



7-99



2-6



15'

ODIN

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

MATERIAL

54 Karten (von 1 bis 9 in 6 Farben)

WORUM GEHT'S?

Wer wird zuerst seine Handkarten los und hat am Ende der Partie die wenigsten Punkte?

VORBEREITUNG

1. Mischt alle Karten.

2. Teilt allen je 9 Karten verdeckt aus. Dies sind eure Handkarten. Schaut sie euch an, ohne sie den anderen zu zeigen. Die restlichen Karten kommen zur Seite. Ihr benötigt sie später wieder.

Einigt euch, wer beginnt. Anschließend spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

VARIANTE FÜR 2 PERSONEN

Im 2-Personen-Spiel empfehlen wir euch, zwei Kartenfarben zu entfernen, damit die Partie schneller und intensiver wird.



Regelvideo



SO SPIELT IHR

Eine Partie verläuft über mehrere Runden, die in Züge unterteilt sind.

Beginnst du die Runde? Dann legst du eine deiner Karte offen in die Tischmitte.

Anschließend spielt ihr reihum und wählt eine der beiden Optionen:

1. Karte(n) ausspielen
ODER
2. Passen

Hinweis: Wir unterscheiden zwischen „Zug“ und „Spielzug“. Ein Zug besteht aus euren Spielzügen. Ein Zug endet, wenn ihr alle gepasst, aber noch Handkarten habt.

1. Karte(n) ausspielen

Spielt eine oder mehrere Karten, unter Berücksichtigung der folgenden Einschränkungen:

- Du kannst entweder die gleiche Anzahl an Karten ausspielen, die bereits in der Tischmitte liegen, oder exakt 1 Karte mehr.
- Wenn du mehrere Karten ausspielen möchtest, müssen sie dieselbe Ziffer oder Farbe haben.

Beispiel: Wenn bereits 2 Karten in der Tischmitte liegen, darfst du 2 oder 3 Karten spielen, aber keine 4 Karten und auch nicht nur 1 Karte.

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

Beispiel: Liegt in der Tischmitte nur eine Karte mit dem Wert 3, musst du mindestens 1 Karte mit dem Wert 4 ausspielen.

- 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.



Hast du eine oder mehrere Karten ausgespielt? Dann musst du eine der Karten, die bereits in der Tischmitte lagen, zurücknehmen. Das bedeutet:

- Liegt nur eine Karte aus, musst du diese nehmen.
- Liegen mehrere Karten aus, wählst du eine, die du behalten möchtest. Die anderen Karten, die bereits in der Tischmitte lagen, entfernst du und wirfst sie ab.

2. Passen

Wenn du passen möchtest, legst du keine Karte ab, und die Person links von dir ist an der Reihe.

Hinweis: Auch wenn du passt, bleibst du weiter im Spiel und kannst Karten in deinem nächsten Spielzug ausspielen.

Wenn alle bis auf eine Person gepasst haben, endet der Zug. Entfernt alle Karten aus der Tischmitte. Ihr behaltet eure Handkarten. Die Person, die zuletzt Karten ausgespielt hat, beginnt den neuen Zug.

ENDE DER RUNDE

Eine Runde endet auf 2 verschiedene Arten:

1. Wenn du einen neuen Zug beginnst und all deine Handkarten dieselbe Ziffer oder Farbe haben, kannst du sie **auf einmal** ausspielen. In diesem Fall endet die Runde sofort. Andernfalls spielst du wie gewohnt nur eine Karte aus.
2. Du hast eine oder mehrere Karten ausgespielt und danach keine Handkarten mehr? Dann nimm keine Karte aus der Tischmitte. Die Runde endet sofort.

Am Ende einer Runde bekommt ihr einen Punkt für jede Karte, die ihr noch auf der Hand habt.

Anschließend beginnt eine neue Runde. Mischt alle Karten und teilt allen erneut je 9 Karten aus. Die Person links von der Startperson der vorigen Runde beginnt den neuen Zug und spielt eine Karte aus.

ENDE DER PARTIE

Für eure erste Partie empfehlen wir, dass ihr bis 15 Punkte spielt. Das bedeutet: Sobald eine Person 15 oder mehr Punkte erreicht, endet die Partie. Die Person mit den wenigsten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

Ihr könnt die Punkte in späteren Partien anpassen: Für längere Partien spielt ihr bis 20 Punkte, für kürzere nur bis 10 Punkte. Ihr könnt auch nur eine einzige Runde spielen, wenn ihr eine ganze kurze Partie möchtet.

Warum das Wikingerthema?

Für unser abstraktes Spiel wollten wir ein spannendes Thema finden. Unser erster Prototyp war bereits von der Wikingerwelt inspiriert und trug den Namen „Walhalla“. Stellt euch vor, eure Karten stellen Wikingerinnen und Wikinger dar, die in einem Wettstreit gegeneinander antreten. Die abgeworfenen Karten symbolisieren ausgeschiedene Wettkämpfer.

Wir finden, dass dieses Thema perfekt zur Spielmechanik passt. Zudem hat uns der Blick auf eine Kultur fasziniert, die sich stark von unserer Schweizer Lebensweise unterscheidet. Dabei hoffen wir, dass unsere Herkunft unsere Sichtweise nicht zu sehr geprägt hat. Die Karten von 1 bis 9 sind von folgenden Archetypen der Wikinger inspiriert: Heilerin, Skalde (Bard), Spion, Seidmadr (weiser Mann), Völva (Seherin), Huscarl (Leibgarde), Berserker, Steuermann und Jarl (Fürstin).

Sind noch Fragen offen? Dann schaut in unseren FAQ auf der Homepage nach: helvetiq.com

ODIN

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

