

HU



7-99

2-6

15'

# ODIN

Gary Kim, Hop S. Hwang  
és Yohan Goh játéka  
Crocotame illusztrációival

## JÁTÉKELEMEN

54 kártya 1-9 számozással 6 különböző színben

## A JÁTÉK CÉLJA

Legyél te az első, aki megszabadul az összes kézben tartott kártyájától, és legyen neked a legkevesebb pontod a játék végén.

## ELŐKÉSZÜLETEK

1. Keverjétek meg az összes kártyát.

2. Osszátok minden játékosnak 9-9 kártyát képpel lefelé. Vegyétek a kezetekbe a kapott kártyákat úgy, hogy a többi játékos ne lássa, mi van azokon.

Vállasszatok véletlenszerűen kezdőjátékost. A kezdőjátékoskal kezdve a játék menete az óramutató járásával megegyező irányban halad.



A magyar nyelvű játékszabály a Reflexshop Kft. tulajdonát képi. Engedély nélkül nem másolható, sokszorosítható és terjeszthető sem online, sem nyomtatott formában.

## JÁTÉK MENET

A játék több leosztáson át tart, egy-egy leosztás pedig fordulókból áll.

Minden forduló elején a kezdőjátékos játssza ki 1 kézben tartott kártyáját a játéktér közepére, képpel felfelé.

Ezt követően, amikor valaki sorra kerül, válasszon az alábbi két lehetőség közül egyet:

1. Játssza ki egy vagy több kártyáját VAGY
2. Passzoljon

### 1. Egy vagy több kártya kijátszása

A kijátszott kártyák értékének nagyobbak kell lennie, mint a már kijátszott legnagyobb érték.

**Példa:** ha a játéktérre kijátszott kártya értéke 3-as, akkor sorra kerülve legalább 4-es értékű kártyát kell kijátszanod.

A kijátszott kártyák számával megegyező mennyiségű kártyát kell kijátszanod, vagy annál 1-gyel többet.

**Példa:** ha aktuálisan egy 2 kártyás szett van a játéktérre kijátszva, kijátszhatsz 2 vagy 3 kártyából álló szettet. 4 kártyás szettet azonban nem játszhatsz ki, ahogyan egyetlen kártya kijátszása sem megengedett ebben az esetben.

Ha több kártyát szeretnél kijátszani, azoknak vagy ugyanolyan színűeknek vagy ugyanolyan értékűeknek kell lenniük.

Amikor több kártyát játszol ki, akkor mindegyik kártyát egy-egy számjegyként kell kezelned, és azokból a lehető legnagyobb értékű többjegyű számot kell alkotnod.

**Példa:** ha ugyanolyan színű 2-est és 8-ast játszol ki, akkor a kijátszott kártyaszetted értéke 82 (nem pedig 28). Ha ugyanolyan színű 2-est, 4-est és 9-est játszol ki, akkor 942 lesz a szett értéke.



Miután kijátszottál egy vagy több kártyát, fel kell venned 1 már kijátszott kártyát. Az ímént kijátszott kártyáid közül nem választhatsz. Emiatt:

- Ha csak 1 kártya van az általad kijátszottakon kívül, azt kell kézbe venned.
- Ha egy kártyaszettből választasz, vedd kézbe az egyik kártyát, a szett többi részét pedig dobd el.

### 2. Passzolás

Amikor passzolsz, ne játssz ki egy kártyát sem. A tőled balra ülő játékoson a sor.

**Megjegyzés:** Attól, hogy passzolsz, amikor újra sorra kerülsz, a megszokott módon eldöntheted, hogy kijátszol-e kártyát vagy ismét passzolsz.

Ha egy játékos kivételével egymás után mindenki más passzol, a forduló véget ér. Mindenki tartsa meg a kézben maradt kártyáit. A játéktérre kijátszott kártyákat dobjátok el. Az lesz a következő forduló kezdőjátékos, aki utolsónak játszott ki kártyát az előző fordulóban.

## EGY LEOSZTÁS VÉGE

Egy leosztás kétféleképpen érhet véget:

1. Ha te vagy a kezdőjátékos egy forduló elején, és a kézben tartott összes kártyád ugyanolyan színű vagy értékű, az összeset kijátszhatod. A leosztás ezzel véget ér. Amennyiben erre nincs lehetőség, a megszokott módon játsz ki 1 kártyát.
2. Ha a játék folyamán bármikor úgy játszol ki egy vagy több kártyát, hogy utána egy kártya sem marad a kezvedben, ne vegyél fel a játéktérről kártyát. A leosztás ezzel véget ér.

A leosztás végén minden játékos 1-1 pontot kap minden kézben tartott kártyája után. Jegyezzétek fel a pontjaitokat.

Készítsétek elő az új leosztást; gyűjtsétek össze és keverjétek meg az összes kártyát. Osszátok minden játékosnak 9-9 kártyát. Az előző leosztás kezdőjátékosától balra ülő játékos lesz az új leosztás kezdőjátékos; indítsa el a fordulót 1 kártya kijátszásával.

## A JÁTÉK VÉGE

Azt javasoljuk, hogy első játéknál játsszatok 15 pontig, azaz amint egy leosztás végén egy játékosnak legalább 15 pontja van, a játék véget ér. Ekkor a legkevesebb ponttal rendelkező játékos lesz a győztes. Döntetlen esetén az érintettek megosztottnak a győzelmen.

Az első játékokot után döntsetek el ti, hogy hány pontig tartson a következő játék. Hosszabb játékokhoz akár 20 vagy több pontig is elmehettek. Ha rövidebb játékot szeretnétek, 10 pontig játsszatok. Villámjátékokhoz pedig játsszatok mindössze egyetlen leosztást.

### Miért választottuk a viking témát?

Azt szerettük volna, ha az absztrakt játékunknak lenne valamilyen témája. Már az első prototípusnak is viking tematikája volt, amit akkor még Valhallának neveztünk. Képzéljétek el a háborúzó vikingeket! Azok, akik elesnek a csatában (a kártyájukat eldobják), a viking mennyországba, a Valhallába kerülnek. Úgy éreztük, hogy ez a tematika elég jól illeszkedik a játék működéséhez, és egyben remek lehetőség, hogy a saját, svájci kultúránktól eltérőre hívjuk fel a figyelmet. Reméljük, hogy saját hagyományaink nem befolyásolták túlságosan a szemléletünket. A kártyákat a következő viking archetípusok ihlették 1-9 sorrendben: gyógyító, skald (énekmondó), kém, seidmadr (táltos), vőlva (jósnő), hirdmen (testőr), berserker (harcos), styrimader (hajóskapitány) és jarl (helytartó).

# ODIN

 reflexshop



HEL  
VETO