



L'Odyssée - La course aux lauriers

2 joueurs ou 2 équipes • Environ 20 à 30 minutes

BUT DU JEU

Rempportez 3 Lauriers. Chaque carte adverse mise K.-O., active ou sur le banc, rapporte 1 Laurier. Avancez votre navire d'une île sur le plateau par Laurier gagné. Le plateau indique le score ; il ne modifie pas les combats.

MATÉRIEL

36 cartes, 2 navires, le plateau, 8 jetons d'Élan, des marqueurs de dégâts par dizaines, des marqueurs d'effets et une pièce à lancer. Un personnage en papier ou en 3D peut représenter votre carte active.

INSTALLATION

Chaque joueur mélange son paquet de 18 cartes : A ou B. Piochez 4 cartes. Posez une carte active et, si vous le souhaitez, jusqu'à 3 cartes sur votre banc. Gardez les autres en main. Commencez avec 1 Élan, ou 2 si Nestor est votre carte active. Placez les navires au départ. Tirez au sort le premier joueur. Le second reçoit un Bouclier : sa première attaque subie sera réduite de 10 dégâts.

À VOTRE TOUR

1. Piochez 1 carte, puis gagnez 1 Élan, sans dépasser 4.
2. Dans l'ordre voulu, vous pouvez poser 1 carte sur votre banc s'il contient moins de 3 cartes, utiliser 1 pouvoir « À activer » et effectuer 1 retrait. Pour un retrait, payez 1 Élan et échangez votre carte active avec une carte de votre banc. Hermès se retire gratuitement.
3. Choisissez l'une des deux actions de votre carte active. Payez son coût, puis résolvez ses dégâts et ses effets. L'action termine votre tour. Vous pouvez passer sans attaquer. Le premier joueur ne peut pas attaquer à son premier tour.

L'ÉLAN ET LES TYPES

L'Élan appartient au joueur et se dépense réellement. Sa réserve reste toujours entre 0 et 4. Le coût indique le nombre d'Élan à payer : il n'existe pas d'Élan de couleur. Ruse, Fidélité, Voyage, Divin, Sagesse et Monstre sont les six types du jeu.

CALCULER LES DÉGÂTS

Ajoutez aux dégâts imprimés les bonus applicables et 20 si le type de l'attaquant correspond à la faiblesse de la cible. Retirez ensuite la plus forte réduction disponible : les réductions ne se cumulent pas. Le résultat ne descend jamais sous 0. Les dégâts au banc et les dégâts que l'attaquant s'inflige restent aux valeurs indiquées, sans faiblesse, bonus ni réduction. Les soins ne dépassent jamais les PV imprimés.



L'Odyssée - Précisions et exemple

POUVOIRS ET EFFETS

« En jeu » signifie votre carte active ou votre banc. Un pouvoir fonctionne sur la carte active, sauf mention du banc. « Automatique » et « Permanent » ne comptent pas dans la limite d'un pouvoir « À activer » par tour. L'installation ne déclenche aucun pouvoir, sauf celui de Nestor. « Devient active » s'applique ensuite, remplacements compris.

Conservez les repères « une fois » et « première fois » toute la partie, même si la carte quitte le jeu. Un pouvoir neutralisé ne se déclenche pas et ne consomme pas sa première utilisation. Une protection temporaire disparaît après la prochaine attaque reçue, même si une meilleure réduction s'applique. Un effet sur une carte ne touche jamais sa remplaçante.

RETRAIT ET ÉCHANGES

Une carte quittant la position active perd les effets temporaires qu'elle porte. Les dégâts restent sur le banc, mais disparaissent en main ou en défausse ; les usages limités restent consommés. Les échanges imposés ou permis par une carte sont gratuits et possibles malgré une interdiction de retrait.

K.-O. ET FIN DE PARTIE

Appliquez d'abord les modificateurs, puis tous les dégâts de l'action. Résolvez leurs déclenchements automatiques, puis les autres effets. Une carte atteignant ses PV est K.-O. : ni soin ni échange ne la sauve. Défaussez ensuite tous les K.-O., puis attribuez les Lauriers avant de vérifier la victoire.

À 3 Lauriers, vous gagnez. Si les deux joueurs y parviennent dans la même action, celui dont c'est le tour gagne. Sinon, chaque propriétaire remplace son active K.-O. par une carte de sa main ou de son banc. Sans remplaçant, son propriétaire perd ; si les deux manquent de remplaçant, partie nulle.

CAS UTILES

Pioche vide : ne la reformez pas. Un échange exige deux cartes. Sans cible ou carte à défausser, ignorez seulement cette partie de l'effet.

Déclarez Fausse promesse d'Eurymaque pendant votre tour : un repère annule automatiquement le prochain gain d'Élan adverse, puis disparaît. Ce repère reste si Eurymaque se retire. Pendant le tour adverse, les pouvoirs « Automatique » et « Permanent » continuent de s'appliquer. Vous ne jouez aucune carte et n'activez aucun pouvoir volontaire.

EXEMPLE VÉRIFIÉ

Ulysse attaque avec Arc d'Ithaque : 70 dégâts. Polyphème possède 120 PV. Sans protection, Pénélope ni Télémaque dans la défausse, la première attaque de Ruse reçue par Polyphème inflige $70 + 20$ de faiblesse + 20 pour Œil unique = 110 dégâts. Il lui reste 10 PV. Les attaques de Ruse suivantes ne reçoivent plus le bonus d'Œil unique.

LIEN AVEC L'ŒUVRE

Les chants cités renvoient aux épisodes. Les types, PV, alliances et combats sont des inventions ludiques.