

Spielklärung

- Das hier sind die 4 schlauesten Abenteuer der Odysseus.
- Sobald du einmal falsch wählst beim wählen hast du verloren und musst das Spiel wiederholen.

falsch: eintreten,
erledige es alleine, Moly
Kräutlein ablehnen,
versuchen abzuhauen, kämpfe
gegen den Riesen, Odysseus,
renne aus und weide den
Felsen des Polykum aus.

richtig: nicht eintreten,
hol Odysseus, Moly Kräutlein
annehmen, überlisten,
betrinke ihn mit Wein und
stech ihm das Auge aus,
Niemand, hänge dich an
den Bauch der Schafe.

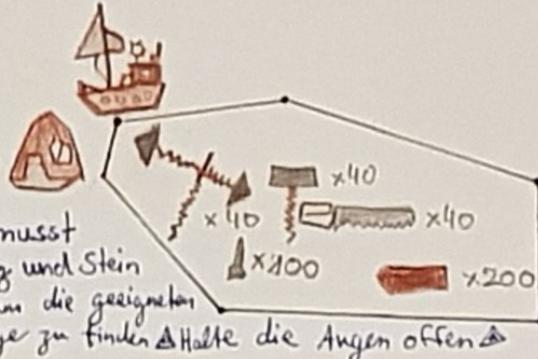
- DIE SAGEN VON - ODYSSEUS - (Computerspiel)

Von Philipp + Ole

Odysseus und das Trojanische Pferd - Odysseus

Station 1 - Beende den Krieg (du musst gewinnen) -
Aufgaben:

1. Baue die Zelte ab und bringe die Schiffe, deine Männer und dich außer Sichtweite.
2. Sammle Gegenstände um Werkzeuge herzustellen. - dazu musst du Holz und Stein finden um die geeigneten Werkzeuge zu finden. Halte die Augen offen.
3. Hacke noch mehr Holz und Stein ab.
4. Baue das Trojanische Pferd mit deinen gesammelten Gegenständen.
5. Überrasche die Trojaner, indem du das gebaute Pferd vor die Festung stellst. (Stelle dich mit deinen Männern in das Trojanische Pferd)
6. Steige in der Nacht aus dem Pferd und besiege die Trojaner.

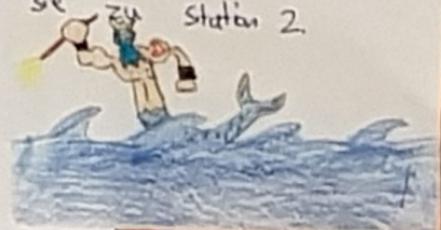


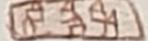
Odysseus und die Zauberin Kirke - Eurylochos + Odysseus

Station 2 - Überliste die Zauberin Kirke und ^{per} verwandle deine Freunde zurück zu Menschen
Aufgaben:

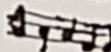
1. Du strandest an der Insel Aia. Ruhe dich 2 Tage und 2 Nächte aus.
2. Wähle zwischen Odysseus oder dir aus wer mit seinen 22 Männern die Insel erkunden geht.
3. Du wurdest ausgewählt. Mache dich mit deinen 22 Männern auf den Weg. Sei auf der Hut.
4. Du kommst auf eine Lichtung auf dem ein schönes Haus steht, deine Männer treten ein. Sie sagen darin ist eine liebe Frau.
 wähle eintreten nicht eintreten
 nicht eintreten nicht eintreten
 → wähle eintreten nicht eintreten
5. Sie treten ein und folgen die Schritte der Frau, → setz dich an den Tisch und trinke den "Trank von der Zauberin Kirke" - Nun werdet ihr zu Schweinen verwandelt und werdet in einen Stall eingeführt.
 fülle außer ein (lie stehe ein)
6. Nach einiger Zeit kommen deine Männer nicht zurück. Suche nach Verstärkung. wähle hol Odysseus erledige es alleine

Zwischenstand 1:
Poseidon bringt Odysseus
und seine Männer vom
Kurs ab und steuert
sie zu Station 2.



6. Nach einzig einiger Zeit kommen deine Männer nicht zurück. Suche nach Verstärkung. wähle ^{hol Odysseus} ^{erlebe es alleine}
7.  Charakterwechsel zu Odysseus - (wenn du ihn gewählt hast)
8. Du machst dich auf den Weg und begegnest dem Götterbote Hermes - er erzählt dir dass die Frau eine Hexe sei und sie zu Schweinen verwandelt hat. Hermes bietet dir die Höl-Blume an → wähle ^{annehmen} ^{nicht annehmen}
- Hermes erzählt wie es dort ablaufen wird. 
9. Odysseus macht sich auf den Weg um Kirke zu überlisten - alles läuft so wie Hermes ihm gesagt hatte
10. Nimm nun die Höl-Blüte und trinke ihren Trank.
11. Nun hast du sie überlistet. - fordere sie dazu auf deine Freunde zurück zu Menschen zu verwandeln.
12. Gehe mit deinen Freunden zurück zum Platz und mache dich auf den Weg nach Hause. 

Odysseus bei den Sirenen - Odysseus

1. Segle mit deinen Freunden nach Hause (es begibt sich dazwischen eine Gefahr)
2. Die Insel der Sirenen macht wundervollen Gesang, wer diesen einnimmt und zu dieser Insel führt kehrt nie wieder zurück.
~~Da~~ Weil du dem Reiz des unbekanntes hast willst du wissen wie sich die Sirenen anhören. 
3. Stelle Wachs her, indem du ihn in deinem Schiff findest.  Er ist aber gut versteckt 
4. Finde folgende Gegenstände: Wachs , dicke Seile 
5. Nun befehle deinen Männern: Sie sollen sich den Wachs in die Ohren stecken, und sich so fest wie ihr ^{könnt} ~~an~~ ^{an} dem Mast binden. Wenn ich Anzeichen mache das ihr mich losbinden sollt, dann bindet mich fester.
6. Ihr nähert euch die Insel der Sirenen. Stecke deinen Männern Wachs in die Ohren und befehle ihnen sie sollen dich an den Mast binden.
7. Alles läuft so wie geplant und ihr zieht an der Insel der Sirenen vorbei.

Zwischenstand 2

Odysseus und seine Männer wollen nach Hause fahren. Dazwischen begibt sich eine Gefahr: die Insel der Sirenen. Alle Seefahrer die dort lang gefahren sind kamen nicht zurück.



Odysseus in der Höhle des Polyphem - Odysseus

1. Hole 12 Männer mit dir und erkunde die Insel. Sammle Nahrung
2. Du findest eine Höhle, Trette ein und erkunde die Höhle. In dieser Höhle befinden sich Wandmalereien, Proviant.
3. Du hörst ein grollen und siehst einen großen Schatten der einen großen Felsen vor dem Eingang schiebt.
4. Er ist ein Kyklop. Er sagt: Ihr Helunken habt mein ganzes Proviant gegessen, dafür fresse ich euch.
5. Zwei heute wurden schon gefressen. → wähle ihn überlisten versuchen abzuhaufen
6. Wähle deinen Plan → betrink ihn mit Wein und steck ihm das Auge aus / Kämpfe gegen den Riesen
7. Nachdem du den Riesen davon überzeugt bist diesen Wein zu trinken fragt er dich nach dem Namen → wähle Odysseus / Niemand
8. Nun ist er betrunken, steche ihm das Auge aus.
9. Polyphem jammert, nachdem er aufgestanden ist. Er schreit, macht die Höhle auf und ruft nach seinen Kyklopen.
10. Er ruft: Niemand hat mir das Auge ausgestochen, Niemand ist da um mich zu töten, ... Die anderen Kyklopen halten ihn für dumm.
hänge dich an den Bauch der Schafe /
11. Die Schafe rennen aus der Höhle. Beharre nun die Gelegenheit um zu flüchten. → wähle Renne raus und weiche den Felsen der Polyphen aus
12. Du redest noch ein wenig mit Polyphem und erfährst das Poseidon sein Vater ist.
13. Nun fahre nach Hause. ⚠ Poseidon könnte dir den Weg erschweren. ⚠

👑 Trotzdem kommst du an! - Du hast das Spiel erfolgreich gemeistert! 👑

- Spielklärung -

Zwischenstand 3

Odysseus und seine Männer rudern schon eine Weile von der Insel das Sieben weg. Nun haben sie hunger und wollen von einer Insel Proviant besorgen.



Zwischenstand 4 (Ende)

Nachdem Odysseus und seine Männer Polyphem besiegt haben wollen sie nach Hause fahren. Poseidon machte Wellen sodass sie es schwer haben zu segeln. Am Ende kommen sie doch nach Hause zur Insel Ithaka.

