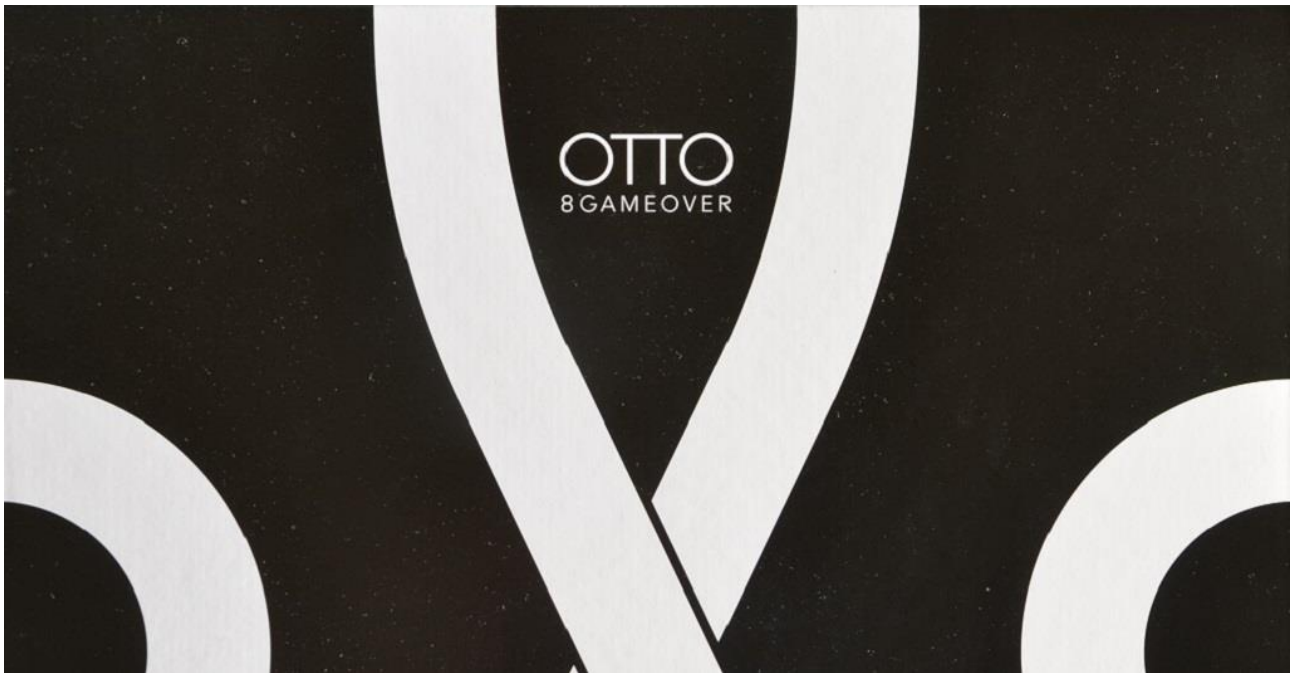


# OTTO GAME OVER

## Un gioco astratto con molta classe



### Introduzione

Spesso i titoli cosiddetti “astratti” non sono molto apprezzati dalla grande maggioranza dei giocatori, soprattutto dopo l’avvento dei giochi “moderni”, pieni di “colori” e di innovazioni a livello di meccanica, inventiva, ecc.

Tuttavia chi scrive ha una discreta collezione di questo tipo di giochi ed ha avuto la possibilità di apprezzarne molti, quindi è con grande piacere che abbiamo ricevuto e provato in anteprima **Otto Game Over** di Franco Caniatti, pensato per 2-4 giocatori (anche in squadre di due) e della durata di 30-45 minuti.

Ciò che ci ha colpiti maggiormente, all’apertura della scatola, è la “confezione” in sé, tutta di cartone piegato, in bianco e nero ma davvero di “classe”: abbiamo poi saputo che Arcastudio è in realtà un’azienda specializzata proprio in grafica, packaging, creazione di siti Web, App, ecc. e questo spiega l’eccellente “aspetto” del gioco.

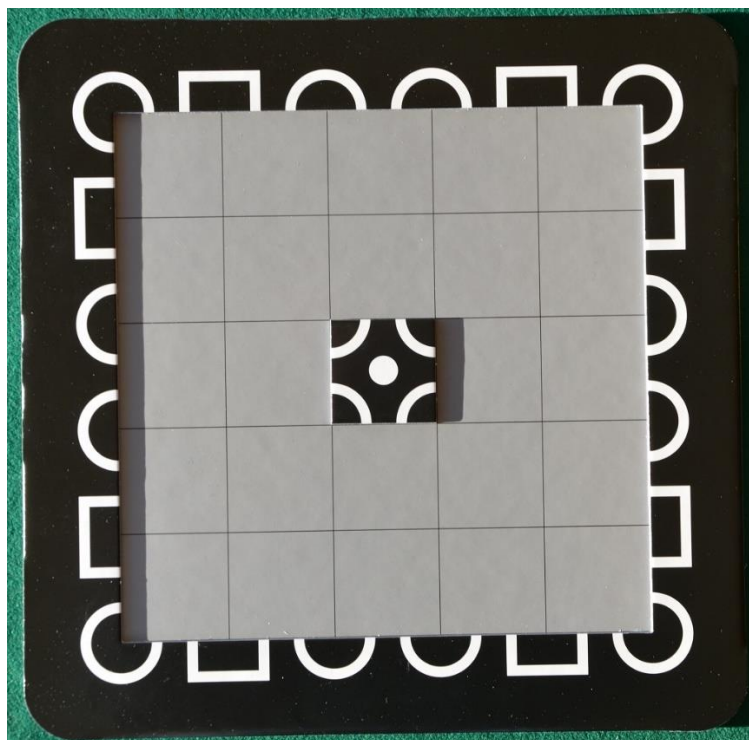
Ma come spesso diciamo, l’abito non fa il monaco, per cui andiamo a vedere insieme come si è comportato il gioco nei nostri test.

## Unboxing



I componenti.

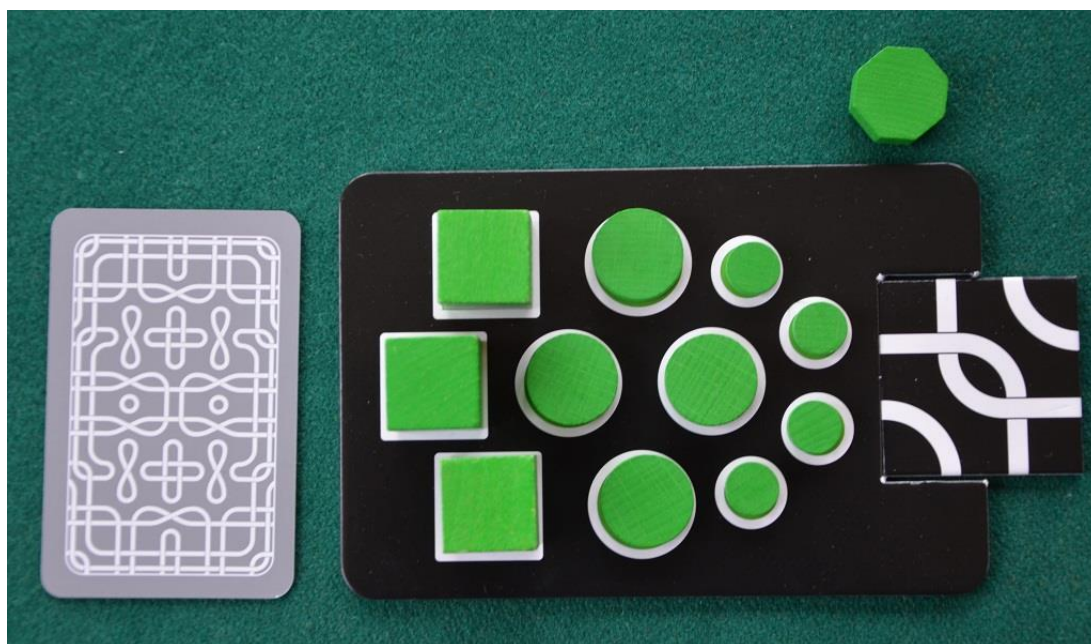
Abbiamo già accennato più sopra che i componenti di **Otto game Over** sono da considerare davvero di ottima fattura e l'autore, pur senza usare un solo grammo di plastica, è riuscito a ideare una confezione di cartoncino piegato dove tutti i componenti hanno un posto ben definito: la vasca "centrale" ha tre scompartimenti per le carte (queste ultime in un'apposita scatolina) il sacchetto delle tessere (stampato) e quello (con un altro disegno) per i segnalini di legno colorato. Resta inoltre lo spazio per riporre la plancia segnapunti e quelle dei giocatori, e poi subito sopra, e sempre in un apposito "incasso", quello per il regolamento. A coprire il tutto viene posato il tabellone. Realizzare questa confezione con un termoformato di plastica sarebbe stato già un po' complicato, dunque immaginatevi la nostra sorpresa nel vedere che si tratta esclusivamente di cartone piegato...



Il Tabellone.

Il tabellone è costituito da tre strati di cartone che lo rendono davvero molto rigido: lo strato superiore è “sagomato” in modo da creare un piano di gioco ribassato (una griglia di 5x5 grandi quadrati) circondato da una cornice esterna in rilievo, così come la casella centrale.

Una plancia rettangolare serve a tener nota del punteggio, mentre quattro plance più piccole vengono poste davanti ai giocatori per ospitare i loro segnalini di legno colorato: quattro dischetti piccoli (valore 1 Punto), quattro più grandi (valore 2 Punti) e 3 cubi (valore 4 Punti).

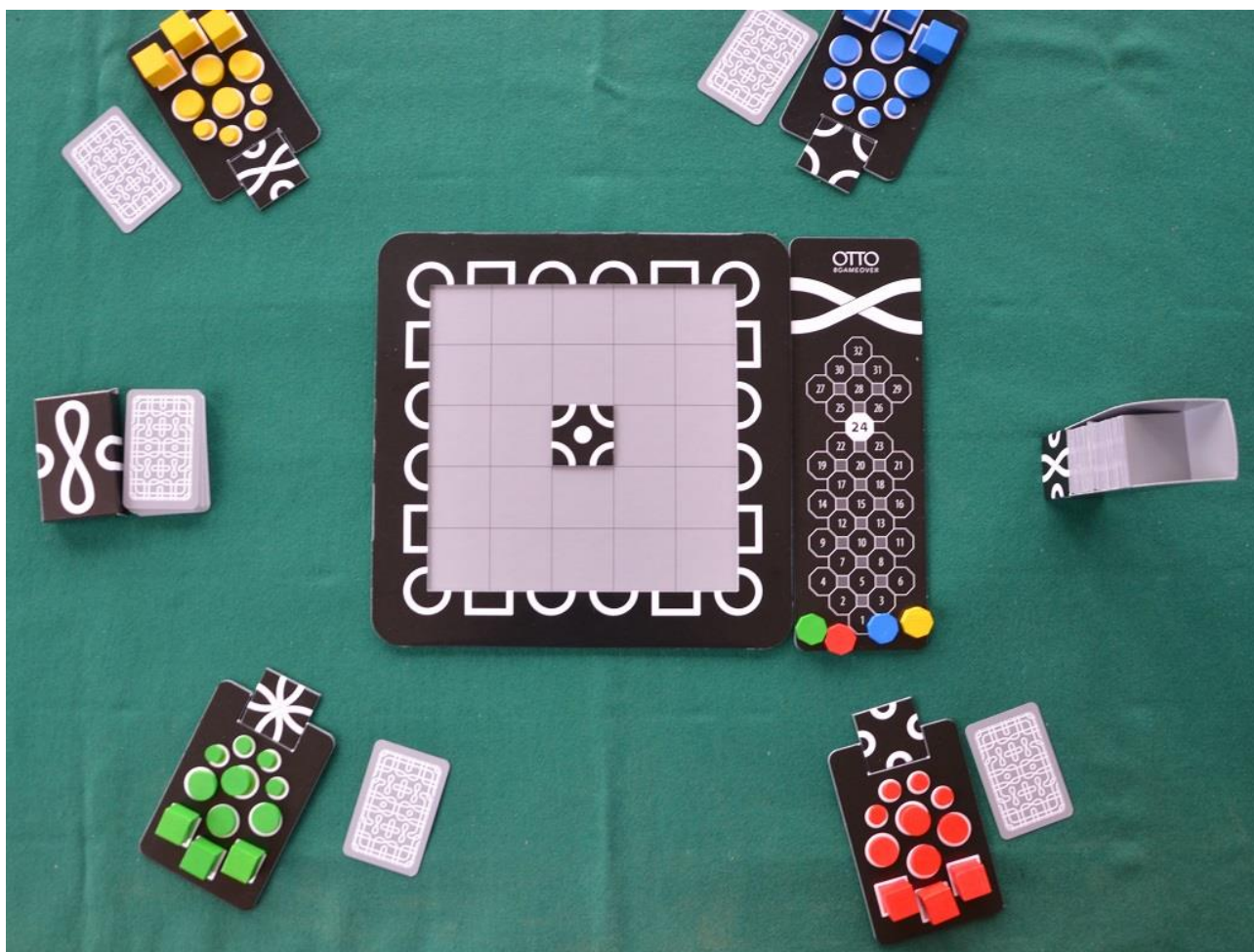


Esempio di plancia individuale con i relativi segnalini colorati: quello ottagonale in alto a destra serve per il conteggio dei Punti.

Ci sono poi le tessere “percorso”, il vero “cuore” di **Otto Game Over**: sono state realizzate tagliando in quadretti di 44x44 mm un cartone tri-strato e ce ne sono quattro per ognuno dei nove diversi tipi di disegno (tutti composti da righe o curve bianche su sfondo nero). Ognuna di esse ha due collegamenti per lato, in modo da poterle combinare con qualsiasi altra tessera del gioco.

Infine c'è un mazzo di carte “segrete” il cui scopo è facilitare la vita ai possessori oppure complicarla agli avversari, come vedremo fra poco. Tutti i materiali sono davvero di ottima qualità, anche se abbiamo qualche piccola remora per la torre porta tessere, di cartoncino leggero piegato ed incollato, che ci sembra un po'... instabile e che abbiamo abbandonato dopo un paio di partite, prendendo le tessere da un paio di pile attorno al tabellone. In compenso il Regolamento è scritto in maniera informale e spiritosa, pieno di esempi, a colori, e davvero facile da studiare.

### Preparazione (Set-Up)



Il tavolo pronto per una partita a quattro.

La preparazione di una partita a **Otto game Over** è piuttosto rapida e semplice: si piazza il tabellone al centro del tavolo, si impilano le tessere nell'apposita “torre” e si mescolano le carte “segrete”. Ogni giocatore prende la sua plancia e la riempie con i segnalini del colore scelto, poi tutti prendono una carta ed una tessera (quest'ultima viene sistemata nel riquadro anteriore della plancia, come si può vedere nella foto).

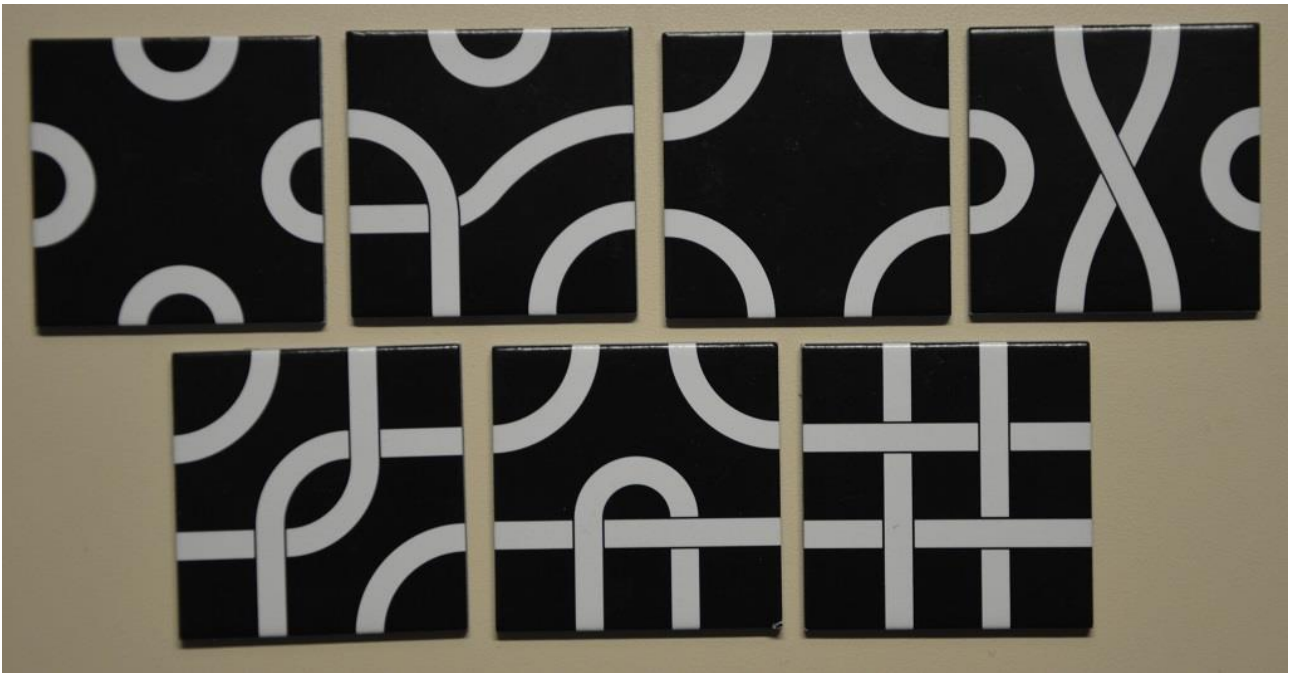
Accanto al tabellone viene posizionato il segnapunti (vedere foto) insieme ad un segnalino marcatore per ogni giocatore: questa plancia contiene un tracciato di 32 caselle, ma la n° 24 è evidenziata in bianco a chiarire che il giocatore che la raggiungerà per primo sarà il vincitore della sfida.

## Il Gioco



Le tessere da utilizzare sul tabellone.

Al suo turno ogni giocatore prende la prima tessera dalla torre e decide quale delle due ora in suo possesso deve posare sul tavoliere: ogni nuova tessera deve essere adiacente ad uno dei quattro lati di un'altra già in campo (oppure di quella centrale che è fissa). È obbligatorio, quando possibile, chiudere una figura vincente anche se questa mossa poi porterà un avversario a fare punti a sua volta: i giocatori però possono scegliere quale punto fare, se hanno diverse possibilità, in modo da ridurre le opzioni a chi li segue.



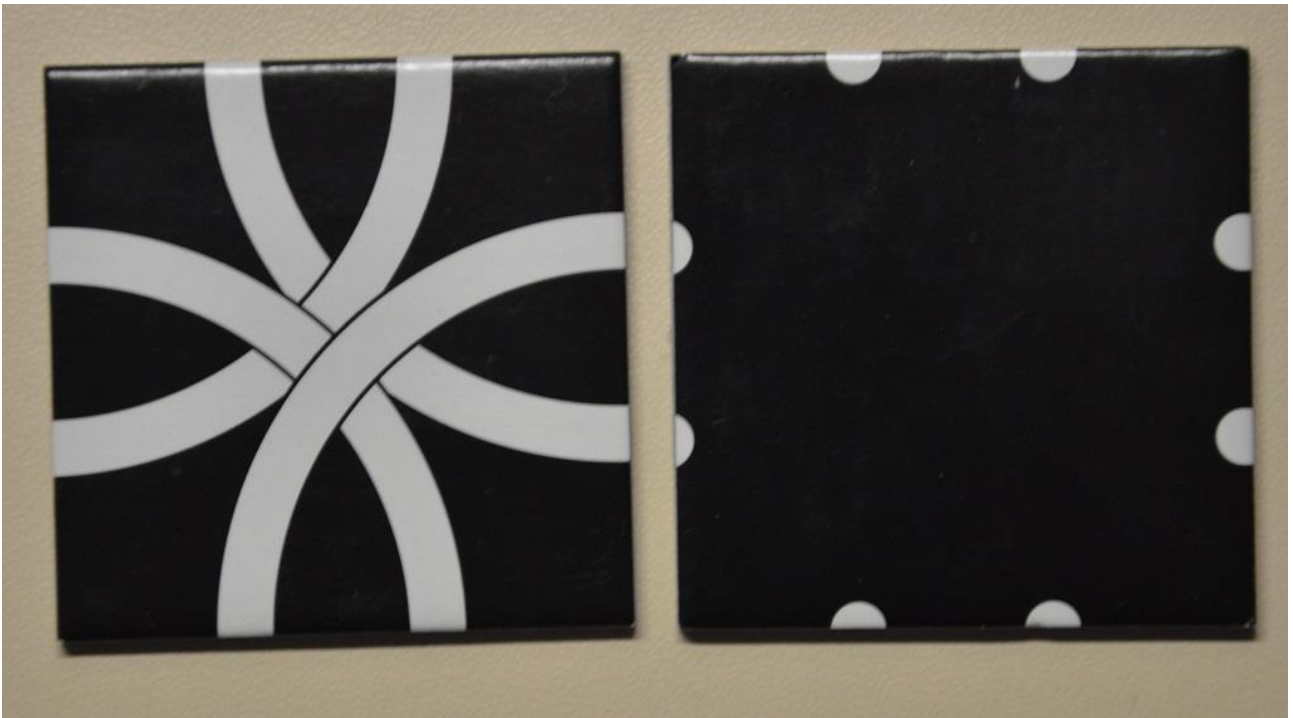
Le Tessere Standard.

Ci sono 9 tipi di tessere in **Otto Game Over**, quattro per ognuno di essi: sette (le vedete nella fotografia qui sopra) possiamo considerarle “standard” perché possono essere giocate senza restrizioni, ma sempre rispettando l’obbligo di fare “punto” se e quando sia possibile. Naturalmente gli avversari staranno bene attenti a correggere l’eventuale... mossa sbagliata di un giocatore “distratto” che non è andato a punti anche quando avrebbe potuto e che sarà costretto a lasciare libera la figura vincente che si potrebbe per la gioia di chi lo segue, il quale marcherà immediatamente i relativi punti.

Ci sono tre tipi di combinazioni “standard” che danno punti:

- (1) – Il “cerchio piccolo” è formato da due tessere che mettono in comune un semicerchio. Questa combinazione vale 1 Punto Vittoria (1PV);
- (2) – Il “cerchio grande” è formato da quattro tessere che mettono in comune un quarto di cerchio. Questa combinazione vale 2 PV;
- (3) – Il “Quadrato” è formato da quattro tessere che mettono in comune due mezzi lati di quadrato. Questa combinazione vale 4 PV.

Ogni tipo di tessera ha un valore che dipende dal “potenziale” dei punti che potrebbe far fare se tutti i lati fossero completati correttamente e che varia da 4 (la prima tessera in alto a sinistra nella foto, con la quale si potrebbero far fare al massimo 4 PV) a 16 (l’ultima in basso a destra che, con quattro quadrati, teoricamente potrebbe assegnare 16 PV).



Le Tessere Speciali.

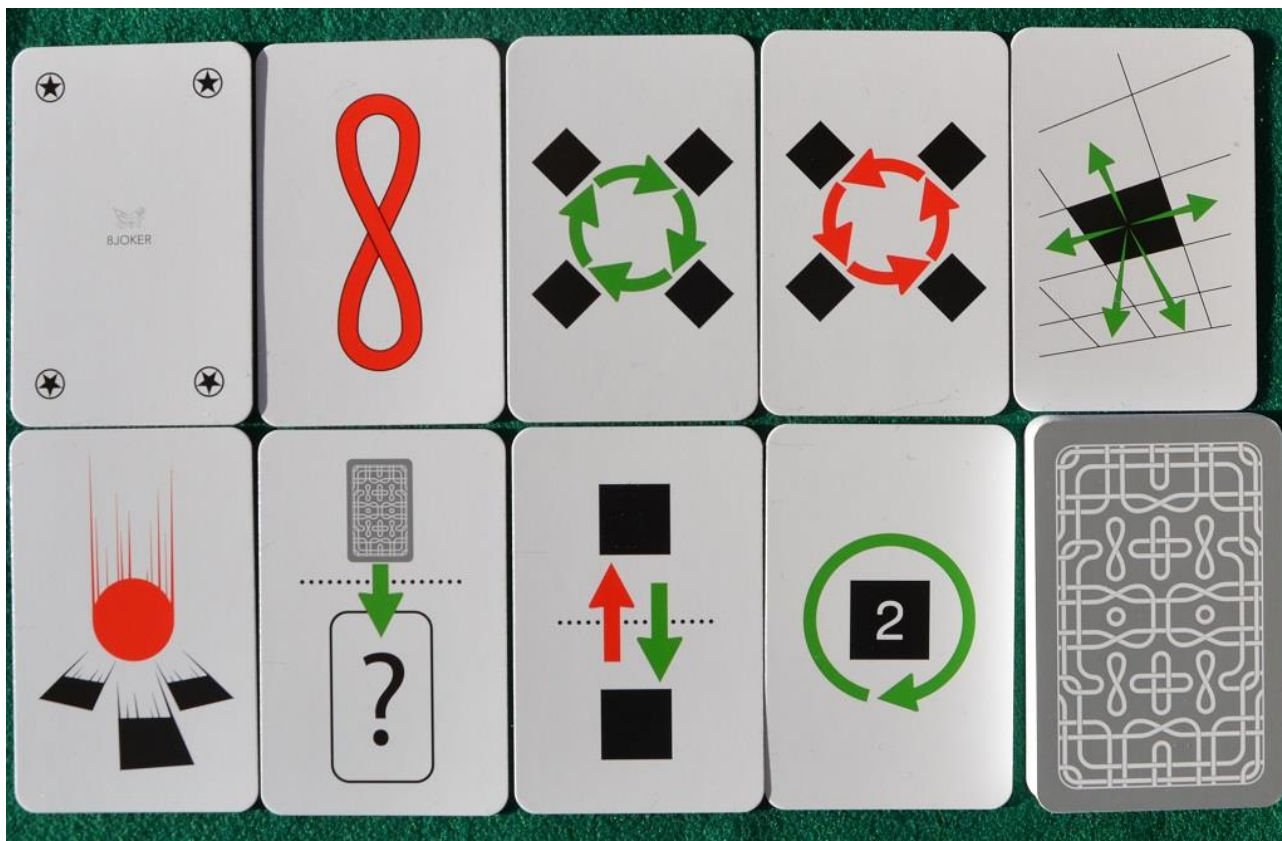
Gli ultimi due tipi li vedete qui sopra e potremmo definirli “Tessere Speciali” perché obbligano il giocatore ad eseguire delle mosse specifiche: quella di sinistra, chiamata “Tessera Zero” sul regolamento (perché non fa mai ottenere PV), deve essere **SEMPRE** giocata per prima, indipendentemente da cosa abbiamo pescato; quella di destra invece, chiamata “Tessera Oscura” non può mai essere giocata, quindi dal momento in cui la prende un giocatore è costretto ad usare solo le tessere pescate all'inizio di ogni nuovo turno: una vera iattura! Fortunatamente ci sono due modi per liberarsene: pescare un'altra tessera oscura (eliminandole entrambe per sostituirle con una nuova tessera, saltando però il turno) oppure usare una carta “segreta”.



La combinazione vincente.

Con un po' di fortuna i giocatori di **Otto Game Over** potrebbero anche chiudere un quarto tipo di combinazione: la vedete nella foto qui sopra ed è chiamata “Otto” (anche se assomiglia più al simbolo dell'infinito). Essa dà anche il nome al gioco perché chi riesce a realizzare questa figura ottiene subito 8 PV (Otto) e chiude la manche (Game Over) impedendo agli altri di segnare i punti

ottenuti. Si tratta di una combinazione molto difficile da raggiungere (nei nostri test con quattro partecipanti esperti, per esempio, nessuno è mai riuscito a realizzarla) ma è davvero potentissima.



Le carte segrete.

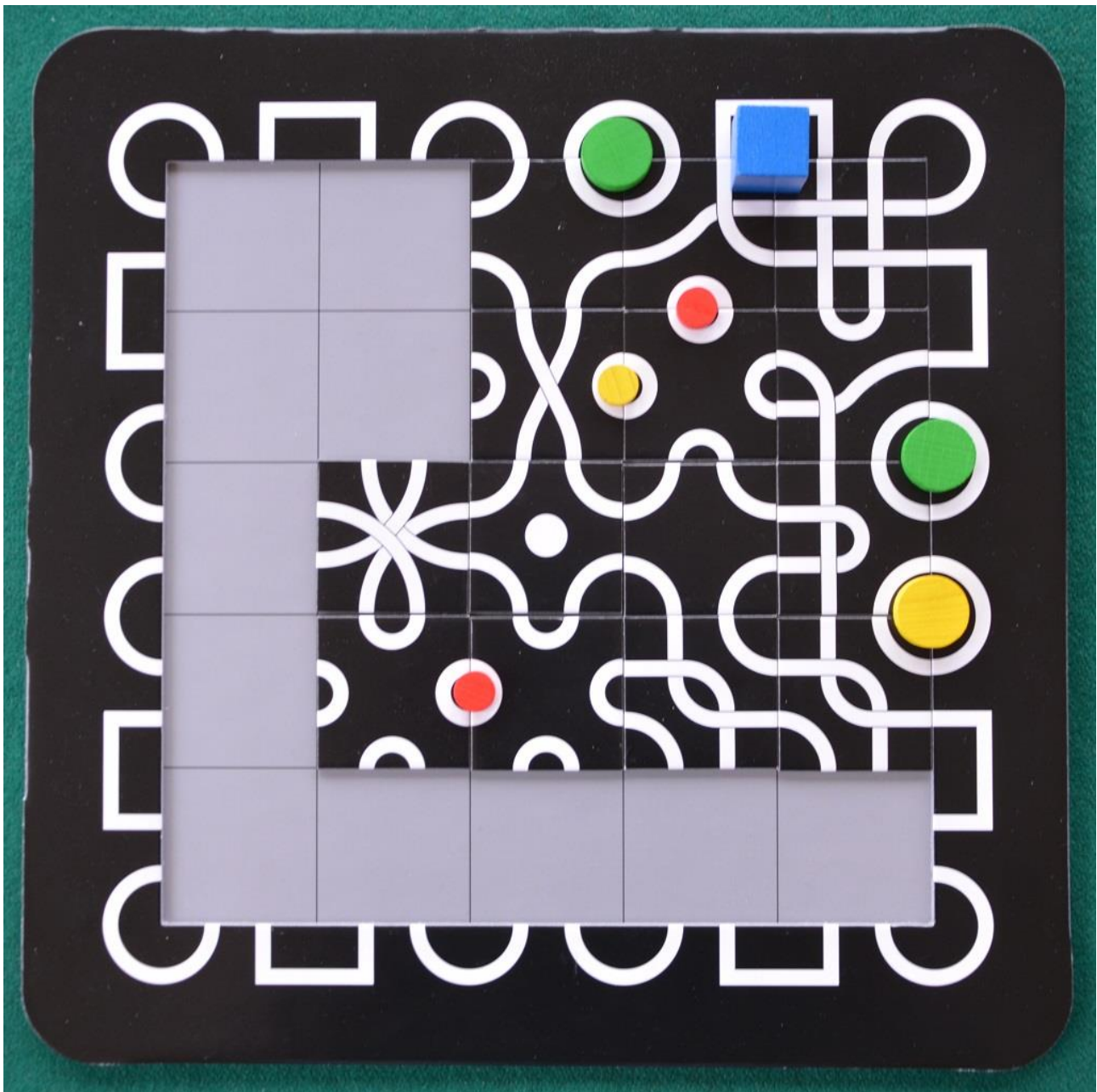
Avevamo accennato al fatto che alcune carte possono farci eliminare le Tessere Oscure, quindi è venuto il momento di andare più nel dettaglio. La foto qui sopra ci mostra tutti i tipi di carte presenti nel mazzo: la prima in alto a sinistra è il “Jolly”, ne esiste uno soltanto e, ovviamente, può essere utilizzato al posto di qualsiasi altra carta.

Le altre, nell’ordine dall’alto al basso e da sinistra a destra sono:

- (1) – l’infinito rosso permette di segnare i propri punti quando un giocatore realizza un ”Otto Game Over”. Se chi la gioca è poi proprio chi ha fatto la combinazione vincente aggiunge al +8 anche i punti realizzati in quella manche;
- (2) – la seconda e la terza costringono tutti i giocatori a passare la loro tessera al vicino di sinistra o di destra;
- (3) – la quarta (salto quantico) autorizza a spostare una qualsiasi tessera sul tavoliere prima di giocare (purché non sia occupata da un segnalino PV);
- (4) – la successiva (meteorite) fa eliminare le tessere di tutti i giocatori per sostituirle con altre prese dalla torre.
- (5) – la sesta (rapimento alieno) vi permette di rubare una carta ad un avversario (ma dovrete usarla subito);
- (6) – la settima vi fa scambiare la vostra tessera con quella di un avversario;
- (7) – l’ultima in basso a destra (viaggio nel tempo) permette di fare due turni consecutivi

Attenzione però. Le carte devono essere giocate prima di pescare una tessera ed al massimo se ne può utilizzare una per turno.





Partita in corso.

Tessera dopo tessera il tavoliere di **Otto Game Over** ad un certo punto si riempie: la partita si interrompe allora per assegnare a tutti i giocatori i PV guadagnati nella manche. Poi si sgombra il tabellone, si rimescolano tutte le tessere e si ricomincia da capo per un numero di turni “indefinito”, nel senso che non si sa esattamente quante manches dovranno essere giocate: nei nostri test ci sono stati casi in cui tutte le tessere iniziali permettevano di andare rapidamente a punti ed hanno concatenato ulteriori punteggi, accelerando la conclusione, ma in qualche partita nessuno è riuscito a segnare punti all’inizio e con le sue tessere ha bloccato varie possibilità agli avversari riducendo enormemente il “bottino” di tutti.

## **Qualche considerazione e suggerimento**

Prima di iniziare a giocare osservate bene il tavoliere e soprattutto la cornice esterna: arrivare a questa cornice permette di ottenere i PV più importanti perché vi sono cerchi grandi e quadrati che (in teoria) sarebbe possibile chiudere in sequenza: l’importante però è arrivarci con le tessere giuste.

Non crediate però che sia così semplice perché gli avversari non rinunceranno a mettervi i bastoni fra le ruote. Inoltre, poiché le regole vi obbligano a chiudere una figura se avete la tessera giusta, prima di “regalare” punti agli altri guardate se ci sono alternative migliori che magari vi facciano guadagnare di meno ma impediscano a chi vi segue di segnare a sua volta.

Nella scelta della tessera da giocare, se non siete obbligati ad usarne una specifica per chiudere una figura, cercate di tenere in riserva quella che vi darà in seguito più possibilità perché contiene sia tratti dritti che curvi.

Fate bene attenzione alle carte che ricevete e cercate di comprenderne l’uso specifico: spesso sono proprio loro la “chiave” per ottenere i punti più importanti, se giocate con giudizio ed al momento giusto. Ricordate però che possono essere utilizzate solo all’inizio del vostro turno (fatta eccezione per quella rossa con l’infinito) e quindi non precipitatevi a pescare la nuova tessera senza avere prima verificato se una delle vostre carte vi permetterebbe di ottenere un buon punteggio (per esempio facendo ruotare le tessere per impadronirvi di quella del vicino, oppure spostando una tessera libera già in campo, o facendo due turni successivi, ecc.).

Tenetevi sempre da conto almeno una carta di riserva, se potete, per liberarvi dei quelle maledette “Tessere Oscure” che hanno la cattiva abitudine di venirci a rompere le scatole nel momento meno opportuno (e maledetta anche la legge di Murphy!!!).



La scatola.

Per i più sfortunati che non riescono a fare neppure 1 PV in una manche l'autore ha aggiunto la regola della "partita scema" grazie alla quale il giocatore riceve un numero di PV pari al valore della tessera che gli è rimasta in mano. Una seconda regola (chiamata "partita al buio") serve a scongiurare i pareggi obbligando tutti ad una manche supplementare in cui potrebbe succedere di tutto, anche che l'ultimo faccia tanti punti da superare quelli che avevano già oltrepassato quota "24".

## Commento finale

Come abbiamo visto **Otto Game Over** non è affatto difficile da imparare e sul tavoliere vi è una continua evoluzione: la regola che obbliga a fare una combinazione se si ha la tessera giusta è stata un'ottima idea e molto spesso accelera all'improvviso le partite rendendole anche più "colorite" grazie ai commenti (da censura) di chi è costretto a far fare tanti punti ad un avversario o i "grazie" (conditi da sottile ironia) di chi riceve questi regali.

Da notare che la scatola contiene un regolamento abbreviato ("In quattro e quattr'otto: manuale scarso per chi pensa solo a giocare e non vuole studiare") che riassume le regole e mostra gli effetti di tutte le carte. Facilità di apprendimento, grande interazione, colpi di scena, partite brevi... il tutto con componenti di classe, robusti e ben studiati: cosa potremmo pretendere di più da un gioco?