

LUCA
FELICIANI

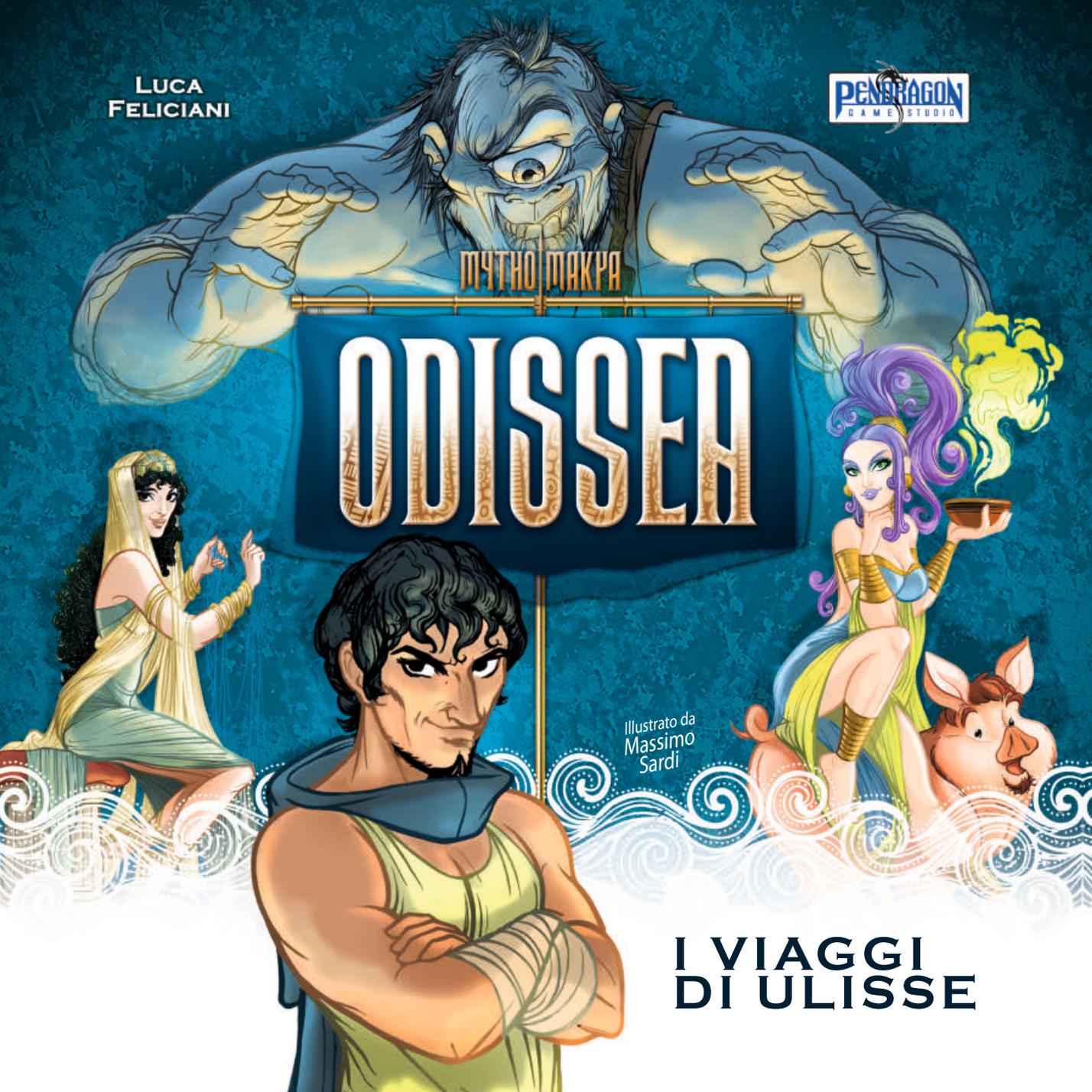


ΜΥΘΟ ΜΑΚΡΑ

ODISSEA

Illustrato da
Massimo
Sardi

I VIAGGI DI ULISSE



I VIAGGI DI ULISSE

Quando abbiamo iniziato a sognare Odissea, abbiamo cercato di rimanere fedeli alla sfida del nostro primo progetto: Mythomakya. Nell'introduzione, parlavamo di "Raccontare attraverso il gioco la mitologia classica"; anche in Odissea abbiamo provato a trovare il giusto equilibrio tra gioco e racconto, tra ironia e drammaticità e tra citazione e interpretazione.

Tra le tante imprese che Ulisse supera per tornare alla sua amata Itaca nel poema, ne abbiamo scelte sette. Nella mitologia l'eroe riesce a superarle tutte; nel gioco che avete in mano, invece, potrà succedere che l'eroe ne fallisca qualcuna. Ci siamo quindi immaginati anche cosa sarebbe successo in questi casi...



Ulisse e il suo equipaggio vengono rapiti da Polifemo, un ciclope pronto a divorarli. Dopo averlo fatto ubriacare di vino, Ulisse lo acceca e riesce a scappare aggirandosi al ventre delle sue capre.

Nella nostra fantasia, Ulisse non ha abbastanza vino e quindi prova una fuga disperata...



La maga Circe, come tante delle donne che Ulisse incontra, si innamora dell'eroe e fa diventare maiali alcuni membri dell'equipaggio. Grazie all'intervento del dio Hermes, Ulisse salva i suoi compagni e riesce a fuggire. Nella nostra interpretazione, Ulisse riesce, con l'astuzia, a trasformare la maga in una maialina...

...invece di diventare un maialino lui stesso...



Ulisse scende nell'Ade con lo scopo di trovare l'indovino Tiresias che gli svela parte del suo futuro...

...ma trovare l'Ade non è così facile e Ulisse potrebbe sbagliare (non di poco!) la strada...





Passando nella zona delle **Sirene**, Ulisse si fa legare ad un albero della nave per poterne udire il canto senza cedere al loro richiamo.

Se le corde non fossero sufficientemente strette, Ulisse finirebbe nelle grinfie delle Sirene, che nel frattempo, si trasformerebbero in mostri...



Scilla e Cariddi sono due terribili mostri, a cui la nave di Ulisse riesce a sfuggire non prima di subire diverse perdite.

E se i due mostri prendessero Ulisse?



La ninfa **Calipso** tiene Ulisse con sé per 7 anni, offrendogli più volte l'immortalità che l'eroe rifiuta. Alla fine, grazie all'intervento di Hermes, Calipso si convince a far ripartire Ulisse verso Itaca.

Di sicuro, se Ulisse accettasse l'ospitalità, non se la passerebbe così male...



A **Itaca**, con il figlio Telemaco, Ulisse uccide quasi tutti i 108 Proci, i giovani nobili che da anni insediano il trono di Ulisse chiedendo la mano di Penelope, sua moglie.

Se Ulisse fosse meno furbo e abile con l'arco, probabilmente, non riuscirebbe a sconfiggere proprio tutti i contendenti...



CONTENUTO DELLA CONFEZIONE



1 Tabellone
con le "7 imprese" che Ulisse dovrà superare.



7 carte Impresa
da usare dal lato
"fallimento" o "successo"
in funzione del risultato
di ogni impresa.

1 pedina
Nave di Ulisse.



6 carte Divinità
divise tra "amiche di Ulisse",
box verde in basso, e
"nemiche di Ulisse",
box rosso in basso.

1 carta
"Trono dell'Olimpo".





Le carte della fase ULISSE sono giocate coperte.
La prima e l'ultima divinità giocano tutte le carte scoperte.
Le altre divinità giocano tutte le carte coperte.

7 carte Viaggio.



20 carte Difficoltà

delle quali considerare il lato corretto in funzione del numero di giocatori indicati dal simbolo qui a fianco:



55 carte Aiuto

divise in 5 colori corrispondenti alle 5 abilità rappresentate dai simboli in alto a sinistra.
Forza (rosso), *Oratoria* (giallo), *Fortuna* (verde), *Astuzia* (grigio), *Carisma* (viola).

11 carte Aiuto con Potere

10 di queste divise nei 5 colori e riconoscibili per i due simboli abilità in alto e per il testo del potere.



SINTESI DEL GIOCO E PREPARAZIONE

SINTESI DEL GIOCO

Ogni giocatore impersonifica una *divinità greca segretamente amica o nemica di Ulisse*. Durante ognuna delle 7 imprese, ogni divinità avrà la possibilità, in segreto o palesemente, di *facilitare (o complicare!)* il viaggio di ritorno di Ulisse verso la sua amata Itaca, aiutandolo e spronandolo nelle sue abilità: Forza, Oratoria, Astuzia, Carisma e Fortuna.

PREPARAZIONE

- 1) Sistemate il tabellone di gioco al centro del tavolo.
- 2) Prendete le carte difficoltà dal lato associato al numero di giocatori della partita (v. immagine a fianco), mescolatele e ponetene casualmente 7 visibili negli spazi delle imprese del tabellone.
- 3) Preparate il mazzo delle carte viaggio mescolandolo e ponendolo coperto a fianco del tabellone.
- 4) Ponete le carte impresa a fianco al tabellone, in attesa di essere usate.
- 5) Mescolate il mazzo di carte aiuto (Composto da carte con 1 o 2 simboli aiuto più la carta "Letto Nuziale") e ponetelo coperto a fianco del tabellone. Ogni giocatore ne pesca 4.
- 6) Il giocatore che in questo momento è più lontano dal luogo dove è nato prende la carta "Trono dell'Olimpo". Se volete, a pagina 14 troverete altri suggerimenti per scegliere chi prenderà la carta "Trono dell'Olimpo".
- 7) Ogni giocatore pesca in segreto una carta divinità tra quelle previste per la partita (vedi box "Quali Divinità?"). Le divinità possono essere "amiche di Ulisse" (Atena, Hermes, Eolo e Afrodite) oppure "nemiche di Ulisse" (Poseidone e Helios). Il mazzo delle carte divinità viene riposto coperto nella scatola. Le carte divinità sono segrete e all'inizio della partita nessuno conosce le identità degli altri giocatori, sebbene nel corso della partita esse potranno intuirsi dalle azioni che saranno compiute.



Numero giocatori (in questo caso, 3)

Da questo momento in poi, ogni giocatore sarà denominato "divinità".

Siete pronti per cominciare il viaggio!



3



4



5



6



7



Athena
amica di Ulisse



Hermes
amico di Ulisse



Poseidone
nemico di Ulisse



Eolo
amico di Ulisse



Helios
nemico di Ulisse



Afrodite
amica di Ulisse

Quali Divinità?

3 giocatori
4 giocatori
5 giocatori
6 giocatori

✓
✓
✓
✓

✓
✓
✓
✓

✓
✓
✓
✓

✗
✓
✓
✓

✗
✗
✓
✓

✗
✗
✗
✓

IL GIOCO

OBIETTIVI E FINE DEL GIOCO

La partita finisce immediatamente quando (e se) il numero di imprese fallite arriva a 3. In questo caso vincono le divinità nemiche di Ulisse (Poseidone e Helios se presente).

La partita finisce immediatamente anche quando (e se) il numero di imprese superate arriva a 5. In questo caso, vincono le divinità amiche di Ulisse (quelle presenti tra Atena, Hermes, Eolo e Afrodite).

Finita la partita, fate una bella foto al tabellone e postatela sui social network con l'hashtag: #Odissea

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco è un susseguirsi di imprese, ognuna delle quali va affrontata seguendo 5 fasi in quest'ordine: Fase Viaggio - Fase Ulisse - Fase Divinità - Fase Risoluzione - Fase Fato. Durante ogni impresa (nella fase «Divinità»), le divinità giocheranno delle carte aiuto (anche dette semplicemente "carte") per facilitare o intralciare Ulisse: le divinità amiche cercheranno di aiutarlo, quelle nemiche al contrario, faranno in modo di intralciarlo. Ogni impresa, per via delle carte viaggio (pescate nella fase "Viaggio"), prevede che alcune carte aiuto si giochino in segreto negando la possibilità di avere tutte le informazioni necessarie per calcolare l'esito dell'impresa in anticipo.

1 - FASE VIAGGIO

La divinità con la carta "Trono dell'Olimpo" pesca una carta viaggio dal mazzo e ne legge il contenuto ad alta voce. Essa determinerà quali divinità giocheranno quali carte coperte (segrete) e scoperte (visibili a tutti) nella propria fase «Divinità» dell'impresa in corso.



2 - FASE ULISSE

La divinità con la carta "Trono dell'Olimpo", pesca 2 carte aiuto e, salvo diverse indicazioni scritte sulla carta viaggio, le pone scoperte (quindi visibili a tutti) sul tavolo. Queste carte vengono considerate come "aiuto" (vedi sotto); quindi se hanno dei poteri questi vanno ignorati. Esse contribuiranno, insieme alle carte giocate dalle divinità, a far superare o a far fallire l'impresa.

3 - FASE DIVINITÀ

La divinità con la carta "Trono dell'Olimpo" gioca il proprio turno, finito il quale giocherà la divinità successiva in senso orario. Si procederà così fin quando tutti avranno giocato il proprio turno.

Nel proprio turno, ogni divinità può giocare una o più carte aiuto dalla propria mano. Queste carte possono essere giocate in due modi:

1) Come Aiuto -> valgono i simboli abilità posti nella parte alta della carta; ignorando eventuali poteri (testo della carta). I simboli abilità, in base alla carta difficoltà dell'impresa, possono aiutare o intralciare Ulisse.

2) Come Potere -> solo se presente, utilizzando il potere ignorerete i simboli abilità.

GIOCARRE CARTE COME AIUTO

Se non indicato diversamente, le carte si giocano scoperte, quindi visibili a tutti. Esse valgono sempre tanti punti abilità quanti sono i simboli abilità indicati nella parte alta della carta. Possono quindi valere 1 se hanno un simbolo (carta aiuto semplice) e 2 se hanno due simboli (carte aiuto con potere).

Se la carta ha un potere (contiene del testo) ma è giocata come aiuto, ignorate il potere.

GIOCARRE CARTE COME POTERE (SOLO PER LE CARTE AIUTO CON POTERE)

La carta viene rivelata a tutti e viene immediatamente eseguito quello che è indicato nel testo presente sulla carta stessa. Successivamente viene scartata. In questo caso, i 2 simboli abilità in alto vengono ignorati.



CARTE GIOCATE COPERTE

Molte carte viaggio indicano che le divinità (tutte o alcune) devono giocare alcune o tutte le carte aiuto "coperte". Questo significa che quelle divinità giocheranno quelle carte dalla loro mano mettendole a faccia in giù, senza che nessuno possa vederle. Queste saranno rivelate, dopo essere state mischiate, nella fase "Risoluzione". Da notare che alcune carte viaggio indicano di giocare coperte anche le carte aiuto della fase "Ulisse".

EFFETTI DI CARTE INAPPLICABILI

Se un effetto di una carta aiuto con potere (o di qualsiasi altra carta) non è applicabile o le è parzialmente, la carta può essere giocata ma non avrà quell'effetto specifico o quella parte di effetto. Ad esempio, la carta "Tendere l'arco" prevede di prendere due carte a caso da una divinità. Se la divinità scelta ha una sola carta in mano, il potere può comunque essere utilizzato, ma si potrà prendere solo l'unica carta disponibile. La carta "Ombre dei defunti", prevede di prendere una carta a caso da ogni divinità per poi ridistribuirle a proprio piacimento. Se una divinità non ha carte in mano, non perderà alcuna carta. Le carte pescate verranno comunque distribuite e una divinità a scelta (di chi ha giocato la carta) non riceverà la carta.

INIZIO DEL TURNO A ZERO CARTE

All'inizio del proprio turno, se una divinità non ha carte in mano, pesca immediatamente una carta.





COMUNICAZIONE

Durante il proprio turno, e durante tutta la partita è permesso parlare ma non è permesso menzionare direttamente le carte che si hanno in mano o farle vedere. Non è permesso inoltre far vedere né menzionare la propria carta divinità.

CONSULTAZIONE CARTE GIOCATE

E' possibile consultare le carte aiuto già giocate scoperte da chiunque ma non quelle giocate coperte.

OBBLIGO AL GIOCO

Alla fine del proprio turno, se possibile, ogni divinità deve aver giocato almeno una carta come aiuto sull'impresa in corso. L'unico caso in cui questo non è possibile è quando la divinità ha giocato tutte le sue carte come potere e quindi non possiede più carte in mano da giocare come aiuto.

LIMITE DI CARTE IN MANO

Una volta terminato il proprio turno, ogni divinità controlla di non avere più di 4 carte in mano e dichiara concluso il proprio turno. Nel caso in cui abbia più di 4 carte in mano, dovrà scegliere e scartare quelle in eccesso.

SCARTI

Tutte le volte che vengono scartate delle carte (sia per effetto di poteri, che per eccesso di carte in mano alla fine del proprio turno), queste vengono poste coperte (quindi non visibili a nessuno) nel mazzo degli scarti, che non è mai consultabile da nessuno.

4 - FASE RISOLUZIONE

La divinità con la carta "Trono dell'Olimpo" mischia le eventuali carte aiuto giocate coperte e le rivela insieme alle carte giocate scoperte per verificare se l'impresa è superata o fallita.

Ogni impresa ha un livello di difficoltà (il numero al centro della carta) e delle abilità "positive" (quelle su sfondo verde) e "negative" (quelle su sfondo rosso).

Si conta il numero complessivo di simboli delle abilità positive delle carte giocate e si sottrae il numero complessivo di simboli delle abilità negative delle carte giocate. Se il risultato è maggiore o uguale al livello di difficoltà dell'impresa, essa è superata; se al contrario è inferiore, l'impresa è fallita.

Tutte le carte aiuto giocate vengono scartate.

5 - FASE FATO

Tutte le divinità partendo da quella in possesso della carta "Trono dell'Olimpo" ed in senso orario, fanno quello che è scritto nella parte bassa della carta difficoltà in funzione dell'esito dell'impresa.

Faranno ciò che è scritto nel riquadro dei simboli abilità positive (verde) se l'impresa è stata superata e quello che è scritto nel riquadro dei simboli abilità negative (rosso) se l'impresa è fallita.

Fatto questo, si scarta la carta difficoltà e viene inserita al suo posto la carta impresa dal lato "Fallimento" (X rossa in alto a destra) o dal lato "Successo" (✓ verde in alto a destra) in funzione del risultato della fase "Risoluzione"; questo aiuterà a tenere traccia del numero di imprese superate e fallite.

La divinità in possesso della carta "Trono dell'Olimpo" la passa alla divinità alla propria sinistra e muove la pedina Ulisse nell'impresa successiva.

ESEMPIO.



Siamo alla prima impresa, Polifemo.

Il livello di difficoltà è 2.

Fortuna (verde),
Carisma (viola)
e Forza (rosso)
sono abilità positive.

Astuzia (grigio)
e Oratoria (giallo)
sono abilità negative.



Le carte Aiuto giocate sono 4 scoperte (2 delle quali girate nella fase "Ulisse") e 3 coperte.

Nella fase "Risoluzione", la divinità con la carta "Trono dell'Olimpo" rivela le 3 carte coperte dopo averle mischiate: 1 carta aiuto semplice "Fortuna" (verde) e 2 carte aiuto con potere di "Oratoria" ("Ombre dei defunti" e "Io mi chiamo Nessuno", gialle).

È il momento di verificare se l'impresa è superata: ci sono 5 simboli abilità positivi e 4 negativi; la somma algebrica è e quindi $+1(1+1+1+1+1-2-2)=1$. Essendo questo numero inferiore al livello di difficoltà (2), l'impresa è fallita!

Fase "Fato": se l'impresa fosse stata superata, le divinità avrebbero tutte pescato 1 carta mostrandola a tutti. Essendo fallita, ne pescano 2.



...Viene rimossa la carta Difficoltà...

...e al suo posto viene messa la carta Impresa "Polifemo" dal lato "fallimento".



Se l'impresa fosse stata superata, la carta sarebbe stata messa invece dal lato "successo".



LETTO NUZIALE

La carta aiuto con potere «Letto Nuziale» non ha simboli abilità e quindi, come specificato dal testo, non può essere giocata come abilità. Inoltre, non può essere giocata neanche come potere e non può essere scartata dalla mano alla fine del turno. Se una divinità si trova con questa sola carta in mano, la fa vedere immediatamente a tutti, la elimina dal gioco (che vuol dire che non sarà più possibile rimischiarla nel mazzo), e pesca due carte. Questo può avvenire anche nel turno di un'altra divinità (ad esempio se per effetto di una carta potere, il giocatore viene costretto a scartare carte fino ad avere solo il «Letto Nuziale»). Se «Letto Nuziale» viene girata nella fase Ulisse, si conteranno 0 simboli abilità, ed essa non sarà eliminata dal gioco alla fine dell'impresa.

CARTA TRONO DELL'OLIMPO

I viaggi di Ulisse sono appassionati, e speriamo capiterà che vogliate fare più partite in una sola sessione di gioco. Per questo, se volete variare l'assegnazione della carta «trono dell'Olimpo», vi suggeriamo alcune alternative:

- 1^a **partita (come suggerito nel regolamento):** il giocatore che in questo momento è più lontano dal luogo dove è nato prende la carta «Trono dell'Olimpo».
- 2^a **partita:** chi ha fatto il viaggio in barca più lungo prende la carta «Trono dell'Olimpo».
- 3^a **partita:** chi è stato nel posto più lontano rispetto a dove è nato prende la carta «Trono dell'Olimpo».
- 4^a **partita:** chi, negli ultimi 3 mesi, è stato lontano da casa per più tempo prende la carta «Trono dell'Olimpo».
- 5^a **partita:** chi è da più tempo che non torna alla propria casa natale prende la carta «Trono dell'Olimpo».
- 6^a **partita:** chi ha cucito più recentemente prende la carta «Trono dell'Olimpo».

ODISSEA KIDS

Ci piace che anche i più piccoli possano giocare all'Odissea in modo autonomo. Per questo, vi proponiamo un sistema dedicato.

Nella preparazione, eliminate dal gioco le carte Aiuto con Potere e le carte Viaggio.

Ad ogni impresa, la carta della fase **"Ulisse"** sarà 1 (invece di 2) e tutte le divinità dovranno giocare tutte le carte aiuto coperte.

Condizioni di vittoria, limiti, ruoli e tutto il resto delle regole rimangono esattamente uguali. In questo modo, il gioco viene alleggerito dai testi ma avrà comunque la difficoltà del calcolo delle icone abilità positive e negative.

Come risultato, il gioco sarà più meccanico ma allo stesso tempo immediatamente comprensibile per un bambino.

Carte Viaggio



Carte Aiuto con Potere



MODALITÀ DI GIOCO «RE DI ITACA»

La modalità di gioco *“Re di Itaca”* è un modo diverso di affrontare Odissea, dove i giocatori sono chiamati a giocare con l'intero poema. Non c'è infatti un numero di imprese che determina la vittoria delle divinità amiche o nemiche di Ulisse, ma si giocano comunque tutte le imprese, ognuna delle quali ha regole specifiche e vale un determinato punteggio che sarà contato a fine partita. Le regole specifiche per ogni impresa sono:

POLIFEMO

Non si pesca la carta viaggio ma, per questa impresa, tutte le divinità giocano tutte le carte coperte. Alla fine dell'impresa, se è superata, la divinità nemica di Ulisse sarà Poseidone. Se invece è fallita, la divinità nemica sarà Hermes. Nel gioco a 5 e 6 giocatori, Helios è comunque una divinità nemica di Ulisse.

CIRCE

Prima della fase *“Divinità”*, il giocatore con la carta *“Trono dell'Olimpo”* chiama a votare ogni divinità (inclusa se stessa) nell'ordine che preferisce. Ogni divinità, quando chiamata, ne vota un'altra per farla cercare di farla diventare un maiale. La divinità che riceve più voti, diventerà momentaneamente un maiale e salterà la propria fase *“Divinità”*. Inoltre, non potrà essere bersaglio di carte potere e non potrà parlare ma solo grugnire. Nel caso in cui parli, dovrà scartare una carta a caso dalla propria mano. Se più divinità condividono la maggioranza dei voti, tutte queste saranno trasformate in maiali seguendo le relative limitazioni.

ADE

Nella fase *“Risoluzione”*, l'abilità positiva per la quale sono state giocate il minor numero di icone abilità, non viene contata. Se più abilità condividono il minor numero di icone abilità giocate, nessuna di queste viene contata.

SIRENE

Non si può parlare e non si possono giocare carte aiuto come potere. Se una divinità parla, dovrà scartare una carta a caso dalla sua mano.

SCILLA E CARIDDI

Nella fase *“Viaggio”* non viene pescata alcuna carta viaggio. In questa impresa, tutte le divinità giocano tutte le carte coperte. Nella carta difficoltà, i simboli abilità positivi vanno considerati negativi; i simboli negativi invece positivi. Questo vuol dire che, a differenza dal solito, ci saranno 3 simboli abilità negativi e 2 positivi.

CALIPSO

Se l'impresa è fallita, dopo la fase *“Fato”* si rigioca l'impresa con una carta difficoltà pescata a caso tra quelle escluse durante la preparazione del gioco. Da notare che si pesca comunque una nuova carta viaggio nella fase *“Viaggio”* e che la carta *“Trono dell'Olimpo”* passa comunque di mano. Dopo aver affrontato l'impresa per la seconda volta, Ulisse andrà comunque avanti nel suo viaggio.

ITACA

Viene saltata la fase "Ulisse". Le icone abilità valgono doppio. Questo vuol dire che le carte aiuto semplici valgono 2 punti abilità e le carte aiuto con potere valgono 4 punti abilità.

Finite le 7 imprese, per contare il punteggio delle divinità amiche o nemiche di Ulisse, usate lo schema qui di seguito riportato.

Lo schieramento che ha totalizzato più punti, vince la partita.

Circe.
✓: +1 divinità amiche
X: +1 divinità nemiche

Sirene.
✓: +1 divinità amiche
X: +3 divinità nemiche

Calipso. ✓: +1 divinità amiche
X/✓: +2 divinità amiche
X/X: +3 divinità nemiche



Polifemo.
✓: +1 divinità amiche
X: +1 divinità nemiche

Ade.
✓: +2 divinità amiche
X: +1 divinità nemiche

Scilla e Cariddi.
✓: +2 divinità amiche
X: +1 divinità nemiche

Itaca.
✓: +2 divinità amiche
X: +3 divinità nemiche

✓: Impresa superata - X: Impresa fallita

Soprattutto, non affrettare il viaggio;
fa che duri a lungo, per anni, e che da vecchio
metta piede sui l'isola, tu, ricco
dei tesori accumulati per strada
senza aspettarti ricchezze da Itaca.
Itaca ti ha dato il bel viaggio,
senza di lei mai ti saresti messo
sulla strada: che cos'altro ti aspetti?"

E se la trovi povera, non per questo Itaca ti avrà deluso.
Fatto ormai savio, con tutta la tua esperienza addosso
già tu avrai capito ciò che Itaca vuole significare.

Costantino Kavafis, 1911

RINGRAZIAMENTI

In primo luogo desidero ringraziare **Luca** e la sua famiglia per la il talento, la disponibilità e l'amicizia.
È bello poi pensare alla squadra che siamo diventati con la **Pendragon Games** e alle belle amicizie che si sono create:
grazie!

Ringrazio le visioni di **Massimo Sardi** e la sua frenetica e talentuosissima matita.

Ringrazio **Marco**, praticamente un co-autore, oltre che un degno avversario di mille battaglie. Allo stesso modo, ringrazio **Baz**, **Edob**, **Misci** (o **Michi**) e **Fil**, le principali vittime delle idee, dei playtest e di tante altre cose che non nominerei. Altre vittime da ringraziare sono i sempre-presenti: **Righi**, **Francesco**, **Pagno**, **Mirco**, **Aurora**, **Anna** e **la Totta**.

Ringrazio **Giovanni** e **Jacopo**, i libri dai quali attingo, non solo per la mitologia.

Un grazie poi ai ragazzi dell'associazione **Ludus iovis diei** e **Ludichieri**, a **Massimo** e a tutte le persone di quell'agriturismo in Piemonte. Grazie anche all'informatica, al gelato e a tutto il resto di **Matteo** (o **Maoteo**, che dir si voglia!).

Ringrazio tutti quelli che ci hanno seguito e che ci seguiranno: siete le vele che si spiegano nel nostro viaggio e ci fanno andare avanti.

È fondamentale infine ringraziare **la mia Famiglia**, di origine e acquisita; e in particolare **un posto**, **Corniolo**, dove tutto si ferma e ci si può dedicare insieme alle cose che davvero contano: **le tagliatelle**, **le relazioni** e **i giochi**.

In tanti hanno re-interpretato l'Odissea in diverse accezioni. A me piace pensare che essa sia un lungo viaggio che ha come obiettivo l'unica cosa davvero importante.

Anna, **Elena** e **Marta**: grazie per essere la mia **Itaca**.



Crediti.

Un gioco di: *Luca Feliciani*. Illustrazioni di: *Massimo Sardi*. Produzione: *Silvio Negri-Clementi*.
Hanno collaborato: *Kelly Stocco e Andrea Vigiak*.



МΥΘΟ ΜΑΚΥΑ

ODISSEA

LUCA
FELICIANI



Attenzione: Non adatto ai bambini di età inferiore ai 36 mesi. Contiene piccole parti, che se ingerite potrebbero provocare soffocamento. Fabbricato in Polonia.
Pubblicato da Pendragon Game Studio srl - Via Curtatone, 6 - Milano 20122. Tutti i diritti riservati. Il logo Odissea è di proprietà di Luca Feliciani e utilizzato su autorizzazione da Pendragon Game Studio. © & ™ 2018. Qualsiasi riproduzione di questo gioco, anche se parziale, se non autorizzata è severamente proibita. Conservate questa confezione per riferimenti futuri. - www.pendragongamestudio.com/it - info@pendragongamestudio.com

Find us on  facebook.com/mythomakya