

LES RÈGLES

• 1 livret de rèales







LES RÈGLES



LES RÈGLES

e matériel





4 armes

- 25 cartes plateau
- 1 porte de transfert
- 4 Princesses emprisonnées
- 2 blorks invincibles
- 4 x 4 blorks pouvant être vaincus avec les 4 armes différentes



- 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.















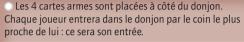












Note à 2 joueurs, prendre deux entrées opposées.

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



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 blork 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.





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!



Le joueur continue son exploration si la carte découverte est :

- un blork 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.











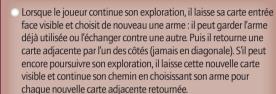
LES RÈGLES



LES RÈGLES



LES RÈGLES





GAME OVER

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

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

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



Notes 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.

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.

CRÉDIT6

GAME OVER « LE JEU » est un jeu de Jérémy Peytevin jpeytevin @ gmail.com édité par La Haute Roche www.lahauteroche.í sous licence MAD Fabrik www.madfabrik.com

© 2012

illustré par MIDAM



Jeu de société pour 2 À 4 JOUEUR6 à partir de 5 AN6
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 blorks (monstres), trouver la clé de la prison de la belle et la libérer.



