

## **GAME OVER**

### **The game**

**A game for 2-4 players ages  
5 years and up  
Game length: 1 to 15  
minutes**

Each player is a Little Barbarian in search of his lost Princess. He must bravely navigate a dungeon populated Blorks (monsters), find the keys to his beloved's prison and free her.

### **The components**

- 33 cards
  - 4 Small Barbarians
  - 4 weapons
  - 25 board tiles
    - . 2 keys
    - . 1 teleportation door
    - . 4 imprisoned Princesses
    - . 2 invincible Blorks
    - . 4 x 4 Blorks that can be defeated with the 4 different weapons
- a rules booklet

### **Game set-up**

- Each player chooses a Little Barbarian and places it in front of him. This card reminds the players of their colour during the game.
- The 25 board cards are shuffled and placed face down to form a square with 5 cards on each side,

## **GAME OVER**

### **El juego**

**Un juego para 2-4  
jugadores, a partir de 5  
años  
Duración de la partida: de 1  
a 15 minutos**

Cada jugador es un Pequeño Bárbaro en busca de su Princesa perdida. Deberá moverse con valentía por el interior de una mazmorra llena de Blorks (monstruos), encontrar las llaves de la prisión de su amada y liberarla.

### **Componentes del juego**

- 33 cartas
  - 4 Pequeños Bárbaros
  - 4 armas
  - 25 fichas de tablero
    - . 2 llaves
    - . 1 puerta de teletransportación
    - . 4 Princesas prisioneras
    - . 2 Blorks invencibles
    - . 4 x 4 Blorks que pueden ser derrotados con las 4 armas diferentes
- un reglamento

### **Preparación del juego**

- Cada jugador elige un Pequeño Bárbaro y lo coloca frente a él. Esta carta sirve para recordar a los jugadores su color durante la partida.

representing the dungeon.

- The four weapons cards are placed next to the dungeon.

Each player will enter the dungeon via the corner closest to him: it is his entrance.

*Note: with 2 players, use two opposite entrances.*

The youngest player starts, then everyone will take turns, going in a clockwise direction.

## The principle of the game

On their turn, each Little Barbarian will travel through the dungeon until they find one or more key and the Princess of the matching colour or until they encounter a Bork that they cannot defeat. In the latter case, it's GAME OVER: he will start again on his next turn from his dungeon entrance.

## Playing the game

In his turn, the player begins by choosing one of four weapons and putting it in front of him. Then he turns his entry tile over. He will either be able to continue exploring or it will be GAME OVER!

### Continue exploring

- **The player continues exploring if the tile is :**

--> **a bork which can be defeated with the selected weapon (corresponding icon),**

--> **a Princess,**

--> **a key,**

--> **the teleportation door.**

In the latter case, the player

- Las 25 fichas se barajan y se colocan boca abajo formando un cuadrado de 5 cartas por cada lado, representando la mazmorra.

- Las cuatro cartas de armas se colocan junto a la mazmorra.

Cada jugador entrará a la mazmorra por la esquina más cercana a él: ésta será su entrada.

*Nota: con 2 jugadores, utiliza dos entradas opuestas.*

El jugador más joven empieza, el resto de jugadores le seguirán, por turnos, en el sentido de las agujas del reloj.

## Objetivo del juego

Durante su turno, cada Pequeño Bárbaro se moverá a través de la mazmorra hasta que encuentre una o varias llaves y la Princesa de su mismo color o hasta que encuentre a un Bork al que no pueda derrotar. En este último caso, ¡GAME OVER!, deberá empezar de nuevo en su siguiente turno desde su entrada a la mazmorra.

## Desarrollo del juego

En su turno, el jugador comienza eligiendo una de las cuatro armas y la coloca frente a él. A continuación, gira la ficha de entrada. El jugador estará listo para continuar explorando o bien será ¡GAME OVER!

### Continuar explorando

- **El jugador continúa explorando si la ficha es:**

-> **un bork que puede ser derrotado**

can continue his exploration from any other face down dungeon tile.

- When the player continues his exploration, he leaves his entry tile face up and chooses a new weapon: he can keep the weapon already used or exchange it for another. Then he turns over an adjacent tile (always connected on the sides, never diagonally). If he can still continue his exploration, he leaves this new tile face up and continues, choosing his weapon as each new adjacent tile is turned over.

## **GAME OVER**

- **It is GAME OVER if the discovered tile is :**

--> **a blook which cannot be defeated with the selected weapon,**  
--> **an invincible blook.**

In the second case, the player must swap this invincible blook with one of the tiles still face down, except for dungeon entrances.

- When it's GAME OVER, the player turns all the tiles face down again and puts the weapon next to the board. His turn is finished, he will have to set out again from his entrance on his next turn. It is then the next player's turn to explore the dungeon, using the information already revealed which he has, of course, memorized....

**con el arma seleccionada (con el icono correspondiente)**

-> **una Princesa,**

-> **una llave,**

-> **la puerta de teletransportación.**

En el último caso, el jugador puede continuar su exploración desde cualquier otra ficha de la mazmorra que se encuentre boca abajo.

- Cuando el jugador continúa su exploración, deja su ficha de entrada boca arriba y escoge una nueva arma: el jugador puede conservar el arma ya usada o cambiarla por otra. A continuación, descubre una ficha adyacente (siempre conectada por un lado, nunca en diagonal). Si todavía puede continuar su exploración, deja esta nueva ficha boca arriba y continúa, eligiendo un arma cada vez que da la vuelta a una nueva ficha adyacente.

## **GAME OVER**

- **Es GAME OVER si la ficha descubierta es:**

-> **un blook no puede ser derrotado con el arma seleccionada,**

-> **un blook invincible.**

En el segundo caso, el jugador tiene que cambiar esta ficha de blook invincible por una de las fichas que esté todavía boca abajo, a excepción de las fichas de entrada a la mazmorra.

- Cuando es GAME OVER, el jugador vuelve a colocar todas las fichas boca abajo de nuevo y coloca el arma junto al tablero. Su turno ha

*Note: if a player cannot continue exploring because all the adjacent tiles are already face up, then it is also GAME OVER.*

### **The end of the game**

During his turn, if a player manages to have simultaneously keys and the Princess of his colour face up, he immediately wins.

### **CREDITS**

**GAME OVER THE GAME is a  
game**

**by Jérémy Peytevin -  
jpeytevin@gmail.com**

**published by La Haute Roche -  
www.lahauteroche.fr**

**under licence Mad Fabrik -  
www.madfabrik.com**

**illustrated by MIDAM -  
www.midam.be**

**© 2012**

terminado, tendrá que volver a empezar desde su entrada, en su siguiente turno. Seguidamente, será el turno del siguiente jugador, quien deberá explorar la mazmorra utilizando la información que ya se ha descubierto y que, por supuesto, habrá memorizado...

*Nota: si un jugador no puede continuar explorando ya que todas las fichas adyacentes ya están boca arriba, entonces también es GAME OVER.*

### **Fin de la partida**

Durante su turno, si un jugador consigue tener al mismo tiempo una o más llaves y la Princesa de su color boca arriba, ganará inmediatamente la partida.

### **CRÉDITOS**

#### **GAME OVER**

**EL JUEGO es un juego  
de Jeremy Peytevin -  
jpeytevin@gmail.com**

**publicado por La Haute Roche -  
www.lahauteroche.fr**

**bajo licencia Mad Fabrik -  
www.madfabrik.com**

**ilustrado por Midam -  
www.midam.be**

**traducido por Carlos Moreno  
© 2012**