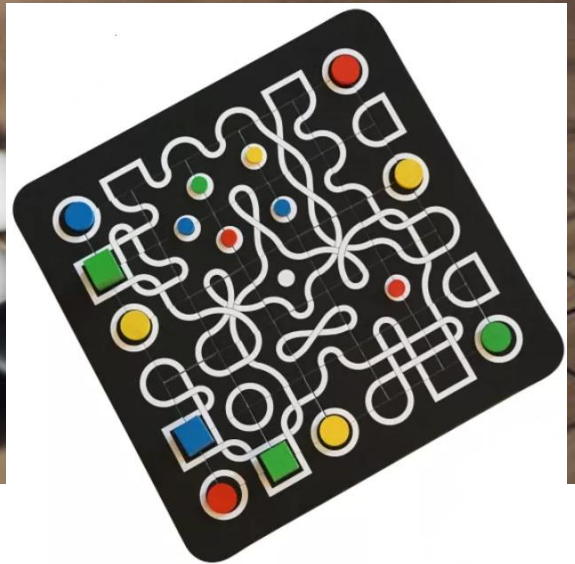


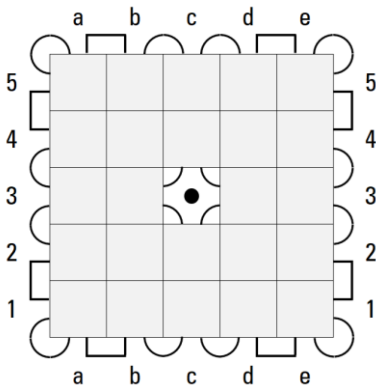
Astratti PerGioco

Newsletter #72 | 21 giugno 2024 | www.pergioco.net

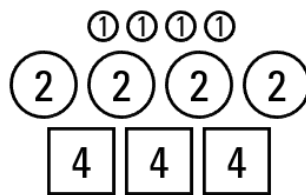
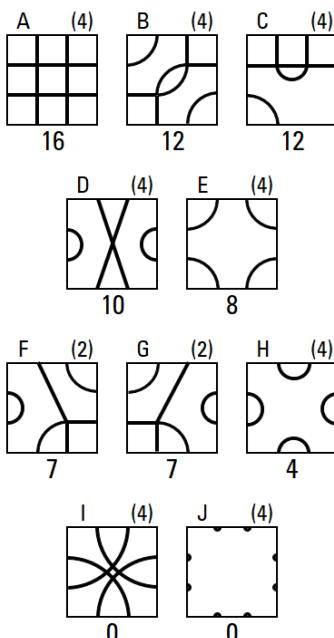


Otto Game Over

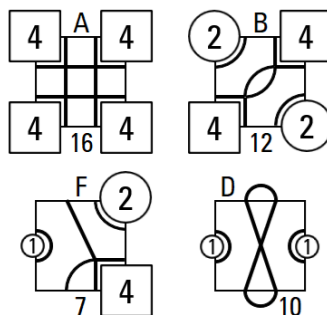
Otto Game Over



Il gioco, ideato da Franco Caniatti nel 2021, è composto da un tavoliere 5x5, trentasei tessere, trentaquattro carte segrete, quarantaquattro pedine "marcapunti" in tre formati diversi (undici per ciascuno dei quattro giocatori).



Qui sopra sono riprodotte le pedine marcapunti a disposizione di ciascun giocatore: quattro cerchi piccoli; quattro cerchi grandi; tre quadrati. Nella figura in basso a sinistra sono invece riprodotte le trentasei tessere disponibili: fra parentesi è indicata la quantità per ciascuna tipologia; in basso è indicato il valore di ciascuna tessera, costituito dal numero massimo di punti che è possibile realizzare posizionandola sul tavoliere.



Nella figura qui sopra vi sono degli esempi che illustrano il modo in cui viene calcolato il valore di ciascuna tessera: la tessera A consente di realizzare fino a quattro quadrati (per sedici punti complessivi); la tessera B consente di realizzare fino a due quadrati e due cerchi grandi

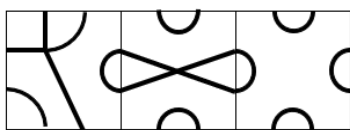
(per dodici punti complessivi); la tessera F consente di realizzare fino a un quadrato, un cerchio grande e un cerchio piccolo (per complessivi sette punti); la tessera D consente di realizzare fino a due cerchi piccoli ed un "otto" (per dieci punti complessivi).

Si gioca in quattro, anche in coppia (due contro due). Prima di cominciare a giocare è necessario mescolare carte segrete e tessere formando due pile separate da tenere a faccia in giù, accanto al tavoliere, a disposizione dei giocatori. Ciascun giocatore ha di fronte a sé, ben visibili a tutti, le pedine marcapunti. Giocando a squadre (due contro due) ci si siede uno di fronte all'altro e solo un giocatore per squadra tiene le pedine marcapunti. Ciascun giocatore, a turno, pesca una tessera ed una carta segreta: la tessera viene posta di fronte a sé, ben visibile anche agli altri giocatori; la carta segreta viene invece tenuta a faccia in giù e può eventualmente essere mostrata solo al proprio compagno di squadra.

L'obiettivo del gioco è realizzare per primi almeno ventiquattro punti in una partita o in una serie di partite. Per ottenere punti è necessario posizionare sul tavoliere le tessere in modo da formare cerchi (piccoli e grandi) e quadrati. Ciascun cerchio piccolo vale un punto, ciascun cerchio grande ne vale due, ciascun quadrato ne vale quattro.

Si gioca in senso orario ed inizia il giocatore che nel turno preliminare ha pescato la tessera dal valore più alto (in caso di parità dal giocatore più anziano, più giovane, o in qualsiasi altro modo precedentemente concordato).

Il giocatore di turno deve pescare una nuova tessera dalla pila a faccia in giù e decidere quale delle tessere posizionare sul tavoliere: quella appena pescata o quella che già aveva di fronte a sé. La tessera va posizionata in modo che sia ortogonalmente adiacente ad almeno un'altra tessera già presente sul tavoliere oppure alla tessera centrale, fissa, già presente in c3; i bordi non valgono come tessere già posizionate. Se con una delle tessere a disposizione è possibile fare punti, il giocatore di turno è obbligato a giocare quella tessera. Se entrambe le tessere consentono di realizzare punti è possibile scegliere liberamente quale tessera giocare. Se sul tavoliere è possibile realizzare punti su differenti caselle, è possibile scegliere liberamente la casella su cui giocare, a meno che non ci sia la possibilità di realizzare un "otto": in questo caso è sempre obbligatorio posizionare la tessera in modo da realizzare questa particolare figura.



Ogniqualevolta si chiude sul tavoliere un cerchio piccolo, un cerchio grande o un quadrato, ci si deve posizionare la corrispondente pedina marcapunti: i punti verranno poi contati a fine partita. È possibile realizzare più figure (cerchi piccoli e grandi, e quadrati) con una sola tessera. Per realizzare le figure contano anche le linee disegnate sui bordi del tavoliere. È possibile che un giocatore non possa posizionare una pedina marcapunti sul tavoliere, perché non ne ha più a disposizione di quel tipo; in questo caso il giocatore di turno non può realizzare punti ed il giocatore successivo ha

la possibilità di posizionare una sua pedina marcapunti sulla figura realizzata dall'avversario.

Vi sono due tessere speciali, che l'autore definisce "prepotenti": la tessera I e la tessera J. Il giocatore che pesca la tessera J (la "tessera oscura") non può giocarla sul tavoliere e deve tenerla a disposizione davanti a sé; finché il giocatore possiede la tessera oscura dovrà sempre posizionare sul tavoliere la tessera che pescherà nel suo turno, senza possibilità di scelta. Il giocatore che pesca una seconda carta oscura può scartarle entrambe, pescare una nuova tessera da posizionare di fronte a sé, e pescare anche una nuova carta segreta: in questo caso il turno termina senza poter posizionare una tessera sul tavoliere. Quando un giocatore pesca la tessera I (che non consente di fare punti), è obbligato a posizionarla subito sul tavoliere, anche se dispone di un'altra tessera che gli consentirebbe di fare punti; la regola prevale anche sull'obbligo di chiudere un "otto".

Il gioco termina quando sul tavoliere non ci sono più caselle vuote oppure quando sono terminate le tessere nella pila a faccia in giù: a questo punto si procede al conteggio finale: se nessuno dei giocatori ha ottenuto ventiquattro punti si procede con una nuova partita, ripartendo dal punteggio corrente; nella partita successiva comincia il giocatore o la squadra in vantaggio e le carte segrete non utilizzate rimangono ancora a disposizione; ad ogni partita ciascun giocatore pesca nel turno preliminare una nuova carta segreta e può quindi capitare di averne a disposizione più di una. Se al termine di una partita un giocatore non è riuscito a realizzare alcun punto, riceve comunque un numero di punti corrispondente al valore della tessera che ha ancora di fronte a sé. Quando uno dei giocatori chiude un "otto" la partita termina immediatamente anche se il tavoliere non è completamente occupato o se rimangono ancora

tessere a disposizione: in questo caso il giocatore che ha realizzato tale figura ottiene otto punti e tutti gli altri punti ottenuti con cerchi e quadrati durante la partita in corso, da qualsiasi giocatore, vengono annullati.

Quando più di un giocatore raggiunge lo stesso numero di punti (comunque complessivamente superiore a ventiquattro), si gioca una ulteriore partita di spareggio, detta "al buio". Alla partita "al buio" prendono parte tutti i giocatori e le carte segrete non possono essere utilizzate. In questa partita non vi è alcuna tessera a disposizione del giocatore di fronte a sé e pertanto la tessera che viene di volta in volta pescata deve essere subito posizionata sul tavoliere. Se un giocatore realizza un "otto" vince la partita, altrimenti si procede normalmente fino al conteggio finale dei punti; in caso di ulteriore parità i giocatori con lo stesso punteggio continuano a pescare una nuova tessera finché uno dei due non riesce a pescarne una dal valore più alto di quella dell'avversario.

È possibile giocare utilizzando anche le trentaquattro carte segrete, che consentono di attivare particolari poteri aggiuntivi: ripetizione del turno, riposizionamento di una tessera, scambio tessere con gli altri giocatori, ecc. All'inizio del proprio turno, prima di pescare una nuova tessera, si può giocare la propria carta segreta, attivandone i particolari poteri. Dopo aver attivato i suoi poteri, la carta va scartata e si può procedere a giocare normalmente il proprio turno.

Testi e diagrammi
a cura di Marino Carpignano ©.
Contatti: info@pergioco.net.

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle sue varianti consulta la pagina www.pergioco.net/otto-game-over.html.

Il copyright e tutti i diritti relativi ai giochi (marchio, tavoliere, regole) appartengono ai loro autori ed editori.

Publicazioni
disponibili su
Amazon.it

