



7-99



2-6



15'

ODIN

Autori:

Gary Kim, Hope S. Hwang

i Yohan Goh

Ilustrator: Crocotame

KOMPONENTE

54 karte vrednosti od 1 do 9 u šest boja.

CILJ IGRE

Budite prvi igrač koji će odbaciti sve karte iz svoje ruke i imati najmanje poena na kraju igre.

POSTAVKA

1. Promešajte sve karte.

2. Podelite po devet karata, licem nadole, svakom igraču. Pogledajte svoje karte, ali pazite da ih ne vide drugi igrači!

Nasumično izaberite prvog igrača. Zatim naizmenično odigravajte poteze u smeru kretanja kazaljke na satu.

VARIJANTA ZA DVA IGRAČA

U igri za dva igrača preporučujemo vam da izbacite dve boje karata kako biste igru učinili bržom i napetijom!



TOK IGRE

Igra traje nekoliko krugova. Svaki krug se sastoji od rundi.

Na početku runde, prvi igrač odigrava jednu svoju kartu na sredinu stola, licem nagore.

Zatim ostali igrači odigravaju svoje poteze u smeru kretanja kazaljke na satu. Na svom potezu mogu da:

1. Odigraju jednu, ili više karata ili
2. Propuste potez

1. Odigrajte jednu, ili više karata

Vrednost karata koje odigravate mora biti veća od vrednosti karata na sredini stola.

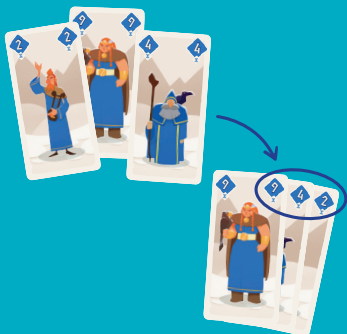
Primer: Ukoliko je vrednost karte na sredini tri, morate odigrati karte vrednosti četiri, ili veće od četiri.

Možete odigrati ili onoliko karata koliko je karata na sredini stola, ili jednu kartu više.

Primer: Ukoliko je na sredini stola set od dve karte, možete odigrati ili set od dve karte ili set od tri karte. Međutim, ne možete odigrati set od četiri karte, niti možete odigrati samo jednu kartu.

Ukoliko želite da odigrate više karata (set) one moraju da budu iste boje, ili istog broja.

Kada odigrate više karata, izračunajte njihovu vrednost tako što ćete vrednost svake karte koristiti kao cifru da biste napravili najveći mogući broj.

Primer: Ukoliko odigrate karte 2 i 8 iste boje, vrednost seta je 82 (ne 28). Ukoliko odigrate karte 2, 4 i 9 – takode iste boje – vrednost seta je 942.

Kada odigrate jednu, ili više karata, morate uzeti jednu kartu sa sredine stola. Ne možete uzeti kartu koju ste upravo odigrali. Dakle:

- Ukoliko je samo jedna karta na sredini stola, morate uzeti nju.
- Ukoliko je set karata na sredini stola, uzmite jednu i odbacite ostatak seta.

2. Propustite potez

Ukoliko propuštate potez, ne odigravate nijednu kartu. Na potezu je igrač levo od vas.

Napomena: Ukoliko propustite potez, na sledećem potezu možete igrati kao i obično.

Ukoliko svi sem jednog igrača propuste svoj potez, runda se završava. Zadržite karte koje imate u ruci. Odbacite karte sa sredine stola, ukoliko ih ima. Igrač koji je poslednji odigrao bar jednu kartu, započinje novu rundu.

KRAJ KRUGA

Krug može da se završi na dva načina:

1. Ukoliko igrač koji započinje novu rundu ima u ruci sve karte iste boje, ili istog broja, dozvoljeno mu je da ih sve odigra. Krug je tada gotov. Ukoliko ne može da odigra sve karte, mora da odigra jednu kartu kao i obično.
2. Ukolko u bilo kom trenutku igre kada odigrate jednu ili više karata više nemate karata u ruci, nemojte uzimati kartu sa sredine stola. Krug je tada gotov.

Na kraju kruga, dobijate po jedan poen za svaku kartu koja vam je ostala u ruci. Beležite svoje poene.

Da biste započeli novi krug, pokupite sve karte i promešajte ih. Podelite po devet karata svakom igraču. Novi krug započinje igrač levo od igrača koji je bio prvi igrač u prethodnom krugu, tako što odigrava jednu kartu.

KRAJ IGRE

Ukoliko igrate prvi put, preporučujemo vam da igrate do 15 poena. Igra se završava kada neki igrač sakupi 15, ili više od 15 poena. Pobjednik je igrač sa najmanje poena! U slučaju nerešenog rezultata, izjednačeni igrači dele pobjedu.

Nakon prve igre, možete birati do koliko poena želite da igrate. Za dužu igru, možete igrati do 20. Za kraću, do 10. Za super kratku igru, odigrajte samo jedan krug!

Zašto Vikinzi?

Želeli smo da naša prilično apstraktna igra ima temu! Naš prvi prototip je, takode, imao vikinšku temu, a radni naslov mu je bio Valhala. Zamislite, ako možete, Vikinge u ratu. Oni koji padnu u bici (karte koje se odbacuju) odlaze u vikinški raj, Valhalu. Smatrali smo da ova tema prilično dobro odgovara mehanici naše igre i bila je to prilika da osvetlimo kulturu drugačiju od naše u Švajcarskoj. Nadamo se da naše sopstveno nasleđe nije previše uticalo na naše poglede. Karte su inspirisane sledećim vikinškim arhetipovima, redom od 1 do 9: iscelitelj, bard (skald), špijun, mudrac (seidmadr), proročica (volva), čuvar (hirdmen), beserker, kapetan broda (stirimader) i jarl.

© 2025. MIPL

Uvoznik i distributer za Srbiju:

Pridemage Games,

Josifa Runjanina 3, 21000 Novi Sad

www.drustveneigre.rs

