

# Astérix®

Een spel van Klaus Teuber

## en de Romeinen



Ravensburger spel® Nr. 01 204 6

Auteur: Klaus Teuber

Grafiek: Studio Jean Pierre Legrain

Een dubbelspel voor 2 – 6 spelers vanaf 8 jaar

### Inhoud:

1 speelbord, 6 uitgestanste speelfiguren (Asterix, Obelix, Nestorix, Hoefnix, Kostunrix, Abraracourcix), 6 houdertjes, 48 kaarten (32 Romeinse helm-kaarten, 15 min-kaarten), 1 witte dobbelsteen (met punten van 1 – 4), 1 zwarte dobbelsteen (met punten van 3 – 6), 1 handleiding.

Ravensburger BV, Amersfoort

®

Ravensburger

# Enkele Galliërs:



**Obelix**, de „dikste“ vriend van Asterix, heeft altijd zijn hond Idefix bij zich.



**Asterix**, de kleine slimme Galliër, heeft al veel avonturen beleefd.



**Abraracourcix** probeert als stamhoofd de orde in het dorp te handhaven.



**Hoefnix**, de dorpssmid, beleeft weinig plezier aan het gezang van de bard.



**Nestorix** mag ondanks zijn hoge leeftijd bij geen vechtpartij ontbreken.



**Kostunrix** biedt als vis-handelaar niet alleen maar verse vis aan.



**Assurancetourix** jaagt met zijn gezang zelfs de Galliërs op de vlucht.



**Panoramix**, de druïde, brouwt de toverdrank en telt de helmen.



# Er was eens

---



Er heerst tweedracht en onvrede in het kleine Gallische dorp over de vraag, wie de dapperste krijger van alle Galliërs is. Om nu vast te stellen, wie de dapperste onder hen is, besluiten ze de Romeinse soldaten in het kamp Laudanum op te zoeken.

Wie dan de meeste Romeinse soldaten een pak slaag geeft, wordt de held van het Gallische dorp, de dapperste krijger aller tijden.

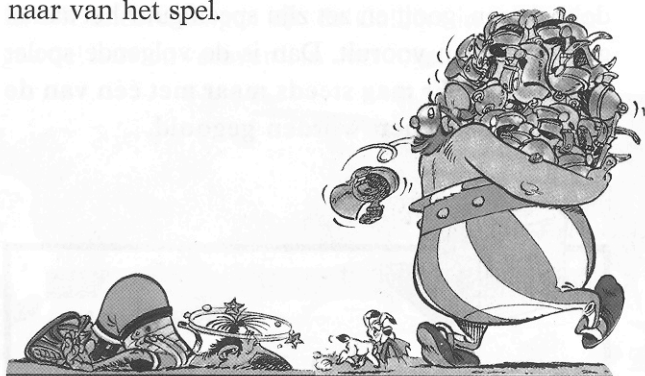
Als bewijs telt echter alleen het aantal helmen dat de Galliërs terug brengen naar het Gallische dorp bij Panoramix, de druide.

Alleen – in de hitte van de strijd pakken de Galliërs wel eens een ander deel van het Romeinse uniform dan de helm – b.v. een sandaal of een schild. Dan is de kunst die zo snel mogelijk weer kwijt te raken, want bij de grote afrekening aan het einde tellen alleen de helmen, en de rest telt alleen als minus-punten voor de Galliërs.

# Doel van het spel

---

Wie de meeste Romeinen een pak slaag geeft en als bewijs hun helmen naar Panoramix, de druide brengt, is de dapperste Galliër van het dorp – en winnaar van het spel.



## Vorbereiding

---

Voordat het eerste spel begint worden de figuren voorzichtig uit het karton gehaald en in de houder-tjes gezet.

Iedere speler kiest een speelfiguur en zet deze op de startplaats, het Romeinse kamp, linksboven op het speelbord.

Alle kaarten worden goed geschud.

Bij **drie of vier spelers** worden 10 willekeurige kaarten uit het spel gehaald en aan de kant gelegd.

Bij **vijf spelers** worden vijf kaarten aan de kant gelegd.

Bij **zes spelers** wordt met alle kaarten gespeeld.

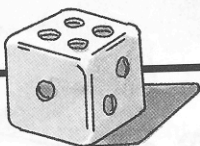
Iedere speler krijg **drie kaarten**, die hij niet aan de andere spelers laat zien. De overige kaarten worden dicht als stapel naast het speelbord gelegd.



# Spelregels

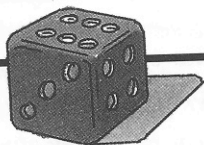
Er wordt gespeeld volgens de wijzers van de klok. De jongste speler mag beginnen.

De speler kiest **of** de witte dobbelsteen **of** de zwarte dobbelsteen, gooit en zet zijn speelfiguur het aantal gegooiden ogen vooruit. Dan is de volgende speler aan de beurt. **Er mag steeds maar met één van de twee dobbelstenen worden gegooid.**



## De witte dobbelsteen

Deze heeft punten van één tot vier. Met deze dobbelsteen gooien betekent dat de speler **langzaam maar zeker** vooruitkomt.

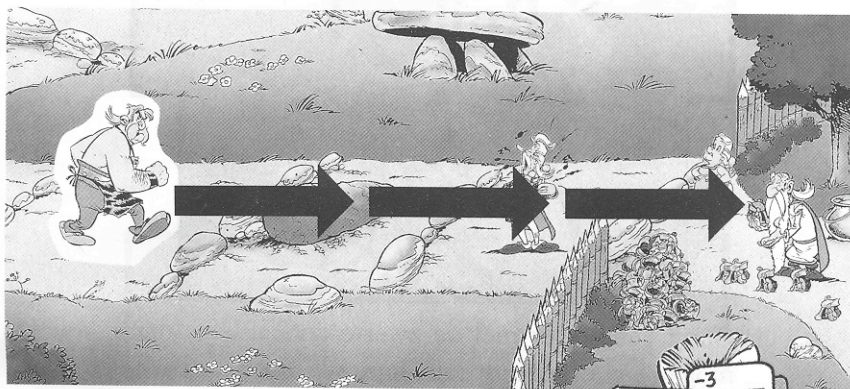


## De zwarte dobbelsteen

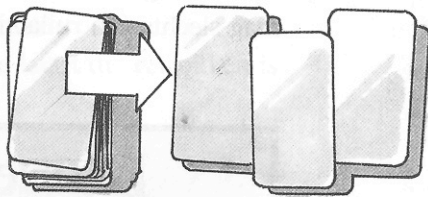
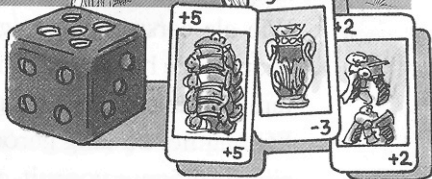
Deze heeft punten van drie tot zes. Met deze dobbelsteen gooien betekent dat de speler **snel maar riskant** vooruitkomt.

# Het Gallische dorp

Het Gallische dorp, rechtsonder op het speelbord, is het doel van onze dappere Galliërs. Daar neemt de druïde, Panoramix de verzamelde Romeinse helmen en alle andere dingen die de Galliërs in het krijgsgewoel hebben veroverd, in ontvangst.



Zodra een speler met zijn speelfiguur het hek van het Gallische dorp heeft gepasseerd (teveel dobbelsteenpunten vervallen), legt hij zijn kaarten op tafel naast zich neer. Hij zet zijn speelfiguur weer in het Romeinse kamp en pakt drie nieuwe kaarten van de dichte stapel.



Verliest een speler op weg naar het Gallische dorp alle kaarten, dan mag hij zijn speelfiguur direct terugzetten in het Romeinse kamp en drie nieuwe kaarten pakken.



# Wat er onderweg allemaal gebeuren kan

Op weg naar het dorp kan de Gallische krijgers heel wat overkomen.



Gooit een speler met de zwarte dobbelsteen, dan mogen een of meer spelers hardop „ruilen“ roepen. Wie als eerste „ruilen“ geroepen heeft, moet al de kaarten die hij in zijn hand heeft, ruilen met de kaarten van de speler die gegooid heeft. Er mag net zo lang geroepen worden, tot de speler zijn speelfiguur vooruit- en neergezet heeft. Per beurt mag slechts één ruilactie plaatsvinden.



Komt een speler met zijn speelfiguur op een veld, waar al een speelfiguur van een andere speler staat, dan hebben beide spelers het recht om te „duwen“.

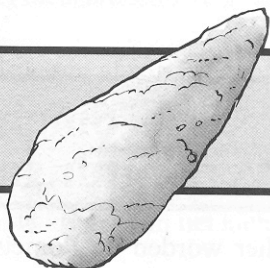
Roept één van beide „duwen“ dan houden ze de kaarten die ze in hun hand hebben voor zich uit, en ieder pakt van de ander een kaart.

Komt een speler op een veld, waar meerdere speelfiguren staan en willen ze allemaal „duwen“, dan mag hij kiezen met wie hij wil „duwen“.

Per beurt mag maar één duwactie worden uitgevoerd.

## Doelvelden

### Menhir



Komt een speler met zijn speelfiguur op een menhirveld, dan struikelt hij en verliest daarbij een kaart. De speler die naast hem zit trekt een kaart bij hem en legt deze terug onder de stapel.

De andere spelers mogen de kaart die getrokken is zien.





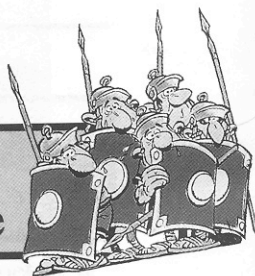
## Assurancetourix



Komt een speler met zijn speelfiguur op een Assurancetourix-veld, dan deinst hij van schrik terug over diens gezang: hij moet drie velden terug.

Komt hij daarbij op een veld met andere speelfiguren, dan mag hij natuurlijk weer „geduwd“ worden.

## Romeinse verkenningpatrouille



Hier worden de Romeinse helmen aangevuld. De speler mag de bovenste kaart van de stapel pakken en toevoegen aan de kaarten die hij in z'n hand heeft.

## Acties

Als er tijdens de beurt van een speler meerdere acties worden uitgevoerd, dan geldt altijd de volgorde:

1. Ruilen
2. Duwen
3. Doel

(bij de Galliërs ook wel **TRE** genoemd).

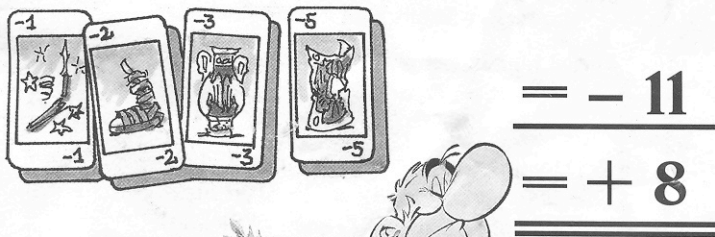
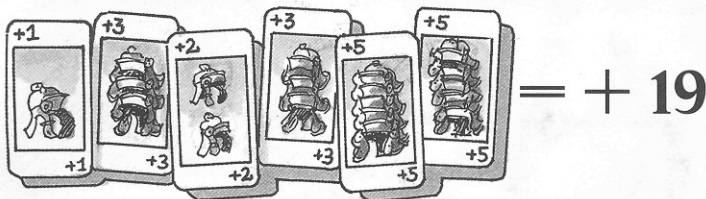
# Einde van het spel

Het spel is ten einde op het moment dat een speler geen kaarten meer kan opnemen of wanneer hij terugkomt in het Romeinse kamp of op een verkenningpatrouille stuit. De dichte stapel kaarten moet helemaal op zijn.

## Nu wordt er afgerekend:

Voor de afrekening gelden alleen de kaarten, die een speler al naar het dorp heeft gebracht en voor zich neergelegd heeft. Alle kaarten die een speler nog in zijn hand heeft, worden niet meegerekend maar aan de kant gelegd.

Iedere speler trekt zijn minkaarten af van het aantal Romeinse helmen, zegt hardop zijn resultaat en hoopt, dat hij degene is die de meeste Romeinse helmen heeft verzameld. Want die speler is de winnaar van het spel – en de dapperste krijger van het kleine Gallische dorp!



= + 8



Einde