

Titolo : Ulisse Torna a Itaca

Tema : Confini

Ingredienti : Filato , taglio , eco , fumo.

3-12 Giocatori

Storia :

Ulisse Re di Itaca , sposo di Penelope , dopo lunghi anni passati a combattere la guerra di Troia decide di ritornare a casa , ma durante il suo ritorno il Dio Poseidone glielo impedisce così costretto a interminabili avventure e sciagure dodici in tutto durate dieci anni ai confini della terra , tra echi di sirene assassine , un gigante ciclope di nome Polifemo che vuole arrostitire lui e la sua ciurma , dal quale riuscì sempre a tagliare la corda , i due mostri Scilla e Cariddi che mandarono in fumo nuovamente il suo progetto e dal quale solo lui e pochi dei suoi compagni riuscirono a filare via ancora una volta , mentre la sua amata Penelope era sotto la pressione dei ricchi abitanti di Itaca , che pretendevano un Re per la città di Itaca , ai quali aveva promesso di donarsi in sposa a colui che durante un banchetto sarebbe riuscito a scoccare una freccia dal pesante arco del marito facendola passare per le fessure di dodici scuri allineate , e che negli ultimi anni faceva finta , aspettando il ritorno di Ulisse , di tessere e tagliare una tela per prolungare la data del banchetto e sperare così nel ritorno del suo amato Ulisse il quale alla fine tornò in tempo per il banchetto e mandò così in fumo i piani dei ricchi abitanti di Itaca.

Il Gioco :

Il gioco si svolge dal punto in cui Ulisse decide di partire dalla città di Troia , dove ogni giocatore impersonando uno dei compagni di Ulisse , aiuta appunto il protagonista ad affrontare le dodici tappe a per fare ritorno a Itaca dalla sua amata Penelope.

Ci sono dodici eventi o tappe che bisogna superare :

- **I Ciconi** : Ulisse fa tappa nella terra dei Ciconi e li attacca la città per fare un pò di provviste.
- **I Lotofagi** : Seconda tappa nella terra dei Lotofagi , cioè mangiatori di loto , un fiore che se mangiato fa dimenticare la memoria .
- **IL Ciclope Polifemo** : Terza tappa . Polifemo scopre Ulisse nella sua caverna e infuriato decide di mangiarsi lui e i suoi compagni , ma Ulisse riesce a sconfiggerlo accecandolo e a fuggire facendolo prima ubriacare .

- **Eolo** : Quarta tappa. Qui Ulisse è all'isola di Eolo , Dio dei Venti , che gli dona un vaso che però non dovrà aprire se vorrà fare ritorno a Itaca , ma i suoi compagni invidiosi lo aprono , scatenando così l'ira del Dio.
- **I Lestrigoni** : Giganti simili a Polifemo che gli fanno battaglia.
- **Circe** : La maga Circe che trasforma i suoi compagni in porci.
- **Ade** : L'Ade o l'inferno dove Ulisse viene messo alla prova.
- **Le Sirene** : Pericolosissime sirene mangia uomini.
- **Scilla e Cariddi** : Sono due Mostri.
- **Calipso** : Una ninfa immortale che si innamora di lui e gli fa un incantesimo per trattenerlo.
- **I Feaci** : Qui chiese aiuto al re dei Feaci per tornare a casa.
- **Ritorno a Itaca** : quando ritorna a Itaca trova i ricchi al banchetto per sposare Penelope e li uccide tutti .

Meccanica di gioco e Componenti :

Componenti :

- Libro Odissea e libriccino di 48 - 60 pagine con le dodici tappe illustrate dove ci sono i dodici compagni di Ulisse e Ulisse che compiono azioni diverse , 4-5 Tavole a colori per ogni tappa di Ulisse .
- Penna o matita e foglio di carta.

La meccanica del gioco consiste in questo :

- Prendere un versetto del libro dell'Odissea che rappresenta ogni tappa.
- A turno ogni compagno di Ulisse deve aggiungere una parola o frase che faccia rima con il versetto scelto e con un'azione di un compagno di Ulisse o una sensazione o stato d'animo di un compagno di Ulisse. Quindi alla fine avremo un versetto dell'Odissea con tante frasi che fanno rima con le azioni di ogni marinaio o i suoi stati d'animo o sensazioni .
- Alla fine di ogni tappa ogni marinaio conta le parole che ha usato per creare la sua rima . Sarà 2 punti per ogni parola che fa rima e 1 punto per ogni altra parola che ha aggiunto al versetto.

- Alla dodicesima tappa o l'ultima tappa il marinaio o i marinai che hanno più punti hanno vinto la partita aiutando Ulisse a ritornare a Itaca dalla sua Penelope , mentre gli altri avranno un'ultima possibilità di Vincere , ovvero imparare a memoria l'intero poema o soltanto $1/8$ o $1/7$ o $1/6$ o $1/5$ o $1/4$ o $1/3$ o metà , e otterranno così dei punti che decideranno a inizio partita o a fine partita , per raggiungere il punteggio dei compagni vittoriosi.

Autore :

Alessandro Boatto