



HEL·
VETIQ



7-99



2-6



15'

ODIN

Un jeu de

Gary Kim, Hope S. Hwang
et **Yohan Goh**
Illustré par **Crocotame**

MATÉRIEL DE JEU

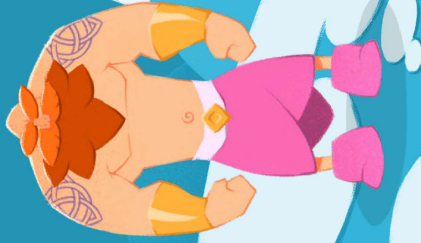
54 cartes numérotées de 1 à 9
en 6 couleurs

BUT DU JEU

Soyez le premier à vous défausser de toutes les cartes de votre main et à cumuler 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.
- Choisissez aléatoirement un premier joueur ou joueuse. Vous jouerez ensuite à tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre.



DÉROULEMENT DU JEU

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

Note : nous faisons une différence entre « tour » et « tour de jeu ». Un tour est composé de tours de jeu. Un tour s'arrête quand tous les joueurs et joueuses ont passé, à leur tour de jeu.

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

Puis chacun peut à son tour de jeu :

1. Jouer une ou plusieurs de ses cartes ;

ou

2. Passer.

1. Jouer une ou plusieurs de ses cartes

La valeur que vous posez doit être strictement supérieure à la valeur au centre de la table.

Exemple : si au centre il y a un 3, vous devez jouer 4 ou plus.

Vous pouvez jouer le même nombre de cartes que le nombre de cartes au centre de la table ou une carte de plus.

Exemple : sur une combinaison de 2 cartes, vous pouvez jouer une autre combinaison de 2 cartes ou une combinaison de 3 cartes, mais pas de combinaison de 4 cartes, ni une carte seule.

Pour jouer plusieurs cartes, celles-ci doivent obligatoirement être de la même valeur ou de la même couleur.

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

Exemple : si vous jouez un 2 et un 8 (de la même couleur donc), la valeur de cette combinaison est 82 et non pas 28. Si vous jouez un 2, un 4 et un 9 (tousjours de la même couleur), la valeur est de 942.



FIN DE LA 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.

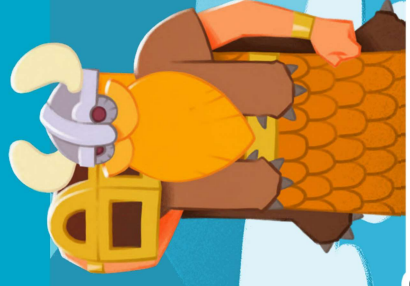
Par la suite, vous pouvez adapter ce score à ne pas dépasser, en ajoutant 5 points pour des parties plus longues ou en enlevant 5 points pour des parties courtes. Vous pouvez même jouer en une manche pour des parties très courtes.

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 et s'affrontent et certaines cartes sont défaussées, cela symbolise le fait que les Vikings perdants vont au Valhalla (le paradis des Vikings). Nous trouvions 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 seïdmadr (mage), une völva (prêtresse), une hirdmen (gardé), un berserker (guerrier), un styrimadr (capitaine de navire) et un jarl (noble).

ODIN

Version française
par Helvetiq



Recherche sur www.lesmarchésselectifs.fr