



7-99



2-6



15'

ODIN

Gary Kim, Hope S. Hwang
és Yohan Goh játéka
Crocotame illusztrációival

JÁTÉKELEMEK

54 kártya 1-9 számozással 6 különböző

színben

A JÁTÉK CÉLJA

Legyél te az első, aki megszabadul az

összes kézben tartott kártyájától, és legyen neked a legkevesebb pontod a játék végén.

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Keverjétek meg az összes kártyát.

2. Osszatok minden játékosnak 9-9 kártyát képpel lefelé. Vegyétek a kezetekbe a kapott kártyáitokat úgy, hogy a többi játékos ne lássa, mi van azokon.

Válasszatok véletlenszerűen kezdőjátékot. A kezdőjátékkal kezdve a játék menete az óramutató járásával megegyező irányban halad.



JÁTÉK MENET

A játék több leosztáson át tart, egy-egy

leosztás pedig fordulókból áll.

Minden forduló elején a kezdőjátékos játssza ki 1 kézben tartott kártyáját a játéktér közepére, képpel felfelé.

Ezt követően, amikor valaki sorra kerül, válasszon az alábbi két lehetőség közül egyet:

1. Játssza ki egy vagy több kártyáját VAGY
2. Passzoljon

1. Egy vagy több kártya kijátszása

A kijátszott kártyák értékének nagyobbak kell lenniük, mint a már kijátszott legnagyobb érték.

Példa: ha a játéktérre kijátszott kártya értéke 3-as, akkor sorra kerülve legalább 4-es értékű kártyát kell kijátszanod.

A kijátszott kártyák számával megegyező mennyi-ségű kártyát kell kijátszanod, vagy annál 1-gyel többet.

Példa: ha aktuálisan egy 2 kártyás szett van a játéktérre kijátszva, kijátszhat 2 vagy 3 kártyából álló szettet. 4 kártyás szettet azonban nem játszhat ki, ahogyan egyetlen kártya kijátszása sem megengedett ebben az esetben.

Ha több kártyát szeretnél kijátszani, azoknak vagy ugyanolyan színűeknek vagy ugyanolyan értékű-eknek kell lenniük.

Amikor több kártyát játszol ki, akkor mindegyik kártyát egy-egy számjegyként kell kezelned, és azokból a lehető legnagyobb értékű többjegyű számot kell alkotnod.

Példa: ha ugyanolyan színű 2-es és 8-as játszol ki, akkor a kijátszott kártyaszetted értéke 82 (nem pedig 28). Ha ugyanolyan színű 2-es, 4-es és 9-es játszol ki, akkor 942 lesz a szett értéke.



Miután kijátszottál egy vagy több kártyát, fel kell venned 1 már kijátszott kártyát. Az imént kijátszott kártyáid közül nem választhatsz. Emiatt:

- Ha csak 1 kártya van az általad kijátszottakon kívül, azt kell kézbe venned.
- Ha egy kártyaszettből választasz, vedd kézbe az egyik kártyát, a szett többi részét pedig dobd el.

2. Passzolás

Amikor passzolsz, ne játssz ki egy kártyát sem. A tőled balra ülő játékoson a sor.

Megjegyzés: Attól, hogy passzolsz, amikor újra sorra kerülsz, a megszokott módon eldöntheted, hogy kijátszol-e kártyát vagy ismét passzolsz.

Ha egy játékos kivételével egymás után mindenki más passzol, a forduló véget ér. Mindenki tartsa meg a kézben maradt kártyáit. A játéktérre kijátszott kártyákat dobjátok el. Az lesz a következő forduló kezdőjátékos, aki utolsónak játszott ki kártyát az előző fordulóban.

EGY LEOSZTÁS VÉGE

Egy leosztás kétféleképpen érhet véget:

1. Ha te vagy a kezdőjátékos egy forduló elején, és a kézben tartott összes kártyád ugyanolyan színű vagy értékű, az összeset kijátszhatod. A leosztás ezzel véget ér. Amennyiben erre nincs lehetőség, a megszokott módon játssz ki 1 kártyát.
2. Ha a játék folyamán bármikor úgy játszol ki egy vagy több kártyát, hogy utána egy kártya sem marad a kezvedben, ne vegyél fel a játéktérről kártyát. A leosztás ezzel véget ér.

A leosztás végén minden játékos 1-1 pontot kap minden kézben tartott kártyája után. Jegyezzétek fel a pontjaitokat.

Készítsétek elő az új leosztást; gyűjtsétek össze és keverjétek meg az összes kártyát. Osszatok minden játékosnak 9-9 kártyát. Az előző leosztás kezdőjátékosától balra ülő játékos lesz az új leosztás kezdőjátékos; indítsa el a fordulót 1 kártya kijátszásával.

A JÁTÉK VÉGE

Azt javasoljuk, hogy első játéknál játsszatok 15 pontig, azaz amint egy leosztás végén egy játékosnak legalább 15 pontja van, a játék véget ér. Ekkor a legkevesebb ponttal rendelkező játékos lesz a győztes. Döntetlen esetén az érintettek megosztottnak a győzelmen.

Az első játékok után döntsétek el ti, hogy hány pontig tartson a következő játék. Hosszabb játékhoz akár 20 vagy több pontig is elmehettek. Ha rövidebb játékot szeretnétek, 10 pontig játsszatok. Villámjátékhoz pedig játsszatok mindössze egyetlen leosztást.

Miért választottuk a viking témát?

Azt szerettük volna, ha az absztrakt játéknak lenne valamilyen témája. Már az első prototípusnak is viking tematikája volt, amit akkor még Valhallának neveztünk. Képzelték el a háborúzó vikingeket! Azok, akik elesnek a csatában (a kártyájukat eldobják), a viking mennyországba, a Valhallába kerülnek. Úgy éreztük, hogy ez a tematika elég jól illeszkedik a játék működéséhez, és egyben remek lehetőség, hogy a saját, svájci kultúránktól eltérőre hívjuk fel a figyelmet. Reméljük, hogy saját hagyományaink nem befolyásolták túlságosan a szemléletünket. A kártyákat a következő viking archetipusok ihlették 1-9 sorrendben: gyógyító, skald (énekmondó), kém, seidmadr (táltos), völva (jósnő), hirdmen (testőr), berserker (harcos), styrimader (hajóskapitány) és jarl (helytartó).

ODIN

 reflexshop

