

HEL  
VETIQ

7-99



2-6



15'

ODIN

Un juego de

Gary Kim, Hope S. Hwang  
y Yohan Goh

Ilustrado por Crocotame

## COMPONENTES

54 cartas numeradas del 1 a 9 en 6 colores

## OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primero en descartar todas las cartas de tu mano y tener la menor cantidad de puntos al final de la partida.

## PREPARACIÓN

1. Baraja todas las cartas.

2. Reparte 9 cartas bocaabajo a cada jugador. Esta será su mano. Puedes mirar tu mano, pero no permitas que los demás la vean.

Escoge un primer jugador al azar. Los turnos se jugarán en sentido horario.

## CÓMO JUGAR

Una partida se compone de varias manos y cada mano se divide en rondas.

Al inicio de cada ronda, si eres el primer jugador, juega 1 de tus cartas bocarriba en el centro de la mesa.

Por turnos, cada jugador debe:

1. Jugar 1 o más cartas  
o
2. Pasar

### 1. Jugar 1 o más cartas

El valor de las cartas que juegues debe ser mayor que el valor de las que ya están en el centro de la mesa.

**Ejemplo:** si el valor de las cartas del centro de la mesa es 3, deberás jugar un valor de 4 o más.

Puedes jugar, o bien el mismo número de cartas que ya hay en el centro de la mesa, o bien 1 carta más.

**Ejemplo:** si ya hay una combinación de 2 cartas, puedes jugar una combinación de 2 cartas o una combinación de 3 cartas. Sin embargo, no puedes jugar una combinación de 4 cartas. Tampoco puedes jugar 1 sola carta.

Si deseas jugar varias cartas, estas deben tener el mismo número o ser del mismo color.

Cuando juegues varias cartas, calcula su valor combinando sus valores para crear el número más alto posible.

**Ejemplo:** si juegas un 2 y un 8 del mismo color, el valor de la combinación es 82, no 28. Si juegas un 2, un 4 y un 9, también del mismo color, el valor de la combinación es 942.



Una vez hayas jugado 1 o más cartas, deberás coger 1 carta del centro de la mesa. No puedes coger una carta que acabes de jugar. Por tanto:

- Si solo hay 1 carta, deberás cogerla.
- Si hay varias, escoge 1 carta y descarta el resto de la combinación.

### 2. Pasar

Si pasas, no podrás jugar ninguna carta y el turno pasará al jugador situado a tu izquierda.

**Nota:** aunque pases el turno, podrás jugar normalmente durante tu próximo turno.

Si todos los jugadores menos 1 pasan, la ronda termina. Mantén las cartas que tengas en la mano. Si quedan cartas en el centro de la mesa, descártalas. Si fuiste el último jugador que jugó una carta, comenzarás la nueva ronda.

## TERMINAR UNA MANO

Una mano puede terminar de 2 maneras:

1. Si, al inicio de una nueva ronda, todas las cartas de tu mano tienen el mismo número o son del mismo color. En ese caso, puedes jugarlas y, entonces, la mano habrá terminado. Si no puedes hacerlo, juega 1 carta normalmente.
2. Si, en algún momento de la partida, juegas 1 o más cartas y no te quedan cartas en la mano. En ese caso, no cojas una carta del centro de la mesa. La mano habrá terminado.

Cuando una mano termine, recibirás 1 punto por cada carta que tengas en la mano. Anota tus puntos.

Para comenzar una nueva mano, recoge todas las cartas y barájalas. Reparte 9 cartas a cada jugador. Si fuiste el primer jugador durante la mano anterior, el jugador situado a tu izquierda comienza la nueva mano jugando 1 carta.

## FIN DE LA PARTIDA

Si estás jugando tu primera partida, te recomendamos jugar a 15 puntos. Por tanto, cuando un jugador tenga 15 puntos o más, la partida terminará. El jugador con menos puntos gana. En caso de empate, se comparte la victoria.

Después de la primera partida, decide el número de puntos a los que quieres jugar. Si buscas una partida larga, podrás jugar a 20 puntos. Para una partida rápida, a 10. Para partidas superrápidas, ¡juega 1 única mano!

### ¿Por qué la temática de vikingos?

Queríamos que nuestro juego, relativamente abstracto, tuviese una temática. Nuestro prototipo original también tenía una temática vikinga y se llamaba «Valhalla». En efecto, los vikingos luchan y algunas cartas se descartan: estas representan a los caídos en batalla que van al cielo vikingo, el Valhalla. Pensamos que esta temática combina bien con nuestro juego y que era una buena oportunidad para poner el foco en una cultura distinta a la nuestra, la suiza. Nuestras cartas se inspiran en arquetipos vikingos (distorsionados por nuestro origen suizo) y son, del 1 al 9: sanador, skald (bardo), espía, seidmadr (sabio), völvá (vidente), hirdmen (guardia), berserker (guerrero), styrimadr (capitán de navío) y jarl (noble).

ODIN

Traducción al español:  
Francisco Javier Esteban y Javier Guillén  
para The Geeky Pen

