

OTTO
GAME OVER



arcastudio

OTTO

GAME OVER

Autore: Franco Caniatti (detto Frank)

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

Collaboratori esterni:

Silvio Cocco, Antonio Mazzeo, Margherita Magnetti, Daniela Bruno

Versione finale: **2.2**

Numero di giocatori: **2, 3, 4** oppure **2 coppie** (the best)

Durata media di una sfida: **36** minuti, di solito **3** partite da 12 minuti per raggiungere i **24** punti, necessari per aggiudicarsi la vittoria.



2-4



36'



8-88



Avvertenze!

Non adatto a bambini di età inferiore ai 3 anni. Ci sono alcune piccole componenti che possono essere ingerite e/o inalate causando il soffocamento. Il gioco da tavolo è destinato a bambini di età superiore agli 8 anni e agli adulti. La supervisione diretta di un adulto è necessaria se il gioco viene utilizzato da un bambino. Un adulto deve rimanere a portata di mano per intervenire immediatamente in caso di necessità.

Presentazione

OTTO Game Over è un gioco da tavolo davvero semplice da apprendere, basta giocarci una volta. Al contempo, è denso di contenuti strategici. Giocandoci per un po' si scopre un livello inaspettato di complessità di gioco e di scelte, con scenari imprevedibili, capovolgimenti di fronte, divertimento, finali sospesi fino all'ultima mossa. Il gioco è bilanciato tra la strategia, la visione delle opportunità future, il caso e le qualità segrete del giocatore. Così come nella vita reale, si possono avere molte qualità senza saperle sfruttare, oppure poche particolari doti con una grande capacità di valorizzarle. Ci sono poi quelli che hanno doti inimmaginabili e contemporaneamente anche le occasioni perfette per farle emergere. Ma si tratta di casi rari, non calcoliamoli, fanno solo invidia. Abbiamo calcolato, invece, senza riuscirci, il numero di partite differenti realizzabili: è così elevato che possiamo permetterci di dire "infinito", insomma, non vi capiteranno mai due partite simili.



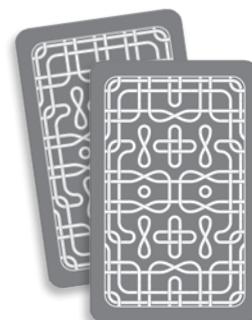
Dedicato a Giampa, fondatore dell'Arcastudio insieme a Frank e Mario, le stelle lo hanno voluto con sé il 27 dicembre 2020. In quei giorni era in corso la campagna di lancio di OTTO.

Indice

Contenuto della scatola	qui a destra, a pag. 5
Scopo del gioco	divertirsi e vincere, a pag. 6
Come si fanno i punti	7
Come fare 8 a zero!	non poteva che essere a pag. 8
Come regalare punti	brutta circostanza, a pag. 8
Valore delle tessere	9
Preparazione del gioco	si fa in fretta, a pag.10
Svolgimento del gioco	elementare, a pag.12
Fine di una partita	12
La tessera oscura	noooo! a pag. 13
La tessera zero	non sottovalutatela, a pag. 13
Giocare una carta segreta, sì!	13
Le carte segrete	14
I poteri delle carte segrete	tanti, a pag.16-17-18-19
Partita al buio	20
Partita scema	può capitare, a pag. 21
Testa sulle nuvole	21
OTTO solitario	se proprio non avete amici, a pag. 21
Ringraziamenti	22
Musica per il gioco	23
Retro di copertina	ci sono i nostri contatti, a pag. 24

Contenuto della scatola

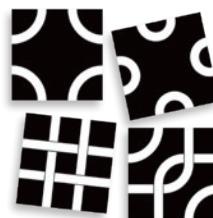
- se state leggendo, allora questo manuale c'è senz'altro
- un manuale scarso per giocare subito senza studiare
- una scacchiera di gioco
- 36 tessere di gioco
- un mazzo di carte segrete
- 44 marcapunto, ovvero 11 per ogni giocatore
- una torre porta tessere
- 4 plance giocatore
- una plancia segna punteggio
- 4 pedine per segnare il punteggio



carte segrete,
retro



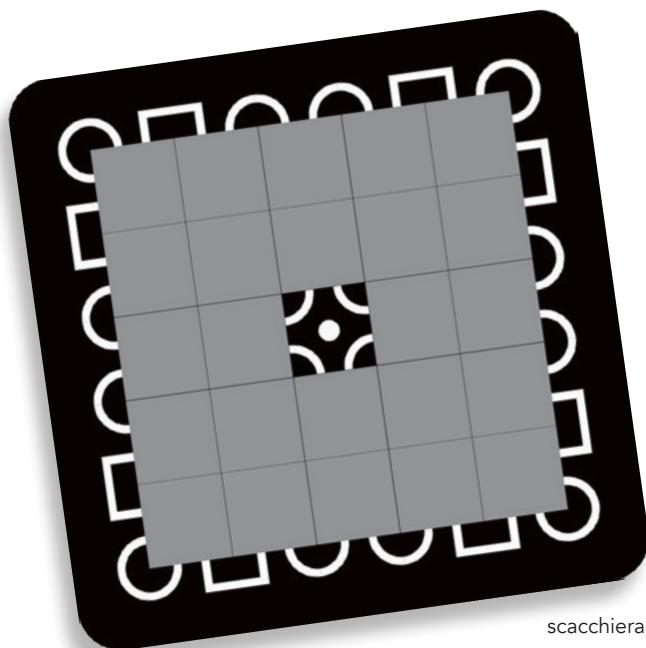
torre porta
tessere



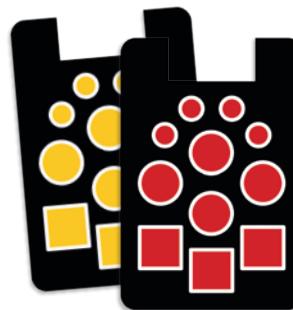
tessere di gioco



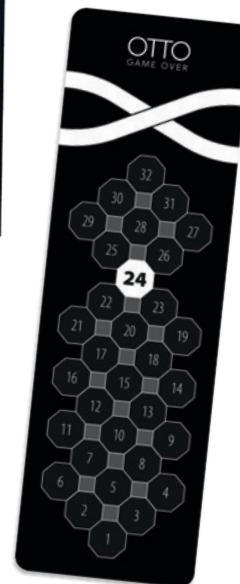
pedine segna
punteggio



scacchiera



plancia giocatore



plancia segna
punteggio



marcapunto

Scopo del gioco, divertirsi e vincere

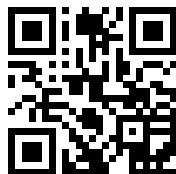
Lo scopo del gioco è arrivare a **24 punti** o più, in una serie di partite, e **vincere la sfida!** Per staccare gli avversari è utile cercare di **fare 8**, ma per il momento dimenticatevelo, ne parleremo più avanti tanto all'inizio non ci riuscirete, salvo una botta di culo.

Al termine di ogni partita si conteranno i punti fatti da ogni giocatore, o da ogni squadra, e si segneranno sulla plancia segna punteggio in modo che tutti vedano chi è in testa. Ad ogni partita successiva verranno sommati i punti fatti con quelli precedenti. Si giocheranno tante partite fino a che almeno uno dei giocatori, o una delle squadre, abbia raggiunto o superato **24 punti aggiudicandosi la sfida.**

6

Se due o più giocatori superano i 24 punti, vince, come intuite da soli, chi ha più punti. In caso di parità bisognerà giocare una **partita supplementare al buio**, a cui parteciperanno tutti i giocatori. Non bendatevi, vedremo più avanti cosa significa. Per chi non sa resistere è a pagina 20.

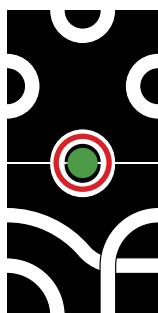
Se già a questo punto vi siete stufati di leggere, **andate pure a vedere il video**, link qui sotto, in pochi minuti sarete illuminati. Potrete capire al volo come si gioca e iniziare subito una sfida. Poi, se volete diventare imbattibili, è meglio che leggete bene tutto il manuale.



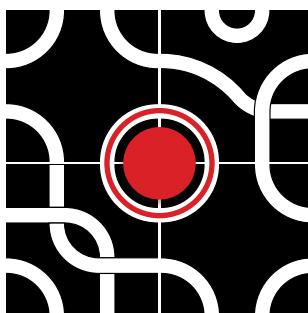
8gameover.com/regole

Come si fanno i punti

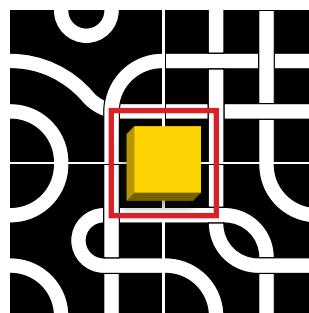
Posizionando una tessera sulla scacchiera si possono fare principalmente 1, 2 o 4 punti. Per fare **1 punto** basta chiudere un cerchio piccolo. Per fare **2 punti** si deve chiudere un cerchio grande. Per fare **4 punti** bisogna chiudere un quadrato. Semplice no? Per segnare la proprietà del punto ci si metterà sopra il corrispondente **marcapunto** del proprio colore.



1 punto



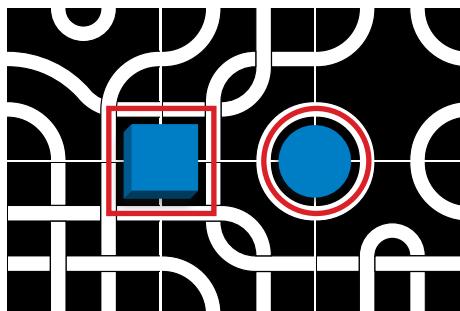
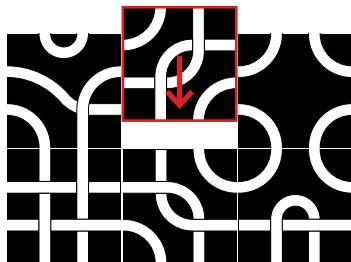
2 punti



4 punti

7

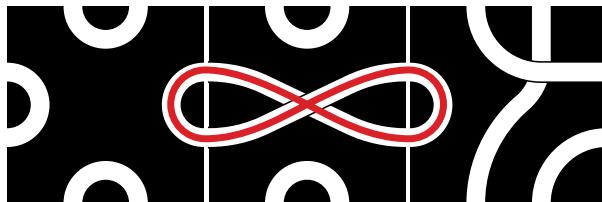
Ovviamente ci sono casi in cui non si riesce a fare punto, e altri in cui giocando una tessera si fanno più punti contemporaneamente, per esempio, se chiudete un quadrato e un cerchio grande in un solo colpo, avremo come somma **6 punti. Bravi!**



6 punti

Come fare 8, anzi, 8 a zero!

Sì, 8 punti tutti insieme, è arrivato il momento di parlarne, parliamone. Per fare 8 punti bisogna realizzare appunto un 8, ovvero un infinito, vedi l'esempio qui sotto.



8 punti

Per l'otto non c'è un apposito marcapunto. La partita è finita!

8

Se un giocatore può fare 8, deve **obbligatoriamente** fare 8, e la partita finirà in quel preciso momento! Questa è la regola dell'**OTTO Game Over**. Una specie di scacco matto. La partita si chiuderà con il punteggio di **8 a zero** a favore del giocatore o della squadra che ha fatto l'infinito. Non verranno conteggiati i punti, già presenti sulla scacchiera, di nessun giocatore, nemmeno quelli di chi ha fatto 8, tutti annullati. E se nessuno ha ancora raggiunto i 24 punti, il divertimento prosegue, si gioca un'altra partita.

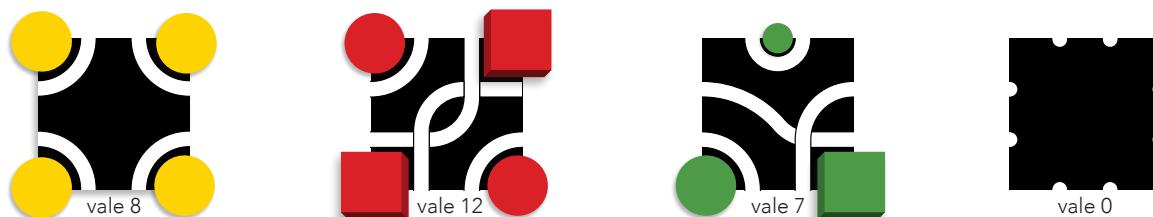
Come regalare punti

Brutta circostanza: quando un giocatore fa punto con la sua tessera ma ha esaurito il marcapunto del valore corrispondente, il punto è perso e verrà preso dal primo giocatore che, al suo turno, metterà il marcapunto di quel valore sulla scacchiera. Se nessun giocatore ha dei marcapunto di quel valore, allora il punto sarà perso per tutti.

Valore delle tessere

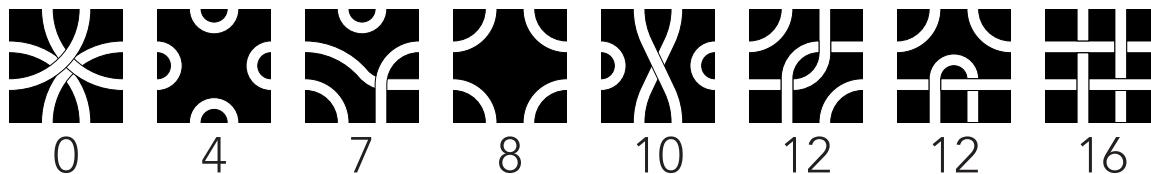
Ad ogni tessera corrisponde un **valore simbolico** che è molto semplice da ricordare, basta sommare i punti potenziali che sono realizzabili con il suo disegno.

Per esempio la tessera qui sotto a sinistra vale 8, ovvero 2 punti potenziali per 4 volte. La tessera con i marcapunto rossi vale 12, ovvero 2 punti 2 volte + 4 punti 2 volte. Nel terzo esempio avremo come valore 7, ovvero 4 + 2 + 1. La tessera oscura quindi vale 0.



9

Così per tutte le tessere. Qui sotto per comodità riportiamo tutti i valori. Questi valori servono a inizio sfida per decidere chi gioca per primo. Servono nei finali delle sfide combattute, che chiudono in parità, quelle giocate fino all'ultimo punto. Infine servono anche per fare punti veri e propri quando la partita è andata così storta che non avete messo sulla scacchiera nemmeno un punto, un aiuto compassionevole onde evitare che abbiate una crisi di depressione. Per i dettagli vedere "Partita scema" a pagina 21.



Preparazione del gioco, si fa in fretta

Mettete la scacchiera al centro tra i giocatori, in qualsiasi orientamento tanto è simmetrica, basta che la faccia di gioco non sia rivolta verso il tavolo.

Mescolate bene le **carte segrete**, fate tagliare il mazzo da un altro giocatore e mettetelo sul tavolo a fianco della scacchiera. Il mazzo di carte non dovrà più essere rimescolato per tutte le partite della sfida in corso. Ogni partita di una sfida inizia con le seguenti 3 fasi.

1) A ciascun giocatore, o ciascuna squadra, vanno dati tutti i **marcapunto** del colore scelto per rappresentare se stessi.

10

2) Mettete **tutte le tessere** di gioco, comprese le **4 oscure**, sul tavolo, in modo che tutte mostrino il dorso e mescolatele bene attraverso spostamenti simultanei fatti da tutti i giocatori. Quindi disponetele una sopra l'altra nell'apposita **torre porta tessere**, tutte con il dorso sopra in modo che nessun giocatore ne intuisca i valori. Non sbirciate durante la disposizione, non vi fa onore. Posizionate la torre di fianco alla scacchiera.

3) A questo punto ogni giocatore (in senso orario partendo dal più vecchio) deve prendere **una tessera** dalla cima della torre e **una carta segreta** dalla cima del mazzo. La tessera va messa nella plancia giocatore con la faccia a vista di tutti mentre la carta segreta capovolta, altrimenti che segreto è.

Via, si gioca, la sfida può iniziare!

Solo un consiglio: se è proprio la prima volta, allora fate una partita di prova senza usare le carte segrete; così il meccanismo principale di gioco vi entrerà subito in testa e già alla seconda partita sarete pronti a divertirvi come si deve.

Set up per 4 giocatori singoli



Per **due coppie di giocatori** ci saranno solo due dotazioni di marcapunto, chi non tiene i marcapunto userà la plancia giocatore vuota, dal lato nero, solo come porta tessera. La posizione dei soci è contrapposta. La carta segreta va sempre data a tutti, una per partita.

Svolgimento del gioco, elementare

Si gioca in senso orario. Nella prima partita di una sfida inizia chi ha sul tavolo la tessera con il valore più alto, in caso di parità inizia il più vecchio di età. Per tutte le partite seguenti, la prima mossa tocca al giocatore o la squadra che è in vantaggio di punti. In caso di parità inizia sempre chi ha la tessera con il valore più alto.

Al proprio turno **si prende una tessera** dalla cima della torre e la si dispone a vista vicino alla propria tessera già presente sul tavolo, quindi **si decide quale delle due tessere giocare** sulla scacchiera **seguendo** queste **due semplici regole** generali:

12

Regola 1) le tessere di gioco vanno messe sulla scacchiera in modo che un lato della tessera giocata sia **adiacente ad un'altra tessera** già presente sulla scacchiera. All'inizio della partita, ovviamente, ci sono solo quattro possibili posizioni attorno alla tessera centrale, il bordo della scacchiera non è considerato tessera. Mentre le tessere oscure, quelle senza disegno, non si possono mettere sulla scacchiera.

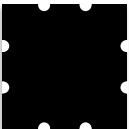
Regola 2) non ci sono vincoli di orientamento, nel mettere la tessera sulla scacchiera, ma **se è possibile fare punto**, allora **si è obbligati a farlo**. Se si può fare 1, 2 o 4 punti, si può scegliere quale punto fare, mentre, se si può fare 8 non si può scegliere un altro punteggio. Se non si può fare punto si mette la tessera dove si vuole, ma sempre adiacente ad un'altra tessera come vuole la regola 1.

Fine di una partita, appena un giocatore fa un 8 la partita è finita, come già detto, con il punteggio di 8 a zero a favore di chi ha fatto 8. Se nessuno fa un 8, la partita si conclude normalmente **quando la scacchiera è completa**, priva di caselle libere. La partita è finita anche quando non ci sono più tessere da giocare, catastrofe che può avvenire solo se cadono molti meteoriti. Non vi preoccupate, capirete leggendo "il meteorite" a pagina 18.

Occhio alle due tessere prepotenti

Ci sono due **tessere speciali**, la tessera oscura e la tessera zero, che quando vengono pescate **impongono regole ferree**.

La tessera oscura, nooooo!

Quando disgraziatamente vi capiterà di pescare la tessera oscura,   e vi capiterà, visto che **non si può metterla sulla scacchiera**, non potrete far altro che giocare l'altra tessera che possedete, quella sul tavolo. La tessera oscura diventerà la vostra tessera sul tavolo e da quel momento in poi, al vostro turno, dovrete giocare per forza la tessera appena pescata dalla torre. Sperate di pescare, prima o poi, un'altra tessera oscura: **due tessere oscure si annullano a vicenda**. Potrete quindi eliminarle dalla partita in corso e prendere **subito una nuova tessera** dalla torre **e una nuova carta segreta**, ma siete **obbligati a passare il turno** senza mettere tessere sulla scacchiera. Non scoraggiatevi, le tessere oscure possono portare sia problemi sia soluzioni allo stesso tempo.

La tessera zero, non sottovalutatela

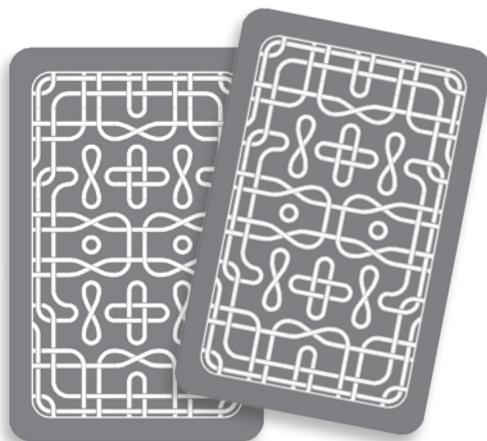
Quando vi capiterà la tessera zero, quella che non può fare punti,   **siete obbligati a giocarla**, qualsiasi punto possiate fare con l'altra tessera in vostro possesso, non avete scelta, **questa regola prevale** perfino sull'obbligo di fare **8** avendone la possibilità.

Giocare una carta segreta, sì!

All'inizio del proprio turno di gioco, **tassativamente prima** di pescare la tessera dalla torre, si può decidere se usare la propria carta segreta. Per giocarla basta dichiarare ad alta voce: "**uso la Forza**" quindi si deve mostrare agli avversari la carta segreta e seguirne il relativo potere che potrebbe infrangere, momentaneamente, le regole generali. Subito dopo si gioca il proprio turno. Una volta giocata, la carta segreta è persa e va eliminata dal gioco. Nelle prossime pagine tutti i dettagli sulle carte segrete e i loro poteri.

Le carte segrete

Sì, è ora di svelarle, se ben giocate sono **strategiche**, possono sconvolgere l'esito di una partita o addirittura di una intera sfida. Bisogna giocarsi la propria carta con molta calma e attenzione.

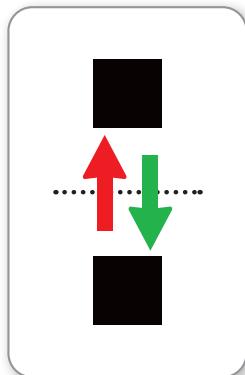


Riassumiamo le **cose da ricordare**:

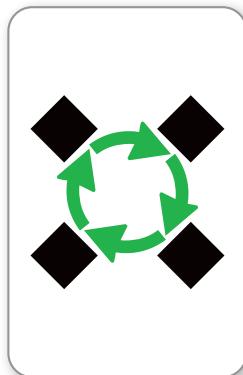
- 1) All'inizio di **ogni partita** tutti i giocatori pescheranno **una carta segreta**.
- 2) Le carte segrete **non devono mai essere mostrate agli avversari**, ma possono essere mostrate al vostro compagno di squadra se giocate in 4 giocatori a coppie.
- 3) Le carte segrete si possono usare **solo una alla volta all'inizio del turno**, prima di pescare la tessera dalla torre, e mai più di una contemporaneamente.
- 4) La regola appena citata non vale per **la carta "8"** che **segue regole sue**.
- 5) La carta segreta quando viene giocata va **eliminata dal gioco** e messa da parte.
- 6) **Non si è obbligati** a giocare la carta segreta. Se arrivate a fine partita senza farne uso, la dovrete tenere. Così alla partita successiva, pescandone un'altra, avrete **2 carte segrete** su cui contare. Allo stesso modo, se durante la nuova partita non giocherete nessuna delle due carte, e la sfida ai 24 punti non si è ancora conclusa, alla partita successiva ne avrete **3 a disposizione**. Se non fate tanti punti con 3 carte segrete... datevi all'ippica.



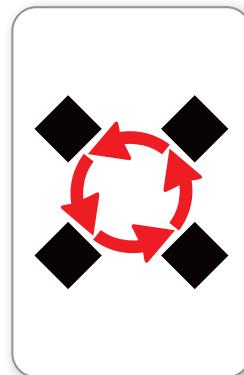
IL VIAGGIO NEL TEMPO



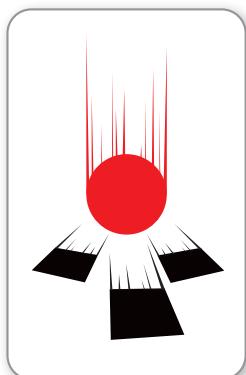
L'INVERSIONE MAGNETICA



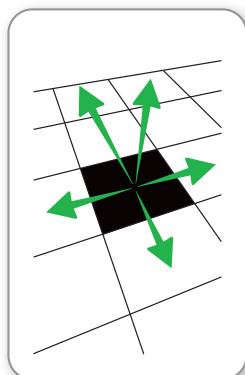
LA RIVOLUZIONE ORARIA



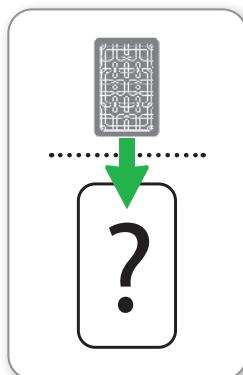
LA RIVOLUZIONE ANTIORARIA



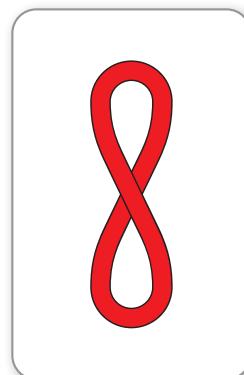
IL METEORITE



IL SALTO QUANTICO



IL RAPIMENTO ALIENO



L'8 o L'INFINITO



Sì, c'è anche il JOLLY, uno solo

I poteri delle carte segrete

Ora vediamo in dettaglio tutte le qualità delle carte segrete.

Sono 8 e c'era da aspettarselo.

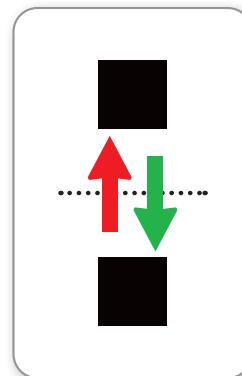
Facili facili da ricordare.

Ognuna può valere la vittoria se utilizzata nel momento opportuno. Scopritelo giocando, per voi sarà un divertimento, per gli avversari non tanto.



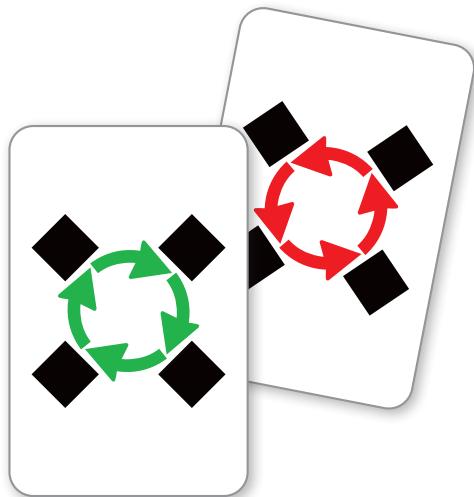
IL VIAGGIO NEL TEMPO,

questa carta consente di fare **2 volte il turno!** Ovvero si prende la tessera dalla torre e si gioca una delle due tessere possedute. Quindi si gioca subito un secondo turno, prima del quale non si possono più usare carte segrete.



L'INVERSIONE MAGNETICA,

consente di **scambiare la propria tessera** sul tavolo con quella di uno qualsiasi dei giocatori, anche con il compagno di squadra, dopodiché si giocherà normalmente il turno.

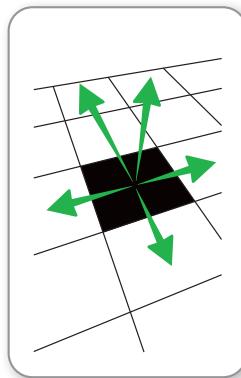


LA RIVOLUZIONE,

(oraria o antioraria)

chi la gioca obbliga tutti i giocatori a **passare la propria tessera** sul tavolo **al giocatore adiacente**, a destra o a sinistra, come indicato dalle frecce di rotazione della carta.

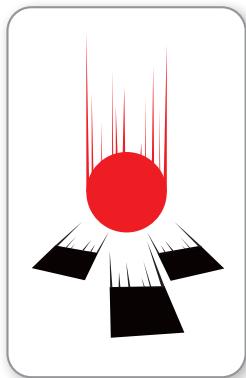
Quindi si procede giocando il proprio turno.



IL SALTO QUANTICO,

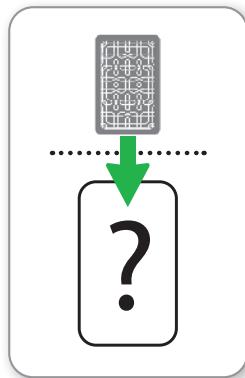
dal nome è chiaro che si tratta di una carta molto potente. Giocandola potrete **spostare una tessera**, già presente sulla scacchiera, **in qualsiasi posto libero**, anche isolata o sul bordo scacchiera. Volendo si può anche far ruotare una tessera su se stessa. **Unica condizione** da rispettare sempre: **le tessere su cui giace un punto**, proprio o degli avversari, quelle **non si possono spostare**, sono inamovibili.

Se spostando una tessera fate punto, è vostro. Dopodiché giocate regolarmente il vostro turno.



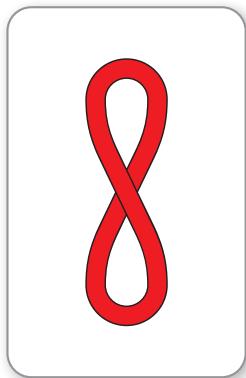
IL METEORITE,

questa carta è piuttosto sconvolgente, come un meteorite. Ha effetto immediato su **tutti i giocatori**, i quali **perderanno la loro tessera** sul tavolo, che andrà eliminata dalla partita in corso. Quindi, iniziando dal giocatore che ha lanciato il meteorite, **tutti prenderanno dalla torre una nuova tessera** in sostituzione di quella eliminata. Così, il caso, creerà un nuovo ordine delle cose. Dopodiché si gioca normalmente il vostro turno.



IL RAPIMENTO ALIENO,

questa carta è rischiosa ma allo stesso tempo molto intrigante. Non resisterete al piacere di giocarla, consente di **sottrarre una carta segreta ad un giocatore avversario**. La carta sottratta, che ovviamente non conoscete, se non avete sbirciato, deve essere giocata subito, e avrà immediatamente effetto. Se l'effetto non è applicabile subito, il rapimento fallisce, la carta sottratta è persa e va eliminata dalla partita. Dopodiché si gioca regolarmente il vostro turno.

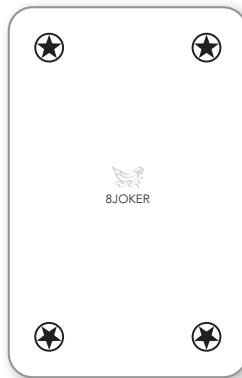


L'8 o, se preferite, **L'INFINITO**.

Questa carta è diversa da tutte le altre, non fa fare alcuna azione, è una **protezione salva-punti**. Contrariamente a quanto vale per tutte le altre carte segrete, **può essere giocata solo alla fine del proprio turno** nel caso in cui abbiate appena fatto un **8** e vi consentirà di sommare agli 8 punti anche tutti gli altri punti da voi fatti in quella partita.

Oppure, potrà essere giocata **fuori dal vostro turno**, quando un altro giocatore fa un 8, in questo caso, giocando la carta, **non perderete i punti fatti**, da voi o dalla vostra squadra, in quella partita.

Alla faccia della regola dell'8 a zero.



IL VUOTO COSMICO,

o, se preferite, il **jolly**.

Inutile dire che è una carta segreta **pazzesca**.

Nel mazzo ce n'è una sola.

Se viene usata come "8" ne segue le relative regole.

Se, invece, la utilizzate come **una qualsiasi delle altre 7 carte segrete**, potrà essere giocata solo all'inizio del turno, **dichiarandone l'identità**. Una volta giocata è persa, come vale per tutte le carte segrete.

Partita al buio

Come accennato in precedenza, si potrebbe verificare un caso di parità del punteggio raggiunto da due o più giocatori a fine sfida, quando cioè sono stati raggiunti o superati i 24 punti che segnano la vittoria. In questa eccitante eventualità, per dichiarare il vincitore, bisognerà giocare ancora una partita, una **partita supplementare al buio** a cui parteciperanno tutti i giocatori, anche quelli che non hanno raggiunto i 24 punti, non si sa mai, una rimonta pazzesca. Inizia a giocare il più vecchio. Come si gioca? Facile: esattamente **con le stesse regole generali tranne per due dettagli da poco**:

1) non ci sono più a disposizione le carte segrete, eliminate del tutto, chi ne possedesse ancora dalla partita precedente, non può usarle. Per sicurezza meglio requisirle.

20

2) non ci saranno più a disposizione le due tessere tra cui scegliere per fare la giocata. Sì, questa cosa è terribile, si gioca al buio, senza tessera scoperta sul tavolo. Si pesca e si piazza sulla scacchiera la tessera appena pescata, se fa punto bene se non fa punto bene lo stesso. Quando si pesca una tessera oscura si salta il turno e la si elimina subito.

Ovviamente, se qualcuno fa **8** in queste condizioni, ha proprio vinto la sfida! Stop, Fine. Altrimenti si procede come al solito fino alla fine degli spazi sulla scacchiera e quindi si conteranno i punti fatti. Se disgraziatamente la parità restasse... (che iella!) allora i giocatori a pari punti pescheranno dalla torre una tessera a testa ad oltranza, per intenderci come ai rigori. Vincerà la sfida il primo che pesca una tessera dal valore più alto dell'avversario. Vedi "valore delle tessere" a pagina 9. E ancora, in caso di ulteriore parità fino alla fine delle tessere da pescare... allora basta così, non se ne può più, è proprio **patta!** Nei playtest non è mai capitato ma magari siete un caso unico nell'universo noto.

Partita scema, può capitare

Teoricamente può capitare, molto raramente, che uno o più giocatori siano così tanto colpiti da sorte avversa da non riuscire a mettere giù **nemmeno un punto** sulla scacchiera per un'intera partita. Non accadrà, ma nel caso disgraziato che ciò si verificasse... esiste la regola scema che aiuta chi è rimasto senza punti: a loro verranno **assegnati tanti punti quanto il valore della tessera** che avranno sul tavolo. La regola scema **non è applicabile** se la scacchiera non è stata completata, ovvero se la partita si chiude in anticipo con un 8 a zero.

Testa sulle nuvole

Se un giocatore è tanto svampito da non avvedersi che può fare punto e gioca diversamente, e nessun altro giocatore gli ricorda che è obbligato fare punto, allora **il punto è perso**. Ne approfitterà il giocatore successivo, sempre che non sia anch'esso svampito.

OTTO solitario

Vi consigliamo calorosamente di farvi tanti amici e di giocare in 4 a coppie, è la modalità in assoluto più divertente. Ma se siete momentaneamente da soli ecco le regole per OTTO solitario. **Si gioca esattamente con le solite due regole generali**, vedi pagina 12. La partita in solitario si svolgerà **come la partita al buio**: si pesca una tessera dalla torre e la si gioca, le 4 tessere oscure potete toglierle da subito. Per vincere dovrete piazzare tutti gli 11 marcapunto della vostra plancia (valore 24 punti) e creare almeno un infinito (fare un 8 in solitario non sospende la partita). Altrimenti avrete perso. In caso di vittoria il punteggio fatto sarà: **24+8** più **2** punti per ogni casella rimasta senza tessera, meno **1** punto per ogni cerchio o quadrato chiuso ma privo di marcapunto. Sotto i 32 punti avete vinto per un pelo. Da 32 a 36 siete stati bravi, oltre i 36 punti siete forti, se superate i 40 punti siete superlativi.

Ringraziamenti: è paradossale ma mi tocca ringraziare il lockdown del 2020 che in Italia ci ha rinchiusi in casa per tutta la primavera, ma ha salvato da partenza prematura molti dei nostri cari. Così, in quelle interminabili ore tra quattro mura, per tenere svegli i neuroni e non svalvolare di cervello, mi sono messo a sfogliare vecchi quaderni a quadretti, quelli che tengo sul comodino, in cui disegno prima di addormentarmi. Erano pieni di schizzi a matita in totale disordine, ad un certo punto mi sono imbattuto in uno studio di piastrelle con aggancio perpetuo che avevo fatto molti anni prima. L'ho guardato con occhi nuovi, o forse senza gli occhiali, e ho visto un gioco da tavolo! Nei giorni successivi gli ho dedicato tutto il tempo che voleva da me e, poco alla volta, il gioco è comparso da solo, come se fosse lui, il gioco, l'autore di se stesso. Poi, appena ci è stata consentita la riapertura dell'Arcastudio e i collaboratori sono tornati al lavoro in azienda, ci siamo messi a giocare. Devo ringraziarli tutti perché non si sono mai lamentati, nessuno ha chiesto con insistenza di lavorare invece di giocare. Certamente li devo anche ringraziare per la loro creatività che ha portato idee nuove per sviluppare e perfezionare il gioco. Infine ringrazio Daniele, mio nipotino di 6 anni, per avermi spinto a correggere il bilanciamento del gioco durante lo sviluppo.

frank



In questo vinile c'è la musica ideale da mettere come sottofondo mentre si gioca, crea un'atmosfera perfetta. Non avevamo i fondi necessari per produrlo, e quindi non è presente nella scatola del gioco. Volevamo comunque farvi vedere la copertina. Mettete pure la musica che vi piace!

OTTO
GAME OVER

8gameover.com

