



7-99



2-6



15'

# ODIN

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

## SPEELMATERIAAL

**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.

## VOORBEREIDING

**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.



## SPELVERLOOP

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
2. 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

