

Star wars Unlimited – Bataille d'intro : Hoth  
Star Wars Unlimited – Affinité Héroïsme et Infamie  
Star Wars Unlimited – Affinité Vigilance  
Star Wars Unlimited – Affinité Commandement  
Star Wars Unlimited – Affinité Agressivité  
Star Wars Unlimited – Affinité Ruse  
Spark of Rebellion – Étincelle de la rébellion  
Shadows of the Galaxy – Ombres de la Galaxie  
Twilight of the Republic – Crénuscle de la République  
Jump to Lightspeed – Passage en Vitesse Lumière  
Legends of the Force – Légendes de la Force  
Secrets of Power – Secrets du Pouvoir  
A Lawless Time – Sans Foi Ni Loi

PREVIEW

VIDEOS

PARTENAIRES

LE MEEPLE REPORTER

CONTACT

 French

 French

0

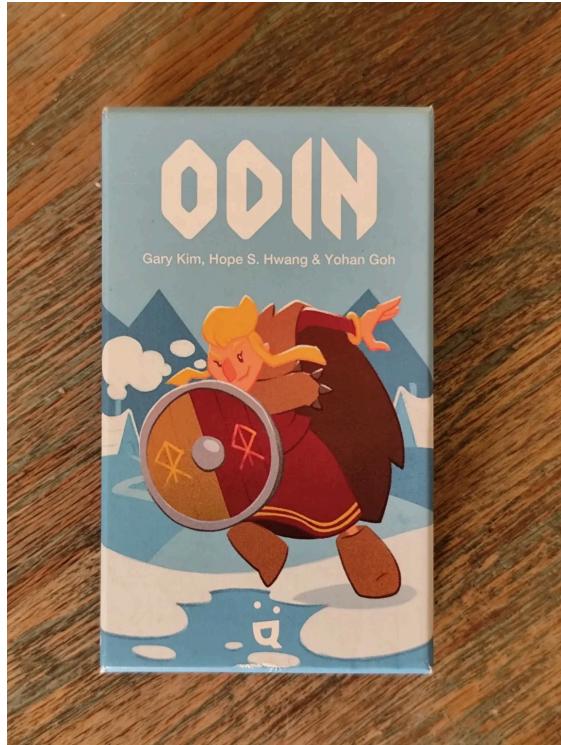
# Odin

PAR AU MEEPLE REPORTER · 31 JANVIER

2025

Prêt à combattre pour les dieux du Valhalla ? Envoyez vos meilleurs vikings à la bagarre, récupérez les bonnes cartes et défaussez vous de votre main avant vos adversaires, pour la gloire d'Odin !

**Odin** est un jeu de défausse de cartes pour 2 à 6 joueurs, édité par Helvetiq, rapide et malin qui plaira à toute la famille !



*Cet article a été rédigé avec  
un exemplaire du jeu  
envoyé par l'éditeur. Mon  
avis reste cependant  
parfaitement indépendant.*

## Odin, ou le combat des cartes

Dans Odin, vous devrez être le premier à vous défausser de toutes vos cartes. En début de partie, chaque joueur reçoit 9 cartes au hasard. Il y a 54 cartes de valeur 1 à 9 dans 6 couleurs différentes. Chaque manche est divisée en tours. Au début du tour, le premier joueur doit jouer une de ses cartes face visible. Puis dans le sens des aiguilles

d'une montre chaque joueur va devoir jouer des cartes ou passer jusqu'à la fin du tour. Pour jouer une ou plusieurs cartes, il faut respecter trois règles :

- vous devez jouer le même nombre de cartes qu'au centre de la table ou une carte de plus ;
- la valeur formée par les cartes jouées doit être strictement supérieure à la valeur des cartes au centre de la table ;
- les cartes jouées doivent être de la même valeur ou de la même famille.



Les cartes ont toutes une valeur de 1 à 9. Plusieurs cartes forment un nombre qui correspond à la valeur des cartes jouées. Par exemple, en jouant des cartes de valeur 9, 3 et 1, la valeur des 3 cartes est égale à 931 (toujours le plus grand nombre possible). Au fur et à mesure, il faudra former des nombres de plus en plus grand et jouer de plus en plus de cartes en même temps. Il est possible de passer (ne pas jouer de

carte) et de rejouer ensuite quand le tour revient. Quand on joue une ou des cartes, il faut obligatoirement prendre dans sa main une des cartes jouées précédemment et défausser les autres cartes.

Les joueurs successivement jusqu'à ce que tous les joueurs passent. Les cartes au centre sont défaussées et un nouveau tour commence avec le dernier joueur à avoir joué des cartes.

La manche se termine quand un joueur n'a plus de cartes en main ou quand le joueur qui commence n'a que des cartes de la même valeur en main ou de la même couleur. Quand une manche se termine, tous les joueurs marquent autant de points que les valeurs des cartes en main.

La partie se termine dès qu'un joueur atteint 15 points. Le vainqueur est le joueur avec le plus petit score.



## L'avis du Meeple Reporter



**Odin** est un jeu très simple, accessible à toute la famille et rapide. Les parties n'excèdent pas 20 minutes et peuvent être adaptées selon l'envie des joueurs en modifiant le score déclenchant la fin de partie.

Odin se distingue par deux aspects principaux : la défausse et l'action de « passer ». Le premier est l'originalité de la mécanique : la défausse.

L'objectif des joueurs est de se défausser de leurs cartes le plus rapidement possible, et surtout de leurs cartes à forte valeur pour réduire les points s'ils venaient à échouer. Il faut donc correctement gérer sa main de cartes, entre les valeurs et les couleurs pour trouver le bon rythme de la partie. Ensuite, « passer », souvent une action par défaut, devient dans **Odin** très tactique. Enfin, « passer » ne met pas fin à votre tour, vous pouvez continuer de jouer dès que le tour revient à vous. Cela permet de temporiser pour jouer davantage de cartes en une fois mais avec le risque de laisser d'autres joueurs filer, de voir les nombres s'envoler et ne pas pouvoir suivre. Il faut trouver le rythme d'**Odin**, pour ne pas se laisser embarquer. Enfin, il faut jouer au bon moment pour récupérer les cartes utiles, car soit de la même couleur ou

de la même valeur que ses cartes en main pour essayer d'arrêter brutalement la partie. Il faut donc faire les bons choix pour espérer remporter la bataille !



Le thème peut surprendre pour un jeu au final très abstrait. A peu près n'importe quel thème aurait pu faire l'affaire, voir des illustrations abstraites. Les auteurs ont cependant fait le choix, dès les prototypes, de partir sur ce thème original pour mettre en avant une culture différente et de symboliser le combat entre les vikings et leurs morts (cartes défaussées). Au final, cela colle plutôt bien avec la mécanique et le jeu, et offre un jeu familial à emporter partout !

Par ses mécaniques simples et sa grande accessibilité, **Odin** peut être facilement joué en famille, avec les jeunes et les moins jeunes. Certains auront peut-être moins le sens tactique et du rythme du jeu, pour autant ils pourront en surprendre plus d'un en réussissant à défausser

leur main rapidement ou à collectionner les bonnes cartes pour terminer la partie. L'âge ne fait pas complètement l'intelligence de jeu !



**Odin** est un jeu simple et très dynamique pour toute la famille. Il vous faudra faire preuve de tactique pour récupérer les meilleures cartes au meilleur moment, sans trop agrandir votre main, tout en défaussant vos cartes pour remporter la victoire. Une bonne gestion à avoir et un bon timing à respecter. Simplement efficace !

## *Fiche Techni que*

✍ **Auteurs** : Hope S. Hwang, Yohan Goh, Gary Kim