

HEL  
VETIQ

7-99



2-6



15'

ODIN

Un gioco di  
**Gary Kim, Hope S. Hwang**  
e **Yohan Goh**  
Illustrato da **Crocotame**

## COMPONENTI

54 carte numerate da 1 a 9 in 6 colori

## SCOPO DEL GIOCO

Essere il primo giocatore a scartare tutte le carte dalla propria mano e avere meno punti alla fine del gioco.

## PREPARAZIONE

1. Mescolare tutte le carte.

2. Distribuire 9 carte a faccia in giù a ogni giocatore. Questa è la tua mano. Puoi guardare liberamente le carte, ma non farle vedere a nessuno!

Selezionare casualmente il primo giocatore. Il gioco proseguirà quindi in senso orario.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco è suddiviso in diverse mani, a loro volta suddivise in turni.

All'inizio del turno, se sei il primo giocatore, gioca 1 delle tue carte a faccia in su al centro del tavolo.

Nel proprio turno, ogni giocatore può:

1. Giocare 1 o più carte oppure
2. Passare

### 1. Giocare 1 o più carte

Il valore delle carte giocate deve essere maggiore di quello delle carte già presenti al centro del tavolo.

**Esempio:** se il valore al centro del tavolo è 3, devi giocare una carta di valore 4 o superiore.

Puoi giocare lo stesso numero di carte di quelle già presenti al centro del tavolo, oppure 1 carta in più.

**Esempio:** se è già presente un set di 2 carte, puoi giocare un set di 2 carte oppure un set di 3 carte. Tuttavia, non puoi giocare un set di 4 carte oppure 1 sola carta.

Per giocare più carte, devono avere lo stesso numero oppure lo stesso colore.

Nel caso di più carte, calcola il loro valore utilizzando il numero di ogni carta come cifra per ottenere il numero più alto possibile.

**Esempio:** giocando un 2 e un 8 dello stesso colore, il valore del set è 82 (non 28). Giocando un 2, un 4 e un 9 dello stesso colore, il valore del set sarà 942.



Dopo aver giocato 1 o più carte, devi prendere 1 carta dal centro del tavolo, ma non una tra quelle appena giocate, e di conseguenza:

- Se è presente solo 1 carta, devi prendere quella.
- Se è presente un set di carte, scegli 1 carta e scarta il resto del set.

### 2. Passare

Se decidi di passare, non giochi nessuna carta e il turno passa al giocatore alla tua sinistra.

**Nota:** se decidi di passare in questo turno, potrai giocare normalmente nel prossimo turno.

Tuttavia, quando passano tutti i giocatori tranne 1, il turno termina. Conserva le carte in mano. Eventuali carte al centro del tavolo vengono scartate. Il giocatore che ha giocato l'ultima carta inizierà il nuovo turno.

## FINE DI UNA MANO

Una mano può terminare in 2 modi:

1. Se inizi un nuovo turno e tutte le carte che hai in mano sono dello stesso numero o dello stesso colore, puoi giocarle tutte e la mano è terminata. Se non puoi farlo, gioca normalmente 1 carta.
2. Se, in qualsiasi momento del gioco, giocando 1 o più carte, non hai più carte in mano, non devi pescare una carta dal centro del tavolo. La mano è terminata.

Alla fine di una mano, ricevi 1 punto per ogni carta rimasta in mano. Annota il tuo punteggio.

Per iniziare una nuova mano, raccogli e mescola tutte le carte. Distribuisci 9 carte a ogni giocatore. Se eri il primo giocatore nella mano precedente, il giocatore alla tua sinistra inizierà la nuova mano giocando 1 carta.

## FINE DEL GIOCO

Per le prime partite, si raccomanda di giocare a 15 punti. In pratica, quando un giocatore raggiunge 15 o più punti, il gioco termina e vince il giocatore con meno punti! In caso di pareggio, la vittoria è condivisa.

Dopo le prime partite, è possibile scegliere liberamente il punteggio massimo, ad esempio 20 punti per una partita più lunga o 10 per una partita più corta. Per una partita super-corta, è possibile giocare solo 1 mano!

### Perché il tema Vichingo?

Volevamo che il nostro gioco piuttosto astratto avesse un tema! Inoltre, il nostro prototipo originale era ispirato ai Vichinghi e si chiamava Valhalla. Immaginate i Vichinghi in guerra. Quelli che cadono in battaglia (quando le loro carte vengono scartate) finiranno nel Valhalla, il paradiso dei Vichinghi. Ci piace pensare che il tema sia perfettamente in linea con le meccaniche del gioco e abbiamo colto l'opportunità per puntare l'obiettivo su una cultura diversa dalla nostra in Svizzera, sperando di non scontentare nessuno. Le nostre carte sono ispirate ai seguenti archetipi Vichinghi, nell'ordine da 1 a 9: guaritore, skald (bardo), spia, seidmadr (saggio), völva (sacerdotessa), hirdmen (guardia), berserker, styrimader (capitano della nave) e jarl.

ODIN

Traduzione in Italiano di Roberto Vaccari  
e Revisione a cura di Salvatore Corrao  
per The Geeky Pen

