

ODYSSEY

A IRA DE POSEIDON

A Guerra de Troia terminou e os barcos gregos tentam regressar à sua pátria após uma larga ausência. Contudo, para consegui-lo, deverão aplacar a ira do enfurecido deus dos mares, Poseidon, que tomou o partido de Troia durante a guerra.

Para isso terão de alcançar a Ilha Sagrada e realizar uma oferenda e uma oração aos deuses... mas o irascível Poseidon irá valer-se de todos os seus poderes para evitar que a alcancem!

RESUMO DO JOGO

Um jogador assumirá o papel de Poseidon, enquanto os restantes jogadores (entre 1 e 4) serão os navegantes em busca da Ilha Sagrada.

Um jogo decorre sobre duas cópias do mesmo tabuleiro, separadas pela caixa, de modo a que não sejam visíveis entre si.

O jogador com o papel de Poseidon lançará poderosas tempestades contra os navegantes para os confundir e afastar da sua rota e, assim, os impedir de alcançar a Ilha Sagrada a tempo. Apenas Poseidon conhece a verdadeira posição dos barcos, que virá assinalada na sua cópia do tabuleiro.

Os jogadores nos papéis de navegantes deverão enfrentar estas tempestades implacáveis, sem poder ver o que os rodeia, enquanto tentam reunir pistas que os ajudem a identificar a sua posição para, assim, manter o rumo previsto. Tentarão situar os seus barcos sobre o seu tabuleiro mas a sua localização não deixara de ser uma mera suposição e, à medida que o jogo avance, a sua posição será cada vez menos precisa.

Para vencer, os navegantes deverão alcançar a Ilha Sagrada antes que o jogo termine, valendo-se de toda a sua astúcia para manter o rumo. Poseidon vencerá se conseguir evitar que os restantes jogadores alcancem o seu destino.



COMPONENTES

- Regras
- 11 marcadores de tempestades
- 14 marcadores especiais
 - 2 monstros marinhos
 - 4 faróis
 - 4 remoinhos
 - 4 bancos de névoa
- 16 marcadores de lembrete (4 de cada cor)
- 2 marcadores de rosa-dos-ventos
- 8 figuras de barcos (2 de cada cor)
- 4 tabuleiros (2 cópias do tabuleiro A/C e 2 cópias do tabuleiro B/D), impressos em ambas as faces

PREPARAÇÃO

Decide-se, em primeiro lugar, que jogador tomará o papel de Poseidon. Esse jogador ficará com a caixa, um barco de cada cor (4) e os 11 marcadores de tempestade e escolherá também um dos quatro tabuleiros diferentes (A, B, C ou D).

De seguida, colocará o tabuleiro na caixa e usará a tampa como separador, tal como se mostra na imagem.

Durante o jogo, o jogador que faça de Poseidon não poderá ver o tabuleiro dos navegantes nem os navegantes poderão ver o tabuleiro de Poseidon.

De seguida, o jogador com o papel de Poseidon colocará um conjunto de quatro barcos de plástico (de cores diferentes) nas casas iniciais do seu tabuleiro, de modo a que a cor das casas e dos barcos coincidam. Por fim, retira uma rosa-dos-ventos que utilizará como referência.

Os restantes jogadores (de um a quatro) serão os navegantes. Jogarão como equipa, cooperando para levar os quatro barcos até à Ilha Sagrada. O controlo dos barcos deve distribuir-se entre os jogadores do modo mais equilibrado possível.

Os navegantes deverão ficar com a segunda cópia do mesmo tabuleiro escolhido por Poseidon e colocá-lo diante de si, do outro lado do separador. Lembra-te: Poseidon não pode ver o tabuleiro dos navegantes!

De seguida, os navegantes colocarão os outros quatro barcos de plástico de cores distintas nas suas casas iniciais, de modo a que a cor das casas e dos barcos coincidam. Por fim, retiram os marcadores de lembrete e a outra rosa-dos-ventos para utilizarem como referência.

Para o teu primeiro jogo coloca de parte os marcadores especiais; apenas necessitarás deles quando jogares com as variantes (ver página 7).

Importante: ambas as cópias do tabuleiro devem estar orientadas de modo a que o norte aponte no sentido do separador.

MARCADORES DE TEMPESTADE



POSEIDON



ROSA DOS VENTOS



POSICÃO INICIAL



ROSA DOS VENTOS

NAVIGANTES

MARCADORES DE LEMBRETE

— COMO SE JOGA —

Um jogo dura 11 rondas. Cada ronda divide-se em dois turnos:

- Turno de Poseidon
- Turno dos navegantes

TURNO DE POSEIDON

O jogador com o papel de Poseidon escolhe um dos seus marcadores de tempestade e joga-o de modo a que os navegantes o possam ver.

Há cinco tipos distintos de tempestade: duas brancas, duas verdes, duas vermelhas, duas amarelas e três pretas.

- Se o marcador de tempestade coincide com a cor de um dos barcos, Poseidon moverá esse barco para uma casa adjacente no seu tabuleiro, seja na perpendicular ou na diagonal.
- Se o marcador de tempestade é preto (a Grande Tempestade), Poseidon moverá **cada um** dos quatro barcos para uma casa adjacente.

Atenção: Poseidon não pode jogar uma Grande Tempestade em duas rondas consecutivas.

Não deverá ver-se o movimento dos barcos realizado por Poseidon; estes movimentos são realizados unicamente no tabuleiro de Poseidon e não no dos navegantes.

Como o movimento é secreto, a posição dos barcos no tabuleiro de Poseidon poderá diferir da posição dos barcos no tabuleiro dos navegantes.

Tal como se verá mais adiante, cabe aos navegantes adivinhar corretamente a sua posição.

COMPLICAR AS DEDUÇÕES VARIANTE

Gostas dos problemas de dedução mais complexos ou já jogaste este jogo tantas vezes que se torna demasiado simples? Se queres, podes complicar as deduções. Basta que Poseidon não mostre a cor dos marcadores de tempestade que jogue. Dependerá dos navegantes determinar se um barco se moveu ou não, em função da informação que obtenham no seu turno.

Poseidon só pode utilizar cada marcador de tempestade uma única vez e, uma vez utilizado, o marcador é descartado no final da ronda. Os marcadores utilizados são colocados de lado, de modo a indicar o número de rondas jogadas.

TURNO DOS NAVEGANTES

O turno dos navegantes divide-se em quatro etapas distintas, uma por cada barco. Cada uma dessas etapas divide-se, por sua vez, em **Movimento do barco** e **Exploração**.

TURNO DE POSEIDON EXEMPLO



Poseidon joga um marcador de tempestade amarelo e move em segredo o barco amarelo do seu tabuleiro para uma casa adjacente. Decide mover o barco para nordeste. O barco amarelo não se move no tabuleiro dos navegantes: estes sabem que se moveu, mas não sabem onde se encontra... ainda.

TURNO DOS NAVEGANTES EXEMPLO



O navegante anuncia: “O barco amarelo move-se para oeste”. Poseidon move o barco amarelo no seu tabuleiro e o navegante faz o mesmo.

Os navegantes podem escolher por que ordem desejam mover os barcos. Para cada barco deverão completar primeiro tanto o movimento como a exploração antes de passar ao barco seguinte. Quando os quatro barcos se tiverem movido e explorado, o turno dos navegantes estará concluído.

MOVIMENTO DOS BARCOS

O navegante deverá comunicar a Poseidon a direção do movimento do barco, indicando a cor do barco e os pontos cardeais/colaterais (norte, nordeste, este, etc.) como referência. O movimento é obrigatório: os navegantes não poderão optar por manter um barco no mesmo local.

Poseidon reproduz no seu tabuleiro o movimento indicado pelo navegante. Para tal, moverá a figura do barco e dirá aos navegantes o que veem após o movimento (ver “Exploração”).

Limites do tabuleiro

Se um barco tenta sair do tabuleiro (por exemplo, ao deslocar-se para este a partir da coluna situada mais à direita), Poseidon dará de imediato essa indicação aos navegantes e o barco permanecerá na sua casa atual.

A Ilha Sagrada

Se um barco chega à Ilha Sagrada com o seu movimento, terá alcançado o seu objetivo e Poseidon deverá indicá-lo aos navegantes. O barco não se retira do tabuleiro e permanecerá à vista de todos os barcos que se situem numa casa adjacente a ele.

Os barcos que cheguem à Ilha Sagrada não se voltarão a mover, nem por parte dos navegantes nem por parte das tempestades. O jogo segue do modo habitual para os barcos restantes.

EXPLORAÇÃO

Assim que Poseidon mova o barco no seu tabuleiro, deverá fornecer aos navegantes informação sobre a sua localização atual.

- Um barco dispõe de informação precisa sobre a casa que ocupa atualmente (a **zona de reconhecimento**).
- Um barco também vê as oito casas adjacentes à casa que ocupa (a **zona de avistamento**). Poseidon apenas dará uma informação parcial sobre estas casas, sem indicar a direção exata de cada coisa.

A zona de reconhecimento

Poseidon terá de descrever em detalhe o conteúdo da casa ocupada pelo barco. Uma ilha situada na mesma casa será descrita como “Florestal” ou “Rochosa” (verde ou cinzenta, respetivamente) ou ainda como “A Ilha Sagrada”.

Os restantes barcos deverão descrever-se de acordo com as suas cores. Quando um barco se encontra numa zona com a cor azul-escuro deverá indicar-se a profundidade (“Estás em alto-mar”).

A zona de avistamento

O conteúdo das casas dentro da zona de avistamento (as oito casas adjacentes ao barco) deverá ser descrito sem especificar detalhes. Poseidon dirá aos navegantes **quantas** ilhas existem na sua zona de avistamento sem indicar os respetivos tipos (todas as ilhas parecem iguais à distância). Poseidon deverá dizer aos navegantes se avistaram outro barco (mas sem referir a sua cor).

A EXPLORAÇÃO EXEMPLO



Zona de avistamento

Zona de reconhecimento

EXPLORAR O MAR

LEGENDA



Ilha Florestal

Ilha Rochosa

Ilha Sagrada

Barco

Alto-mar

Todas as casas situadas na borda do tabuleiro representam a **costa**. Se um barco está situado junto à borda, Poseidon deverá indicar ao navegante que há “costa à vista”.

Deduzir a posição dos barcos

Depois de uma tempestade fustigar um barco, a posição estimada no tabuleiro dos navegantes pode diferir da posição real do barco, que aparece no tabuleiro de Poseidon.

A partir da informação recolhida durante a exploração, os navegantes deverão tentar adivinhar qual é a localização real dos barcos, comparando a informação que lhes é fornecida por Poseidon com a que veem no seu próprio tabuleiro.

Quando acreditarem saber com certeza qual é a localização do barco, os navegantes poderão deslocar a figura desse barco para a casa que considerem apropriada. Em qualquer caso, a verdadeira posição de cada barco só está indicada no tabuleiro de Poseidon. Só os deuses sabem tudo!

Utilizar lembretes



Frequentemente, a partir da informação obtida durante a exploração, existirão várias casas nas quais possa estar um barco. Os navegantes poderão utilizar os

USA A MEMÓRIA VARIANTE

Se queres tornar o jogo um pouco mais complicado e que incorpore um elemento de memória, não permitas que se utilizem os marcadores de lembrete.

marcadores de lembrete para marcar no seu tabuleiro as possíveis localizações de um barco (colocando-as e retirando-as conforme seja conveniente), se não estiverem muito seguros da sua suposição.

Após terminar o turno dos quatro navegantes, termina essa ronda e tem início a seguinte.

FIM DE JOGO

O jogo termina depois do turno dos navegantes na 11ª ronda (após terem sido descartadas todos os marcadores de tempestade) ou se todos os barcos conseguirem chegar à Ilha Sagrada.

- Se no final do jogo apenas um ou dois barcos alcançaram a Ilha Sagrada, Poseidon vence o jogo.
- Se três ou quatro barcos conseguiram alcançar a Ilha Sagrada, os navegantes vencem o jogo.

Quando jogues com mais de dois jogadores, qualquer navegante que chegue à Ilha Sagrada também será considerado vencedor, mesmo que o vencedor do jogo tenha sido Poseidon.

SIMPLIFICAR AS DEDUÇÕES VARIANTE

Se vais jogar com crianças ou com pessoas que ainda não experimentaram o jogo, podes simplificar as deduções. Para isso, Poseidon deverá indicar também a cor das ilhas e dos barcos que estejam na zona de avistamento (contudo, não a sua direção exata) e não apenas quanto estejam na sua zona de reconhecimento.



EXEMPLO DE TURNO DOS NAVEGANTES

Importante: todas as figuras que aparecem nas imagens mostram a posição real dos barcos no tabuleiro de Poseidon. No tabuleiro dos navegantes as posições podem variar, já que são apenas suposições.

1) BARCO VERMELHO



Movimento: o jogador vermelho move o seu barco para este (E).

Exploração: “Vês duas ilhas”.

Nota que uma das duas ilhas é a Ilha Sagrada mas, como está na zona de avistamento, vista do barco é semelhante a qualquer outra ilha.

3) BARCO BRANCO



Movimento: o jogador branco move o seu barco para sudoeste (SO).

Exploração: “Estás numa ilha rochosa e vês uma ilha”.

Recorda-te que se existe uma ilha na zona de reconhecimento Poseidon deve indicar de que tipo se trata.

2) BARCO AMARELO



Movimento: o jogador amarelo move o seu barco para noroeste (NO).

Exploração: “Estás em alto-mar e vês duas ilhas e um barco”.

A ordem dos movimentos é muito importante. De facto, anteriormente o jogador vermelho não via o barco amarelo porque este não estava na sua zona de avistamento durante a exploração.

4) BARCO VERDE



Movimento: o jogador verde move o seu barco para nordeste (NE).

Exploração: “Vês uma ilha e a costa”.

Como vês, Poseidon nunca deve indicar em que direção se encontra algo que os barcos tenham avistado.

— VARIANTES —

Odyssey inclui vários marcadores que se podem usar para modificar o jogo de modo a que se torne mais simples ou mais complicado chegar à Ilha Sagrada.

NAVEGANTES implica uma variante que dá vantagem aos barcos.

POSEIDON implica uma variante que supõe uma desvantagem para os barcos.

Podes usar uma ou mais variantes e combiná-las a teu gosto com as outras variantes, para complicar ou simplificar o jogo conforme desejares. Contudo, recomendamos que apenas empregues estas variantes quando te sintas familiarizado com a versão normal do jogo.

MONSTROS MARINHOS NAVEGANTES



Leviatá



Kraken

Podes juntar um ou dois marcadores de monstros marinhos (o leviatá e o kraken) aos marcadores de tempestade.

Durante o seu turno, Poseidon pode jogar um marcador de monstro marinho contra um barco em vez de jogar uma tempestade. Esse barco não se poderá mover durante esse turno pois a tripulação terá de lutar contra o monstro. Apesar de tudo, o jogador que controla o barco ainda poderá explorar. Fazê-lo pode ser útil se foi afetado por uma tempestade na ronda anterior.

Atenção: quando usas os monstros marinhos, tal como na versão normal, o jogo termina no momento em que Poseidon tenha utilizado todos os seus marcadores, pelo que o jogo terá a duração de 12 ou 13 rondas (motivo pelo qual esta variante dá vantagem aos navegantes).

FARÓIS NAVEGANTES



Podes adicionar um ou dois faróis ao tabuleiro. No início do jogo, os navegantes deverão decidir conjuntamente onde colocar os faróis. Podem escolher

qualquer casa do tabuleiro (de terra ou de mar), exceto as casas da ilha inicial, a Ilha Sagrada ou qualquer casa adjacente às referidas ilhas. Qualquer informação previamente existente na casa do farol será ignorada.

De seguida, Poseidon terá de colocar os faróis equivalentes nas casas correspondentes do seu tabuleiro.

Quando um barco se encontrar numa casa com um farol ou adjacente a ele, Poseidon terá de comunicar essa informação durante a exploração, tal como faria com qualquer outro tipo de casa (“Vês um farol.” ou “Estás numa casa com um farol.”). Se houver mais de um farol em jogo, também terá de informar o navegante da cor da luz do farol (amarela ou vermelha) se este estiver na sua zona de reconhecimento.

Atenção: os faróis representam uma vantagem para os navegantes porque são únicos. Quando um navegante vê um farol pode determinar com muita certeza onde se encontra o seu barco!

REMOINHO POSEIDON



Podes adicionar um ou dois remoinhos ao tabuleiro.

No início do jogo, Poseidon decide em segredo em que posições colocar os remoinhos. Pode colocá-los em qualquer casa que não contenha uma ilha, exceto nas casas adjacentes a uma ilha inicial ou à Ilha Sagrada.

Se um barco termina o seu movimento numa casa com um remoinho, Poseidon deverá começar por dar ao jogador a informação da exploração, como é habitual. De seguida, Poseidon indicará-lhe-á que o seu barco foi apanhado por um remoinho e deslocará o barco uma casa, como se se tratasse de um marcador de tempestade.

Se um barco se encontra sobre uma casa de remoinho devido ao efeito de uma tempestade, não se aplica nenhum efeito especial; um remoinho só afeta um barco se este entra em contacto com ele através do seu próprio movimento.

Os navegantes podem colocar um marcador de remoinho no seu próprio tabuleiro se pensam saber onde se encontra, para os ajudar em movimentos futuros. Como sempre, na realidade apenas conta a posição do remoinho no tabuleiro de Poseidon.

Atenção: o remoinho acaba por ser uma espécie de tempestade fixa que se adiciona às que Poseidon já dispõe, pelo que lhe fornece uma arma adicional que poderá empregar contra os navegantes.

BANCOS DE NÉVOA

POSEIDON



Podes adicionar um ou dois bancos de névoa ao tabuleiro.

No início do jogo, Poseidon decide em segredo onde colocar os bancos de névoa. Pode escolher qualquer casa do tabuleiro (ilha ou mar), exceto uma ilha inicial, a Ilha Sagrada ou uma casa adjacente a uma destas ilhas. A partir desse momento, qualquer informação previamente existente nessa casa será ignorada.

Quando um barco se encontra numa casa com um banco de névoa, Poseidon deverá dar esta informação durante a exploração, como seria habitual com qualquer outro tipo de casa (“Estás num banco de névoa.” Ou “Vês um banco de névoa”). Se houver outro barco no banco de névoa, não será avistado.

Os navegantes podem colocar um marcador de banco de névoa no seu próprio tabuleiro se pensam saber onde se encontra, para os ajudar em movimentos futuros. Como sempre, na realidade apenas conta a posição dos bancos de névoa no tabuleiro de Poseidon.

Atenção: o banco de névoa pode alterar o tabuleiro de um modo inesperado para os navegantes, ocultando a presença de uma ilha ou de qualquer outra informação útil, pelo que representa uma vantagem para Poseidon.

COMPETIÇÃO ENTRE NAVEGANTES

Se preferes jogar de um modo mais competitivo, podes usar este sistema de pontos. Recomendamos que anotes a pontuação de cada jogador durante uma série de jogos, de modo a que cada jogador atue uma vez como Poseidon.

Nesta modalidade, cada navegante colocará um barco e tentará alcançar a Ilha Sagrada antes dos seus rivais. Se jogarem dois navegantes, cada um controlará 2 barcos. Se jogarem 3 navegantes, cada um controlará um barco e o quarto barco será movido de forma cooperativa.

Os navegantes disputarão uma série de jogos onde cada um assumirá o papel de Poseidon, à vez.

No final de cada jogo:

- Poseidon recebe 1 ponto de vitória por cada barco que não tenha alcançado a Ilha Sagrada.
- Um navegante recebe 3 pontos de vitória se o seu barco chegou à Ilha Sagrada.
- Todos os navegantes recebem 1 ponto de vitória se o barco “cooperativo” chegou à Ilha Sagrada.

Após terminar a série de jogos, o jogador que tenha obtido a pontuação mais elevada será o vencedor.



CRÉDITOS

Design

LEO COLOVINI

Desenvolvimento

ROBERTO DI MEGLIO,
LEONARDO RINA &
FABRIZIO ROLLA

Ilustrações

FRANCESCO MATTIOLI

Direção artística e design gráfico

FABIO MAIORANA

Produção e supervisão

ROBERTO DI MEGLIO

Revisão

FABRIZIO ROLLA

Produção editorial

XAVI GARRIGA

Tradução

PEDRO VENÂNCIO

Adaptação gráfica

ANTONIO CATALÁN



Devir Livraria, Lda
Polo Ind. Brejos de Carreiros
Esc. 2 Arm. 4 2950-554 Quinta do Anjo
Palmela - Portugal
www.devir.pt

Um jogo criado, produzido e distribuído por

Ares Games Srl



www.aresgames.eu.



Licenciado por Studiogiocchi

2015 Ares Games Srl. Odyssey – A ira de Poseidon™
é uma marca registrada de Ares Games Srl.
Todos os direitos reservados. Fabricado na China.