



7-99



2-6



15'

ODYN

Autorzy:

Gary Kim, Hope S. Hwang
i Yohan Goh

Grafika: Crocotame



PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Potasuj wszystkie karty.
2. Rozdaj każdemu graczowi po 9 zakrytych kart, a pozostałe odłóż na bok. Otrzymane karty stanowią rękę początkową gracza. Można podejrzeć swoje karty, ale nie wolno pokazywać ich przeciwnikom.

Wybierzcie losowo pierwszego gracza. Gracze po kolei rozgrywają swoje tury, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

ROZGRYWKA

Gra składa się z kilku rozdań, a każde rozdanie z kilku rund. Na początku każdej rundy gracz rozpoczynający zagrywa na stół jedną odkrytą kartę z ręki (ilustracją do góry).

Następnie swoje tury rozgrywają pozostali gracze (po kolei). Gracz może:

1. Zagrać karty z ręki **albo**
2. Spasować

1. Zagranie kart z ręki

Siła zagranych kart musi być większa od siły kart przeciwnika, które leżą na stole. Jeśli gracz zagrywa 1 kartę, jej siła jest równa wartości na karcie.

Przykład: jeśli siła karty na stole wynosi 3, gracz musi zagrać kartę o sile 4 albo wyższej.

Gracz może zagrać tyle samo kart, ile leży na stole **albo** o jedną więcej.



Przykład: jeśli na stole leżą już 2 karty, gracz może zagrać 2 albo 3 karty. Nie można jednak zagrać 1 karty ani 4 kart.

Jeśli gracz zagrywa więcej niż 1 kartę, **muszą** one mieć taką samą wartość albo kolor. Następnie gracz oblicza ich siłę, układając zagrane karty w kolejności od największej do najmniejszej cyfry. Liczba stworzona z cyfr na kartach (nie jest to suma!) to właśnie ich siła.

Przykład: Jak obliczyć, ile wynosi siła zagranych kart? Wyobraź sobie, że wystawiasz do boju wikingów, a każdy ma siłę od 1 do 9 (wartość na karcie). Aby Twoje szanse w walce były jak największe, na przodzie ustawiasz najsilniejszego wojownika (kartę o najwyższej wartości), a za nim kolejno coraz słabszych. Przykładowo, jeśli gracz zagrał karty o wartościach 2 i 8 tego samego koloru, ich siła wynosi 82 (nie 28). Gdyby zagrał karty 2, 4 i 9 (tego samego koloru), ich siła równa jest 942.



Na koniec swojej tury (nie dotyczy gracza, który spasował) gracz musi wziąć na rękę 1 kartę ze stołu. Nie może to być żadna z właśnie zagranych przez niego kart.

- Jeśli na stole leży tylko 1 karta, gracz musi ją wziąć.
- Jeśli na stole leży kilka kart, gracz wybiera 1 kartę i odrzuca pozostałe.

Na koniec tury gracza na stole powinna zostać tylko zagrana przez niego karta (lub karty).

2. Pas

Gracz może spasować, czyli nie zagrać żadnej karty (kart) z ręki. Swoją turę rozgrywa następnie gracz po jego lewej.

Uwaga: gracz, który spasuje w jednej turze, nie odpada z gry. W swojej kolejnej turze może zagrać normalnie kartę (lub karty) albo znowu spasować.

Gdy spasują kolejno wszystkie osoby poza jedną, runda dobiega końca. Gracze zachowują karty trzymane w ręce na kolejną rundę. Jeśli na stole leżą jakieś karty, należy je odrzucić. Ostatni gracz, który nie spasował, rozpoczyna nową rundę zagrywając 1 kartę albo wszystkie karty z ręki - o ile ma taką możliwość (co automatycznie kończy rozdanie - zobacz na odwrocie).

ZAWARTOŚĆ

- 54 karty w 6 kolorach
(o wartościach od 1 do 9)
1 instrukcja

OPIS GRY

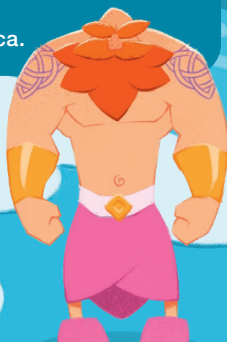
Zostań jarlem i pokieruj armią wikingów! Wysyłaj swoich wojowników do walki, wcielaj przeciwników do swojej armii, a poległych odsyłaj do Walhalli.

CEL GRY

Pozbądź się wszystkich kart z ręki jako pierwszy i uzyskaj na koniec gry najmniejszą liczbę punktów.

WARIANT DLA 2 GRACZY

Przed rozpoczęciem gry usuńcie z talii wszystkie karty w dwóch wybranych kolorach. Dzięki temu rozgrywka stanie się bardziej dynamiczna i emocjonująca.



KONIEC ROZDANIA

Rozdanie może zakończyć się na dwa sposoby:

1. Jeśli gracz, który rozpoczyna nową rundę, ma na ręce wszystkie karty w tym samym kolorze albo o tej samej wartości, może je zagrać jednocześnie. Oznacza to koniec rozdania. (Jeśli taki ruch nie jest możliwy, gracz zagrywa 1 kartę zgodnie z normalnymi zasadami.)
2. Jeśli w dowolnym momencie gry, po zagraniu co najmniej 1 karty, gracz nie ma już kart na ręce, nie dobiera karty ze stołu, a rozdanie kończy się.

Po zakończeniu rozdania, gracze otrzymują po 1 punkcie za każdą kartę, którą mają na ręce. Punkty należy zapisywać.

Aby rozpocząć nowe rozdanie, zbierz wszystkie karty i potasuj je. Następnie rozdaj po 9 zakrytych kart każdemu graczowi. Rozpoczyna gracz siedzący na lewo od gracza, który rozpoczynał poprzednie rozdanie. Ten gracz zagrywa 1 kartę z ręki.



KONIEC GRY

Podczas kilku pierwszych partii zalecamy grę do 15 punktów. Jeśli ktoś zdobędzie 15 lub więcej punktów, gra dobiega końca. Wygrywa osoba, która zdobyła najmniejszą liczbę punktów! W przypadku remisu, gracze dzielą się zwycięstwem.

Przed każdą grą możecie sami zdecydować, do ilu punktów chcecie zagrać. Jeśli zależy Wam na dłuższej rozgrywce, ustalcie limit na 20 punktów. Jeśli wolicie krótsze potyczki, zagrajcie do 10 punktów. Wybitnie szybkie rozgrywki mogą kończyć się po 1 rozdaniu!

Dlaczego wikingowie? (od wydawcy)

Chcieliśmy, aby gra miała ciekawą tematykę! Nasz pierwszy prototyp również traktował o nordyckich wojnach. Nadaliśmy mu tytuł *Walhalla*. Mamy nadzieję, że wytěżając wyobraźnię, faktycznie zobaczycie wikingów w walce.

Ci z nich, którzy polegą w bitwie (czyli wtedy, gdy ich karty zostaną odrzucone) wędrują do mitycznej Walhali, czyli krainy wiecznej szczęśliwości dla wikingów. Uznaliśmy, że ta tematyka idealnie pasuje do mechaniki gry, a jednocześnie daje nam okazję do pokazania kultury odmiennej od tej, którą znamy w naszym kraju. Inspiracją dla kart w tej grze (w kolejności od 1 do 9) są archetypy nawiązujące do kultury skandynawskiej z odrobiną fantastyki: uzdrowiciel, skald, zwiadowca, seiðmaðr (czarodziej), völv (wieszczka), hirdman (strażnik), berserker, styrimaðr (kapitan statku) oraz jarl.

ODYN

Kierownik produkcji:
Viola Kijowska

Skład i opracowanie graficzne:
Wojciech Pietras

Tłumaczenie:
Michał Dziewoński i Paulina Gerding dla The Geeky Pen,
Paulina Ohar-Zima

Konsultacja i redakcja:
Magdalena Honkisz-Ćala,
Ewa Graniak-Wosinek, Grupa MV



Wydawca na terenie Polski:

Wydawnictwo IUVI,
Sp. z o.o., Sp. J.
ul. Półanki 12C, 30-740 Kraków
www.iuvigames.pl

NIP: 6762465516

2024 Wydawnictwo IUVI

POZNAJ INNE GRY Z TEJ SERII

