

## ITACA

Itaca è un gioco per 2-6 persone il cui scopo è far raggiungere al proprio eroe l'agognata patria, come nell'Odissea.

### **Il gioco si compone di:**

106 carte così suddivise:

- 6 carte Nave (pag. 1 del file mazzo)
- 3 carte Difficoltà (pag. 1 del file mazzo, con dicitura Forza, Intelligenza, Carisma)
- 9 carte Personaggio (pag. 2 del file mazzo)
- 17 carte Isola (pagg. 3 e 4 del file mazzo)
- 71 carte Evento (pagg. da 5 a 12 del file mazzo)

### **Elementi aggiuntivi:**

6 pedine "nave" (di colori differenti), per segnalare la posizione della nave di ogni giocatore  
6 segnalini "equipaggio", da posizionare sulle carte Nave di ogni giocatore  
3 segnalini "difficoltà", da posizionare sulle carte Difficoltà, uno per carta  
2 dadi a 6 facce (2D6)

### **REGOLAMENTO:**

#### **Preparazione del gioco:**

Si separano le 106 carte come sopra descritto.

Ad ogni giocatore viene dato:

- una carta nave,
- una pedina nave
- un segnalino equipaggio.

Ciascun giocatore metterà il segnalino equipaggio sulla carta nave alla posizione 16 per indicare che ha 16 uomini di equipaggio. Questo segnalino è destinato ad abbassarsi ed alzarsi sempre ad indicare il numero di uomini d'equipaggio a disposizione del giocatore.

Al centro del tavolo verranno disposte le carte isola e difficoltà secondo questo schema, le carte isola vanno mischiate e disposte a caso in un quadrato 4 x 4:

|       |              |         |
|-------|--------------|---------|
| Forza | Intelligenza | Carisma |
|-------|--------------|---------|

|       |       |       |       |
|-------|-------|-------|-------|
| ITACA |       |       |       |
| ISOLA | ISOLA | ISOLA | ISOLA |
| ISOLA | ISOLA | ISOLA | ISOLA |
| ISOLA | ISOLA | ISOLA | ISOLA |
| ISOLA | ISOLA | ISOLA | ISOLA |

Tutte le pedine nave dei giocatori vengono messe sotto la fila di isole alla base (dal lato opposto a Itaca).

A questo punto viene messo sul tavolo a faccia in giù il mazzetto con le carte personaggio che potranno essere scelte dai giocatori, (magari prima del gioco è bene che tutti i giocatori diano una

occhiata a queste carte per impararle onde velocizzare il gioco). La carta Comandante/Eroe va messa a faccia in su a lato di questo mazzetto.

Come ultima cosa, dopo aver mescolato il mazzo delle carte evento, ogni giocatore ne riceve 5 e le carte rimanenti vengono messe sul tavolo in un mazzo a faccia in giù.

Ora si può iniziare la sequenza di gioco.

### **Le regole:**

#### 1 Fase – La scommessa – (Asta per il ruolo di Comandante/Eroe)

All'inizio del gioco, il giocatore che ha più recentemente fatto un viaggio, sarà il giocatore di turno e gli altri procedono in senso orario; nelle successive fasi di Scommessa il giocatore di turno sarà considerato il Comandante o l'Eroe del turno precedente.

Il giocatore di turno inizia col puntare un certo numero di uomini del proprio equipaggio per ottenere il ruolo di Comandante/Eroe, di seguito ogni giocatore potrà rilanciare puntando un numero più elevato oppure lasciare l'asta.

Mano a mano che i giocatori lasciano l'asta possono scegliere la carta personaggio che si vorrà utilizzare (riponendo poi il mazzo coperto con le carte personaggio rimanenti).

Il Comandante è l'unico ruolo che consente al giocatore di tentare lo svolgimento di una missione.

Quando sarà rimasto un solo giocatore in asta questi riceverà la carta Comandante/Eroe, eliminerà dalla propria carta nave il numero di uomini d'equipaggio puntati e deciderà immediatamente quale ruolo interpretare:

- nel caso si voglia interpretare l'Eroe aggiungerà 3 uomini all'equipaggio della nave,
- nel caso si voglia interpretare il Comandante ottiene immediatamente tanti uomini quanti sono i giocatori e deve tentare una missione.

Il Comandante/Eroe è l'unico giocatore che deve sacrificare il numero di uomini di equipaggio puntati durante la fase d'asta, i giocatori che hanno abbandonato scegliendo un ruolo differente non devono sacrificare equipaggio.

#### 2 Fase – La dichiarazione della missione

Il Comandante affronta una nuova missione indicando un'isola adiacente a quella in cui attualmente si trova la propria nave (valgono anche le isole che si trovano in diagonale), per cui ci saranno un minimo di tre destinazioni possibili per una nave che si trova in un angolo, e un massimo di otto destinazioni per una nave al centro della mappa.

All'inizio, quando le navi dei giocatori sono sotto la prima fila di isole, è possibile indicare come destinazione una qualsiasi tra le isole della fila suddetta.

Dopo aver dichiarato che missione tentare gli altri giocatori devono scoprire la propria carta personaggio e scegliere uno tra i due ruoli indicati sulla carta, dichiarandolo pubblicamente; l'altro ruolo non verrà utilizzato.

Sulla carta isola scelta come missione sono indicate le difficoltà base, nelle tre caratteristiche di Forza, Intelligenza e Carisma necessarie per compiere la missione: sulle carte difficoltà verranno dunque apposti i relativi segnalini in modo da tenere sempre un "quadro riassuntivo" della difficoltà della missione. Se i valori riportano l'indicazione di un dado (es. F 2+1d6) bisogna immediatamente tirare il o i dadi e applicare il risultato (nell'esempio, se il dado ottiene un risultato di "4" la difficoltà sulla caratteristica Forza sarà pari a 2+4=6). Stessa cosa accadrà se tra i ruoli prescelti vi ne sarà uno utilizzabile in quella missione in grado di dare ulteriori malus in somma sulle relative caratteristiche.

Es. viene scelta come missione l'Isola dei Ciclopi: F 8+1d6 e I 4, con il dado si ottiene 2 e dunque  $F8+2=10$ , mentre l'intelligenza rimane a 4. Ora sul quadro riassuntivo vi sarà una difficoltà di forza 10 e intelligenza 4. Se tra i ruoli è stato dichiarato Polifemo (che può essere giocato solo nell'Isola dei Ciclopi), vengono applicate le caratteristiche speciali di Polifemo: F+2d6, con i tiri di dado si realizza un 2 e un 4 dunque si ottiene 2+4=6. Sul quadro riassuntivo ora le difficoltà saranno Forza=16 Intelligenza=4 Carisma=0. Oltre a queste modifiche Polifemo toglie immediatamente 3

uomini d'equipaggio al comandante fino a un minimo di zero e ne consegna 2 a chi ha dichiarato quel ruolo; tutti questi modificatori sono indicati sulle carte personaggio, per cui vanno lette con attenzione durante questa fase.

**IMPORTANTE: se si sceglie un ruolo i cui effetti riportano il nome di un'isola tra parentesi, allora gli effetti sulla missione potranno essere applicati solo se l'isola è effettivamente stata scelta come destinazione dal Comandante.**

### 3 Fase – La missione

A questo punto, per aumentare la difficoltà della missione, in senso orario partendo dal giocatore immediatamente dopo il comandante, è possibile giocare carte evento per ostacolare la missione utilizzando gli eventi descritti nella parte inferiore della carta. Gli effetti vanno a modificare immediatamente le tre caratteristiche della missione. In questo modo (ogni giocatore può giocare quante carte evento vuole) la difficoltà di ogni caratteristica richiesta è destinata ad aumentare fino ad arrivare al turno del comandante che gioca per ultimo e decide quante e quali carte missione utilizzare. Non è obbligatorio giocare carte in questa Fase, chiunque può passare la mano senza farlo.

Dopo che il Comandante ha giocato carte, può utilizzare direttamente gli uomini del proprio equipaggio per cercare di portare a zero la difficoltà delle tre caratteristiche, in ragione di 1 equipaggio per ogni punto difficoltà rimanente.

**IMPORTANTE: si possono giocare carte Evento che riportano il nome di un'isola tra parentesi solo se questa è effettivamente la destinazione scelta dal Comandante.**

**IMPORTANTE: ogni carta Evento riporta due effetti, il Comandante potrà applicare solo l'evento riportato nella parte superiore, gli altri giocatori potranno utilizzare solo l'evento nella parte inferiore. A meno che non sia esplicitamente indicato, tutti gli effetti delle carte Evento sono applicati al Comandante, a suo favore se è lui a farlo, a suo sfavore, se è uno degli altri giocatori che gioca la carta per ostacolarlo.**

### 4 Fase – Risoluzione della missione

Se tutte le difficoltà sono ridotte a zero il comandante ha completato con successo la missione e sceglie se ricevere in premio:

- 2 uomini d'equipaggio,
- oppure 1 carta evento e 1 uomo d'equipaggio,
- oppure 2 carte evento.

Il comandante che ha completato con successo la missione potrà dunque spostare la propria nave sulla carta isola indicata come destinazione. Se il comandante non riesce a soddisfare le richieste di Forza, Intelligenza e Carisma richieste dalla tabella riassuntiva della missione, la missione fallisce, la nave rimane nella posizione in cui si trova attualmente e il Comandante perde un uomo d'equipaggio. Se il comandante non ha un uomo d'equipaggio da perdere, l'eroe è considerato naufragato e il giocatore alla sua destra può decidere se e dove spostare orizzontalmente la sua nave nel quadrante delle isole.

Tutti i giocatori che hanno giocato carte evento contro il comandante durante la missione, ottengono un uomo d'equipaggio nel caso in cui la missione fallisca.

Quindi ogni giocatore riceve i bonus descritti nella parte centrale della carta personaggio che ha in mano, dopodiché la torna a riporre nel mazzetto e si riparte con la Fase 1 di un nuovo turno. Notare che questa sezione della carta è comune ai due ruoli e quindi viene applicata indipendentemente dal ruolo scelto, e non è mai soggetta alla scelta di una destinazione particolare.

Tutte le carte giocate, pro e contro, vanno raccolte e sistemate nel mazzo degli scarti. Quando il mazzo delle carte Evento si esaurisce, allora si prenderà e si mischierà il mazzo degli scarti per formare un nuovo mazzo di carte Evento.

**IMPORTANTE: il numero massimo di carte che un giocatore può tenere in mano è 7, nel caso in cui un giocatore ne abbia di più, dovrà immediatamente scartarne fino ad ottenere una mano di 7 carte.**

#### 5 Fase – Fine del gioco

Il giocatore che ha la nave su una delle quattro carte isola poste nella parte superiore del “quadrante isole” (il lato dalla parte opposta di quello di partenza) vincendo la scommessa per il comandante potrà tentare la missione conclusiva per raggiungere Itaca, che si svolgerà esattamente come una normale missione, l’unica differenza è che se verrà eseguita con successo, decreterà il vincitore della partita.

#### Chiarimenti e consigli

Se si vuole abbreviare la durata della partita è consigliato togliere 4 carte isola e formare un rettangolo di base 4 e altezza 3. Se si vuole abbreviare ulteriormente la partita, oppure se si gioca in più di tre persone, si può limitare a una il numero di carte che ognuno può giocare per ostacolare il comandante.