



# GAME OVER



Ein Spiel für **2 BIS 4 SPIELER** ab **5 JAHREN**  
Dauer der Partie: **1 BIS 15 MINUTEN**



Jeder Spieler verkörpert einen kleinen Barbaren, der seine verschollene Prinzessin sucht. Er muss mutig das Verlies erkunden, in dem es von Borks (Monstern) nur so wimmelt, und den Schlüssel für die Gefängniszelle der Schönen finden, um sie zu befreien.



### Spielmaterial



- **33 Karten**

- 4 kleine Barbaren
- 4 Waffen
- 25 Verlieskarten
  - 2 Schlüssel
  - 1 Transferportal
  - 4 gefangene Prinzessinnen
  - 2 unbesiegbare Borks
  - 4 x 4 Borks, die mit 4 verschiedenen Waffen besiegt werden können

- **1 Spielregelheft**



### Spielvorbereitung

- Jeder Spieler wählt einen kleinen Barbaren und stellt ihn vor sich auf den Tisch. Diese Karte zeigt während der Partie an, mit welcher Farbe er spielt.
- Die 25 Verlieskarten werden gemischt und verdeckt zu einem Quadrat aus 5 mal 5 Karten ausgelegt – das ist das Verlies.

# GAME OVER

## SPIELREGELN / SPELREGELS



3

- Die 4 Waffenkarten werden neben das Verlies gelegt.
- Jeder Spieler betritt das Verlies an der Ecke, die ihm an nächsten ist: Dies ist sein Eingang.

**Anmerkung:** Bei einer Partie zu zweit werden zwei einander gegenüber liegende Eingänge gewählt.

- Der jüngste Spieler beginnt. Danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.



### Spielprinzip

Wenn ein kleiner Barbar an der Reihe ist, läuft er durch das Verlies, bis er den Schlüssel und die Prinzessin seiner Farbe findet ... oder bis er einen Bork trifft, den er nicht besiegen kann.

Im letztgenannten Fall gilt: GAME OVER – der Barbar muss von seinem Verlieseingang aus einen neuen Versuch starten.





### Spielablauf

Während seines Zuges wählt der Spieler zunächst eine der 4 Waffen und legt sie vor sich ab. Dann dreht er seine Eingangskarte um. Je nachdem, was sie zeigt, kann er nun das Verlies erkunden oder GAME OVER!

### Erkundung fortsetzen



- Der Spieler setzt seine Erkundung des Verlieses fort, wenn die aufgedeckte Karte eine der folgenden Abbildungen zeigt:
  - einen Blork, den er mit der gewählten Waffe besiegen kann (übereinstimmendes Symbol)
  - eine Prinzessin
  - einen Schlüssel
  - das Transferportal.

Im letztgenannten Fall kann der Spieler seine Erkundung von einer beliebigen Karte des Verlieses aus fortsetzen, die noch nicht aufgedeckt ist.

- Wenn der Spieler seine Erkundung fortsetzt, lässt er seine Eingangskarte offen liegen und wählt erneut eine Waffe: Dabei kann er die bereits verwendete Waffe behalten oder sie gegen eine andere austauschen. Danach dreht er eine senkrecht oder waagrecht (nicht diagonal) angrenzende Karte auf. Wenn er seine Erkundung immer noch weiter fortsetzen kann, lässt er diese Karte offen liegen und bahnt sich seinen Weg, indem er für jede neue, angrenzende Karte, die er aufdeckt, wiederum eine Waffe wählt.



### GAME OVER

- Der Spieler hat Pech, wenn die aufgedeckte Karte eine der folgenden Abbildungen zeigt:
  - **einen Bork, den er mit der gewählten Waffe nicht besiegen kann**
  - **einen unbesiegbaren Bork.**

# GAME OVER

## SPIELREGELN / SPELREGELS

Im zweiten Fall muss der Spieler diesen unbesiegbaren Bork gegen eine der Karten tauschen, die noch verdeckt im Verlies liegen; die Eingangskarten dürfen dafür nicht gewählt werden.

- Bei GAME OVER deckt der Spieler alle offenen Karten wieder zu und legt die Waffe wieder neben das Verlies. Damit ist sein Zug beendet. Er muss in der nächsten Runde von seinem Verlieseingang aus von vorne beginnen. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe, das Verlies mit den Informationen zu erkunden, die bereits bekannt sind und die er sich selbstverständlich gut gemerkt hat ...



**Anmerkung:** Wenn ein Spieler nicht mehr die Möglichkeit hat, seine Erkundung fortzusetzen, weil alle Karten, die an seine zuletzt aufgedeckte Karte angrenzen, bereits offen sind, ist für ihn ebenfalls GAME OVER.



### Ende der Partie

Wenn es einem Spieler im Laufe seiner Erkundung gelingt, dass gleichzeitig sowohl der Schlüssel als auch die Prinzessin seiner Farbe aufgedeckt sind, hat er sofort gewonnen.

## IMPRESSUM

Game over „Das Spiel“ ist ein Spiel  
von Jérémy Peytevin [jpeytevin@gmail.com](mailto:jpeytevin@gmail.com)  
herausgegeben von La Haute Roche [www.lahauteroche.fr](http://www.lahauteroche.fr)  
unter Lizenz von MAD Fabrik [www.madfabrik.com](http://www.madfabrik.com)  
illustriert von MIDAM [www.midam.be](http://www.midam.be)  
übersetzt von Birgit Irgang [birgang@gmx.de](mailto:birgang@gmx.de)  
© 2013 Editions de la Haute Roche  
vertrieben von Asmodee GmbH [www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)





# GAME OVER



Gezelschapsspel voor **2 TOT 4 SPELERS** vanaf **5 JAAR**  
Speelduur: **1 TOT 15 MINUTEN**



Elke speler kruipt in de huid van een **kleine barbaar**, op zoek naar zijn **verloren prinses**. Om zijn prinses te bevrijden, vat hij een heldhaftige zoektocht aan in een middeleeuwse kerker bewoond door **blorks** (monsters). Eens hij de sleutel gevonden heeft, kan hij zijn prinses bevrijden uit haar cel.



### Het spelmateriaal

- **33 kaarten**

- 4 kleine barbaren
- 4 wapens
- 25 speelkaarten
  - 2 sleutels
  - 1 deur
  - 4 opgesloten prinsessen
  - 2 onoverwinnelijke bloks
  - 4 x 4 bloks die met 4 verschillende wapens verslagen kunnen worden

- **1 boekje met spelregels**



### Vorbereiding van het spel

- Elke speler kiest een kleine barbaar en legt de kaart voor zich neer. Deze kaart helpt de spelers tijdens het spel de eigen kleur te onthouden.
- De 25 speelkaarten die het spelbord vormen, worden goed geschud en vervolgens in een vierkant met 5 kaarten per zijde gedekt op tafel gelegd. Dit vierkant stelt de kerker voor.

# GAME OVER

## SPIELREGELN / SPELREGELS



11

- De 4 wapenkaarten worden open naast de kerker gelegd. Elke speler gaat de kerker binnen langs de hoek van het spelbord het dichtst bij hem. Dit is zijn ingang.

**OPGELET:** *Met 2 spelers moeten beide spelers 2 ingangen nemen die tegenover elkaar liggen.*

- De jongste speler begint en vervolgens gaat het spel in klokwijszin verder.



### Spelprincipe



Elke kleine barbaar verkent op zijn beurt de kerker tot hij de prinses van zijn kleur vindt en de sleutel weet te bemachtigen om haar te bevrijden. Iedere beurt mag de barbaar blijven zoeken in de kerker tot hij een blokk tegenkomt die hij niet kan verslaan met het door hem gekozen wapen.

Wanneer dit gebeurt, is hij GAME OVER en moet de kleine barbaar bij de volgende beurt terug starten aan zijn ingang.



### Spelverloop

Aan het begin van zijn beurt kiest de speler één van de vier wapenkaarten en legt deze voor zich neer. Vervolgens draait hij de eerste kaart om aan de ingang en afhankelijk van de kaart zet de barbaar zijn zoektocht verder of is hij GAME OVER!



### De zoektocht voortzetten

- De speler zoekt verder als de omgedraaide kaart:
  - **een blok is die hij kan verslaan met het wapen gekozen voor deze beurt;**
  - **een prinses is;**
  - **een sleutel is;**
  - **een deur is.**

In het laatste geval mag de kleine barbaar zijn zoektocht verderzetten vanaf eender welke gedekte kaart in de kerker.

- Wanneer de speler zijn zoektocht verderzet, laat hij zijn vorige kaart open liggen en kiest opnieuw een wapen. Hij mag hierbij het vorige wapen behouden of een nieuw wapen nemen. Vervolgens draait hij een kaart die met één zijde aan de vorige kaart ligt (nooit diagonaal). Als deze nieuwe kaart geen GAME OVER betekent, zet de speler zijn zoektocht verder zoals hiervoor beschreven.



### GAME OVER

- Het is GAME OVER als de omgedraaide kaart:
  - **een blok is die niet verslaan kan worden met het laatst gekozen wapen;**
  - **een onoverwinnelijke blok is.**

# GAME OVER

## SPIELREGELN / SPELREGELS

In het laatste geval, verwisselt de speler de onoverwinnelijke blokk met een andere nog gedekte kaart van de kerker. De blokk mag echter nietop de plaats van een ingang van een andere speler gelegd worden.

- Bij een GAME OVER draait de speler alle open kaarten opnieuw om en legt het wapen terug naast het bord. Zijn beurt is voorbij. Bij de volgende beurt begint de speler terug aan zijn ingang. Het is nu aan de volgende speler om de kerker te doorzoeken met de informatie die de vorige speler al onthuld heeft, tenminste als hij deze kaarten goed heeft onthouden...



**Opmerking:** Als een speler geen mogelijkheid meer heeft om kaarten om te draaien omdat alle naburige kaarten al open liggen, is het ook GAME OVER.



### Einde van het spel

Als een speler erin slaagt om in een zelfde beurt zowel de sleutel als de prinses van zijn kleur om te draaien, dan wint hij onmiddellijk het spel.

## CREDITS

GAME OVER "Het Spel" is een spel  
van Jérémy Peytevin [jpeytevin@gmail.com](mailto:jpeytevin@gmail.com)  
uitgegeven door La Haute Roche [www.lahauteroche.fr](http://www.lahauteroche.fr)  
in de Benelux verdeeld door Asmodee Benelux  
onder licentie van MAD Fabrik [www.madfabrik.com](http://www.madfabrik.com)  
geïllustreerd door MIDAM [www.midam.be](http://www.midam.be)  
naar het Nederlands vertaald door Steve Vanschoelant  
© 2013 Editions de la Haute Roche