



7-99



2-6



15'

ODIN

Un jeu de

Gary Kim, Hope S. Hwang

et Yohan Goh

Illustré par Crocotame

MATÉRIEL

54 cartes numérotées de 1 à 9
en 6 couleurs

BUT DU JEU

Soyez le premier ou la première à vous défausser de toutes les cartes de votre main et cumulez 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.

Mettez les cartes restantes de côté. Elles seront utilisées plus tard dans le jeu.

Choisissez aléatoirement un premier joueur ou joueuse. Vous jouerez ensuite à tour de rôle et dans le sens horaire.

VARIANTE À 2

À deux, nous vous conseillons d'enlever 2 couleurs de cartes afin que la partie soit plus rapide et intense !

Règles en vidéo



DÉROULEMENT DU JEU

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

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

Puis, à votre tour de jeu vous pouvez soit :

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

Note : nous faisons une différence entre « tour » et « tour de jeu ». Un tour est composé de tours de jeu. Un tour s'arrête quand tout le monde a passé à son tour de jeu.

1. Jouez une ou plusieurs cartes en suivant les règles suivantes :

- Vous pouvez jouer soit le même nombre de cartes que celui qui se trouve déjà au centre de la table, soit **une** carte de plus.

Exemple : *si il y a déjà 2 cartes au centre de la table, vous pouvez jouer une combinaison de 2 ou 3 cartes. Vous ne pouvez pas jouer une combinaison de plus de trois cartes. Vous ne pouvez pas non plus jouer une seule carte.*

- Si vous posez plusieurs cartes, elles doivent être de la même valeur ou de la même couleur entre elles (indépendamment des cartes au centre de la table).
- La valeur des cartes que vous jouez doit être strictement supérieure à celle des cartes qui se trouvent déjà au centre de la table.

Exemple : *si la valeur au centre de la table est de 3, vous devez jouer une valeur de 4 ou plus.*

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

Exemples : *si vous jouez un 2 et un 8 (de la même couleur), la valeur de cette combinaison est 82 et non 28. Si vous jouez un 2, un 4 et un 9 (toujours de la même couleur), la valeur est 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 ajouter à votre main et défaussez la ou les autres.

2. Passer

Ne posez pas de cartes. C'est à la personne suivante de jouer.

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 ou plusieurs cartes entame un nouveau tour en posant une seule carte (sauf si elle peut poser toute sa main, voir Fin d'une manche). Tout le monde garde les cartes qu'il a en main.

FIN D'UNE MANCHE

Une manche se termine dans deux cas :

1. Si toutes les cartes de la personne qui démarre un nouveau tour ont la même valeur ou la même couleur, alors elle peut toutes les poser et mettre fin à la manche.
2. À n'importe quel moment, si vous jouez une ou plusieurs cartes et que 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, mélangez à nouveau l'ensemble des cartes, et distribuez-en 9 à chaque personne. La personne à la gauche du premier joueur de la manche précédente commence un nouveau tour en posant 1 carte.

FIN DE 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 viking ?

Nous voulions ajouter un thème au jeu qui est finalement très abstrait. Le prototype avait déjà pour thème original 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 hirdmadr (garde), un berserker (guerrier-fauve), un styrimadr (capitaine de navire) et un jarl (noble).

Vous avez des questions ? Consultez notre FAQ ou contactez-nous : helvetiq.com

ODIN

Version française
par Helvetiq

DONNER
OU
RECYCLER



ASSOCIATION
OU
MAGASIN



LIVRAISON
OU
DÉCÈTERIE

Adresses sur quefairemedechets.fr