

# Asterix & Obelix

GIOIOSA BAGARRE PER 2 GIOCATORI A PARTIRE DA 8 ANNI

## IDEA DEL GIOCO

MORALERASTIX, IL SUBDOLO GALLICO, TIRA UN DOPPIO GIOCO. QUESTO TRADITORE HA MOSSO I ROMANI CONTRO UN PICCOLO VILLAGGIO GALLICO BEN CONOSCIUTO DA TUTTI. CINQUE LEGIONI SONO GIÀ IN MARCIA. PER ASTERIX E OBELIX E' L'OCCASIONE DI FAR FESTA.

*PER TOUTATIS!! DEI ROMANI TUTTI FRASCHI!!*

DURANTE I PREPARATIVI DELLA FESTA DEL VILLAGGIO I NOSTRI DUE EROI SI INCAMMINANO NEL MEZZO DELLE TRUPPE DI CESARE. HANNO FATTO UNA SCOMMESSA PER DIVERTIRSI. CHI SARA' COLUI CHE SPAPOLERÀ PIÙ ROMANI, AFFONDARE I LORO AMICI PIRATI?. E' BEN INTESO MORALERASTIX NON DEVE SCAPPARE ALLA SUA MERITATA PUNIZIONE.

## SCOPO DEL GIOCO

COLUI CHE BATTENDO I ROMANI, I PIRATI O IL TRADITORE AVRA' PIÙ PUNTI VITTORIA ALLA FINE DEL GIOCO SARÀ DICHIARATO VINCITORE.

## MATERIALE

- 30 CARTE COMBATTIMENTO (15 PER ASTERIX, 15 PER OBELIX)
- 40 CARTE "ROMANI" (25 LEGIONARI, 5 CENTURIONI, 3 PIRATI, 1 TRADITORE, 1 CINGHIALE E 5 FESTE DEL VILLAGGIO)
- 2 FIGURE CON IL LORO BASAMENTO
- 7 GETTORI RAFFIGURANTI I PUNTI VITTORIA

## PREPARAZIONE

- STACCATE I PEZZI DI GIOCO DAL CARTONE E DISPONETE ASTERIX SUL BASAMENTO ROSSO E OBELIX SUL BASAMENTO BLU
- OGNI GIOCATORE SCEGLIE UNA FIGURA E RICEVE LE 15 CARTE COMBATTIMENTO CORRISPONDENTI. CIASCUNO MESCOLO LE PROPRIE CARTE E LE PONE FACCIA NASCOSTA DAVANTI A LUI, DOPO NE PRENDE 5 NELLA SUA MANO.

- SI TOLGONO LE 5 CARTE “FESTA DEL VILLAGGIO”. LE CARTE RIMASTE SONO DIVISI IN DUE MUCCHI DI TAGLIA UGUALE. SI MISCHIANO 3 CARTE “FESTA DEL VILLAGGIO” IN UN MUCCHIO, 2 NELL’ALTRO. POI SI POSA QUEST’ULTIMO SOPRA L’ALTRO.
- SI DISPONE 16 CARTE “ROMANI” IN FORMAZIONE 4 X 4, FACCIA NASCOSTA, IN MANIERA DI POTERLE RIVOLTARE FACILMENTE DURANTE LA PARTITA. SI OTTIENE DUNQUE 4 FILE VERTICALI E 4 FILE ORRIZZONTALI DI CIACUNA 4 CARTE. IL RESTO DELLE CARTE COSTITUISCE UN MUCCHIO DI CARTE DA CUI SI PESCA E VIENE POSTO FACCIA NASCOSTA A LATO DELLA FORMAZIONE ROMANA. *N.B.* DURANTE IL CORSO DELLA PARTITA IL TERMINE “FILA” DESIGNA INDIFFERENTEMENTE UNA LINEA O UNA COLONNA
- I 7 GETTONI VITTORIA SONO POSTI A LATO DEL GIOCO E SERVIRANNO PER IL CONTEGGIO FINALE.



## **SVOLGIMENTO DEL GIOCO**

- IL GIOCATORE PIÙ BEN PIANTATO DI COSTITUZIONE COMINCIA
- IN SEGUITO I GIOCATORI GIOCHERANNO I LORO COLPI IN SUCESSIONE
- DURANTE UN ATTACCO SI GIRANO LE CARTE “ROMANI” DA UN SOLO LATO UNA PER VOLTA E SI BATTONO GLI AVVERSARI CON LE CARTE COMBATTIMENTO ADEGUATE TENUTE NELLA PROPRIA MANO
- UN GIOCATORE NON PUO’ ATTACCARE CHE DELLE CARTE SITUATE NEL LATO SCELTO ALL’INIZIO DEL GIRO.

## **SVOLGIMENTO DI UN COMBATTIMENTO**

### **1. PORRE LA FIGURA DAVANTI AD UN LATO**

ALL’INIZIO DI OGNI ATTACCO, IL GIOCATORE DEVE SCEGLIERE IL LATO NEL QUALE EGLI DESIDERA ATTACCARE. PER FAR QUESTO PONE LA SUA FIGURA DAVANTI LA PRIMA CARTA DEL LATO SCELTO (IN ALTO, IN BASSO A SINISTRA O A DESTRA).

### **2. RITIRARE UNA (DELLE) CARTA(E) E BATTERE I ROMANI**

IL GIOCATORE GIRA LA CARTA SITUATA A LATO DELLA SUA FIGURA.

#### **A) IL COMBATTIMENTO E’ VINTO.**

- SE SI TRATTA DI UN ROMANO (LEGIONARIO O CENTURIONE), SI DEVE SCARTARE UNA CARTA COMBATTIMENTO DELLO STESSO COLORE PER BATTERLO. ESISTONO DEI SOLDATI IN 5 COLORI DIFFERENTI (ROSSO, BLU, GIALLO, VERDE, E COLOR SALVIA). I GIOCATORI DISPONGONO DI 3 CARTE COMBATTIMENTO PER COLORE.

*PRECISAZIONE: SE NON SI TRATTA DI UN SOLDATO ROMANO VEDERE SOTTO*

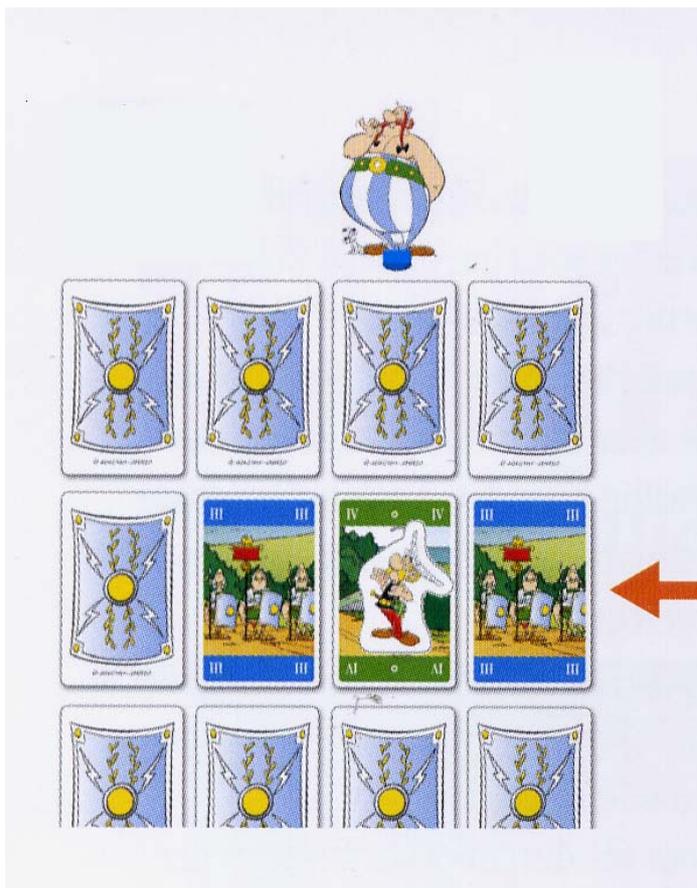
- SE IL GIOCATORE RIESCE A SCONFIGGERE LA CARTA ESSA RESTA A FACCIA SCOPERTA.
- IN SEGUITO, IL GIOCATORE DEVE DECIDERE SE AUGURARSI O NO DI SCOPRIRE LA CARTA SUCESSIVA. SE QUESTO E’ IL CASO EGLI PONE LA SUA FIGURA SULLA CARTA CHE VUOLE BATTERE. NON E’ PERMESSO DI CAMBIARE DIREZIONE O DI LATO DURANTE IL PROPRIO TURNO.
- FINO A QUANDO IL GIOCATORE DECIDE VOLONTARIAMENTE DI FERMARE IL PROPRIO ATTACCO (E CHE EGLI NON SI AUGURA DI GIRARE LA CARTA SUCESSIVA) HA VINTO IL SUO

COMBATTIMENTO E PUO' RECUPERARE TUTTE LE CARTE "ROMANI" BATTUTE CHE SONO RIMASTE A FACCIA VISIBILE.

- LE CARTE "ROMANI" OTTENUTE SONO POSTE FACCIA NASCOSTA DAVANTI AL GIOCATORE. QUESTE SONO LE CARTE CHE SERVIRANNO AL CONTEGGIO FINALE. I GIOCATORI POSSONO RIGUARDARE LE LORO CARTE VINTE IN OGNI MOMENTO.

### **B) IL COMBATTIMENTO E' PERSO**

- SE IL GIOCATORE NON HA LA CARTA COMBATTIMENTO ADATTA NELLA SUA MANO, IL SUO ATTACCO SI FERMA SUBITO E LA CARTA ROMANO E' RIGIRATA FACCIA NASCOSTA.
- INSEGUITO TUTTE LE CARTE "ROMANI" CHE ERANO STATE BATTUTE SONO SCARTATE FACCIA VISIBILE E RITORNANO NELLA SCATOLA.



ESEMPIO DI UN TURNO DI GIOCO:

ASTERIX HA GIRATO PER PRIMA UNA CARTA "ROMANO" CON UN LEGIONARIO BLU E L'HA BATTUTA, GIOCANDO UNA CARTA COMBATTIMENTO BLU DALLA SUA MANO. IN SEGUITO, HA BATTUTO UN CENTURIONE VERDE CON UNA CARTA VERDE. LA TERZA CARTA E' UN NUOVO LEGIONARIO BLU. IL GIOCATORE HA BISOGNO DI UN ALTRA CARTA COMBATTIMENTO BLU ALTRIMENTI PERDERA' LE DUE CARTE GIA' BATTUTE.

### 3. RIFARE LA MANO E RIEMPIRE IL BUCO NELLA FORMAZIONE

- QUANDO L'ATTACCO SI FERMA (VOLONTARIAMENTE O NO) IL GIOCATORE RIFA LA SUA MANO DI 5 CARTE. SE EGLI NON HA PIU' DELLE CARTE A SUA DISPOSIZIONE, MISCHIERA' I SUOI SCARTI GIA' UTILIZZATI PER COSTRUIRE UN NUOVO MUCCHIO.
- IN SEGUITO, LA FORMAZIONE E' RICOSTITUITA FINO A 16 CARTE RIEMPENDO I POSTI VUOTI CON DELLE CARTE DEL MAZZO DI CARTE "ROMANI" FACCIA NASCOSTA.  
PRECISAZIONE: QUANDO UNO NON POTRA' PIU' COMPLETARE LA FORMAZIONE PERCHE' IL MAZZO E' ESAURITO, ALCUNI LATI AVRANNO MENO DI 4 CARTE. I BUCHI DELLA FORMAZIONE SARANNO SEMPLICEMENTE "SALTATI" DALLE FIGURE.

### 4. BLOCCARE UN LATO

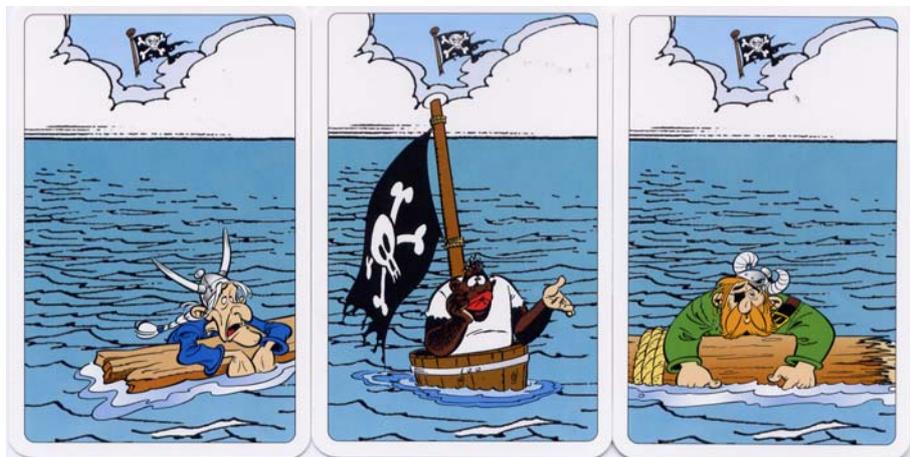
L'ULTIMA AZIONE DEL TURNO CONSISTE NEL PORRE LA PROPRIA FIGURA A FIANCO DI UNA COLONNA O RIGA A PROPRIA SCELTA E DI BLOCCARE COSI' DA ENTRAMBI I LATI L'ACCESSO ALL' AVVERSARIO.

UNA CARTA PRECISA NON PUO' ESSERE BLOCCATA MA SI PUO' RENDERE IL SUO ACCESSO PIU' DIFFICILE ALL'AVVERSARIO.

*ESEMPIO: NEL CASO ILLUSTRATO IN ALTO OBELIX HA BLOCCATO LA SECONDA COLONNA PARTENDO DALLA DESTRA. ASTERIX HA IL DIRITTO DI GIRARE IL CENTURIONE VERDE PERCHE' HA SCELTO DI ATTACCARE IL SECONDO LATO ORRIZZONTALE.*

### **LE CARTE "ROMANI"**

BENCHE' TUTTE LE CARTE NEL DORSO SIANO CHIAMATE CARTE "ROMANE" , ALCUNE SONO PARTICOLARI:



### **I PIRATI (X3)**

UN PIRATA E'  
FACILE DA  
BATTERE. E'  
SUFFICIENTE  
POSARE UNA  
CARTA  
COMBATTIMENTO  
DI COLORE  
QUALUNQUE.



### **IL TRADITORE (X1)**

IL TRADITORE MORALELASTIX NON SI LASCIA ACCHIAPPARE COSI' FACILMENTE. PER BATTERLO OCCORRONO 2 CARTE DI COLORE IDENTICO (POCO IMPORTA QUALI).

*IMPORTANTE: PER I PIRATI E IL TRADITORE BATTUTI SOLO QUANDO SI RRESTA L'ATTACCO VOLONTARIAMENTE CHE LE CARTE SONO GUADAGNATE IN MANIERA DEFINITIVA.*

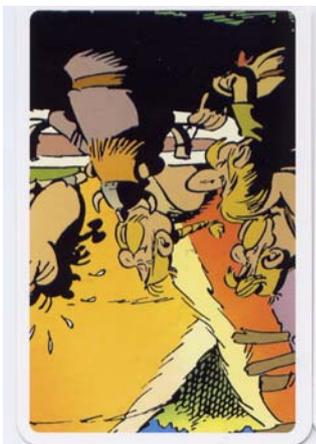


### **IL CINGHIALE (X1)**

CHI PUO' SOTTRARRE UN GALLO DA UN TAFFERUGLIO CON DEI ROMANI? UN CINGHIALE SICURAMENTE!

SE UNO DEI GIOCATORI GIRA LA CARTA CINGHIALE DURANTE IL SUO ATTACCO COSTUI SI ARRESTA IMMEDIATAMENTE E IL CINGHIALE E' USCITO DAL GIOCO.

LE CARTE GIA' GUADAGNATE DURANTE QUESTO TURNO NON SONO PERSE. IL GIOCATORE LE PONE DAVANTI A LUI.



### **LA FESTA DEL VILLAGGIO (X5)**

SE UNA TAL CARTA E' TROVATA DURANT E IL PROPRIO ATTACCO, IL GIOCATORE NON HA BISOGNO DI GIOCARE UNA CARTA DI COMBATTIMENTO. EGLI PUO' CONTINUARE IL



SUO ATTACCO. ALLA FINE DEL SUO ATTACCO LE CARTE “FESTA DEL VILLAGGIO” CHE SONO STATE GIRATE SONO POSTE A LATO DELLA FORMAZIONE ROMANA.

QUANDO LE 5 CARTE “FESTA DEL VILLAGGIO” SONO STATE RITROVATE LA PARTITA SI ARRESTA IMMEDIATAMENTE E SI PROCEDE AL CONTEGGIO FINALE. IL GIOCATORE NON PUO’ PROSEGUIRE IL SUO ATTACCO, LE CARTE CHE HA GIA’ GUADAGNATO NEL CORSO DEL SUO ATTACCOGLI SPETTANO.

### **FINE DEL GIOCO E DISTRIBUZIONE DEI GETTONI VITTORIA**

- ALLA FINE DELLA PARTITA (QUANDO SI E’ RITROVATO LA 5° CARTA “FESTA DEL VILLAGGIO”) I GETTONI VITTORIA SONO DISTRIBUITI. SOLO LE CARTE CHE I GIOCATORI POSSIEDONO DAVANTI A FACCIA NASCOSTA SONO CONTATE.



- IL GETTONE VITTORIA “PAIOLO” E’ ATTRIBUITO A COLUI CHE POSSIEDE LA CARTA TRADITORE



- IL GETTONE VITTORIA “BANDIERA PIRATA” E’ ATTRIBUITO A COLUI CHE POSSIEDE LA MAGGIORANZA DELLE CARTE PIRATA. IN CASO DI UGUALIANZA NON E’ ATTRIBUITO.



- COLUI CHE HA OTTENUTO LA MAGGIORANZA DELLE CARTE “ROMANI” DI UN COLORE VINCE IL GETTONE DI VITTORIA DI QUEL COLORE. UNA CARTA “CENTURIONE” CONTA COME UNA CARTA “LEGIONARIO” MA IN CASO DI

UGUALIANZA IL GIOCATORE CHE HA OTTENUTO IL “CENTURIONE” GUADAGNA IL GETTONE VITTORIA. IN CASO DI UGUALIANZA, NESSUNO HA IL CENTURIONE IL GETTONE CORRISPONDENTE NON E’ ATTRIBUITO.

- COLUI CHE HA LA MAGGIORANZA DEI GETTONI VITTORIA VINCE LA PARTITA. IN CASO DI UGUALIANZA COLUI CHE HA PIU’ GETTONI VITTORIA CON GLI ELMETTI DEI ROMANI VINCE. SE C’E’ ANCORA UGUALIANZA CHI HA IL PIU’ ALTO NUMERO DI CARTE ROMANI VINCE.

## **REGOLE AGGIUNTIVE**

### **DIRITTO DI GUARDARE**

- PRIMA DEL SUO TURNO UN GIOCATORE HA LA POSSIBILITA', PER IL LATO CHE EGLI SCEGLIE, DI GUARDARE SEGRETAMENTE L'ULTIMA CARTA . PER FAR QUESTO EGLI DEVE INNANZITUTTO SCARTARE UNA CARTA QUALUNQUE DALLA SUA MANO. IL GIOCATORE COMINCIA DUNQUE IL SUO ATTACCO CON 4 CARTE.
- IN SEGUITO DEVE RIPOSARE LA CARTA CHE HA VISTO, FACCIA NASCOSTA, NEL POSTO DOVE L'HA PRESA.
- UN GIOCATORE PUO' RINUNCIARE AL SUO DIRITTO DI GUARDARE.

### **SCINDERE LA FORMAZIONE ROMANA**

- SE UN GIOCATORE GIUNTO AL MOMENTO DEL SUO ATTACCO A BATTERE LE 4 CARTE DEL LATO SCELTO, O, , A RIGIRARE PER QUARTA UNA DELLE CARTE "FESTA DEL VILLAGGIO" EGLI HA ANCORA IL DIRITTO AD UN ATTACCO COMPLETO SUPPLEMENTARE. QUESTO SIGNIFICA CHE PONE LA SUA FIGURA DAVANTI AD UN NUOVO LATO E RIFA' LA SUA MANO A 5 CARTE.
- LE CARTE BATTUTE RESTANO IN UN PRIMO MOMENTO FACCIA VISIBILE NELLA FORMAZIONE. ESSE NON SARANNO GUADAGNATE FINO A QUANDO IL GIOCATORE FERMERA' IL COMBATTIMENTO VOLONTARIAMENTE. LE CARTE "FESTA DEL VILLAGGIO" SARANNO ANCH'ESSE POSTE A LATO DELLA FORMAZIONE ROMANA QUANDO L'ATTACCO SARA' FINITO.
- SE LA 4° CARTA DEL LATO E' UN CINGHIALE LA FORMAZIONE ROMANA SARA' SCISSA MA IL GIOCATORE NON OTTERA' L'ATTACCO SUPPLEMENTARE.
- NON SI CONSIDERA LA FORMAZIONE SCISSA CHE QUANDO IL GIOCATORE AVRA' EFFETTIVAMENTE BATTUTO O RIGIRATO 4 CARTE. SE EGLI DEVE RIGIRARE TUTTE LE CARTE DI UN ANGOLO DI MENO DI 4 CARTE EGLI NON AVRA' DIRITTO AD UN ATTACCO SUPPLEMENTARE.
- SE NON SI PUO' COMPLETARE LA FORMAZIONE ROMANA A 16 CARTE, LA POSSIBILITA' DI VINCERE UN ATTACCO SUPPLEMENTARE SVANISCE

TUTTI I DIRITTI SONO PROPRIETÀ ESCLUSIVA DELL'AUTORE E DEGLI EDITORI. IL PRESENTE REGOLAMENTO TRADOTTO E' DA CONSIDERARSI COME UN SUPPORTO NON UFFICIALE PER I GIOCATORI ITALIANI. L'AUTORE E GLI EDITORI NON HANNO NESSUNA RESPONSABILITA' PER EVENTUALI ERRORI O IMPRECISIONI NELLA PRESENTE TRADUZIONE  
TRADUZIONE A CURA DI PICCININI SILVIO