

Règles d'Odin

Comment jouer à Odin

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Être le premier à vider sa main pour marquer le moins de points possible.
- **Mécanique principale** : Poser des cartes de valeur supérieure à celles au centre, en combinant astucieusement couleurs et chiffres.
- **Condition de victoire** : Le joueur avec le moins de points quand quelqu'un atteint 15 points remporte la partie.

Salut ! Alors, Odin, c'est un petit jeu de cartes malin et nerveux, inspiré de la mythologie viking, qui mélange bluff, timing et combos. Pensez à un jeu de bataille survitaminé où chaque carte que vous posez vous oblige à en récupérer une autre. Ça va vite, c'est tendu, et les retournements de situation sont fréquents. Allez, on s'installe et je vous explique tout ça !

Le matériel nécessaire

Odin se compose de **54 cartes** numérotées de **1 à 9**, réparties en **6 couleurs** différentes. C'est tout ! Pas de jetons, pas de plateau, juste un paquet de cartes bien illustrées avec des personnages vikings (guerriers, mages, prêtresses...). Le jeu accueille de **2 à 6 joueurs**, à partir de **7 ans**, pour des parties d'environ **15 minutes**.

La mise en place

Rien de compliqué ici, on est partis en deux temps trois mouvements :

- **Mélangez** toutes les 54 cartes pour former une **pioche**.
- **Distribuez 9 cartes**, face cachée, à chaque joueur. Regardez vos cartes sans les

montrer aux autres.

- Désignez un **premier joueur** au hasard (le plus barbu ? Le dernier à avoir mangé un saumon ? À vous de voir !). Ensuite, on joue dans le **sens des aiguilles d'une montre**.

Les cartes non distribuées ne servent pas pendant la manche, mettez-les de côté.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

Une manche se compose de plusieurs **tours**. Chaque tour est lui-même découpé en **tours de jeu** individuels (quand c'est à vous de jouer). Pas de panique, c'est très intuitif une fois qu'on a fait un tour de table !

Lancer un tour

Le joueur qui commence un tour **pose obligatoirement une carte**, face visible, au centre de la table. C'est la carte de référence que les autres devront battre. Ensuite, chacun à son tour de jeu peut soit **jouer**, soit **passer**.

Option 1 : jouer une ou plusieurs cartes

Quand c'est votre tour de jeu, vous pouvez poser des cartes au centre. Mais attention, il y a trois règles à respecter :

- **Valeur supérieure obligatoire** : la valeur de ce que vous posez doit être **strictement supérieure** à ce qui se trouve déjà au centre.
- **Nombre de cartes** : vous pouvez poser **le même nombre de cartes** que celles au centre, ou **une carte de plus**, mais jamais moins ni deux de plus. Par exemple, s'il y a 2 cartes au centre, vous pouvez en poser 2 ou 3, mais pas 1 ni 4.
- **Combinaisons** : pour poser plusieurs cartes en même temps, elles doivent toutes être de la **même valeur** (ex : deux 5) OU de la **même couleur** (ex : trois cartes bleues).

Comment calculer la valeur d'une combinaison ? C'est là que ça devient fun ! Quand vous jouez plusieurs cartes, la valeur correspond au **plus grand nombre** que vous pouvez former en accolant les chiffres. Par exemple : un 2 et un 8 donnent **82** (pas 28 !). Un 2, un 4 et un 9

donnent **942**. On place toujours les chiffres dans l'ordre décroissant pour former le plus grand nombre possible.

Récupérer une carte : après avoir posé vos cartes, vous devez **prendre une carte** parmi celles qui se trouvaient précédemment au centre de la table. S'il n'y en avait qu'une, vous la prenez. S'il y en avait plusieurs, choisissez celle qui vous arrange le mieux et **défaussez** les autres. Oui, vous avez bien lu : vous posez des cartes, mais vous en récupérez une. C'est ce qui rend Odin si stratégique !

Petite astuce : essayez de récupérer des cartes qui complètent vos combinaisons (même couleur ou même valeur). Ça vous aidera à vider votre main plus vite en fin de manche.

Option 2 : passer

Vous pouvez toujours décider de **passer**. Vous ne posez rien, et c'est au joueur suivant. Bonne nouvelle : même si vous passez, vous pourrez **rejouer lors de votre prochain tour de jeu** dans le même tour. Passer n'est pas abandonner !

Fin d'un tour

Un tour se termine quand **tous les joueurs sauf un ont passé** consécutivement. Les cartes restantes au centre de la table sont alors **défaussées**. Le dernier joueur à avoir posé une carte **lance le tour suivant** en posant une nouvelle carte de son choix. Si vous aimez ce genre de mécanique de surenchère, vous apprécierez aussi des jeux comme le [Level Up](#) ou le [Lama](#).

Fin de manche et cas spéciaux

La manche se termine dans deux situations précises :

- **Départ groupé** : si c'est à vous de lancer un nouveau tour et que **toutes vos cartes restantes** sont de la même valeur ou de la même couleur, vous pouvez les poser d'un coup et la manche s'arrête immédiatement. Si ce n'est pas le cas, vous jouez normalement une seule carte.
- **Main vide** : si, à n'importe quel moment, vous jouez vos dernières cartes et que votre **main est vide**, la manche se termine sur-le-champ. Dans ce cas, vous ne récupérez pas

de carte au centre. Bravo, vous avez tout vidé !

Attention, ne confondez pas les deux cas : le « départ groupé » ne fonctionne que quand vous êtes celui qui lance un nouveau tour, pas en milieu de tour !

[IMAGE_FIN]

Décompte des points

À la fin de chaque manche, chaque joueur marque autant de **points de pénalité** que le nombre de cartes restant dans sa main. Celui qui a tout vidé marque évidemment **0 point**. L'objectif est de cumuler le **moins de points** possible.

Voici un petit tableau pratique pour suivre vos scores au fil des manches :

Joueur	Manche 1	Manche 2	Manche 3	Manche 4	Total
Joueur 1					
Joueur 2					
Joueur 3					
Joueur 4					
Joueur 5					
Joueur 6					

Pour commencer une nouvelle manche, redistribuez **9 cartes** à chacun. Le joueur à la gauche de celui qui a commencé la manche précédente devient le nouveau premier joueur.

Fin de la partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur **atteint ou dépasse 15 points** (seuil recommandé pour une première partie). Le joueur ayant le **moins de points** au total remporte la victoire. En cas d'égalité, les vainqueurs se partagent la gloire !

Vous pouvez ajuster la durée de la partie selon vos envies :

- **Partie courte** : jouez avec un seuil de 10 points.
- **Partie standard** : 15 points (recommandé).
- **Partie longue** : montez à 20 points ou plus.
- **Partie express** : jouez une seule manche, le vainqueur est celui avec le moins de cartes

en main !

Petit conseil stratégique : ne gardez pas vos grosses cartes trop longtemps. Elles sont puissantes pour surenchérir, mais si la manche se termine alors qu'elles sont encore dans votre main, ça fait toujours une carte de pénalité, qu'elle vaille 1 ou 9 !

Pourquoi vous allez adorer Odin

Odin est le genre de jeu qu'on sort pour une partie rapide et qui finit par squatter la table toute la soirée. Le mécanisme de récupération de carte quand on joue est vraiment malin : il empêche de foncer tête baissée et oblige à réfléchir à chaque pose. Les fans de jeux de cartes nerveux comme le [Skyjo](#) ou le [Exploding Kittens](#) y trouveront leur compte, avec un zeste de stratégie en plus. Alors, qui se lance ?