



WĘDRÓWKA ODYSEUSZA

INSTRUKCJA GRY

MITOLOGIA

Wędrówka Odyseusza wracającego spod Troi do rodzinnej Itaki

ILOŚĆ OSÓB

4 grupy po 5 osób - załogi statków towarzyszących Odyseuszowi

MATERIAŁY

Mapa części Morza Śródziemnego z zaznaczonymi punktami (od 1 do 14) wędrówki Odyseusza i jego towarzyszy; karty z poleceniami do wykonania zadań; karty z poleceniami dodatkowymi w dwóch kolorach - **niebieskim** i **czzerwonym**; pionki i kostka do gry.

- Podziel uczestników gry na grupy. Każda grupa tworzy załogę statku towarzyszącego Odyseuszowi w wyprawie.
- Rozłóż karty z poleceniami do wykonania przypisanymi każdemu punktowi na mapie oznaczającemu krainę, do której trafił Odyseusz w drodze powrotnej do ojczystej Itaki.
- Rozłóż karty z poleceniami dodatkowymi podzielonymi na dwie grupy: **czzerwony** - zawierającą zdania, które trzeba określić, czy są prawdziwe czy fałszywe, oraz **niebieską** - w której znajdują się czasowniki do odmiany.
- Grę rozpoczyna grupa, która wyrzuci najwyższą liczbę oczek na kostce.
- Jeden z graczy tworzących poszczególne grupy rzuca kostką. Możliwość wykonania przypisanego danemu etapowi polecenia istnieje jedynie po wyrzuceniu jedynek lub szóstki - po wyrzuceniu dwójki, trójki, czwórki lub piątki grupa czeka jedną kolejkę. Jeżeli po wyrzuceniu jedynek lub szóstki grupa nie wykona przypisanego danemu etapowi polecenia, losuje pytanie dodatkowe z dwóch stosów. Jeżeli odpowie na nie poprawnie, przechodzi do następnego etapu, jeżeli nie - czeka jedną kolejkę.
- Wygrywa ta grupa, która najszybciej dotrze do Itaki i tam rozwiąże ostatnie zadanie.





WĘDRÓWKA
ODYSEUSZA



1. TROJA

Po upadku Troi zwycięscy wodzowie greccy wracają do swoich domów. Wśród nich jest i Odyseusz, władca Itaki, który z towarzyszami zgromadzonymi na dwunastu okrętach wyrusza w morze.

Ponieważ Odys dość dawno opuścił Itakę, musi sobie przypomnieć rodzimą mowę. Dla graczy „rodzimy” językiem jest łacina, więc muszą oni przytoczyć pięć różnych od języka polskiego zasad czytania łacińskich liter i poprzeć je przykładami. Jeżeli grupa nie wykona tego polecenia, ciągnie **czerwoną** kartę.

2. KRAJ KIKONÓW W TRACJI

Pierwszym przystankiem na drodze Odysa i jego towarzyszy jest Tracja i zamieszkujący ją Kikonowie. Grecy burzą ich miasto, rabują skarby, ale wieczorem najedzeni i opici winem zasypiają.

Ocaleni Kikonowie szukają zemsty. Dochodzi do walki, którą wygrywają tubylcy i przepędzają Greków. Z każdego okrętu ginie po sześciu towarzyszy. Ponieważ Odyseusz i jego towarzysze dzielnie walczyli z tubylcami posługującymi się zapewne inną mową, gracze muszą podać pięć zapożyczeń z języka łacińskiego bądź greckiego, występujących w języku polskim. Jeżeli grupa nie wykona tego polecenia, ciągnie **czerwoną** kartę.

3. KRAINA LOTOFAGÓW

Z powodu burzy okręty Odyseusza zostają zepchnięte ku wybrzeżom kraju Lotofagów. Kiedy wyznaczeni przez Odysa towarzysze wyruszają w głąb lądu, aby dowiedzieć się, kim jest lud zamieszkujący te ziemie, Lotofagowie częstują ich owocami lotosu. Skutkiem tego zapominają o swojej ojczyźnie. Odyseusz siłą sprowadza towarzyszy na okręty. Aby przywrócić utraconą pamięć, gracze muszą rozwiązać grę na zapamiętywanie (*memory*) dotyczącą nazw wysp związanych z podróżą Odyseusza. Ze względu na dużą trudność zadania gracze przesuwają się od razu o **dwa** pola, jeśli dopasują wyspy do ich nazw w mniej niż **dwunastu** ruchach

4. KRAINA CYKLOPÓW

Grecy docierają do krainy cyklopów. Odys wraz z dwunastoma towarzyszami udaje się na rozpoznanie wyspy. Dociera do jaskini syna boga Posejдона, cyklopa Polifema, który więzi ich i każdego wieczora zjada po dwóch z nich. Odyseusz, chcąc ocalić siebie i pozostałych towarzyszy, wymyśla sprytny plan. Oślepia Polifema i ucieka z jaskini przywiązany do brzucha barana. Każdy członek grupy rzuca piłeczką w tarczę, aby trafić w jej środek – oko Polifema. Jeśli nikt z grupy nie trafi do celu, grupa ciągnie **niebieską** kartę.



5. WYSPA BOGA EOLA

Eol w podziękowaniu za umilanie czasu ofiarował Odysowi skórzany worek, w którym zostały zamknięte przeciwne mu wiatry. Kiedy już widać brzegi ojczystej Itaki, Odys zasypia, a ciekawcy towarzysze rozwiązują worek i uwalniają wszystkie wiatry. Niesieni więc niepomyślnymi wiatrami wracają na wyspę Eola. Ponieważ Eol jest bogiem wiatrów, gracze muszą w trzech dmuchnięciach przesunąć kapsel przez cały stół. Jeżeli grupa nie wykona tego polecenia, ciągnie **niebieską** kartę.

6. KRAINA LAJSTRYMONÓW

Przeznani przez boga Eola Grecy po sześciu dniach żmudnej żeglugi docierają do przystani otoczonej stromymi skałami. Udają się w głąb lądu, aby dowiedzieć się, jaki lud zamieszkuje tę ziemię. Jednak ogromni Lajstrygonowie nie okazali się gościnni, a wręcz przeciwnie – na rozkaz Antifatesa, który przy okazji pożera jednego z Greków, zaczęli miotać ogromne kamienie i odłamki skalne na zacumowane okręty. Odys i jego ludzie muszą uciekać, lecz kilka okrętów zostaje zniszczonych. Gracze muszą podać po łacinie cztery nazwy geograficzne (po jednym państwie, mieście, rzece i wyspie). Jeżeli grupa nie wykona tego polecenia, ciągnie **niebieską** kartę.

7. WYSPA CZARODZIEJKI KIRKE

Odys i jego towarzysze zgromadzeni na jednym tylko okręcie docierają do nieznannej wyspy. Po trzydniowym odpoczynku część Greków pod wodzą Eurylocha znajduje domostwo Kirke, córki Heliosa. Czarodziejka gości przybyszów, lecz po podaniu mieszaniny ziół zamienia w świnie. Jedynie Euryloch, wietrząc podstęp, powraca do Odysa i opowiada o tym, co się stało. Odys, uprzedzony przez boga Hermesa o mocy Kirke, żąda uwolnienia towarzyszy. Ponieważ czarodziejka Kirke bardzo pokochała Odyseusza, gracze muszą podać po łacinie pięć pozytywnych przymiotników określających mężczyznę. Jeżeli grupa nie wykona tego polecenia, ciągnie **czerwoną** kartę.

8. SPOTKANIE Z TEJREZJASZEM W PODZIEMIU

Czarodziejka Kirke wysłała Odysa na spotkanie ze ślepy wróżbitą Tejrezjaszem, który przebywa w Hadesie, aby dowiedzieć się, jak ma wrócić na Itakę. Odys wsiada więc na okręt, płynie do gaju Persefony, wykopuje niewielki dół i składa obiaty umarłym. Widzi wiele dusz herosów, m. in. króla Agamemnona, Achillesa, Ajasa, czy duszę swojej matki, aż w końcu Tejrezjasz przepowiada mu, że wróci do ojczyzny, ale utraci wszystkich towarzyszy. Odys chciał usłyszeć wskazówki związane z jego powrotem do domu, dlatego gracze muszą wymienić wraz z tłumaczeniem sześć łacińskich wyrazów z zakresu topografii. Jeżeli grupa nie wykona tego polecenia, ciągnie **czerwoną** kartę.



9. SPOTKANIE Z SYRENAMI

Odys powraca na wyspę czarodziejki Kirke, która udziela mu rad, jak ma poradzić sobie w drodze powrotnej z kolejnymi niebezpieczeństwami. Za radą czarodziejki, aby nie ulec śpiewowi syren, nakazuje towarzyszom zalepić uszy woskiem, a jego samego przywiązać do masztu i pod żadnym pozorem nie uwalniać. Gracze podszywają się pod syreny, więc muszą wspólnie zaśpiewać piosenkę. Jeżeli grupa nie wykona tego polecenia, ciągnie **niebieską** kartę.

10. MIĘDZY SCYLLĄ A CHARYBDĄ

Nieco dalej, za wyspą syren, Odys i jego towarzysze muszą przepłynąć cieśninę, dwie urwiste skały, morskie potwory: Scyllę, do połowy kobietę, od połowy sześć psów, oraz Charybdę – wir, który pochłania wszystko na swej drodze. Aby wymknąć się potworom, jeden z graczy musi przecisnąć się bez żadnego dotknięcia przez sieć utworzoną przez jedną z przeciwnych grup. Jeśli gracz nie wykona zadania, ciągnie **niebieską** kartę.

11. WYSPA BOGA HELIOSA

Grecy docierają na wyspę Sycylię, gdzie pasą się stada boga Heliosa. Chociaż Odys przekazuje towarzyszom przepowiednię Kirke, że – jeśli zabiją któreś z boskich zwierząt – wszyscy zginą a tylko on powróci do ojczyzny, ci jednak, kiedy zjedli już wszystkie zapasy, postanawiają zignorować słowa czarodziejki i Odysa. On sam zaś przeczuwa, że któryś z bogów szykuje im zgubę. Ponieważ towarzysze Odysa nie usłuchali jego zakazu, by nie zabijać wołów pasących się na wyspie Heliosa, gracze muszą podać nazwy trzech zabytków lub miast, w których te zabytki leżą, znajdujących się na wyspach Morza Śródziemnego lub na jego wybrzeżu. Jeżeli grupa nie wykona tego polecenia, ciągnie **niebieską** kartę.

12. WYSPA NIMFY KALYPSO

Kiedy okręt Odysa rażony piorunem Zeusa rozbija się niedaleko wyspy Ogygii, z tej katastrofy caży i zdrowy wychodzi tylko on sam. Mieszkająca na wyspie nimfa Kalypso ratuje Odysa, ale zakochana postanawia zatrzymać go u siebie. Ostatecznie jednak na rozkaz Zeusa uwalnia go i odsyła na tratwie do domu. Ponieważ bogini ukrywała Odysa przed światem, grupa musi ułożyć zdanie, w którym ukryte są dwa wyrazy pochodzenia łacińskiego bądź greckiego. Jeżeli grupa nie wykona tego polecenia, ciągnie **czerwoną** kartę.



13. U FEAKÓW

W trakcie żeglugi wrogi Odyseuszowi bóg Posejdon wywołuje straszliwą burzę morską. Walcząc z morskimi bałwanami, grecki tułacz wyrzucony zostaje na nieznaną brzeg. Następnego dnia przybysza znajduje Nauzykaa i zabiera go na dwór swego ojca, króla Feaków, Alkinoosa. W czasie uczty Odyseusz opowiada swoje przygody. Dlatego należy wymienić sześć dotychczasowych przygód Odyseusza. Jeżeli grupa nie wykona tego polecenia, ciągnie **czerną** kartę.

14. ITAKA

Ponieważ po licznych trudach wreszcie dociera tutaj Odyseusz a wraz z nim i my, gracze muszą wymienić zaimki osobowe w liczbie pojedynczej i mnogiej. Jeżeli grupa nie wykona tego polecenia, ciągnie **czerną** kartę.

