquement : fermeture des maillages, volumes positifs, dimensions et absence de chevauchement sur le plateau groupé. Aucun essai d'impression réel n'a été effectué. Aucun G-code n'est fourni.

Lire les cartes

Le chiffre près d'ÉLAN est le coût de l'action. Le nombre à droite est le dégât de base. Ruse, Fidélité, Voyage, Divin, Sagesse et Monstre sont des types de jeu. Ils ne nécessitent pas d'Élan de couleur. Les mots « À activer », « Automatique », « Permanent » et « Banc » précisent l'usage des pouvoirs.

Revenir à Homère

Les références de chants figurent sur les cartes. Les PV, combats et alliances sont des inventions ludiques ; ils ne résument pas les relations entre les personnages dans le poème. Le plateau est une piste de score illustrée, sans prétention géographique. Les images sont des interprétations artistiques.

Sources et base de travail

Refonte du jeu « Odyssée, 36 cartes de combat » de Claire van Beek : personnages, paquets, PV, actions et dégâts conservés ; formulations et cas de résolution précisés. Homère, L'Odyssée, traduction de Leconte de Lisle, 1893 (texte du domaine public). BnF, « Le voyage d'Ulysse et ses interprétations ».

Texte d'Homère

Dossier BnF

Kobra S1 : page officielle

Les douze figurines du jeu

Les mêmes noms sur les cartes, les chevalets et les modèles 3D



Ulysse



Athéna



Pénélope



Télémaque



Circé



Polyphème

MONSTRE



Poséidon



Nausicaa



Les Lestrygons

MONSTRE



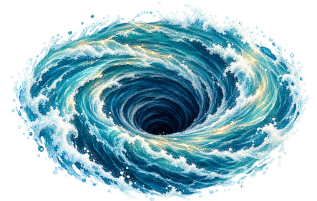
Les Sirènes

MONSTRE



Scylla

MONSTRE



Charybde

MONSTRE

Une figurine représente sa carte active. Pour les cartes de groupes, le chevalet des Sirènes et celui des Lestrygons représentent chacun le groupe entier. Le nombre de figurines ne change aucun effet.