

OTTO

bannangames.com



© 2023 ARCASTUDIO S.R.L. LUNGODORA PIETRO COLLETTA 131 - 10153 TORINO - ITALY - 8GAMEOVER.COM - OTTO@ARCASTUDIO.IT

OTTO

NL



OTTO

Spelontwerp: Franco Caniatti (alias Frank)

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

Bannan team: Nathan Vermeulen & Batist Vermeulen.

Aantal spelers: **2, 3, 4** of **4** in 2 teams.

Gemiddelde duur van een speelsessie: **36 min.**

Meestal worden er **3 potjes** (van elk 12 min.) gespeeld in 1 speelsessie.

De eerste die **24 punten** of meer scoort, wint.



2-4



36'



8-88



Opgelet!

Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar. Er zijn kleine componenten die ingeslikt en/of ingeademd kunnen worden. Dit kan leiden tot verstikking. Het bordspel is gemaakt voor volwassenen en kinderen boven de 8 jaar. Wanneer het spel gespeeld wordt door kinderen raden we supervisie aan van een volwassene. De volwassene dient in de buurt te blijven zodat deze kan ingrijpen wanneer nodig.

Spelinhoud

- 1 regelboek
- 1 spelbord
- 36 speltegels
- 33 kaarten
- 44 score markers (in 4 kleuren)
- 1 tegeltoren
- 4 spelersborden
- 1 scorebord
- 4 pionnen



tegeltoren



achterkant van de kaarten



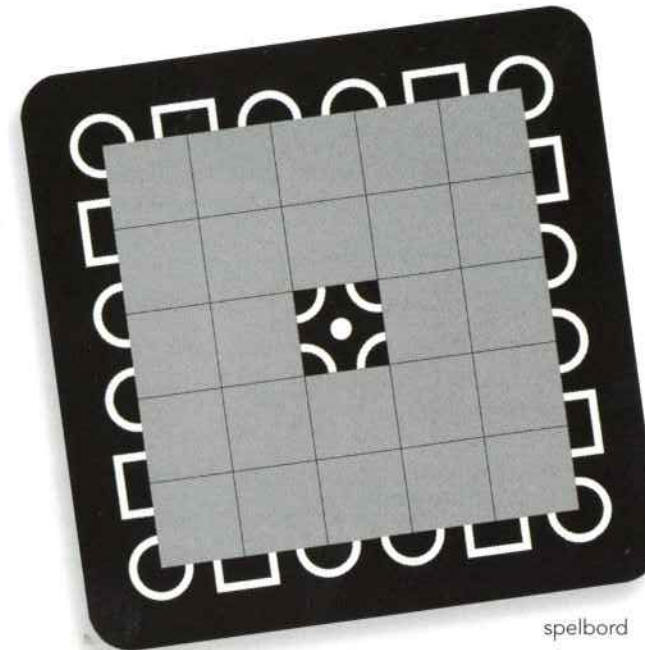
pionnen



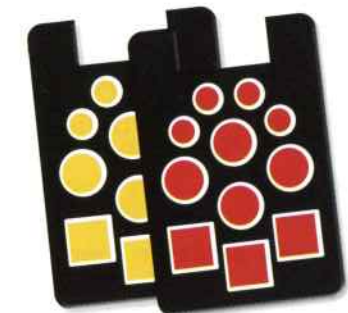
speltegels



score markers



spelbord



spelersborden

Spelopzet

- Leg het spelbord in het midden van de tafel.
- Schud de stapel **geheime kaarten** en leg deze naast het spelbord.
- Schud de **tegels** en plaats ze met de beeldzijde naar beneden in de **tegeltoren**.
- Plaats het scorebord en de pionnen naast het spelbord.

Met **2, 3** of **4 individuele spelers**, ontvangt elke speler een spelersbord en een set van scoremarkers in de gekozen kleur.

Met **4 spelers** die spelen **in 2 teams**, krijgt elk team één set van scoremarkers in de gekozen kleur. De speler van het team die het spelersbord met de scoremarkers niet bijhoudt, neemt een ander spelersbord en legt die met de zwarte kant naar boven. Spelers van hetzelfde team nemen het op tegen het andere team.



Spelopzet voor een spel met 4 spelers in 2 teams.

Doel van het spel

Om te winnen moet je **24 punten of meer** behalen.

Meestal duurt het 3 of meer potjes om die score te behalen.

Een potje eindigt wanneer de volgende situaties zich voordoen:

- Er zijn **geen vrije plaatsen meer** op het spelbord.
- Een speler maakt een **OTTO**.
- Er zijn **geen tegels meer** over (komt zelden voor).

Op het einde van een potje, worden de punten opgeteld die elke speler maakte.

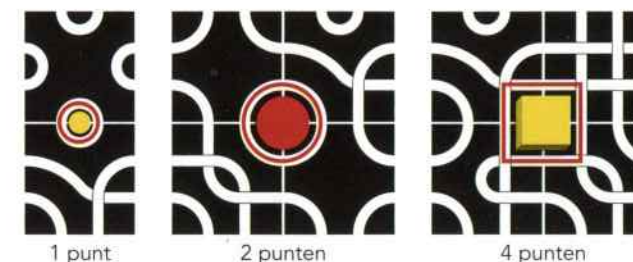
Hoe scoor je punten?

Elke keer wanneer een speler een tegel op het bord plaatst en daardoor een witte cirkel of een vierkant kan sluiten, scoort die een aantal punten:

Een **kleine cirkel** levert **1 punt** op.

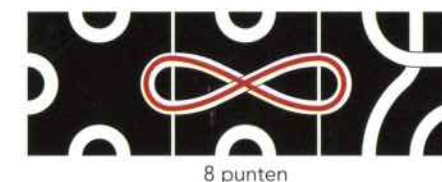
Een **grote cirkel** levert **2 punten** op.

Een **vierkant** levert **4 punten** op.



Hoe maak je een OTTO (een 8)

Om je tegenstanders te overklassen, probeer je een 8 te maken. Dat doe je door een oneindigheidssymbool te vormen met de witte lijnen.



Wanneer een speler een 8 kan maken, heb je een **OTTO** (het woord '8' in het Italiaans) gescoord en is het huidige potje afgelopen.

Wanneer een speler een 8 kan maken, moet die dat doen.

Het potje eindigt dan met een score van **8 tegen 0** voor de speler of het team dat de 8 kon maken. Het bord wordt vrijgemaakt en **alle punten op het bord worden geannuleerd**, inclusief de andere punten van de speler die de OTTO maakte. Enkel 8 punten worden aan die speler toegekend.

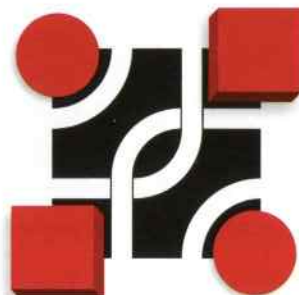
Zolang geen enkele speler **24 punten** heeft, wordt er een nieuw potje gestart.

Waarde van de tegels

Elke tegel heeft een bepaalde waarde die overeenkomt met het aantal punten die je kan verdienen met het tegelpatroon.



deze tegel is 8 punten waard (4 keer 2 punten)



deze tegel is 12 punten waard (2 keer 2 punten + 2 keer 4 punten)

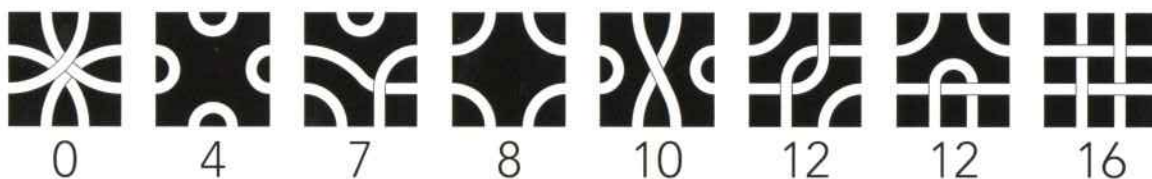


deze tegel is 7 punten waard (1 keer 1 punt + 1 keer 2 punten + 1 keer 4 punten)

6

De tegelwaardes bepalen wie als eerste een potje mag beginnen.

Alle tegelwaarden tonen we voor de duidelijkheid hier:



Spelen van het spel

Bij de start van een potje nemen alle spelers (in wijzerzin, startend met de oudste speler) **een tegel uit de tegeltoren** en **de bovenste kaart van de stapel**. Iedere speler plaatst de tegel met de beeldzijde naar boven bij diens spelersbord. De getrokken kaart mag niet getoond worden, behalve onder spelers die een team vormen.

De speler die **de tegel met de hoogste waarde** nam, **start het eerste potje**. Daarna speelt men in wijzerzin. In potjes daaropvolgend, begint de speler met de hoogste score steeds als eerste. Wanneer er een gelijkstand zou zijn, start de oudste speler het potje.

De speler die aan de beurt is, neemt een tegel van de tegeltoren en legt deze naast de tegel in het spelersbord. Dan kiest deze speler één tegel en plaatst die op het spelbord. Er zijn slechts **2 algemene regels**:

REGEL 1: De geplaatste tegel moet **grenzen aan** een tegel die zich reeds op het bord bevindt. Zo heeft de speler die een potje start, 4 keuzemogelijkheden om diens tegel te leggen rond de centrale tegel.

REGEL 2: Indien een speler een punt kan scoren, dan is die **verplicht te scoren** door het juist aanleggen van de tegel. Andere spelers mogen wijzen op de mogelijkheid om te scoren. In geval een speler 1, 2 of 4 punten kan scoren, mag die **kiezen welke punten men scoort**. Indien een 8 tot de mogelijkheden behoort, kan die enkel de 8 scoren.

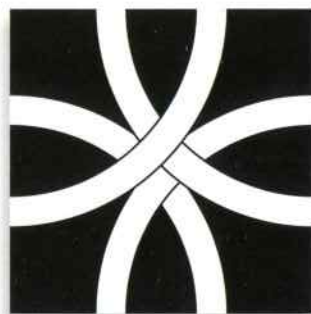
Wanneer een speler kan (en moet) scoren, maar geen score markers meer heeft van de corresponderende waarde, dan gaat het punt naar de volgende speler die een score marker vrij heeft van die waarde. Indien geen enkele speler een score marker vrij heeft van die waarde, is het punt voor iedereen verloren.

AANDACHT! Indien een speler zich niet realiseert dat die een punt kan scoren en de andere spelers niet wijzen op de mogelijkheid om te scoren, dan heeft de volgende speler de kans om te scoren door een tegel aan te leggen op de scorebare plaats.

7

De pesttegels

Er zijn **twee speciale tegels** die, wanneer getrokken, onderhevig zijn aan strikte regels. Deze regels zijn absoluut en overschrijven andere regels.



De zero tegel

is de tegel waarmee je **geen punten** kan scoren en die je **moet spelen** ongeacht de andere tegel die je bezit. Indien je deze tegel bezit, mag je je andere tegel niet leggen om punten of een OTTO te scoren.



De zwarte tegel

is de tegel zonder patroon en die **niet op het spelbord** mag geplaatst worden. Indien je deze tegel bezit, moet je hem **bewaren in je spelersbord**. Wanneer je een zwarte tegel bezit, kan je enkel de tegel spelen die je van de tegeltoren hebt genomen.

Indien je nog een zwarte tegel neemt, heffen de tegels elkaar op en worden de zwarte tegels verwijderd uit het spel. De speler trekt meteen een nieuwe tegel en een nieuwe kaart, maar moet wel een beurt overslaan.

Speciale gevallen

A) Het spel eindigt in een gelijkstand. Dit betekent dat je **een extra 'blind' potje** moet spelen.

Hoe speel je een 'blind' potje? Met dezelfde algemene regels zoals uitgelegd hierboven, plus twee extra:

1) Kaarten zijn niet meer beschikbaar.

2) De twee tegels waaruit een speler kan kiezen, worden gereduceerd tot 1.

In een blind potje neem je een tegel van de tegeltoren en plaats je die direct op het spelbord. Indien je een zwarte tegel neemt, verlies je een beurt en wordt deze zwarte tegel verwijderd uit het spel.

Indien een speler een **OTTO** maakt in een blind potje, **wint** die automatisch. Anders speel je verder tot er geen vrije plaatsen meer op het spelbord zijn, daarna worden de punten geteld om een winnaar toe te kennen.

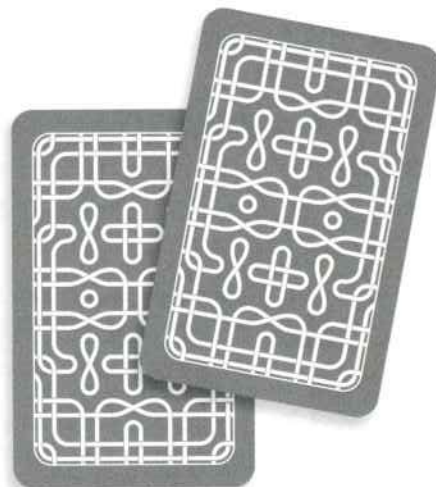
Wanneer er nog steeds een gelijkstand is na een blind potje dan nemen beide spelers een tegel van de tegeltoren. De speler met de tegel met de hoogste waarde wint (zie 'waarde van de tegels' sectie op pagina 6).

B) 1 van de spelers scoort geen enkel punt. Dat noemt men een **'fortait spel'**.

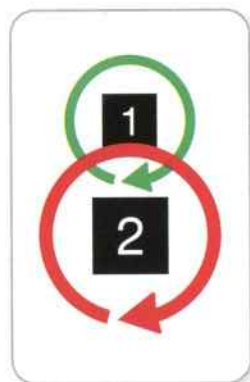
Het kan zich voordoen dat een speler, of een team, geen enkel punt op het spelbord scoort doorheen het hele spel - een zeer zeldzaam scenario. In deze omstandigheden, ontvangt de speler zonder punten evenveel **'troostpunten'** als de waarde van de tegel die op diens spelersbord overblijft. Wanneer het een team van spelers betreft, dan wordt de tegel met de hoogste waarde van de 2 spelersborden in rekening gebracht. Deze regel telt niet als het spel eindigt omwille van een OTTO.

Kaarten

Kaarten zijn belangrijk om je **strategie te bepalen** en om de **winst binnen te halen**. Aan het begin van je beurt, **vóór je een tegel van de tegeltoren neemt, kan je een kaart spelen**. Je kan er ook voor kiezen om de kaart bij te houden voor andere potjes. Het volgende potje heb je dan 2 kaarten ter beschikking. Eenmaal gespeeld, gaat de kaart naar de aflegstapel. Je kan **slechts één kaart per beurt spelen**. Vervolg je beurt na het spelen van de kaart.



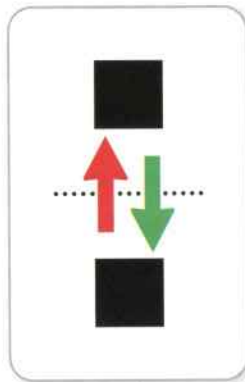
10



TIJDREIZEN

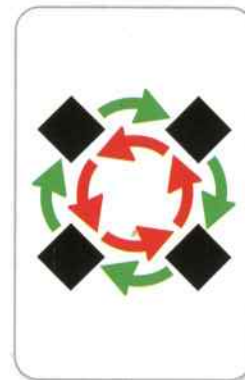
Je mag **2 beurten na elkaar spelen!**

In je 2e beurt, mag je niet opnieuw een kaart spelen.



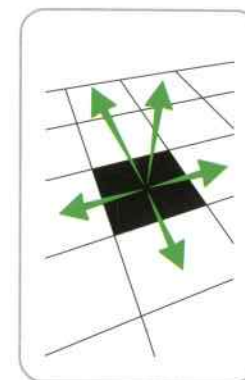
MAGNETISCH KRACHTVELD

Je mag **je tegel met die van een andere speler wisselen**, zelfs al is het een teamgenoot.



REVOLUTIE

Bij het spelen van deze kaart, moeten **alle spelers** hun **tegel** op hun spelersbord **doorgeven aan de speler links of rechts** (keuze van de speler die deze kaart speelt).



KWANTUMSPRONG

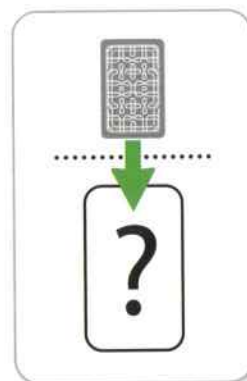
Verplaats een tegel naar keuze die zich op het spelbord bevindt en waar nog geen score markers op staan **naar een vrije plaats op het spelbord** (het mag eender waar, ook zonder raakvlak met een andere tegel, ook in de hoeken van het spelbord). Verplaatsen kan ook betekenen dat de speler een tegel draait en weer op dezelfde plaats terug legt. Punten gemaakt bij het verplaatsen van een tegel zijn gewoon geldig.

11



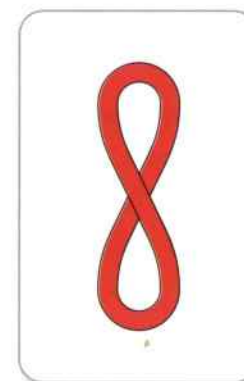
METEORIET

Alle spelers verliezen hun tegel in hun spelersbord en nemen direct een nieuwe tegel. Startend met de speler die deze kaart speelde ga je in wijzerzin verder.



BUITENAARDSE ONTVOERING

Steel een handkaart van 1 van je tegenstanders en speel deze direct. Indien het effect van de kaart niet mogelijk is of de actie onuitvoerbaar, dan wordt de gestolen kaart verwijderd uit het spel.



ONEINDIGHEID

Bij het spelen van deze kaart wordt er geen actie uitgevoerd maar kan de speler **de gespaarde punten** op het spelbord **beschermen** wanneer een OTTO gescoord wordt. Verschillend van de andere kaarten kan deze oneindigheid-kaart pas gespeeld worden als een speler een OTTO maakt. Als de speler die deze kaart speelde zelf een OTTO maakte, telt die de andere gemaakte punten bij de 8 op. Als een andere speler deze kaart speelde, zorgt deze kaart ervoor dat die speler geen gescoorde punten verliest op het spelbord.



KOSMISCHE LEEGTE

is een joker. Deze kaart **neemt het effect over van een gekozen actie** uit alle mogelijke kaarten (zie pagina 10 t.em. 13).

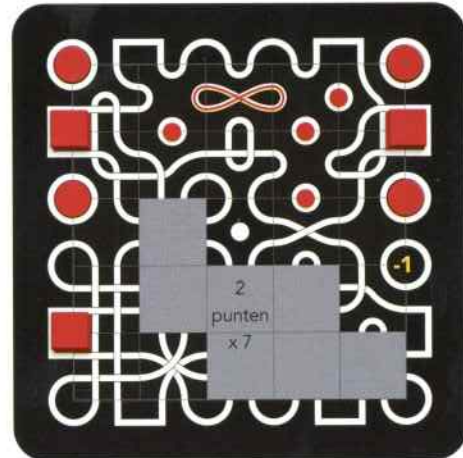
OTTO solo

De twee algemene regels blijven van kracht (zie pagina 7). **Een solo spel wordt gespeeld als een blind potje.** De speler neemt een tegel van de tegeltoren en speelt die. Zwarte tegels worden niet gebruikt en worden vóór de start uit het spel verwijderd. Om te winnen moet je al je score markers gescoord hebben (voor een totale waarden van 24 punten) en minstens 1 OTTO. Anders verlies je.

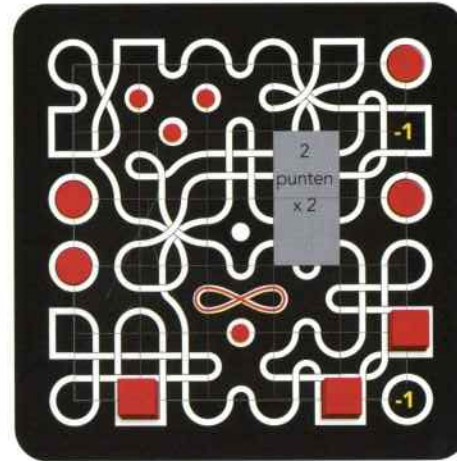
Als je wint, tel je 24+8 punten plus 2 punten voor elk grijs vierkant zonder tegel en min 1 punt voor elke cirkel of vierkant dat geen score marker heeft.

Onder 32 punten is een nipte overwinning. Tussen 32 en 36 punten heb je goed gespeeld en bij scores boven de 36 punten heb je het excellent gedaan. Scores boven de 40 punten maken je **een ware OTTO-meester**. De hoogste theoretisch mogelijke score is 60. Maar denk er niet aan. Het is praktisch onmogelijk die te behalen. Zie hieronder twee voorbeelden van scores behaald bij een solo spel.

14



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



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

15



bannangames.com