

8 GAMEOVER

IN QUATTRO E QUATTR'OTTO

manuale scarso per chi pensa solo
a giocare e non vuole studiare



arcastudio

Preparazione del gioco

- scacchiera al centro tra i giocatori,
- mazzo delle carte segrete mescolato di fianco alla scacchiera,
- tutte le tessere mescolate messe a faccia in giù nella torre porta tessere,
- plancia segna punteggio con le pedine dei giocatori in bella vista.

Se si gioca **in 2, 3 o 4** giocatori singoli: una postazione base porta tessera per ogni giocatore con la dotazione di marcapunto del colore scelto (foto a pag. 11 del manuale).

Se si gioca **in 4 a coppie**: ogni coppia avrà una sola dotazione di marcapunto. Il giocatore che non tiene i marcapunto userà la postazione base capovolta che servirà solo per tenerci la tessera. I soci giocano contrapposti.

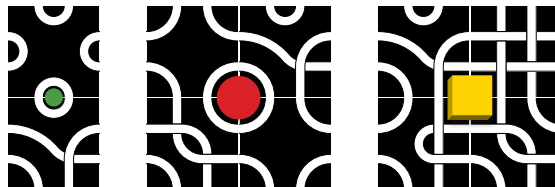
Chi vince?

Chi raggiunge o supera i **24 punti** in una serie di partite. I punti si contano a fine partita. La partita finisce quando non ci sono più spazi liberi sulla scacchiera.

Come si fanno i punti?

Ogni volta che un giocatore, inserendo la propria tessera sulla scacchiera, riesce a chiudere un cerchio o un quadrato farà dei punti e ci metterà sopra il marcapunto di quel valore.

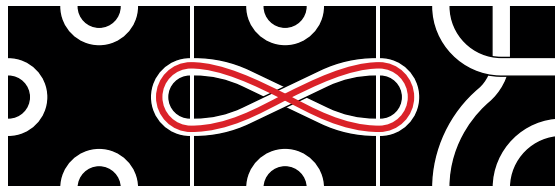
- un cerchio piccolo **vale 1 punto**
- un cerchio grande **vale 2 punti**
- un quadrato **vale 4 punti**



Perché si chiama 8 game over?

Perché quando un giocatore riesce a fare un 8, ovvero crea un infinito, **la partita finisce** in quel momento, senza completare la scacchiera.

Chi ha fatto l'8 si aggiudica la partita con un punteggio di **8 a 0**. Tutti i punti realizzati in quella partita, da tutti i giocatori, verranno annullati. **Se un giocatore può fare 8 è obbligato a farlo.**



Prima di iniziare ogni partita

Tutti i giocatori (in senso orario, partendo dal più giovane) prendono **una tessera** dalla cima della torre e **una carta segreta** dalla cima del mazzo. La tessera va posizionata a vista nella postazione base. La carta segreta va tenuta nascosta ma può essere mostrata al socio se si gioca in 4 a coppie.

Adesso si gioca!

Inizia la prima partita di una sfida chi ha sul tavolo la tessera con il valore più alto (vedi **valore delle tessere** a pag. 9 del manuale) e si prosegue in senso orario. Dalla partita successiva inizia a giocare chi è in vantaggio di punti.

Ogni giocatore, al suo turno, prende una tessera dalla cima della torre e la mette vicino a quella già in dotazione. Quindi sceglie una delle due tessere e la posiziona sulla scacchiera seguendo queste **2 semplici regole generali**:

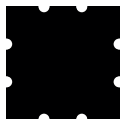
- 1)** Le tessere vanno messe con un lato **adiacente** ad un tessera presente sulla scacchiera; alla prima mossa, ovviamente, ci sono solo 4 posizioni possibili attorno alla tessera centrale.
- 2)** Se un giocatore può fare punto è **obbligato** a farlo. Se può fare 1, 2 o 4 punti può scegliere quale punto fare, ma se può fare 8 non può scegliere un altro punteggio.

Occhio alle due tessere prepotenti

Ci sono due **tessere speciali** che quando vengono pescate **impongono regole ferree**.



La tessera zero, quella che non può fare punti, non può essere trattenuta, va sempre giocata subito, in quel turno non potrete usare l'altra tessera per fare punti, nemmeno se avete un 8 a disposizione.



La tessera oscura, quella senza disegno, non può essere messa sulla scacchiera, resta al giocatore. Se si pesca una seconda tessera oscura le due si annulleranno a vicenda e si potrà subito pescare un'altra tessera, però si salterà il turno di gioco.

Tre casi incredibili... ve li spieghiamo nel vero manuale

- Hai fatto punto ma hai finito i marcapunto! -> vedi "Come regalare punti" a pag. 8
- La sfida è finita in parità -> scopri l'emozione di una "Partita al buio" a pag. 20
- Non hai fatto neanche un punto? -> scopri la fortuna di una "Partita scema" a pag. 21

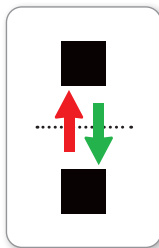
E le carte segrete?

Le carte segrete sono fondamentali per attuare delle strategie di gioco e vincere. All'inizio del proprio turno (prima di pescare la tessera dalla torre), ogni giocatore può giocare la sua carta segreta pescata all'inizio della partita. Può, ma non è obbligato... se vuole può tenerla per le partite successive. Così nella seconda partita di una sfida ne avrà due a disposizione. Una volta giocata è persa. Si può giocare una sola per turno.

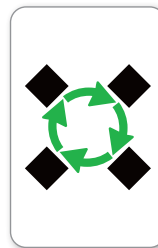
Per scoprire in dettaglio **i poteri delle carte segrete** vai a pag. 16 del manuale, quello serio. Qui sotto un promemoria sintetico da consultare se si è principianti o smemorati.



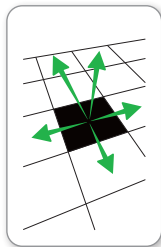
Fai 2 volte il turno! Nel secondo non puoi usare carte segrete.



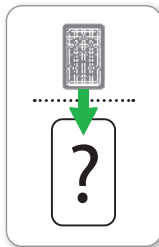
Scambia la tua tessera sul tavolo con quella di uno qualsiasi degli altri giocatori.



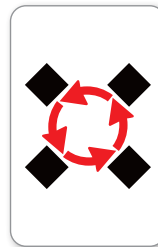
Ogni giocatore deve passare la propria tessera al giocatore a sinistra.



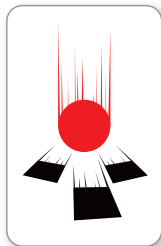
Prendi dalla scacchiera una tessera che sia libera da punti, e spostala dove vuoi!



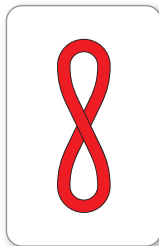
Ruba una carta segreta a un giocatore avversario e usala subito. Se non puoi usarla è persa.



Ogni giocatore deve passare la propria tessera al giocatore a destra.



Tutti perdono la loro tessera sul tavolo e ne pescano subito un'altra.



Se hai fatto 8 puoi sommarci tutti i punti fatti in quella partita. Se un altro ha fatto 8, salva i tuoi punti.



Questo è il jolly! Può diventare la carta che vuoi.