

HEL
VETIQ

7-99



2-6



15'

ODIN

A game by

Gary Kim, Hope S. Hwang
and Yohan Goh

Illustrated by Crocotame

COMPONENTS

54 cards numbered 1 to 9 in 6 colours

OBJECT OF THE GAME

Be the first to discard all the cards from your hand and have the fewest points at the end of the game.

SETUP

1. Shuffle all the cards.

2. Deal 9 cards face down to each player.
This is your hand. Feel free to look at your hand, but don't let anyone else see!

Choose a first player at random. You will then take turns in clockwise order.

HOW TO PLAY

The game is played over several hands. Each hand is divided into rounds.

At the start of a round, if you are the first player, play 1 of your cards face up in the middle of the table.

Each player then takes turns to either:

1. Play 1 or more cards
or
2. Pass

1. Play 1 or more cards

The value of the cards you play must be greater than the value of those already in the middle of the table.

Example: if the value in the middle of the table is 3, you must play a value of 4 or higher.

You can play either the same number of cards as already in the middle of the table, or 1 card more.

Example: if there is already a set of 2 cards, you can play a set of 2 cards or a set of 3 cards. However, you cannot play a set of 4 cards. You also cannot play 1 card on its own.

If you want to play multiple cards, they must be of the same number or the same colour.

When you play multiple cards, calculate their value by using each card number as a digit to create the highest number possible.

Example: if you play 2 and 8 of the same colour, the value of the set is 82 (not 28). If you play 2, 4, and 9 – also of the same colour – the value of the set is 942.



Once you have played 1 or more cards, you must pick up 1 card from the middle of the table. You cannot pick up a card you have just played. Therefore:

- If there is only 1 card, you must pick it up.
- If there is a set of cards, choose 1 card and discard the rest of the set.

2. Pass

If you pass, do not play any cards. The player on your left now takes their turn.

Note: if you pass this turn, you can play as normal on your next turn.

If all but 1 player pass, the round ends. Keep the cards you have in your hand. If there are any cards in the middle of the table, discard them. If you were the last player to play a card, you start the new round.

END OF A HAND

A hand can end in 2 ways:

1. If you start a new round and all the cards in your hand are of the same number or same colour, you are allowed to play them all. The hand is now over. If you cannot do this, play 1 card as normal.
2. If, at any point in the game, you play 1 or more cards and your hand is now empty, do not take a card from the middle of the table. The hand is now over.

At the end of a hand, you receive 1 point for each card left in your hand. Keep note of your points.

To start a new hand, collect all the cards and shuffle them. Deal 9 cards to each player. If you were the first player for the previous hand, the player to your left starts the new hand by playing 1 card.

END OF THE GAME

If you are playing the game for the first time, we recommend playing to 15 points. Therefore, once a player has 15 points or more, the game ends. The player with the fewest points wins! In case of a tie, those players share the victory.

After your first game, you can choose the number of points you want to play to. For long games, you could play to 20. For short games, to 10. For super short games, just play 1 hand!

Why the Viking theme?

We wanted our rather abstract game to have a theme! Our original prototype also had a Viking theme and we named it *Valhalla*. Imagine, if you can, Vikings at war. Those that fall in battle (when their card is discarded) go to Viking heaven, Valhalla. We felt this theme suited the mechanics of our game pretty well, and it was an opportunity to shine a spotlight on a culture different to our own in Switzerland. We hope our own heritage has not biased our outlook too much. Our cards are inspired by the following Viking archetypes, in order from 1 to 9: healer, skald (bard), spy, seidmadr (wise man), völva (seeress), hirdmen (guardsman), berserker, styrimader (ship's captain), and jarl.

ODIN

English Translation and Proofreading:
Alexander Caves and Jo Lefebvre
for the Geeky Pen





7-99



2-6



15'

ODIN

Ein Spiel von
**Gary Kim, Hope S. Hwang
und Yohan Goh**
Illustriert von **Crocotame**

MATERIAL

54 von 1–9 nummerierte Karten in 6 Farben

EUREL

Wirf als 1. all deine Handkarten ab und habe die wenigsten Punkte am Ende der Partie.

VOBERUNG

1. Mischt alle Karten.

2. Teilt allen je 9 verdeckte Karten aus. Dies sind eure Handkarten. Ihr dürft euch jederzeit eure eigenen Handkarten ansehen.

Wer am lautesten lachen kann, beginnt. Ihr spielt im Uhrzeigersinn.



SOSPELT

Eine Partie besteht aus mehreren Runden, in denen ihr reihum am Zug seid.

Bist du am Zug, hast du 1 von 2 Optionen. Beginnst du die Partie, musst du 1 Karte offen ausspielen. Haben alle Karten auf deiner Hand dieselbe Ziffer oder Farbe, erfolgt sofort eine Zwischenwertung (siehe rechts).

Bist du am Zug, musst du:

1. Karte(n) ausspielen
ODER
2. Passen

1. Karte n a sspielen

Der Wert deiner ausgespielten Karten muss höher als der Wert der ausliegenden Karten sein.

Beispiel: Liegt in eurer Mitte nur eine Karte mit dem Wert 3, musst du mind. 1 Karte mit einer 4 ausspielen.

Du musst entweder so viele Karten ausspielen, wie bereits ausliegen oder 1 Karte mehr.

Beispiel: Es liegen bereits 2 Karten aus. Du darfst also 2 oder 3 Karten ausspielen – aber nicht 1 Karte oder 4 Karten.

Möchtest du mehrere Karten ausspielen, müssen sie dieselbe Ziffer oder Farbe haben.

Spielst du mehrere Karten aus, ermittelst du ihren Wert, indem du mit ihren Ziffern die höchstmögliche Zahl bildest.

Beispiel: Spielst du eine 2 und eine 8 derselben Farbe aus, ist ihr Wert 82 (nicht 28). Spielst du 2, 4 und 9 aus, ist ihr Wert dementsprechend 942.



Nimm danach 1 der bereits ausliegenden Karten. Du musst exakt 1 nehmen und kannst keine deiner gerade ausgespielten Karten wählen.

- Gibt es sonst nur 1 ausliegende Karte, musst du diese nehmen.
- Hast du die Wahl aus mehreren Karten, wählst du 1 davon und wirfst die Nichtgewählten ab.

2. Passen

Du darfst passen und den Zug nach links abgeben, ohne Karten auszuspielen.

Hinweis: In deinem nächsten Zug darfst du wie üblich Karte(n) ausspielen.

Passen alle außer 1 Person, endet die Runde sofort. Behaltet die Karten auf eurer Hand. Werft alle übrigen ausliegenden Karten ab. Hast du zuletzt Karte(n) ausgespielt, beginnt du die neue Runde.

W SCHENWE TUNG

Eine Zwischenwertung löst ihr auf 2 Arten aus:

1. Beginnst du eine neue Runde und haben alle Karten auf deiner Hand dieselbe Ziffer oder Farbe, darfst du alle sofort ausspielen. Ihr macht eine Zwischenwertung. Spiele ansonsten wie üblich 1 Karte aus.
2. Spielst du in deinem Zug Karte(n) aus und hast danach keine mehr auf der Hand, nimmst du danach keine ausliegende Karte. Ihr macht eine Zwischenwertung.

Bei der Zwischenwertung erhaltet ihr 1 Punkt pro Karte auf eurer Hand. Notiert eure Punkte.

Mischt danach alle Karten wieder zusammen. Teilt allen je 9 verdeckte Karten aus. Wer in der vorhergehenden Runde als letztes dran war, beginnt die neue Runde und spielt wie üblich 1 Karte aus.

ENDE DE PA T E

Die Partie endet, sobald jemand mind. 15 Punkte erreicht. Wer die wenigsten Punkte erlangt hat, gewinnt! Bei Gleichstand teilen sich die Beteiligten den Sieg.

Ihr dürft die benötigte Punktezahl in späteren Partien auch erhöhen. Legt sie dazu zu Beginn auf 20 für lange Partien oder auf 10 für kurze Partien fest. Falls ihr ganz mutig seid, könnt ihr die 1. Zwischenwertung auch zur Abschlusswertung machen!

War m das Wikingertema?

Wir wollten unserem abstrakten Spiel ein Thema verleihen. Unser erster Prototyp hatte bereits das Wikingertema und hieß „Valhalla“. Stellt euch eure Karten als Wiking im Kampf vor. Die abgeworfenen Karten sind gefallene Krieger, die nach Valhalla aufsteigen. Für uns passt das Thema gut zu unserer Mechanik. Außerdem gefiel uns der Fokus auf einer Kultur, die so anders als unsere in der Schweiz ist. Wir hoffen, dass unsere Herkunft unsere Sichtweise nicht verklärt hat. Unsere Karten von 1 bis 9 sind von folgenden Archetypen der Wiking inspiriert: Heilerin, Skalde (Barde), Spion, Seidmadr (weiser Mann), Völva (Seherin), Huscarl (Leibgarde), Berserker, Steuermann und Jarl (Fürst).

ODIN

Deutsche Übersetzung:
Laura Renau, unterstützt von Paul Wilhelm,
für The Geeky Pen





7-99



2-6



15'

ODIN

Un jeu de

Gary Kim, Hope S. Hwang

et Yohan Goh

Illustré par Crocotame

MATÉRIEL DE JEU

54 cartes numérotées de 1 à 9
en 6 couleurs

BUT DU JEU

Soyez le premier à vous défausser de toutes les cartes de votre main et à cumuler le moins de points à la fin de la partie.

MISE EN PLACE

1. Mélangez les cartes.

2. Distribuez-en 9, face cachée, à chaque joueur et joueuse. Prenez connaissance des cartes de votre main sans les montrer aux autres.

Choisissez aléatoirement un premier joueur ou joueuse. Vous jouerez ensuite à tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en plusieurs manches. Celles-ci se divisent en tours.

Note : nous faisons une différence entre « tour » et « tour de jeu ». Un tour est composé de tours de jeu. Un tour s'arrête quand tous les joueurs et joueuses ont passé, à leur tour de jeu.

Au début d'un tour, la première personne à jouer doit poser une de ses cartes, face visible, au centre de la table.

Puis chacun peut à son tour de jeu :

1. Jouer une ou plusieurs de ses cartes ; ou
2. Passer.

1. Jouer une ou plusieurs de ses cartes

La valeur que vous posez doit être strictement supérieure à la valeur au centre de la table.

Exemple : si au centre il y a un 3, vous devez jouer 4 ou plus.

Vous pouvez jouer le même nombre de cartes que le nombre de cartes au centre de la table ou une carte de plus.

Exemple : sur une combinaison de 2 cartes, vous pouvez jouer une autre combinaison de 2 cartes ou une combinaison de 3 cartes, mais pas de combinaison de 4 cartes, ni une carte seule.

Pour jouer plusieurs cartes, celles-ci doivent obligatoirement être de la même valeur ou de la même couleur.

Quand vous jouez plusieurs cartes, la valeur de ces cartes équivaut au plus grand nombre formé en accolant les chiffres.

Exemple : si vous jouez un 2 et un 8 (de la même couleur donc), la valeur de cette combinaison est 82 et non pas 28. Si vous jouez un 2, un 4 et un 9 (tous les de la même couleur), la valeur est de 942.



Après avoir joué une ou plusieurs cartes, vous devez récupérer une des cartes qui se trouvait précédemment au centre de la table. Cela signifie que :

- S'il y a une seule carte, vous devez la récupérer.
- S'il y en a plusieurs, choisissez celle que vous souhaitez garder et défaussez la ou les autres.

2. Passer

Si vous passez, vous ne posez pas de carte et c'est au tour de jeu du joueur ou de la joueuse à votre gauche.

Note : même si vous passez, vous pourrez jouer à nouveau lors de votre prochain tour de jeu.

Si tout le monde passe à l'exception d'un joueur ou d'une joueuse, le tour se termine, défaussez les cartes restantes au centre de la table. La dernière personne à avoir posé une carte entame un nouveau tour. Chacun garde les cartes qu'il a en main.

FIN D'UNE MANCHE

Une manche se termine dans deux cas :

1. Si vous êtes la personne qui démarre un nouveau tour et si toutes les cartes que vous avez en main ont la même valeur ou la même couleur. Vous pouvez les jouer et la manche s'arrête. Sinon, jouez une seule carte normalement.
2. À n'importe quel moment, si vous jouez une ou plusieurs cartes et si votre main est vide. Ne prenez pas de carte au centre de la table, la manche s'arrête.

À la fin de chaque manche, vous marquez autant de points que le nombre de cartes qu'il vous reste en main.

Pour commencer une nouvelle manche, distribuez à nouveau 9 cartes à chacun, le joueur ou la joueuse à la gauche du premier joueur de la manche précédente commence un nouveau tour en posant 1 carte.

FIN DE LA PARTIE

Pour votre première partie, nous vous conseillons de jouer en 15 points. Cela signifie que, si un joueur ou une joueuse atteint ou dépasse 15 points, la partie s'arrête et la personne ayant le moins de points gagne la partie. En cas d'égalité, partagez-vous la victoire.

Par la suite, vous pouvez adapter ce score à ne pas dépasser, en ajoutant 5 points pour des parties plus longues ou en enlevant 5 points pour des parties courtes. Vous pouvez même jouer en une manche pour des parties très courtes.

Thème iking ?

Nous voulions ajouter un thème au jeu qui est finalement très abstrait. Le prototype avait déjà pour thème originel les Vikings et s'appelait *Valhalla*. En effet, les Vikings s'affrontent et certaines cartes sont défaussées, cela symbolise le fait que les Vikings perdants vont au Valhalla (le paradis des Vikings). Nous trouvons que ce thème collait bien à la mécanique et il permettait de mettre en avant une culture différente. Les cartes sont donc inspirées de divers archétypes (vue biaisée depuis la Suisse) que sont, dans l'ordre : une soigneuse, un scalde (poète), une espionne, un seidmadr (mage), une völva (prêtresse), une hirdmen (garde), un berserker (guerrier), un styrimadr (capitaine de navire) et un jarl (noble).

ODIN

Version française
par HelvetiqDONNEZ
OU
RECYCLEZASSOCIATION
OU
MAGASINOU
LIVRAISONOU
DÉCHÈTERIEAdresses sur quefairedelesdechets.fr

HEL
VETIQ

7-99



2-6



15'

ODIN

Un juego de

Gary Kim, Hope S. Hwang
y Yohan Goh

Ilustrado por Crocotame

COMPONENTES

54 cartas numeradas del 1 a 9 en 6 colores

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primero en descartar todas las cartas de tu mano y tener la menor cantidad de puntos al final de la partida.

PASADIS

1. Baraja todas las cartas.

2. Reparte 9 cartas boca abajo a cada jugador. Esta será su mano. Puedes mirar tu mano, pero no permitas que los demás la vean.

Escoge un primer jugador al azar. Los turnos se jugarán en sentido horario.



CÓMO JUEGA

Una partida se compone de varias manos y cada mano se divide en rondas.

Al inicio de cada ronda, si eres el primer jugador, juega 1 de tus cartas bocarriba en el centro de la mesa.

Por turnos, cada jugador debe:

1. Jugar 1 o más cartas
o
2. Pasar

1. Jugar 1 o más cartas

El valor de las cartas que juegues debe ser mayor que el valor de las que ya están en el centro de la mesa.

Ejemplo: si el valor de las cartas del centro de la mesa es 3, deberás jugar un valor de 4 o más.

Puedes jugar, o bien el mismo número de cartas que ya hay en el centro de la mesa, o bien 1 carta más.

Ejemplo: si ya hay una combinación de 2 cartas, puedes jugar una combinación de 2 cartas o una combinación de 3 cartas. Sin embargo, no puedes jugar una combinación de 4 cartas. Tampoco puedes jugar 1 sola carta.

Si deseas jugar varias cartas, estas deben tener el mismo número o ser del mismo color.

Cuando juegues varias cartas, calcula su valor combinando sus valores para crear el número más alto posible.

Ejemplo: si juegas un 2 y un 8 del mismo color, el valor de la combinación es 82, no 28. Si juegas un 2, un 4 y un 9, también del mismo color, el valor de la combinación es 942.



Una vez hayas jugado 1 o más cartas, deberás coger 1 carta del centro de la mesa. No puedes coger una carta que acabes de jugar. Por tanto:

- Si solo hay 1 carta, deberás cogerla.
- Si hay varias, escoge 1 carta y descarta el resto de la combinación.

2. Pasar

Si pasas, no podrás jugar ninguna carta y el turno pasará al jugador situado a tu izquierda.

Nota: aunque pases el turno, podrás jugar normalmente durante tu próximo turno.

Si todos los jugadores menos 1 pasan, la ronda termina. Mantén las cartas que tengas en la mano. Si quedan cartas en el centro de la mesa, descártalas. Si fuiste el último jugador que jugó una carta, comenzarás la nueva ronda.

TE MINA UNA MANO

Una mano puede terminar de 2 maneras:

1. Si, al inicio de una nueva ronda, todas las cartas de tu mano tienen el mismo número o son del mismo color. En ese caso, puedes jugarlas y, entonces, la mano habrá terminado. Si no puedes hacerlo, juega 1 carta normalmente.
2. Si, en algún momento de la partida, juegas 1 o más cartas y no te quedan cartas en la mano. En ese caso, no cojas una carta del centro de la mesa. La mano habrá terminado.

Cuando una mano termine, recibirás 1 punto por cada carta que tengas en la mano. Anota tus puntos.

Para comenzar una nueva mano, recoge todas las cartas y barájalas. Reparte 9 cartas a cada jugador. Si fuiste el primer jugador durante la mano anterior, el jugador situado a tu izquierda comienza la nueva mano jugando 1 carta.

FIN DE LA PARTIDA

Si estás jugando tu primera partida, te recomendamos jugar a 15 puntos. Por tanto, cuando un jugador tenga 15 puntos o más, la partida terminará. El jugador con menos puntos gana. En caso de empate, se comparte la victoria.

Después de la primera partida, decide el número de puntos a los que quieres jugar. Si buscas una partida larga, podrás jugar a 20 puntos. Para una partida rápida, a 10. Para partidas superrápidas, ¡juega 1 única mano!

¿Por qué la temática de vikingos?

Queríamos que nuestro juego, relativamente abstracto, tuviese una temática. Nuestro prototipo original también tenía una temática vikinga y se llamaba «Valhalla». En efecto, los vikingos luchan y algunas cartas se descartan: estas representan a los caídos en batalla que van al cielo vikingo, el Valhalla. Pensamos que esta temática combina bien con nuestro juego y que era una buena oportunidad para poner el foco en una cultura distinta a la nuestra, la suiza. Nuestras cartas se inspiran en arquetipos vikingos (distorsionados por nuestro origen suizo) y son, del 1 al 9: sanador, skald (bardo), espía, seidmadr (sabio), völva (vidente), hirdmen (guardia), berserker (guerrero), styrimadr (capitán de navío) y jarl (noble).

ODIN

Traducción al español:
Francisco Javier Esteban y Javier Guillén
para The Geeky Pen



HEL
VETIQ

7-99



2-6



15'

ODIN

Un gioco di
Gary Kim, Hope S. Hwang
e **Yohan Goh**
Illustrato da **Crocotame**

COMPONENT

54 carte numerate da 1 a 9 in 6 colori

SCOPO DEL G OCO

Essere il primo giocatore a scartare tutte le carte dalla propria mano e avere meno punti alla fine del gioco.

P EPA A ONE

1. Mescolare tutte le carte.

2. Distribuire 9 carte a faccia in giù a ogni giocatore. Questa è la tua mano. Puoi guardare liberamente le carte, ma non farle vedere a nessuno!

Selezionare casualmente il primo giocatore. Il gioco proseguirà quindi in senso orario.

SVOLG MENTO DEL G OCO

Il gioco è suddiviso in diverse mani, a loro volta suddivise in turni.

All'inizio del turno, se sei il primo giocatore, gioca 1 delle tue carte a faccia in su al centro del tavolo.

Nel proprio turno, ogni giocatore può:

1. Giocare 1 o più carte oppure
2. Passare

1. Giocare 1 o più carte

Il valore delle carte giocate deve essere maggiore di quello delle carte già presenti al centro del tavolo.

Esempio: se il valore al centro del tavolo è 3, devi giocare una carta di valore 4 o superiore.

Puoi giocare lo stesso numero di carte di quelle già presenti al centro del tavolo, oppure 1 carta in più.

Esempio: se è già presente un set di 2 carte, puoi giocare un set di 2 carte oppure un set di 3 carte. Tuttavia, non puoi giocare un set di 4 carte oppure 1 sola carta.

Per giocare più carte, devono avere lo stesso numero oppure lo stesso colore.

Nel caso di più carte, calcola il loro valore utilizzando il numero di ogni carta come cifra per ottenere il numero più alto possibile.

Esempio: giocando un 2 e un 8 dello stesso colore, il valore del set è 82 (non 28). Giocando un 2, un 4 e un 9 dello stesso colore, il valore del set sarà 942.



Dopo aver giocato 1 o più carte, devi prendere 1 carta dal centro del tavolo, ma non una tra quelle appena giocate, e di conseguenza:

- Se è presente solo 1 carta, devi prendere quella.
- Se è presente un set di carte, scegli 1 carta e scarta il resto del set.

2. Passare

Se decidi di passare, non giochi nessuna carta e il turno passa al giocatore alla tua sinistra.

Nota: se decidi di passare in questo turno, potrai giocare normalmente nel prossimo turno.

Tuttavia, quando passano tutti i giocatori tranne 1, il turno termina. Conserva le carte in mano. Eventuali carte al centro del tavolo vengono scartate. Il giocatore che ha giocato l'ultima carta inizierà il nuovo turno.

F NE D UNA MANO

Una mano può terminare in 2 modi:

1. Se inizi un nuovo turno e tutte le carte che hai in mano sono dello stesso numero o dello stesso colore, puoi giocarle tutte e la mano è terminata. Se non puoi farlo, gioca normalmente 1 carta.
2. Se, in qualsiasi momento del gioco, giocando 1 o più carte, non hai più carte in mano, non devi pescare una carta dal centro del tavolo. La mano è terminata.

Alla fine di una mano, ricevi 1 punto per ogni carta rimasta in mano. Annota il tuo punteggio.

Per iniziare una nuova mano, raccogli e mescola tutte le carte. Distribuisci 9 carte a ogni giocatore. Se eri il primo giocatore nella mano precedente, il giocatore alla tua sinistra inizierà la nuova mano giocando 1 carta.

F NE DEL G OCO

Per le prime partite, si raccomanda di giocare a 15 punti. In pratica, quando un giocatore raggiunge 15 o più punti, il gioco termina e vince il giocatore con meno punti! In caso di pareggio, la vittoria è condivisa.

Dopo le prime partite, è possibile scegliere liberamente il punteggio massimo, ad esempio 20 punti per una partita più lunga o 10 per una partita più corta. Per una partita super-corta, è possibile giocare solo 1 mano!

Perché il tema Vichingo?

Volevamo che il nostro gioco piuttosto astratto avesse un tema! Inoltre, il nostro prototipo originale era ispirato ai Vichinghi e si chiamava Valhalla. Immaginate i Vichinghi in guerra. Quelli che cadono in battaglia (quando le loro carte vengono scartate) finiranno nel Valhalla, il paradiso dei Vichinghi. Ci piace pensare che il tema sia perfettamente in linea con le meccaniche del gioco e abbiamo colto l'opportunità per puntare l'obiettivo su una cultura diversa dalla nostra in Svizzera, sperando di non scontentare nessuno. Le nostre carte sono ispirate ai seguenti archetipi Vichinghi, nell'ordine da 1 a 9: guaritore, skald (bardo), spia, seidmadr (saggio), völva (sacerdotessa), hirdmen (guardia), berserker, styrimader (capitano della nave) e jarl.

ODIN

Traduzione in Italiano di Roberto Vaccari
e Revisione a cura di Salvatore Corrao
per The Geeky Pen





7-99



2-6



15'

ODIN

Een spel van
**Gary Kim, Hope S. Hwang
en Yohan Goh**
Illustraties door **Crocotame**

SPEELMATE AAL

54 kaarten in 6 kleuren, genummerd van 1 tot en met 9

DOEL VAN HET SPEL

Zorg dat je als eerste geen kaarten meer in je hand hebt, en aan het einde van het spel de minste punten hebt.

VOORBEELD

1. Schud alle kaarten.

2. Elke speler ontvangt 9 gedekte kaarten. Dit is je hand. Je mag je eigen hand bekijken wanneer je wil, maar zorg dat niemand anders je kaarten ziet!

Kies willekeurig een startspeler uit. Daarna voeren spelers hun beurten met de klok mee uit.



SPELLE LOOP

Het spel verloopt over meerdere handen kaarten. Elke hand kaarten wordt verdeeld in rondes.

Als jij aan het begin van een ronde de startspeler bent, speel je 1 van je kaarten open in het midden van de tafel.

Daarna mag elke speler om de beurt:

- 1 of meerdere kaarten spelen of
- Passen

1. 1 of meerdere kaarten spelen

De waarde van de kaarten die je speelt, moet hoger zijn dan de waarde van de kaarten die al in het midden van de tafel liggen.

Voorbeeld: als de waarde van de kaarten in het midden van de tafel 3 is, moet je een waarde van 4 of hoger spelen.

Je mag ofwel evenveel kaarten spelen als er al in het midden van de tafel liggen, ofwel 1 kaart meer.

Voorbeeld: als er al een set van 2 kaarten ligt, mag je of een set van 2 kaarten, of een set van 3 kaarten spelen. Je mag echter geen set van 4 kaarten spelen, en ook niet 1 enkele kaart.

Als je meerdere kaarten wilt spelen, moeten die ofwel allemaal hetzelfde nummer hebben, ofwel allemaal dezelfde kleur.

Als je meerdere kaarten speelt, bereken je hun waarde door een zo hoog mogelijk getal te vormen met de nummers van de kaarten.

Voorbeeld: als je een 2 en een 8 van dezelfde kleur speelt, is de waarde van de set 82 (niet 28). Als je een 2, een 4 en een 9 van dezelfde kleur speelt, is de waarde van de set 942.



Zodra je 1 of meer kaarten hebt gespeeld, moet je 1 kaart van het midden van de tafel pakken. Je mag geen kaart pakken die je zojuist hebt gespeeld. Daarom geldt:

- Als er maar 1 kaart ligt, moet je die pakken.
- Als er een set kaarten ligt, pak je 1 kaart en leg je de rest van de set af.

2. Passen

Als je past, speel je geen kaarten. De speler links van je is dan aan de beurt.

Opmerking: als je deze beurt past, mag je bij je volgende beurt wel gewoon weer verder spelen.

Als alle spelers op 1 na passen, is de ronde afgelopen. Behoud de kaarten die je in je hand hebt. Als er nog kaarten in het midden van de tafel liggen, leg die dan af. Als jij als laatste een kaart hebt gespeeld, begin jij de volgende ronde.

EINDE VAN EEN HAND KAARTEN

Een hand kan op 2 manieren eindigen:

1. Als je een nieuwe ronde begint en alle kaarten in je hand ofwel allemaal hetzelfde nummer hebben, ofwel allemaal dezelfde kleur, mag je die allemaal spelen. De hand is nu afgelopen. Als je dit niet kunt doen, speel je 1 kaart.
2. Als je op een bepaald moment in het spel 1 of meer kaarten speelt en je hand daarna leeg is, pak je geen kaart van het midden van de tafel. De hand is nu afgelopen.

Aan het einde van een hand krijg je 1 punt voor elke kaart die je nog in je hand hebt. Hou deze punten bij.

Verzamel alle kaarten en schud ze om een nieuwe hand te beginnen. Elke speler ontvangt weer 9 kaarten. Als jij de startspeler van de vorige hand was, begint de speler links van je de nieuwe hand door 1 kaart te spelen.

EINDE VAN HET SPEL

Als je het spel voor het eerst speelt, raden we aan dat je tot 15 punten speelt. Het spel eindigt dan zodra een speler 15 of meer punten heeft. De speler met de minste punten wint! Bij een gelijkspel delen beide spelers de overwinning.

Na je eerste spelletje kun je het aantal punten kiezen waarvoor je wilt spelen. Voor langere spelletjes kun je tot 20 spelen. Voor kortere spelletjes tot 10. Of speel maar 1 hand voor een superkort spelletje!

Waarom het Vikingthema?

We wilden ons vrij abstracte spel graag een thema meegeven! Ons originele prototype heette *Valhalla* en had ook een Vikingthema. Beeld je eens in hoe Vikingen ten strijde trekken. De Vikingen die sneuvelen (wanneer hun kaart wordt afgelegd) gaan naar de Vikinghemel, Walhalla. We vonden dat dit thema best goed bij ons spelontwerp paste, en zo konden we ook een andere cultuur in het zonnetje zetten dan onze eigen Zwitserse. We hopen dat ons eigen culturele erfgoed ons perspectief niet te veel gekleurd heeft. De inspiratie voor onze kaarten van 1 tot en met 9 kwam van de volgende Viking-archetypen: genezer, skald (bard), spion, seidmadr (wijze man), völva (zieneres), hirdmen (bewaker), berserker, styrimadr (kapitein van een schip) en jarl.

ODIN

Nederlandse vertaling:
Alexander Eckhardt en Linda van den Brink
voor The Geeky Pen

