

OTTO
GAME OVER

FR



arcastudio

OTTO

GAME OVER

Auteur : Franco Caniatti (alias Frank)

Groupe de développement Arcastudio : Franco Caniatti, Mario Massariello, Gabriele Strani, Elisabetta Viazzo, Stefano Graziato, Valentina Marino, Erik De Martiis, Marika Berardino, Angela Andreozzi, Agnese Volonté

Version : **3.0**

Nombre de joueurs : **2, 3, 4** ou **4** (deux équipes de deux joueurs)

Durée moyenne d'une partie : **36** minutes, généralement **3** manches de **12** minutes pour obtenir les **24** points nécessaires à la victoire.



2-4



36'



8-88



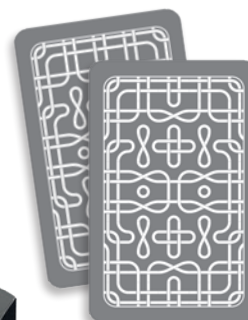
ATTENTION !

Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être avalés ou inhalés. Danger d'étouffement. Le jeu est destiné aux enfants de plus de 8 ans et aux adultes. À n'utiliser que sous la surveillance directe d'un adulte, qui doit rester à proximité pour intervenir immédiatement en cas de besoin.

Conception et design par Arcastudio S.r.l. Turin, Italie

La boîte contient

- les règles du jeu
- un plateau central
- 36 tuiles cartonnées
- des cartes secrètes
- 44 pions
- une tour dans laquelle placer les tuiles
- 4 planches pour les joueurs
- une planche d'affichage des points
- 4 jetons pour marquer les points



cartes secrètes,
recto



tour dans
laquelle placer
les tuiles



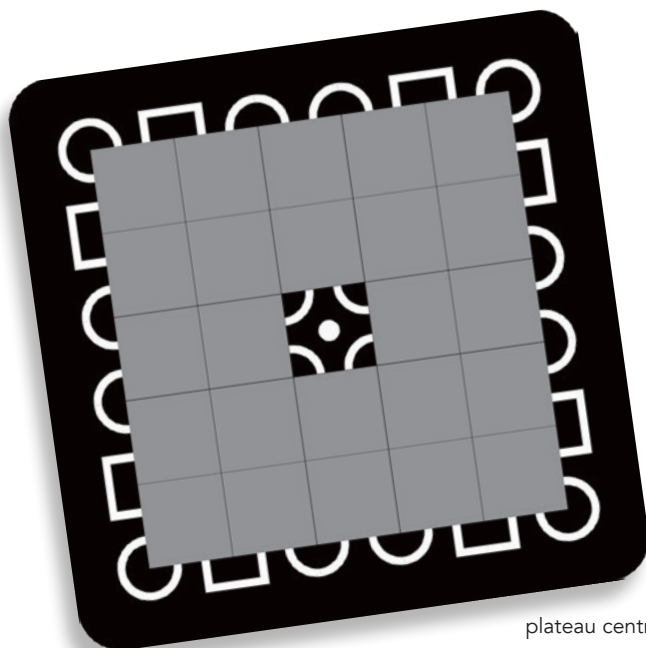
tuiles cartonnées



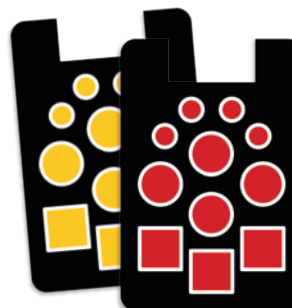
jetons pour
marquer les
points



planche d'affichage
des points



plateau central



planches pour les joueurs



pions

Préparation du jeu

- **plateau central** entre les joueurs ;
- **cartes secrètes** mélangées à côté du plateau ;
- toutes les **tuiles** mélangées sont placées face cachée dans la **tour des tuiles** ;
- planche d'affichage des points avec les jetons des joueurs bien en vue.

Pour **2, 3** ou **4** joueurs : une planche chacun avec les pions d'une couleur au choix.

Pour **4** joueurs (deux contre deux) : chaque équipe aura une seule couleur de pions.

Le joueur qui n'a pas de planche avec les pions utilise la planche noire uniquement pour y placer sa tuile. Les coéquipiers sont assis face à face.



Installation pour 4 joueurs (deux équipes de deux)

4

But du jeu

Pour gagner, il faut **totaliser** un minimum de **24 points**.

Au moins trois manches sont généralement nécessaires pour atteindre ce score.

Une manche se termine dans **trois cas** :

quand il **n'y a plus de cases vides** sur le plateau ;

quand **un joueur fait OTTO Game Over** ;

quand **toutes les tuiles sont terminées**, ce qui arrive très rarement.

À la fin de chaque manche, les points totalisés par chaque joueur sont comptés et indiqués sur la planche d'affichage des points, après les avoir ajoutés aux scores des manches précédentes.

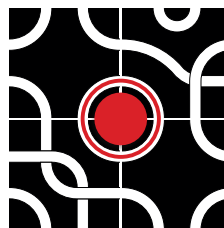
Comment marquer des points ?

Chaque fois qu'un joueur place sa tuile sur le plateau et réussit à fermer un cercle ou un carré, il marque des points et place le pion correspondant à la valeur de la forme créée sur cette dernière :

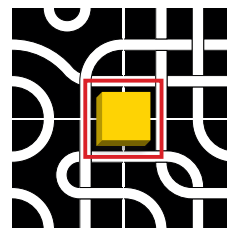
- un **petit cercle** vaut **1** point
- un **grand cercle** vaut **2** points
- un **carré** vaut **4** points



1 point



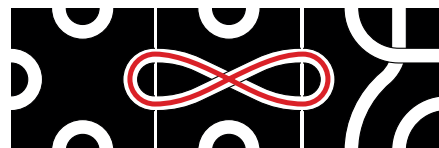
2 points



4 points

Comment faire un 8, ou, mieux encore, OTTO Game Over !

Afin de passer nettement en avantage, il faut essayer de faire un 8, c'est-à-dire de dessiner le symbole de l'infini sur le plateau.



8 points

La manche se termine dès qu'un joueur réussit à faire un 8 :

OTTO (qui signifie « huit ») **Game Over !**

Si un joueur peut faire un 8, il est **obligé de le faire**. C'est en quelque sorte un « échec et mat ». La manche se termine sur le score de **8 à zéro** en faveur du joueur ou de l'équipe qui a dessiné l'infini. Les points sur le plateau de la manche en cours **sont annulés**, ceux du joueur ou de l'équipe qui a fait OTTO Game Over également, car dans ce cas, il/elle **ajoute 8 points** sur la planche d'affichage.

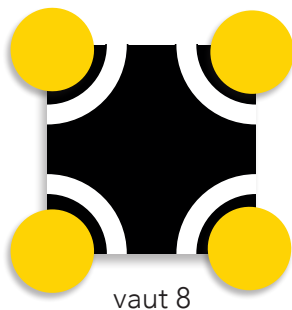
Si aucun joueur n'a encore atteint 24 points, la partie continue avec une autre manche.

Valeur des tuiles

Chaque tuile correspond à une **valeur symbolique** très facile à retenir : il suffit d'additionner les points qu'il est possible de réaliser avec son dessin.

Ainsi, la tuile à gauche ci-dessous vaut 8 points, soit deux fois 4 points possibles.
La tuile avec les pions rouges vaut 12, soit deux fois 2 points + deux fois 4 points.
Dans le troisième exemple, la valeur est 7, c'est-à-dire 4 + 2 + 1 points.

6



Au début de la partie, les valeurs des tuiles servent à décider qui joue en premier. Ces valeurs sont également utiles dans de nombreux autres cas que vous découvrirez à la page 9.

Toutes les valeurs sont indiquées ci-dessous pour plus de commodité.



Déroulement du jeu

Avant de commencer une manche, tous les joueurs (dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le plus âgé) prennent **une tuile** du sommet de la tour et **une carte secrète** du sommet de la pioche. La tuile doit être placée bien en vue sur la planche du joueur. La carte secrète ne doit pas être dévoilée, mais il est possible de la montrer à son partenaire si l'on joue en équipe.

Le joueur qui a pioché la tuile **dont la valeur est la plus élevée** (voir la valeur des tuiles à la page 6) **commence la première manche**, qui se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. À partir de la manche suivante, c'est au tour du joueur qui a le plus de points de commencer. En cas d'égalité, c'est toujours le joueur le plus âgé qui commence.

Chaque joueur à son tour prend une tuile du sommet de la tour et la place à côté de celle qu'il a déjà. Il choisit ensuite l'une des deux tuiles et la place sur le plateau selon **deux règles générales** :

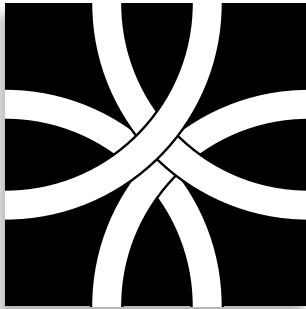
1re RÈGLE : les tuiles sont placées sur le plateau avec **un côté accolé à une tuile** qui s'y trouve déjà ; au premier coup, il n'y a évidemment que quatre positions possibles autour de la tuile centrale.

2e RÈGLE : si un joueur peut marquer un point, il est obligé de le faire. S'il peut faire un, deux ou quatre points, il peut choisir quel point faire, mais s'il peut faire un 8, il ne peut pas faire différemment. **L'obligation de marquer est valable** même si le joueur n'a plus de pions de la valeur correspondant à la figure créée. Dans ce cas, le point gagné sera acquis par le joueur suivant qui est en possession d'un pion de cette valeur. Si aucun joueur ne possède de pions de cette valeur, le point est perdu pour tout le monde.

ATTENTION ! Si un joueur ne se rend pas compte qu'il peut marquer un point et joue différemment, et qu'aucun autre joueur ne lui rappelle qu'il est obligé de marquer un point, alors le point est perdu au profit du joueur suivant.

Les deux tuiles dominantes

Il existe deux **tuiles spéciales** qui **imposent des règles strictes** lorsqu'elles sont piochées. Ces règles sont absolues et **priment** sur toutes les autres.

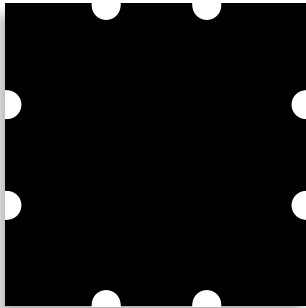


La **tuile zéro**,

celle qui ne peut pas marquer de points, l'emporte sur toutes les autres. **Lorsqu'un joueur la pioche**, il ne peut pas utiliser son autre tuile pour marquer des points ou dessiner un 8.

Il doit obligatoirement jouer la tuile zéro.

8



La **tuile noire**,

celle qui n'a pas de dessin, **ne peut pas être placée sur le plateau**. Lorsqu'un joueur en possède une, il doit la garder sur sa planche et ne peut que jouer la tuile qu'il pioche de la tour. **S'il pioche une deuxième tuile noire, les deux s'annulent**. Il doit les retirer du jeu et piocher immédiatement **une autre tuile et une nouvelle carte secrète**, mais il doit **passer son tour** sans pouvoir placer de tuile sur le plateau.

Deux cas incroyables

A) La partie finit à égalité : il faut alors jouer une manche à l'aveuglette !

En cas d'égalité, 24 points ne suffisent pas ; une manche supplémentaire à l'aveuglette doit être jouée pour désigner le vainqueur.

Comment le jeu se déroule-t-il ? Avec exactement les **mêmes règles** générales à l'exception de deux détails :

- 1) les cartes secrètes ne sont plus disponibles ;
- 2) les joueurs n'ont plus qu'une seule tuile à disposition pour jouer.

Le jeu se déroule à l'aveuglette, c'est-à-dire que la tuile que le joueur pioche est placée sur le plateau. Lorsqu'un joueur pioche une tuile noire, il passe son tour et la retire aussitôt du jeu.

Évidemment, si un joueur fait un 8 dans ces conditions, il gagne bel et bien la partie ! Autrement, le jeu se poursuit comme d'habitude tant qu'il y a des cases vides sur le plateau et les points réalisés sont comptés.

Si la partie finit de nouveau à égalité, il ne reste plus qu'à passer aux « tirs au but ». Dans ce cas, chaque joueur pioche une tuile de la tour ; le gagnant est le premier qui pioche une tuile de valeur supérieure à celle de son adversaire. Voir la « valeur des tuiles » à la page 6.

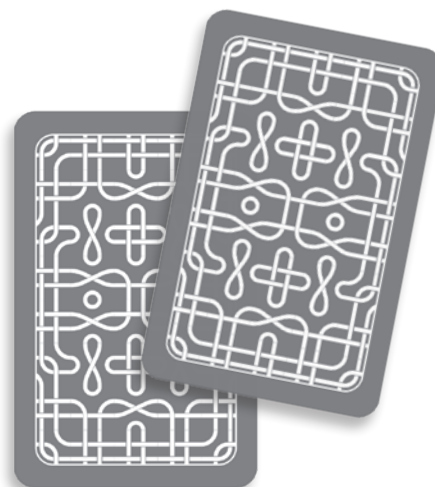
B) Si un joueur ne marque pas un seul point ? C'est ce qu'on appelle le « jeu absurde ».

Il se peut qu'un joueur ou une équipe ne parvienne pas à faire un seul point sur le plateau pendant toute une manche, mais c'est **très rare**. Dans ce cas désespéré, il existe la règle du « jeu absurde » : le joueur qui n'a aucun point reçoit autant de points que la valeur de la tuile qui se trouve sur sa planche à la fin de la manche. Dans le cas d'une équipe, on tient compte de la tuile ayant la plus grande valeur parmi les deux que possèdent ses membres. **Cette règle ne s'applique pas lorsque la manche se termine prématurément par un score de 8 à 0.**

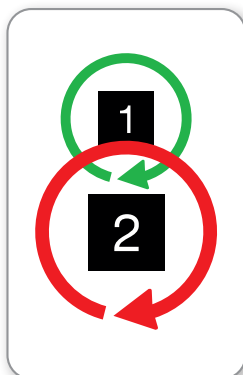
Les cartes secrètes

Les cartes secrètes **sont essentielles pour mettre en œuvre des stratégies de jeu et gagner**. Quand c'est à son tour de jouer, avant de piocher une tuile de la tour, un joueur peut se servir de la carte secrète qu'il a depuis le début. Il peut la jouer, mais il n'est pas obligé de le faire... S'il le souhaite, il peut la garder pour les manches suivantes, quand il aura alors au moins deux cartes à sa disposition.

Une fois jouée, cette carte est perdue. Il n'est possible d'en jouer qu'une seule à chaque tour.

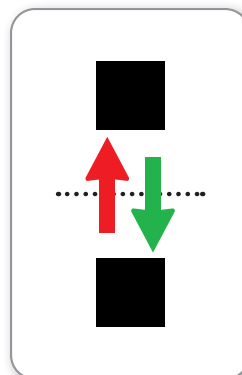


10



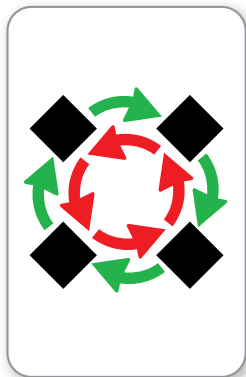
LE VOYAGE DANS LE TEMPS

Celui qui joue cette carte joue **deux fois !** Au second tour, il ne peut plus utiliser de carte secrète.



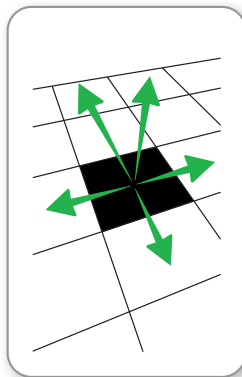
L'INVERSION MAGNÉTIQUE

Celui qui joue cette carte peut **échanger une tuile** contre celle de n'importe quel autre joueur, y compris son coéquipier, après quoi il joue normalement.



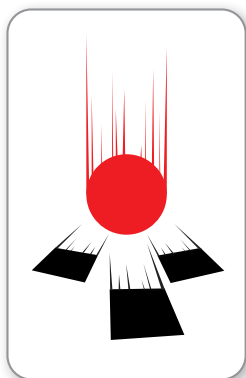
LA RÉVOLUTION

Celui qui joue cette carte oblige tous les joueurs à **passer leur tuile au joueur suivant** et décide également dans quel sens (horaire ou antihoraire). Il joue ensuite normalement.



LE SAUT QUANTIQUE

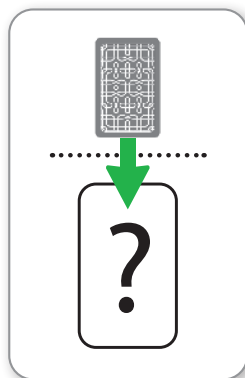
Celui qui joue cette carte peut **prendre une tuile** du plateau, à condition qu'elle ne soit pas occupée par des points, et **la poser sur n'importe quelle case vide**, même en position isolée ou sur le bord du plateau ! Cette tuile peut également pivoter sur elle-même. Il est possible de marquer un point en déplaçant une tuile. Le joueur joue ensuite normalement.



LA MÉTÉORITE

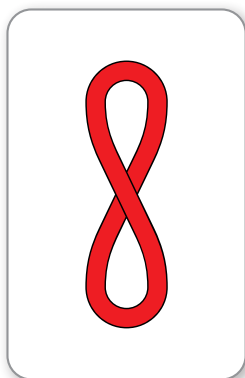
Lorsque cette carte est jouée, **tous les joueurs perdent leur tuile** et en piochent aussitôt une autre, à commencer par le joueur qui a cette carte. De cette façon, le hasard crée un nouvel ordre des choses. Après cela, le joueur joue comme d'habitude.

12



L'ENLÈVEMENT EXTRATERRESTRE

Un joueur peut **voler une carte secrète** à un adversaire à condition de l'utiliser immédiatement. Si son effet n'est pas aussitôt applicable, la carte volée est perdue et doit être retirée du jeu. Le joueur joue ensuite normalement.



LE 8 ou L'INFINI

Cette carte ne prévoit aucune action, mais elle permet **d'économiser des points** dans le cas d'un OTTO Game Over. Contrairement à toutes les autres cartes secrètes, elle ne peut être jouée que lorsqu'un joueur vient de faire un 8. Elle permet à ce joueur d'ajouter tous les autres points remportés dans la manche aux 8 points qu'il vient de gagner. Le joueur qui détient cette carte **peut également** décider de la jouer quand ce n'est pas son tour, lorsqu'un adversaire fait un 8 ; dans ce cas, elle lui permet de ne pas perdre les points qu'il a totalisés durant la manche.

Au mépris de la règle du 8 à 0 !



LE VIDE COSMIQUE

ou le **JOCKER**

Cette carte peut être utilisée de la même manière que toutes les autres cartes secrètes en suivant la règle de chacune.

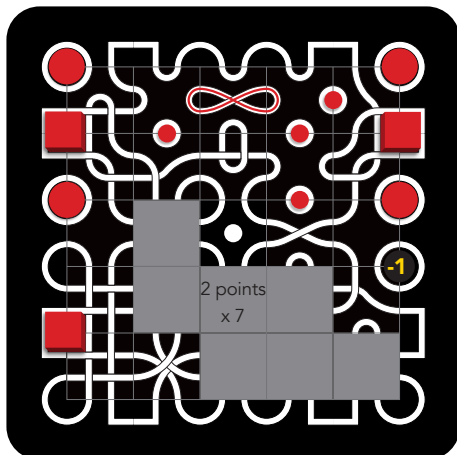
OTTO solitaire

Le jeu se déroule selon les deux règles générales décrites à la page 7. Le jeu en solo se joue de la **même manière que le jeu à l'aveuglette** : le joueur pioche une tuile de la tour et la place sur le plateau. Les quatre tuiles noires sont à retirer du jeu dès le début. Pour gagner, le joueur doit placer les onze pions de sa planche (pour une valeur totale de 24 points) et dessiner au moins un infini (faire un 8 lors du jeu en solo n'arrête pas la manche). Sinon, il a perdu.

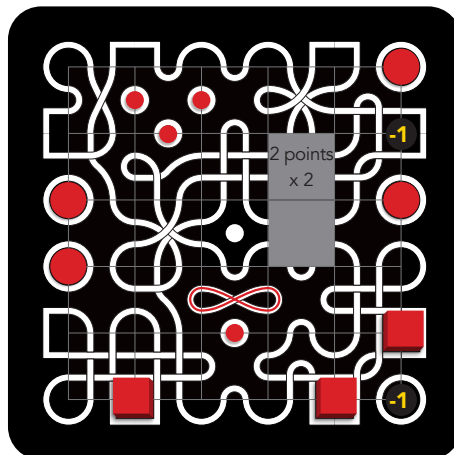
En cas de victoire, le score totalise **24 + 8 points + 2** points pour chaque case du plateau qui est restée vide, **moins 1 point** pour chaque cercle ou carré réalisé mais sans pion.

En dessous de 32 points, vous gagnez de justesse. De 32 à 36, vous avez bien joué ; au-dessus de 36 points, vous êtes fort. Si vous totalisez plus de 40 points, vous êtes superlatif. Le score maximum est de 60 points. **N'y pensez même pas**, nous vous disons tout de suite qu'il est pratiquement impossible à réaliser. Voilà deux exemples de scores obtenus à la fin d'une manche solo gagnante.

14



$$24 + 8 + (2 \times 7) - 1 = 45 \text{ points}$$



$$24 + 8 + (2 \times 2) - 1 - 1 = 34 \text{ points}$$



8gameover.com/rules

Vous trouverez ici quelques vidéos avec les règles et un exemple de jeu qui dissipera tous vos doutes en quelques minutes.
Et oui, nous aurions pu vous le dire dès le départ :)

OTTO
GAME OVER

8gameover.com



arcastudio