

ODYSSEUS



8+

1-5

25 MIN

BUT DU JEU

Accompagnez Ulysse dans son périple à travers la Méditerranée, alors qu'il affronte les épreuves imposées par les dieux de l'Olympe. Aidez-le à triompher des défis qui l'attendent et à retrouver le chemin vers Ithaque.

Force, chance, ruse, intelligence, améliorez vos compétences tout au long du voyage pour surmonter les 15 grandes aventures qui vous attendent.

Chaque épreuve réussie et chaque récit remporté vous rapportent des points de victoire et rapprochent Ulysse de son foyer. C'est à vous d'écrire cette nouvelle épopée !



1 plateau de jeu Navire d'Ulysse



5 plateaux Récit



20 cubes
(5 rouges, 5 bleus,
5 jaunes et 5 verts)



5 tuiles Épopée



28 jetons Récit



40 jetons
Faveurs d'Athéna



60 cartes Épreuve



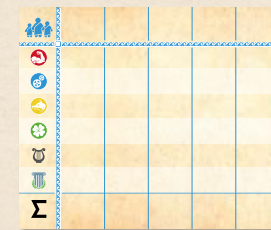
5 carte aide de jeu



16 cartes Automa



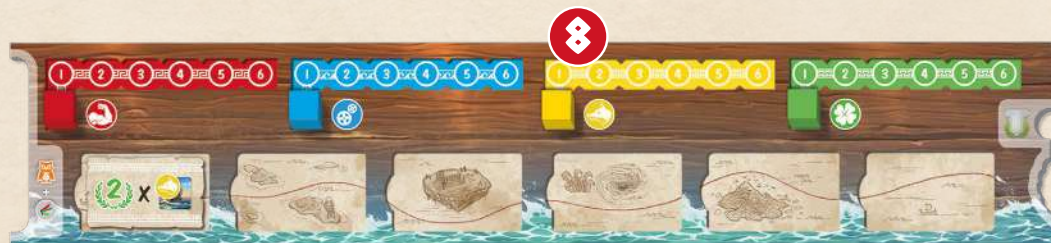
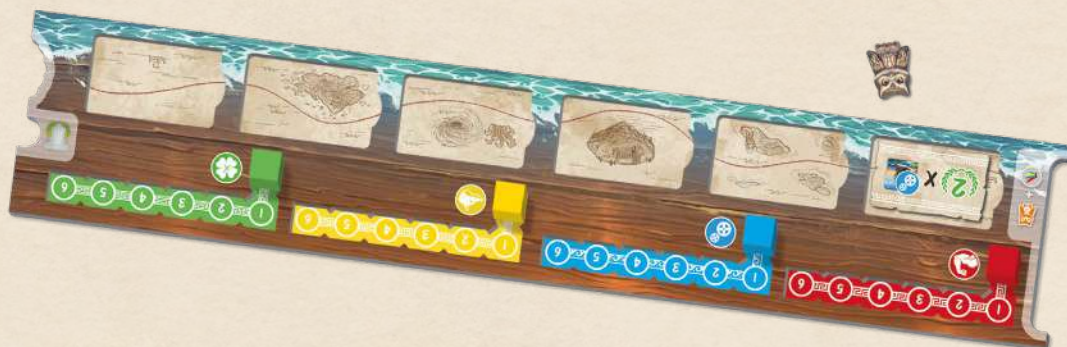
4 tuiles Difficulté
de l'Automa



1 bloc de score

MISE EN PLACE

- 1 Placez le navire d'Ulysse au centre de la table.
- 2 Mélangez les 28 jetons Récit et formez deux pioches, faces cachées, aux endroits indiqués sur le Navire d'Ulysse. Révélez 4 jetons Récit de l'une de ces pioches et placez-les aux endroits indiqués sur le Navire d'Ulysse.
- 3 Prenez au hasard un nombre de cartes Épreuve correspondant au nombre de joueurs (indiqué sur le Navire d'Ulysse). Mélangez-les et formez une pioche, face cachée, à l'endroit indiqué sur le Navire d'Ulysse.
- 4 Piochez 4 cartes Épreuve et placez-les, faces cachées, sur les 4 emplacements centraux du Navire d'Ulysse.
- 5 Piochez 8 cartes Épreuve et placez-les, faces visibles, sur les emplacements restants du Navire d'Ulysse.
- 6 Placez 1 jeton Faveur d'Athéna sur chaque côté du Navire d'Ulysse. Formez une réserve avec les jetons restants.
- 7 Formez une pile, de la plus petite à la plus grande valeur (plus grande valeur au-dessus de la pile), avec les 5 tuiles Épopée et placez-les sur leur emplacement du Navire d'Ulysse.
- 8 Enfin, chaque personne prend :
Un plateau Récit et 4 cubes en bois (un de chaque couleur) qu'elle place sur chaque case 0 de la couleur correspondante.
Un jeton Récit de l'une des deux pioches face cachée qu'elle place face visible sur l'emplacement le plus à gauche de son plateau Récit.
Un jeton Faveur d'Athéna de la réserve et une carte aide de jeu.
- 9 La dernière personne à avoir voyagé en bateau commence la partie.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous jouez à tour de rôle en commençant par le premier joueur.
La partie prend fin lorsque chaque personne possède 11 cartes Épreuve.

ANATOMIE D'UNE CARTE ÉPREUVE

Les cartes Épreuve représentent les 15 grandes étapes du voyage d'Ulysse à travers la Méditerranée.
Votre but est d'aider Ulysse à les réussir pour marquer leurs points de victoire à la fin de la partie.
Chaque Épreuve est répartie dans quatre compétences, chacune associée à une couleur :

 force /  intelligence /  ruse /  chance

COMPOSITION D'UNE CARTE ÉPREUVE

- 1 La valeur à atteindre dans la compétence pour réussir l'épreuve.
- 2 Les points de victoire remportés si l'épreuve est réussie.
- 3 Les gains que vous obtenez lorsque vous partez à l'aventure avec cette carte.
- 4 Le type d'épreuve :  navigation,  rencontres,  dieux,  créatures,  Ithaque.



VOTRE TOUR DE JEU

Vous effectuez les étapes suivantes, dans l'ordre :

1 Choisir une carte Épreuve

2 Partir à l'aventure ou Se reposer

3 Finir son tour

1 CHOISIR UNE CARTE ÉPREUVE

Vous devez choisir une carte Épreuve qui se situe à l'une des extrémités des deux côtés du Navire d'Ulysse.
Vous ne pouvez donc pas choisir une carte Épreuve qui se trouve entre 2 autres cartes.

Si vous choisissez une carte Épreuve adjacente à une carte face cachée, révélez les 2 cartes Épreuve faces cachées de ce côté du Navire et remportez la Faveur d'Athéna qui se situe entre ces 2 cartes.



EXEMPLE : Adelaïs a le choix entre 3 cartes Épreuve 1, 2 et 3.

Elle choisit la carte Épreuve 3 qui est adjacente à une carte face cachée.

Elle retourne les 2 cartes Épreuve faces cachées de ce côté du Navire et gagne la Faveur d'Athéna.

2.A PARTIR À L'AVENTURE

Vous remportez les gains indiqués au bas de la carte Épreuve que vous avez choisie comme suit :

    : augmentez d'un point la compétence associée.

 : augmentez d'un point la compétence de votre choix.

 : prenez 1 Faveur d'Athéna de la réserve.

Puis vous ajoutez la carte Épreuve à votre plateau Récit, dans la colonne correspondant à sa compétence.

IMPORTANT : vous ne pouvez pas placer plus de 4 cartes Épreuve par compétence. Si vous n'avez pas d'autre choix que de choisir une 5^e carte d'une même compétence, alors vous devez vous reposer.



EXEMPLE : Adelaïs a choisi sa carte Épreuve et décide de partir à l'aventure. Elle augmente de 2 points sa compétence Ruse. Puis elle ajoute la carte Épreuve dans la colonne Chance de son plateau Récit.

2.B SE REPOSER

Vous placez la carte Épreuve, face cachée, à gauche de votre plateau Récit, sans remporter ses gains.

En échange, vous augmentez d'un point une compétence de votre choix  et vous remportez une Faveur d'Athéna  de la réserve.

EXEMPLE : Nikos choisit de se reposer et place sa carte Épreuve, face cachée, à gauche de son plateau Récit. Il décide d'augmenter sa force d'un point. Il reçoit aussi une Faveur d'Athéna de la réserve.



3 FINIR SON TOUR

Si, à la fin de votre tour, il ne reste qu'une seule carte Épreuve sur le Navire d'Ulysse, vous défaussez dans la boîte cette carte et vous redistribuez, depuis la pioche, 4 cartes faces cachées et 8 cartes faces visibles sur leurs emplacements respectifs.

Puis, vous ajoutez une Faveur d'Athéna  sur chacun des côtés du Navire d'Ulysse. C'est alors au tour de la personne située à votre gauche de jouer.

RÉCITS

Les Récits vous permettent de marquer des points de victoire supplémentaires à la fin de la partie en fonction des cartes Épreuve que vous possédez.

Il existe 14 Récits différents :

4 pour les types de compétences :



5 pour les valeurs de compétence :



5 pour les types d'épreuve :



Chaque Récit est présent en deux exemplaires dans la pioche. Tous les Récits rapportent 2 points de victoire pour chaque élément que vous avez sur vos cartes Épreuve.

IMPORTANT : vous marquez les points de victoire de vos Récits même si vos cartes Épreuves ne sont pas réussies à la fin de la partie.

REMPORTER UN RÉCIT

Vous pouvez remporter un Récit de deux façons différentes :

- 1 En dépensant, une seule fois pendant votre tour, 3 Faveurs d'Athéna (voir page 7).
- 2 À chaque fois que vous formez une ligne de 4 cartes Épreuve, soit une carte dans chaque compétence :

force + intelligence + ruse + chance.

Lorsque vous remportez un Récit, vous pouvez en choisir un parmi les 4 visibles ou prendre le premier de l'une des deux pioches. Si vous avez choisi un Récit visible, vous le remplacez par le premier de l'une des deux pioches.

Vous pouvez remporter un maximum de 6 Récits durant la partie.



EXEMPLE : Yanniss complète sa première ligne de carte Épreuve et gagne un Récit. Il choisit un Récit qui lui octroie 2 points de victoire pour chaque Épreuve de valeur 1 ou 2 qu'il aura devant lui à la fin de la partie, qu'elle soit réussie ou non.

ΕΠΟΠΕΕ

Pour réaliser une Épopée, vous devez posséder une carte Épreuve de chaque type :

 navigation,  rencontres,  dieux,  créatures,  Ithaque.

Vous remportez alors la première tuile Épopée de la pioche et vous la placez à droite de votre plateau Récit.

Les points de victoire des tuiles Épopée sont décroissants, et vous ne pouvez réaliser qu'une seule Épopée durant la partie.

FAVEURS D'ATHÉNA

Les Faveurs d'Athéna vous permettent d'acquérir de nouveaux Récits ou de changer les points de compétences que vous augmentez.

- 1 Vous pouvez dépenser, une seule fois pendant votre tour, 3 Faveurs d'Athéna  pour gagner un Récit.
- 2 À chaque fois que vous augmentez une compétence d'un point, vous pouvez dépenser une Faveur d'Athéna  pour la changer en une autre compétence.

EXEMPLE : Nikos a choisi une carte Épreuve qui augmente sa Ruse de 2 points. Il décide d'utiliser une de ses Faveurs d'Athéna pour changer un point de Ruse.

Il gagne finalement un point de compétence en Ruse et un point en Chance.



FIN DE PARTIE

Lorsqu'il ne reste plus qu'une seule carte Épreuve sur le Navire d'Ulysse et que la pioche est vide, la partie prend fin et il est temps de compter les points de victoire.

Pour chacune de vos compétences, comptez les points de victoire de vos cartes Épreuve qui ont une valeur inférieure ou égale à votre score dans cette compétence.

Comptez ensuite les points de victoire de vos Récits. Pour rappel, les Récits octroient les points de victoire à toutes vos cartes Épreuve, même celles avec une valeur supérieure à votre score de compétence.

Enfin, ajoutez les points de victoire de votre tuile Épopée.

Le joueur ayant le plus de points de victoire gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus grand score en Récit qui gagne. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

CRÉDITS

AUTEURS : Johannes Goupy & Matthieu Verdier
ILLUSTRATEUR : Régis Torres

RESPONSABLE ÉDITORIAL : Alain Mhranyan
DÉVELOPPEMENT & RÉDACTION : Joseph Foussat
MISE EN ŒUVRE GRAPHIQUE : Grégoire Allemand
Sans oublier la passion de toute l'équipe Gigamic !



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

Données et adresse à conserver : 01-2026



© & © Gigamic 2026



ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com

MODE SOLO

MISE EN PLACE

Réalisez une mise en place pour 2 joueurs, l'étape 7 ne concerne que vous.

Choisissez la difficulté de l'Automa pour cette partie : 1, 2, 3 ou 4.

Puis l'automa reçoit un nombre de jetons Récit en fonction de la difficulté que vous avez choisie : 2, 3, 4 ou 5.

Enfin, mélangez, en une pile face cachée, les 16 cartes Automa.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vous commencez la partie, car l'Automa ne sait pas voyager en bateau.

Vous effectuez votre tour de jeu comme dans une partie classique, puis vous jouez le tour de l'Automa et ainsi de suite.

La partie prend fin lorsque l'Automa possède 11 cartes Épreuve.

TOUR DE L'AUTOMA

Piochez la première carte Automa de la pile et effectuez les 2 étapes suivantes :

1 Si la carte Automa possède un symbole :



Défaussez les 4 tuiles Récits du plateau Navire et remplacez-les.



En suivant le sens de la flèche, l'Automa choisit, en priorité, la première carte Épreuve disponible qui lui permet de gagner une Faveur d'Athéna et termine son tour. Si ce n'est pas possible, il choisit une carte comme indiqué à l'étape 2.

2 En suivant le sens de la flèche, l'Automa choisit la première carte Épreuve disponible.

Dans tous les cas, si la carte Épreuve choisie par l'Automa est adjacente à une carte face cachée, vous devez révéler les 2 cartes Épreuve faces cachées de ce côté du Navire et défausser la Faveur d'Athéna associée.

RÉCIT

L'Automa commence directement la partie avec les Récits correspondants à sa difficulté et n'en gagne pas d'autres.

ÉPOPÉE

Dès que l'Automa possède les 5 types d'Épreuve (🚢, 👤, 🙌, 🧠, 🏛️), il gagne la première tuile Épopée disponible.

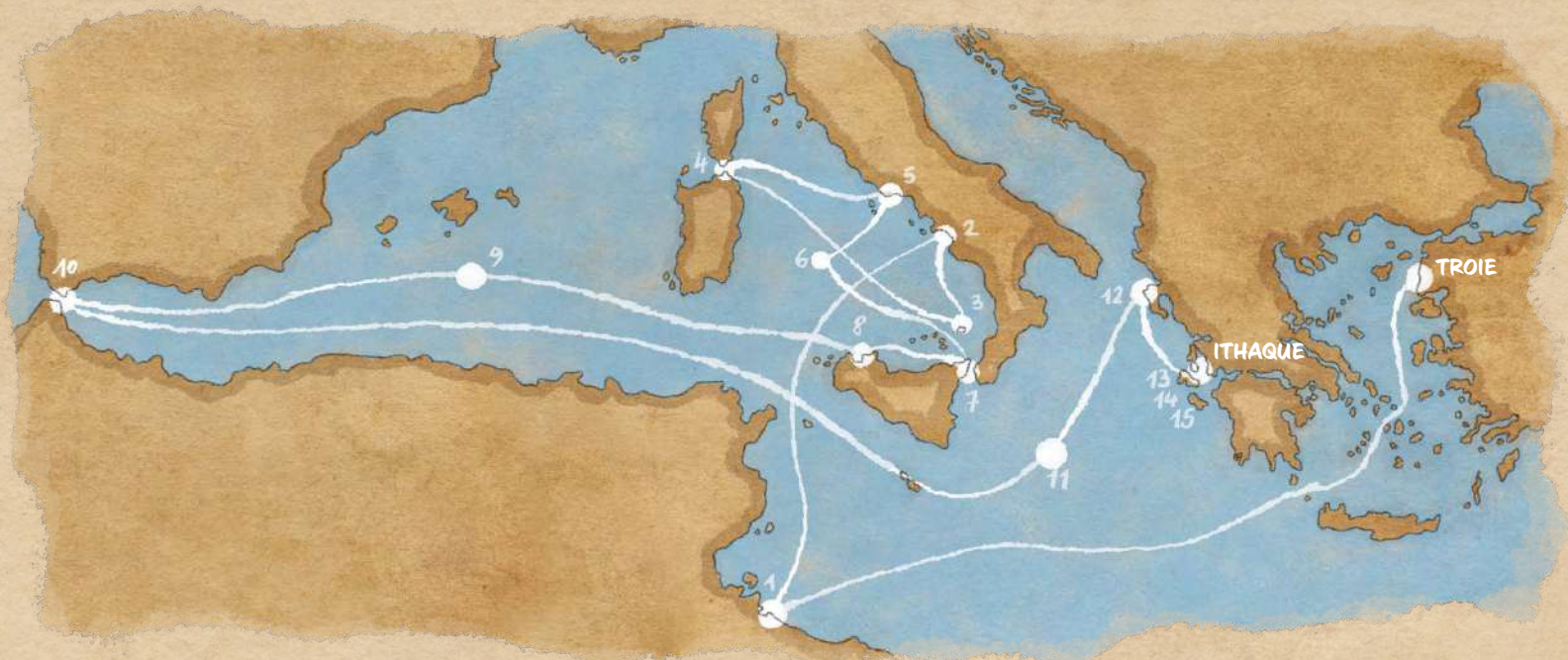
FIN DE PARTIE

Procédez à votre décompte des points de victoire comme pour une partie classique.

Pour l'Automa, ajoutez aux points de victoire de la difficulté choisie les points de victoire de ses jetons Récit et ceux de sa tuile Épopée.

Vous remportez la victoire si vous dépassez son score.





Ulysse est un héros légendaire de la mythologie grecque. Roi d'Ithaque, il est connu pour son intelligence, sa ruse et son courage. Il est l'un des principaux personnages de *l'Odyssée*, une épopée attribuée au poète grec Homère, composée au 8^e siècle av. J.-C. Après la guerre de Troie, Ulysse met dix ans à rentrer chez lui, affrontant de nombreuses épreuves : monstres, tempêtes, dieux hostiles, tentations, etc. Son voyage devient un symbole du combat de l'homme face à l'adversité. Soutenu par la déesse Athéna, il triomphe davantage par la ruse que par la force.

L'histoire d'Ulysse raconte non seulement un retour physique, mais aussi un parcours intérieur, fait de pertes, de patience et de sagesse.

L'Odyssée est une œuvre fondatrice de la littérature occidentale, qui explore des thèmes universels, comme l'identité, la fidélité, le foyer et la quête de soi.

ATHÉNA



Dans la mythologie grecque, Athéna est représentée traditionnellement par une chouette chevêche. Elle est la déesse protectrice d'Ulysse et le soutient tout au long de son voyage. Elle le conseille et intervient auprès des dieux en sa faveur.

1. LES LOTOPHAGES



Ulysse et ses hommes arrivent chez les Lotophages, qui consomment un lotus aux effets soporifiques. Certains compagnons, séduits par le fruit, oublient leur mission et veulent rester. Ulysse les ramène de force au navire pour éviter de perdre son équipage.

2. POLYPHÈME



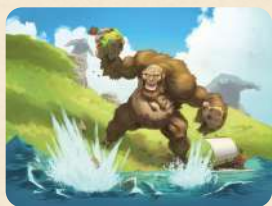
Ulysse et ses hommes, prisonniers du cyclope Polyphème, l'endorment avec du vin et lui crevent l'œil. Ils s'échappent, cachés sous les moutons. Par orgueil, Ulysse révèle son nom, provoquant la colère de Polyphème, qui appelle Poséidon à se venger.

3. LA VILLE D'ÉOLE



Ulysse est accueilli par Éole, dieu des vents, qui lui offre un sac contenant tous les vents, sauf celui qui le ramènera à Ithaque. Ses compagnons, croyant y trouver un trésor, l'ouvrent en secret. Les vents s'échappent, provoquent une tempête et éloignent le navire d'Ithaque.

4. LES LESTRYGONS



Après avoir quitté l'île d'Éole, Ulysse accoste chez les Lestrygons, des géants cannibales. Les Lestrygons capturent ses hommes, les dévorent, puis détruisent la flotte en lançant des rochers. Seul le navire d'Ulysse échappe au massacre.

5. CIRCE



Ulysse accoste chez Circé, qui transforme ses hommes en cochons. Grâce à l'aide d'Hermès et à une plante magique, Ulysse résiste à ses sortilèges et la contraint à rendre forme humaine à ses compagnons. Circé devient leur alliée et les héberge un an.

6. LES SIRÈNES



Pour échapper au chant mortel des sirènes, Ulysse bouche les oreilles de ses hommes et se fait attacher au mât. Séduit par le chant, il supplie qu'on le libère, mais ses compagnons ne l'écoutent pas. Le navire traverse la zone sans danger.

7. CHARYBDE & SCYLLA



Ulysse traverse un détroit gardé par deux monstres : Charybde, un tourbillon géant, et Scylla, une créature à six têtes. Pour sauver son navire, il choisit de passer près de Scylla, perdant six hommes mais échappant à Charybde.

8. LES BŒUFS SACRÉS D'HÉLIOS



Sur l'île de Thrinacie, malgré les avertissements, les compagnons d'Ulysse, affamés, tuent les bœufs sacrés du dieu Hélios, gardés par ses filles. En désobéissant, ils provoquent la colère divine de Zeus.

9. LA COLÈRE DE ZEUS



Après avoir mangé les bœufs sacrés d'Hélios, les compagnons d'Ulysse provoquent la colère de Zeus. Il déclenche une tempête qui détruit leur navire, tuant tout l'équipage. Ulysse, seul survivant, dérive jusqu'à l'île de Calypso.

10. CALYPSO



Ulysse échoue sur l'île d'Ogygie, où la nymphe Calypso le retient sept ans. Elle lui propose l'immortalité, mais il veut rentrer chez lui. Sur ordre de Zeus, Hermès demande sa libération. Calypso accepte et l'aide à repartir.

11. LA COLÈRE DE POSÉIDON



Polyphème invoque son père, Poséidon, pour maudire Ulysse. Le dieu, furieux, rend son voyage interminable par des tempêtes et des naufrages, jusqu'à ce que les dieux de l'Olympe l'obligent à cesser sa vengeance.

12. ARRIVÉE CHEZ LES PHÉACIENS



Naufragé, Ulysse est recueilli par Nausicaa chez les Phéaciens. Lors d'un banquet, il révèle son identité et raconte ses aventures. Ému, le roi Alcinoos lui offre un navire magique qui le ramène endormi à Ithaque.

13. ARRIVÉE À ITHAQUE



Ulysse arrive à Ithaque, endormi sur le navire des Phéaciens. Athéna le transforme en mendiant pour l'aider à reconquérir son trône. Méconnaissable, il prépare son retour avec l'aide de ses fidèles et de son fils, Télémaque.

14. RETOUR AU PALAIS



Ulysse se rend au palais déguisé en mendiant. Il retrouve Télémaque en secret et prépare sa revanche. Il observe les prétendants, teste la fidélité des serviteurs et planifie la reconquête de son trône avec ruse.

15. CONCOURS DE TIR À L'ARC



Ulysse assiste au concours organisé par Pénélope : bander l'arc d'Ulysse et tirer à travers douze haches. Aucun prétendant ne réussit. Ulysse tente l'épreuve, la réussit, révèle son identité et tue les prétendants avec l'aide de Télémaque.