



LES RÈGLES

Le matériel

• 33 cartes

- 4 Petits Barbares
- 4 armes

- 25 cartes plateau

- 2 clés
- 1 porte de transfert
- 4 Princesses emprisonnées
- 2 borks invincibles

• 1 livret de règles



La mise en place de la partie

- Chaque joueur choisit un Petit Barbare et le place devant lui. Cette carte rappelle sa couleur tout au long de la partie.
- Les 25 cartes plateau sont mélangées et posées face cachée de manière à former un carré de 5 cartes de côté qui représente le donjon.



LES RÈGLES



LES RÈGLES

- Les 4 cartes armes sont placées à côté du donjon. Chaque joueur entrera dans le donjon par le coin le plus proche de lui : ce sera son entrée.

Note : à 2 joueurs, prendre deux entrées opposées.

- Le plus jeune joueur commence, puis chacun jouera à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.



Le principe du jeu

À son tour, le Petit Barbare va parcourir le donjon jusqu'à ce qu'il trouve la clé et la Princesse correspondant à sa couleur ou jusqu'à ce qu'il rencontre un bork qu'il ne peut pas vaincre. Dans ce dernier cas, c'est GAME OVER : il repartira à son prochain tour de son entrée de donjon.



LES RÈGLES



Le déroulement de la partie

À son tour, le joueur commence par choisir l'une des 4 armes et la pose devant lui. Puis il retourne sa carte entrée. Selon le cas, il pourra continuer son exploration ou ce sera GAME OVER !



Continuer l'exploration

- Le joueur continue son exploration si la carte découverte est :
 - un bork qui peut être vaincu avec l'arme choisie (icône correspondante),
 - une Princesse,
 - la clé,
 - la porte de transfert.

Dans ce dernier cas, le joueur peut continuer son exploration à partir de n'importe quelle autre carte du donjon non encore retournée.



LES RÈGLES

- Lorsque le joueur continue son exploration, il laisse sa carte entrée face visible et choisit de nouveau une arme : il peut garder l'arme déjà utilisée ou l'échanger contre une autre. Puis il retourne une carte adjacente par l'un des côtés (jamais en diagonale). S'il peut encore poursuivre son exploration, il laisse cette nouvelle carte visible et continue son chemin en choisissant son arme pour chaque nouvelle carte adjacente retournée.



GAME OVER

- C'est GAME OVER si la carte découverte est :
 - un bork qui ne peut pas être vaincu avec l'arme choisie,
 - un bork invincible.

6



LES RÈGLES

Dans ce deuxième cas, le joueur doit intervertir ce bork invincible et l'une des cartes encore face cachée du plateau, à l'exception des entrées du donjon.

- Lorsque c'est GAME OVER, le joueur retourne toutes les cartes visibles et replace l'arme près du plateau. Son tour est terminé, il devra repartir de son entrée à son prochain tour. C'est alors au joueur suivant d'explorer le donjon avec les informations déjà dévoilées qu'il a, bien sûr, mémorisées....



7

Note : si un joueur n'a plus la possibilité de continuer son exploration parce que toutes les cartes adjacentes à sa dernière carte retournée sont visibles, c'est également GAME OVER.



LES RÈGLES



La fin de la partie

Dès qu'un joueur parvient, au cours de son exploration, à avoir simultanément visibles la clé et la Princesse de sa couleur, il remporte immédiatement la victoire.

CRÉDITS

GAME OVER « LE JEU » est un jeu de Jérémy Peytevin jpeytevin@gmail.com
 édité par La Haute Roche www.lahaute Roche.fr
 sous licence MAD Fabrik www.madfabrik.com
 illustré par MIDAM www.midam.be

© 2012

8



Jeu de société pour **2 À 4 JOUEURS** à partir de **5 ANS**
 Durée de partie : **1 À 15 MINUTES**



Chaque joueur incarne un Petit Barbare à la recherche de sa Princesse perdue. Il doit courageusement parcourir un donjon peuplé de borks (monstres), trouver la clé de la prison de la belle et la libérer.