



ANNA

OTTO

# ANNAOTTO<sup>©</sup>

è un gioco di carte per i giovani e per tutti gli altri.

## ISTRUZIONI DI GIOCO

### Preparazione

Mescolare le carte e distribuire 8 carte a ogni giocatore (6 carte: gioco più veloce). Posizionare il mazzo delle carte restanti al centro del tavolo. Posizionare la prima carta da gioco del mazzo accanto al mazzo stesso, senza girarla. Carte speciali con il dorso rivolto verso l'alto.

### Importante

Le carte hanno due lati con cui giocare! Dopo aver distribuito le carte, ogni giocatore può liberamente scegliere con quale lato delle carte giocare, rivolgendolo verso se stesso. Il lato può essere scelto per ciascuna carta ricevuta o che si pesca dal mazzo. Una volta che si è scelto il lato, durante il gioco non è più possibile cambiarlo. Il giocatore deve quindi giocare con il lato che è rivolto verso se stesso.

### Attenzione però

Nel gioco ANNAOTTO è inoltre possibile scartare tutte le carte da gioco (retro) degli altri giocatori come fossero proprie. Questo significa quindi, che il retro delle proprie carte può essere usato anche dagli altri giocatori, che possono prenderle e scartarle.

## Si comincia

Inizia il giocatore più giovane. Le carte scartate devono avere lo stesso colore (8 colori) o lo stesso disegno (4 disegni) oppure vengono scartate in base alla carta speciale giocata. Eccezioni: le carte ANNA e OTTO devono essere scartate sempre in modo alternato (si veda carte speciali: sequenza ANNA-OTTO/OTTO-ANNA). La carta ANNAOTTO può essere scartata su qualsiasi altra carta.

Ogni giocatore, quando è il proprio turno, può scegliere una delle tre **azioni** possibili:

- 1 Scartare una delle carte che ha in mano (lato della carta rivolto verso il giocatore).
- 2 Scartare una carta di un altro giocatore (lato della carta rivolto verso gli altri giocatori).
- 3 Prendere una carta dal mazzo (attenzione: quando si pesca una carta osservare il lato anteriore e quello posteriore e decidere con quale lato si vuole giocare). La carta pescata dal mazzo può essere subito scartata oppure tenuta in mano con le altre carte. È consentito tenere in mano una carta pescata dal mazzo senza doverla scartare o scartarne un'altra.

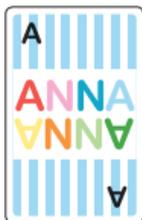
## Fine del gioco

Quando si scarta la penultima carta, si deve dire «ANNA» ad alta voce (qualora ci si dimentichi e gli altri giocatori se ne accorgano prima della mossa successiva, il giocatore in questione deve pescare una carta). Vince chi per primo scarta l'ultima carta e pronuncia «OTTO» ad alta voce.

E chi arriva secondo, terzo, quarto, ...?

# CARTE SPECIALI

---



## Carta ANNA

Chi ha giocato la carta può girare 2 carte a sua scelta del giocatore successivo. La carta ANNA viene scartata sullo stesso disegno, stesso colore o su una carta OTTO.

---



## Carta OTTO

Quando è stata giocata una carta OTTO, il giocatore successivo deve pescare 2 carte. La carta OTTO viene scartata sullo stesso disegno, stesso colore o su una carta OTTO.

---



## Sequenza ANNA-OTTO/OTTO-ANNA

Il giocatore che non può più rispondere alla sequenza ANNA-OTTO/OTTO-ANNA deve pescare 2 carte per ogni carta OTTO giocata (primo passaggio, si veda carta OTTO). Inoltre, l'ultimo giocatore ad aver scartato, gli gira 2 carte per ogni carta ANNA giocata (secondo passaggio, si veda carta ANNA).

Una volta che il giocatore ha pescato e gli sono state girate le carte, il gioco continua e lui può compiere la prossima mossa.



## carta ANNAOTTO

Girare tutte le carte in mano: il giocatore che ha scartato la carta può decidere se girare tutte le sue carte oppure se far girare le carte al giocatore successivo. Inoltre, il giocatore che ha scartato può scegliere il colore della carta che verrà giocata nella mossa successiva. La carta ANNAOTTO può essere scartata su qualsiasi disegno, colore o carta speciale.

---

Le seguenti carte speciali vengono scartate sullo stesso colore, stesso disegno o stesso simbolo.

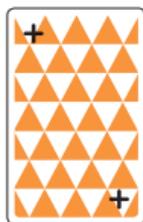
---



## \* carta TUTTI

Quando viene giocata la carta TUTTI, tutti i giocatori devono posizionare la loro mano sul mazzo di scarto il più velocemente possibile. Il giocatore che mette per ultimo la mano deve pescare 2 carte dal mazzo. Attenzione: il giocatore che mette la carta deve pronunciare ad alta voce "TUTTI"! Se si dimentica, deve pescare lui stesso 2 carte.

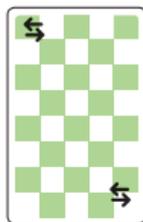
---



## + carta PIÙ

Quando si gioca una carta PIÙ, il giocatore successivo deve pescare 1 carta. Se vengono giocate 2 carte PIÙ di seguito, il giocatore successivo deve pescare due carte ecc. Una volta che il giocatore ha pescato una o più carte può fare la sua mossa.

---



## ↻ carta CAMBIA GIRO

La direzione di gioco cambia.

---

## ↻ carta OSTACOLO

Il giocatore successivo salta il turno.