



ODIN



8+



2-6



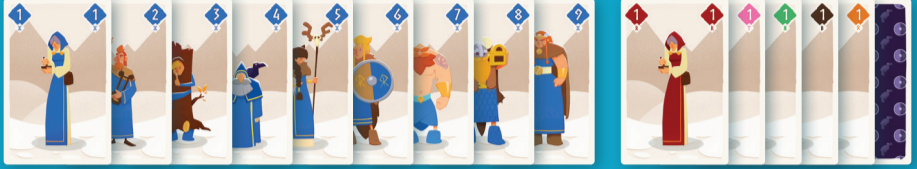
15'

Autores:
**Gary Kim, Hope S.
Hwang y Yohan Goh**

Ilustraciones:
Crocotame

COMPONENTES

54 cartas numeradas del 1 al 9 en seis colores



OBJETIVO DEL JUEGO

Sé la primera persona en descartar todas las cartas de tu mano y obtén la menor cantidad de puntos al final de la partida.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Baraja todas las cartas.
2. Entrega 9 cartas boca abajo a cada participante. Estas serán sus manos iniciales. Siéntanse libres de ver su mano, teniendo cuidado que nadie más la pueda ver.

Elijan al azar quién comenzará la partida. Se jugará en una serie de turnos en el orden de las agujas del reloj.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida se desarrolla en una serie de manos. Cada mano se jugará en diferentes rondas. Al inicio de una ronda, la persona que comienza la partida, juega 1 de sus cartas boca arriba en el centro de la mesa.

Cada participante realiza su turno decidiendo si:

1. **Juega 1 o más cartas**
6
2. **Pasa**

1. Juega 1 o más cartas

El valor de las cartas que juegues debe ser mayor al que ya esté en el centro de la mesa. Ejemplo: si el valor al centro de la mesa es un 3, debes jugar un valor 4 o más alto. Puedes jugar el mismo número de cartas que ya estén al centro de la mesa, o 1 carta más.

Ejemplo: si hay una combinación de 2 cartas en el centro de la mesa, puedes jugar una combinación de 2 o 3 cartas. Sin embargo no puedes jugar una combinación de 4 cartas o 1 sola.

Si quieres jugar una combinación de más de 1 carta, estas deben ser del mismo número o mismo color.

Cuando juegas una combinación de cartas, calcula el valor de esta usando los dígitos de manera que obtenga el mayor valor posible.

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



Una vez hayas jugado 1 o más cartas, debes tomar una de las cartas que estaba en el centro de la mesa (que no sean tuyas). Por lo tanto:

- si hubiese una sola carta, llévala a tu mano.
- si hubiese una combinación de cartas, elige una para llevarla a tu mano y descarta el resto.



2. Pasa

Si pasas, no juegas ninguna carta. Ahora le toca a la persona a tu izquierda que toma su turno.

Nota: si pasas este turno, puedes jugar cuando te toque de nuevo.

Si todas las personas pasan, a excepción de una, la ronda termina. Mantén las cartas en tu mano. Si quedaran cartas en el centro de la mesa, se descartan. Si fuiste la última persona en jugar alguna carta, comienzas la nueva ronda.

FIN DE UNA MANO

Una mano puede terminar de 2 maneras:

1. Si comienzas una nueva ronda, y todas las cartas de tu mano son del mismo número o color, puedes jugarlas todas. La mano se termina. Si no puedes, juega una carta de manera normal.
2. Si en cualquier momento de la partida, juegas 1 o más cartas y tu mano se vacía, no robes una carta del centro de la mesa. La mano se termina.

Al final de una mano, recibes 1 punto negativo por cada carta que te quede en tu mano. Anoten sus puntos en alguna hoja.

Para comenzar una nueva mano, recolecta todas las cartas y barajalás. Entrega 9 a cada participante. Ahora comienza la mano la persona a la izquierda de quien comenzó la anterior. Esa persona juega una carta.

FINAL DE LA PARTIDA

Si están jugando por primera vez, les recomendamos jugar hasta que alguien llegue a los 15 puntos negativos. Quien tenga menos puntos negativos obtiene la victoria. En caso de empate, comparten la victoria.

Después de tu primera partida pueden elegir la cantidad de puntos que determina el final de la partida. Para partidas más largas pueden jugar hasta los 20 puntos. Para partidas más cortas hasta los 10 puntos. Para una partida express pueden jugar una sola mano.

¿Por qué la temática vikinga?

Queríamos que nuestro juego abstracto tuviera una temática. Nuestro prototipo original también tenía una temática vikinga y se llamaba Valhalla. Imagínense, si pueden, a vikingos en guerra. Aquellos que caían en la batalla (cuando sus cartas eran descartadas) iban al cielo vikingo, Valhalla. Sentíamos que esta temática funcionaba muy bien con nuestro juego, y era una oportunidad para dar luces y posicionar una cultura distinta a la nuestra en Suiza. Esperamos que nuestra propia herencia no haya sesgado demasiado nuestra perspectiva.

Nuestras cartas están inspiradas en los siguientes arquetipos vikingos, que del 1 al 9 son: curandera, skald (bardo), espía, seidradr (sabio), völvu (vidente), hirdmen (guardía), berserker (guerrero), styrimadr (capitán), y jarl (noble).

VARIANTE PARA 2 PARTICIPANTES

Para dos participantes, ¡recomendamos eliminar 2 colores de cartas para que el juego sea más rápido e intenso!



Edición en español por Fractal Juegos.

Traducción y revisión: José Manuel Álvarez, Jorge Larraín y Paulina Vasconcelo.

**HEL·
VETIQ**
helvetiq.com

