

Astérix et les Romains



Jeu Ravensburger® Nr. 01 202 2

Auteur : K Teuber

Réalisation graphique : Studio Jean Pierre Legrain

Jeu de dés pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans.

Contenu : 1 plan de jeu, 6 personnages prédécoupés (Astérix, Obélix, Agecanonix, Cetautornatix, Ordralfabétix, Abraracourcix), 6 clips en plastique, 48 cartes (32 cartes Romains, 16 cartes pénalités), 1 dé blanc (numéroté de 1 à 4), 1 dé noir (numéroté de 3 à 6), 1 règle du jeu.

Il était une fois...

C'est la fête dans le petit village gaulois que nous connaissons bien. Tous les habitants du village ont fait un pari : celui de déterminer lequel d'entre eux est le plus valeureux des guerriers gaulois. Pour cela, ils décident tous ensemble de rendre une petite visite au camp romain voisin de Laudanum. Celui qui réussira à battre le plus grand nombre de Romains sera la fierté de tout le village d'Armorique et déclaré le guerrier le plus valeureux de tous les temps. Les trophées (c'est-à-dire les casques romains) qu'ils rapporteront jusqu'au village, seront considérés comme preuves de leurs exploits. Panoramix, le druide, officiera comme arbitre de la compétition et sera chargé du décompte des casques. Dans la confusion de la bagarre, il se peut que les Gaulois ramènent d'autres éléments de l'uniforme romain : des sandales ou des boucliers par exemple. Il s'agit de se débarrasser au plus vite de ces objets-là, car seuls les casques vaudront des points au décompte alors que ces autres éléments en retrancheront.

But du jeu

Celui qui battra le plus grand nombre de Romains et rapportera donc le plus de casques

- comme preuve de ses exploits - à Panoramix, sera déclaré gagnant de la partie et le plus valeureux guerrier du village gaulois.

Préparation du jeu

Avant de jouer pour la première fois, il faudra soigneusement détacher les personnages de leur planche et les fixer sur les clips. Chaque joueur choisit 1 personnage et le pose sur la case départ : le camp romain en haut à gauche du plan de jeu. On mélange ensuite toutes les cartes. Lorsqu'il y a 3 ou 4 participants, on retire 10 cartes du jeu. Lorsqu'il y a 5 participants, on en retire 5. Lorsqu'il y a 6 participants, on jouera avec toutes les cartes. Chaque joueur reçoit 3 cartes qu'il ne montre pas aux autres. Les cartes restantes seront empilées, face cachée, et posées à côté du plan de jeu.

Règle du jeu

On jouera dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur débute la partie. Il choisit le dé avec lequel il veut jouer - soit le dé noir, soit le dé blanc - et le jette. Il fait avancer son personnage du nombre de cases indiqué par le dé. C'est alors au tour du joueur suivant. Chaque joueur choisit le dé avec lequel il veut jouer. On ne joue qu'avec 1 seul dé à la fois.

Le dé blanc

Il est numéroté de 1 à 4. Le choisir, signifie avancer lentement mais sûrement.

Le dé noir

Il est numéroté de 3 à 6. Le choisir, signifie avancer rapidement mais avec tous les risques que cela comporte (voir échange).

Le village gaulois

Le village gaulois, en bas à droite sur le plan de jeu, est le but de tous nos intrépides Gaulois. C'est là que le druide Panoramix collecte tous les «trophées» de la bataille. Dès qu'un joueur atteint l'enceinte du village, (les points restants s'annulent), il montre ses 3 cartes en les posant à côté de lui. Il replace immédiatement son personnage dans le camp romain et tire 3 nouvelles cartes de la pile. Lorsqu'un joueur perd ses 3 cartes sur le chemin du village gaulois, il peut immédiatement retourner au camp romain et tirer 3 nouvelles cartes.

Les embûches du chemin

Sur le chemin du village, nos valeureux guerriers peuvent être confrontés à diverses situations.

Echange !

Lorsqu'un joueur choisit de lancer le dé noir, les autres participants peuvent crier. «Echange!». Celui qui aura crié le premier, devra échanger toutes ses cartes avec le joueur qui a lancé le dé. On peut crier «Echange!» jusqu'à ce que le joueur ait terminé de faire avancer son personnage. On ne pourra faire qu'un seul Echange par avancée.

Bousculade

Lorsqu'un joueur termine son avancée sur une case déjà occupée par un autre participant, les deux occupants de la case peuvent se bousculer. L'un des deux crie «bousculade!» et les deux joueurs se présentent leurs cartes, face cachée. Chacun tire une carte du lot de l'autre.

Lorsque le joueur s'arrête sur une case déjà occupée par plusieurs autres participants, il peut choisir qui il veut bousculer. On ne se bouscule qu'une seule fois par avancée.

Cases événements

Le Menhir

Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case menhir, il trébuché et perd une de ses cartes (face cachée). Un joueur voisin prend une de ces cartes et la place sous la pile. Les autres participants peuvent regarder la carte tirée.

Assurancetourix

Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case Assurancetourix, ses oreilles sont heurtées de plein fouet par le chant de celui-ci. Il recule alors de trois cases. Lorsqu'il y rencontre un autre participant, il peut bien sûr y avoir bousculade.

Petite cohorte de Romains

Ici, on peut gagner des casques romains supplémentaires. Le joueur prend la première carte de la pile et la rajoute à ses propres cartes.

Actions

Lorsque plusieurs actions ont lieu lors de la première avancée, elles se suivront dans cet ordre :

1. Echange
2. Bousculade
3. Evènement (appelé TRE en Gaulois).

Fin du jeu

Le jeu s'arrête au moment où le joueur ne peut plus reprendre de carte lorsqu'il retourne au camp romain et tombe sur la petite cohorte de Romains. La pile de cartes du départ doit avoir complètement disparu.

Décompte des points

Ne comptent que les cartes déjà déposées au village par les joueurs. Toutes les cartes que les joueurs ont encore en main, ne sont pas prises en compte mais posées de côté. Chaque joueur soustrait au nombre de casques romains, le nombre de points pénalités qu'il a rassemblé. Il proclame haut et fort le chiffre obtenu en espérant être celui qui aura le plus de points, afin d'être déclaré vainqueur de la partie et le plus valeureux guerrier du petit village gaulois.

© 1990 by Otto Maier Verlag Ravensburg