

OTTO
GAME OVER

EN UN ABRIR Y CERRAR DE OCHOS

Breve manual para los que quieren jugar
y no estudiar



arcastudio

Preparación del juego

- coloca el tablero en el medio de la mesa
- baraja el mazo de cartas secretas y colócalo al lado del tablero
- mezcla las losetas y colócalas en la torre porta-losetas
- coloca el tablero de puntuación y los marcadores de puntuación de los jugadores a la vista

Si hay **2, 3 o 4 jugadores individuales**: reparte a cada jugador un tablero de jugador y los marcadores del color escogido (ver manual, página 11).

Si hay **2 parejas de jugadores**: un jugador tendrá un conjunto de marcadores y el otro jugador se quedará el tablero de jugador boca abajo, sólo se utilizará como soporte para la loseta. Los compañeros de equipo juegan en lados opuestos.

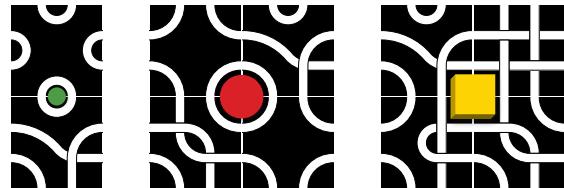
¿Quién gana?

Gana quien obtenga **24 puntos** o más en una serie de partidas. Contad los puntos al final de cada partida. La partida finaliza cuando no quedan espacios libres en el tablero.

¿Cómo puntuas?

Cada vez que cierras un círculo o un cuadrado al colocar tu loseta en el tablero, obtienes una determinada cantidad de puntos. Pon el marcador correspondiente sobre las figuras que has cerrado en el tablero.

- un círculo pequeño **vale 1 punto**
- un círculo grande **vale 2 puntos**
- un cuadrado **vale 4 puntos**



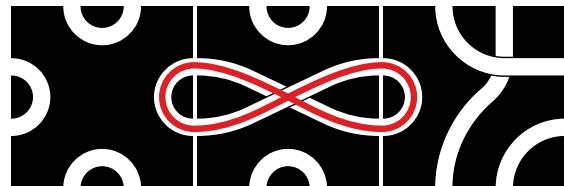
¿Porqué se llama OTTO (8 en italiano) Game Over?

Porque cuando un jugador hace un 8, es decir crea un infinito, **la partida termina inmediatamente**, sin completar el tablero.

Ese jugador pasa a ganar la partida **8-0**.

Todos los puntos obtenidos por todos los jugadores durante esa partida son borrados.

Si un jugador puede formar un 8, está obligado a realizarlo.



Antes de empezar cada partida

Todos los jugadores (en sentido horario y empezando por el más mayor) roban **una loseta** de la parte superior de la torre y **una carta secreta** de la parte superior del mazo. Coloca la loseta boca arriba en tu tablero de jugador, pero no reveles tu carta secreta, a no ser que estéis jugando por parejas. En ese caso se la puedes mostrar a tu pareja.

Ahora ¡a jugar!

En la primera partida del juego, el jugador con la loseta de mayor valor de la mesa, será el primero, después se continua en el sentido horario (ver manual página 9 para ver el valor de las losetas). En posteriores partidas el jugador con mayor puntuación será el jugador inicial. Durante tu turno roba una loseta de la parte superior de la torre y la colocas al lado de la que ya tienes. Entonces escoge cuál de las dos pones en el tablero basándote en **dos simples reglas generales**:

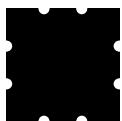
- 1) Coloca la loseta **adyacente** a otra que ya haya en el tablero; obviamente, el primer movimiento sólo tiene 4 opciones alrededor de la loseta central.
- 2) Si tienes la posibilidad de puntuar, **debes** realizarlo. Si puedes marcar 1, 2 o 4 puntos, puedes escoger cómo puntuar. Pero si puedes marcar 8, debes realizar esa jugada.

Cuidado con las losetas prepotentes

Hay dos **losetas especiales** que una vez robadas **imponen sus reglas**.



La **loseta cero**, la única que no permite puntuar. No puede ser retenida. Debes usarla inmediatamente. Incluso si con la otra loseta pudieras formar un 8.



La **loseta oscura**, la que no tiene dibujo, no se puede colocar en el tablero, se quedará en tu tablero de jugador. Si te vuelve a tocar otra loseta oscura, se anulan y puedes robar una nueva loseta y una nueva carta secreta, aunque eso finalizará tu turno.

Tres casos inconcebibles... que están explicados en el manual completo

- Si obtienes puntos pero se te han acabado los marcadores de puntos - ver "Cómo regalar puntos" en la pág. 8
- El juego acaba en empate - descubre la emoción de una "Partida a ciegas" en la página 20
- ¿Ni siquiera has obtenido un punto? Prueba suerte usando la regla "Partida tonta" en la página 21

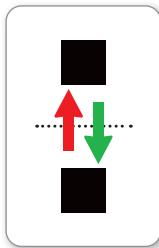
¿Y qué hay de las cartas secretas?

Las cartas secretas son esenciales para trazar algunas estrategias ganadoras. Cuando empiece tu turno (antes de robar una loseta de la torre), puedes utilizar una carta secreta. Está permitido no utilizar la carta secreta y almacenarla para posteriores partidas. Una vez jugada, se pierde. Sólo puedes usar una carta por turno.

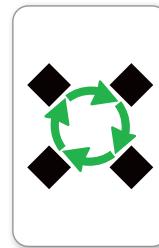
Para ver en más detalle el **poder de las cartas** ver la página 16 del manual, el grande, el de verdad. A continuación encontrarás un pequeño recordatorio a modo de hoja de referencia. Tanto si eres nuevo u olvidadizo.



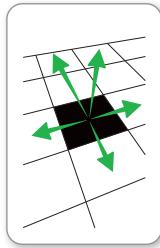
¡Haz dos turnos! En el inicio del segundo no puedes usar otra carta secreta.



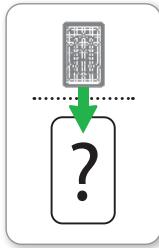
Intercambia la loseta de tu tablero de jugador por la de cualquier otro jugador.



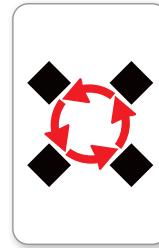
Cada jugador pasa su loseta al jugador de su izquierda.



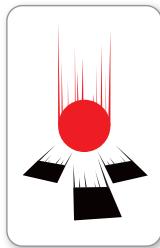
Coge una loseta del tablero que no tenga marcadores de puntos y ponla donde te apetezca.



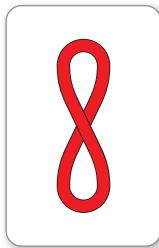
Roba una carta secreta de uno de tus oponentes y úsala de inmediato. Si no la puedes utilizar, se pierde.



Cada jugador pasa su loseta al jugador de su derecha.



Todos los jugadores descartan su loseta y roban una nueva.



Si haces 8, lo puedes añadir a todos los puntos en esa partida. Si otro ha hecho 8, esta carta salva tus puntos.



Esta carta es un comodín que puedes usar como si fuese cualquier otra carta secreta.