



GAME OVER.

Aus und vorbei!

Spielanleitung

GAME OVER. - Aus und vorbei!

Wir bieten eine Spielanleitung für das Kartenset GAME OVER. an.

Die zusätzlich benötigten Utensilien hat fast jeder zu Hause oder kann sie selbst basteln bzw. kreativ ersetzen.

Was wird benötigt?

- Das Kartenset GAME OVER. mit 53 Karten. Es gibt nur einen Joker!
- 1 Würfel (z.B. WIRKRAFT-Spiel)
- 6 Muschelsteine (z.B. grüne WIRKRAFT Chips aus dem WIRKRAFT-Spiel)
- Geld: 100 Taler in 5 Taler- und 1 Taler-Chips oder Scheine – (z.B. WIRKRAFT-Spiel)
- Spielsteine und eventuell passende Farbplättchen für 3-6 Spieler (Spielesammlung)

Spielidee

Die Welt wird von Verbrechern regiert. Wie werden wir diese wieder los? Sie haben Macht und Geld, sie kontrollieren alle Lebensbereiche. Begib Dich direkt in die Höhle des Löwen. Werde einer der Akteure und schlage den Deep State mit seinen eigenen Waffen. Bringe die Clans unter Deine Kontrolle. Sobald Du alle Clans mit deinem Syndikat steuerst, heißt es GAME OVER. - Aus und Vorbei.

GAME OVER. ist ein unterhaltsames Würfel-Kartenspiel für drei bis sechs Spieler, das als Einzelspiel, aber besser noch in Runden gespielt wird.

Jeder Spieler beginnt mit einer Handvoll Verbrecher und versucht, diese durch geschicktes Taktieren effektiv einzusetzen. Du wirbst Verbrecher an, tauscht sie gegen andere ein, bildest schlagkräftige Gruppierungen. Aber Vorsicht, dass Dir dabei das Geld nicht ausgeht! Wäge sorgfältig ab, ob Du eine direkte Konfrontation überstehst, dieser besser aus dem Weg gehen solltest oder ob Du dein Gegenüber unterwandern und in fremden Gefilden wildern willst.

Es gehört auch eine Portion Glück dazu, um Dein Ziel zu erreichen: Die Kontrolle über alle Clans! Du wähnst dich deinem Ziel ganz Nahe? - Irrtum! Der nächste Reset verteilt die Karten neu und wirft damit alle Pläne über den Haufen. Und plötzlich hat ein Spieler vier gleiche Kartenwerte auf der Hand und ruft GAME OVER.! Aber keine Sorge, in der nächsten Partie bist Du sicher wieder im Rennen und kannst der glückliche Sieger sein.

Und ganz nebenbei lernst Du wichtige Namen und Gesichter der Mafia kennen, die unsere Welt aktuell regiert, und wenn Du mehr wissen willst, dann hol Dir das Buch GAME OVER. und lies!

Einzelspiel auf Sieg

Bei Einzelspielen ist das Ziel, möglichst schnell die Kontrolle über alle vier Clans zu erreichen, in dem Du ein Quartett gleicher Werte sammelst. Sobald Du die vierte Karte hast, rufst Du „GAME OVER!“ und das Spiel ist beendet.

Du hast gewonnen, egal, ob andere mehr Punkte gehabt hätten als Du. Eine Wertung erfolgt nur dann, wenn der Kartenstapel in der Mitte aufgebraucht ist und das Spiel dadurch endet.

Rundenspiel mit Wertung

Eine andere Dynamik entsteht, wenn Du GAME OVER. in ein oder mehreren Runden spielst und immer nach Punkten abgerechnet wird. Der Sieg durch GAME OVER. bringt Dir dann immer noch den Vorteil der Siegerprämie, bedeutet aber nicht automatisch, dass Du das Spiel auch nach Punkten gewonnen hast.

Bewertung der eigenen Karte

Gesammelt werden Syndikate (drei oder vier Karten des gleichen Wertes) oder Clans (Karten einer Farbe).

Syndikate

Mindestens drei Karten des gleichen Wertes bilden ein Syndikat. Ein Syndikat bringt Dich dem Spielziel GAME OVER. näher und bildet eine solide Basis, um wehrhaft gegen andere Mitspieler antreten zu können.

Der Wert eines Syndikats ist: 40 Punkte (pauschal) + 3 x Wert der Karte. Ein Syndikat aus drei 7ern hat somit einen Gesamtwert von $40 + 3 \times 7 = 61$ Punkten. Das höchste Syndikat sind drei Ass mit 73 Punkten. In diesem Fall zählt das Ass 11 Punkte.

Wirst Du herausgefordert und hast mehrere Syndikate in der Hand, so kannst Du diese gemeinsam zur Verteidigung ins Rennen schicken, **wenn deren Karten die gleichen drei Clans kontrollieren.**

Clans

Mindestens drei Karten der gleichen Farbe bilden einen Clan. Die Karten tragen mit ihrem Kartenwert zum Wert des Clans bei. Es ist dabei unerheblich, ob diese vom Wert her zusammenpassen. Bildkarten zählen 10 Punkte. Das Ass zählt im Clan einen Punkt. Clans werden schlagkräftiger, wenn drei oder mehr Karten in einer Reihenfolge enthalten sind. Drei oder mehr aufeinanderfolgende Karten einer Farbe bilden eine Familie. Eine Familie hält zusammen und vertraut sich. Daher werden alle Familienmitglieder zusammengezählt, deren Wert verdoppelt, und danach werden die restlichen Clanmitglieder mit ihrem Wert hinzugezählt. Enthält ein Clan mehrere Familien, so darf nur eine dieser Familien doppelt gewertet werden. Die Anwesenheit anderer Familien schwächt den Clan wieder, da diese in Konkurrenz stehen. Du kannst dich immer nur mit einem Clan verteidigen, da die Clans sich gegenseitig bekämpfen.

Herausfordern kannst Du ebenfalls nur mit **einem** Clan oder **einem** Syndikat. Es macht Sinn, dass Du mit deinem maximalen Clan oder Syndikat herausforderst, womit Du verteidigst bleibt Dir überlassen. Du bist nicht verpflichtet, mehr Karten zu zeigen als erforderlich. Kannst Du nicht gewinnen, dann kannst Du auch immer dieselben drei Karten zeigen und damit die anderen Spieler täuschen.

Aufbau

Jeder Spieler bekommt:

- einen Spielstein
- ein Farbplättchen der eigenen Farbe
- einen Mauschelstein
- 10 Taler Startkapital

Bei **drei oder vier Spielern** werden die Karten gemischt und verdeckt 12 Karten im Quadrat ausgelegt. Jeder Spieler erhält zudem fünf verdeckte Karten vom Stapel.

Bei **fünf oder sechs Spielern** werden die Karten gemischt und verdeckt 15 Karten im Fünfeck ausgelegt. Jeder Spieler erhält zudem vier verdeckte Karten vom Stapel.

Die restlichen Karten werden verdeckt in die Mitte des Quadrats bzw. Fünfecks gelegt. Daneben kommt der Deckel des Kartensets mit dem restlichen Geld als Kasse.

Die Spielsteine werden von den Spielern auf eine der ausgelegten Karten plaziert (ohne Doppelbelegung von Feldern). Die Startposition ist für den Verlauf des Spieles unerheblich, da das Würfelglück entscheidet, wo der Stein als nächstes landet und alle Karten gleichwertig sind. Der Spieler, der das letzte Spiel verloren hat, beginnt.

Beim ersten Spiel hat der unerfahrenste Mitspieler die Ehre des ersten Zuges. Es wird reihum gewürfelt und die eigene

Spielfigur darf um die Augenzahl gezogen werden (es gibt **keine Sonderregelung** für eine **Sechs**).

Landest Du beim Ziehen auf einem **freien Feld**, gibt es folgende Möglichkeiten:

- Tausche die Karte, auf der der Spielstein steht, gegen eine eigene Karte (**kostenlos**)
- Kaufe eine Karte vom Stapel in der Mitte und erhöhe damit deine Chancen (**Preis: Ein Taler**)

Landest Du beim Ziehen auf einem **besetzen Feld**, kannst Du entweder

- **auf das Vorrücken verzichten**, also stehen bleiben und der Konfrontation aus dem Weg gehen (**kneifen** kostet zwei Taler).
- oder vorrücken und
 - den Gegner **herausfordern**. Wenn Du gewinnst, erhältst Du drei Taler, wenn Du verlierst, zahlst Du drei Taler oder
 - den Gegner **schmieren** und ihm einen Verbrecher abspenstig machen, das heißt, Du zahlst dem Gegner vier Taler und ziehst verdeckt eine seiner Karten.

Ist das Feld von mehreren Mitspielern besetzt, dann suchst Du dir einen Gegner aus.

Herausfordern

Du willst den Gegner herausfordern? Der Gegner sieht keine Chance für sich und gibt sich geschlagen. Er zahlt zwei Taler an Dich. Es werden keine Karten gezeigt. Du hast die Konfrontation gewonnen.

Nimmt der Gegner die Herausforderung an, sagt er „Zeig her!“. Du als Herausforderer legst nun Deinen Clan oder Dein Syndikat mit dem Du in die Herausforderung gehst, für alle sichtbar auf den Tisch. Der Gegner hat den Vorteil, er kann auf den Wert der Herausforderung noch flexibel reagieren und legt seine Karten, die er in den Kampf schickt, auf den Tisch. Es muss mindestens ein 3er Clan gelegt werden. Der Herausgeforderte entscheidet dabei, wieviele Karten er offenlegt. Der Gewinner erhält drei Taler vom Verlierer. Bei Gleichstand erhalten beide je zwei Taler aus der Kasse.

Der Joker

Wird der Joker gezogen, so kann dieser sofort in die Mitte gelegt werden. Kommt er durch Tausch in Deinen Besitz, muss gleichzeitig noch eine Karte in die Auslage zurückgelegt werden. Daraufhin werden die Karten aller Spieler zusammen genommen, gemischt und beginnend beim Spieler, der den Joker gelegt hat, gleichmäßig verteilt. Der Joker kann auch in der Hand gehalten oder gegen eine der verdeckten Karten der Auslage getauscht werden.

Wird das Spiel beendet, und der Joker befindet sich unter den eigenen Karten, so wird das Ergebnis auf Null gesetzt. Der Spieler hat das Spiel verloren.

Wird der Joker einbehalten, so kann er zu Beginn eines eigenen Zuges gelegt werden. Nach dem „Joker Reset“ wird wie gewohnt weitergespielt.

Der Joker kann nur einmal im Spiel verwendet werden, danach bleibt er bis zum Ende des Spieles sichtbar in der Mitte liegen.

Die Mauschelkarte

Hat ein Spieler kein Geld mehr, so kann er entweder in jeder Runde kostenlos Karten tauschen, oder er benutzt die Mauschelkarte statt zu würfeln. Kann der Spieler seine Schulden nicht mehr begleichen, so muss die Mauschelkarte sofort verwendet werden, auch wenn er gar nicht am Zug ist. Er tauscht die Karte bei der Bank ein und erhält fünf Taler aus der Kasse. Damit kann er seine Schulden zahlen. Die Karten aller Spieler und die verdeckten Karten der Auslage werden gemischt und neu verteilt, dabei wird wiederum bei dem Spieler begonnen, der die Mauschelkarte gespielt hat.

Nach dem „Mauschel Reset“ wird wie gewohnt weitergespielt.

Spielende

Es gibt zwei Situationen, die das Spiel beenden:

- Ein Mitspieler hat ein 4er Syndikat und damit die Kontrolle über alle Clans. Er ruft „GAME OVER.“! Für das Beenden des Spiels erhält er zusätzlich 10 Taler aus der Kasse. Alle Spieler rechnen ab.

- Der Stapel in der Mitte ist aufgebraucht. Sobald die letzte Karte gekauft ist, ist das Spiel zu Ende. Es gibt keinen Sieger. Alle rechnen ab.

Für den einzelnen Spieler ist das Spiel zu Ende, wenn er seine Schulden nicht mehr durch Geld begleichen kann (keine Mauschelkarte mehr, kein Geld mehr, aber immer noch Schulden an einen Mitspieler).

Für jeden geschuldeten Taler gibt er eine Karte an die Kasse zurück und erhält dafür je einen Taler und bezahlt damit den Mitspieler. Die Karten, die an die Kasse gehen, werden beiseite gelegt.

Wird GAME OVER. in Runden gespielt, so behält der Spieler die verbliebenen Karten und erhält dafür am Ende des Spieles die entsprechende Punktzahl. Die Ergebnisse der Spieler werden in einer Tabelle aufgelistet und am Ende addiert.

Abrechnen am Ende des Spieles

- Jede Karte im eigenen Besitz = 1 Taler
- Die Mauschelkarte im eigenen Besitz = 5 Taler
- Geld im eigenen Besitz wird dazu gezählt
- Hast Du den Joker in der Hand, dann wird Dein Spiel mit 0 Talern eingetragen, egal wie reich Du bist.
- Spieler hat das Spiel mit GAME OVER. beendet = 10 Taler

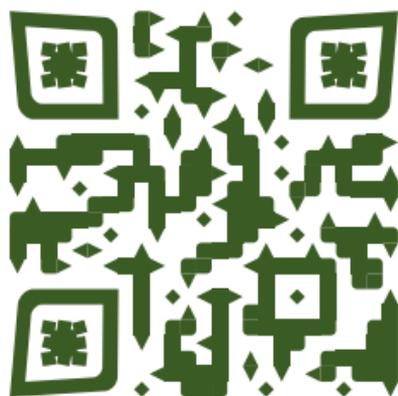
Viel Spaß beim Spielen!

Wir freuen uns über eine Spende, falls wir Euch mit der Spielidee eine Freude gemacht haben. Eure Spenden verwenden wir dem Vereinszweck entsprechend zum Aufbau der WIRKRAFT.

Ihr könnt uns auch mit einer Vereinsmitgliedschaft unterstützen. Wir freuen uns über aktive Mitglieder, die Ihre Ideen einbringen wollen ebenso wie über Mitglieder, die unseren Verein und damit die Idee der WIRKRAFT finanziell unterstützen wollen.



© Akademie für WIRKRAFT e.V.



www.wirkraft.org