

## TAKE OVER

Für 2 Personen.

**Zum Spiel gehören:** Eine Spielplatte,  
40 Fähnchen in 2 Farben.

### Spielziel:

Möglichst viele Grenzen von Ländern mit hohen Wertungen zu erobern. Das Außenfeld ist auch ein Land und zählt 11 Punkte.

Das Spielfeld ist in 14 Länder mit verschiedenen Wertungen aufgeteilt. Die Länder haben eine unterschiedliche Anzahl von Grenzen.

### Spielverlauf:

Jeder Spieler erhält 20 Fähnchen einer Farbe. Abwechselnd wird ein Fähnchen auf eine der Grenzen gesteckt. Sobald ein Spieler die Mehrzahl der Grenzen eines Landes im Besitz hat, (2 von 3, 3 von 5 Grenzen), gehört das Land ihm, und er steckt ein Fähnchen in die entsprechende Zahl. Wenn alle Länder erobert sind, werden die Punkte zusammengezählt.

**Gewinner** ist, wer die höchste Wertung erreicht hat.

## TAKE OVER

2 joueurs: Rouge joue contre Jaune.

### Composition:

Une miste de jeu, 20 drapeaux rouges et 20 jaunes.

### But du jeu:

Occuper le plus possible de frontières pour conquérir en priorité ceux des 14 pays qui ont le plus de valeur. L'espace compris entre les frontières extérieures des pays et les bords de la piste compte pour un pays et vaut 11 points.

### Le jeu:

Chaque joueur prend 20 drapeaux de la même couleur et joue à tour de rôle en plantant un drapeau sur la frontière de son choix. Dès qu'un joueur occupe la majorité des frontières d'un pays (deux sur trois options sur cinq), il prend en même temps possession du pays en plantant un drapeau dedans.

Lorsque tous les pays ont été conquis, chaque joueur additionne ses points.

### Fin de la partie:

Le joueur qui a le plus de points gagne la manche.

## TAKE OVER

E' un gioco per due persone.

Per giocare occorrono un piano di gioco e 40 bandierine di due colori diversi.

Si deve cercare di conquistare il maggior numero di paesi col punteggio più alto. La parte eseriore conta come se fosse un paese e vale 11 punti.

Ogni giocatore ha 20 bandierine di un colore. A turno si fissa una bandierina al confine fra due paesi. Non appena un giocatore ha conquistato più della metà dei confini di un paese (per es. 2 se sono 3, 3 se sono 5), conquista automaticamente tutto il paese e fissa la bandierina nel numero corrispondente. Quando sono stati conquistati tutti i paesi, si passa al conteggio dei punti.

Vince chi ha raggiunto più punti.

## TAKE OVER

**Een spel voor 2 personen.**

**Bij dit spel behoren:**

Een speelbord en 40 vlaggetjes in 2 kleuren.

**Het doel van het spel is:**

Zoveel mogelijk grenzen van landen met een hoge waarde te veroveren. Het buitenveld is ook een land en telt voor 11 punten.

Het speelveld is in 14 landen met verschillende waarden ingedeeld. Het aantal grenzen van deze landen is verschillend.

**Het spel gaat zo:**

Iedere speler krijgt 20 vlaggetjes van één kleur. Om de beurt wordt een vlaggetje op een van de grenzen gezet. Zodra een speler het grootste deel van de grenzen van een land in zijn bezit heeft (2 van 3 of 3 van 5 grenzen) behoort dat land aan hem; dan mag hij een vlaggetje in het betreffende getal vastzetten. Als alle landen veroverd zijn, worden de punten opgeteld.

Winnaar is degene, die het hoogste aantal punten heeft.

# SPIELANLEITUNG

REGLES DU JEU · REGOLE DEL GIOCO  
SPELREGELS

## TAKE OVER

604 1664

