



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

## EUER ZIEL

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

## VORBEREITUNG

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.



## SO SPIELT IHR

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) ausspielen

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.

## ZWISCHENWERTUNG

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 DER PARTIE

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!

### Warum 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 Wikingers 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 Wikingers 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

