

# Asterix

## und die Römer



Ravensburger Spiele® Nr. 01 201 5

Autor: Klaus Teuber

Grafik: Studio fean Pierre Legrain

Ein Würfelspiel für 2 - 6 Spieler ab 8 Jahren

### Inhalt:

1 Spielplan, 6 ausgestanzte Spielfiguren (Asterix, Obelix, Methusalix, Automatix, Verleihnix, Majestix), 6 Aufstellfüße, 48 Karten (30 Römerhelm-Karten, 15 Minus-Karten), 1 weißer Würfel (mit Punkten 1 -4), 1 schwarzer Würfel (mit Punkten von 3 - 6), 1 Anleitung

Otto Maier Verlag Ravensburg

  
Ravensburger



Wir befinden uns im Jahre 50 v. Chr. Ganz Gallien ist von den Römern besetzt... Ganz Gallien? Nein! Ein von unbeugsamen Galliern bevölkertes Dorf hört nicht auf, dem Eindringling Widerstand zu leisten. Und das Leben ist nicht leicht für die römischen Legionäre, die als Besatzung in den befestigten Lagern Babaorum, Aquarium, Laudanum und Kleinbonum liegen...

# Einige Gallier:



**Obelix**, der „dickste“  
Freund von Asterix,  
hat immer seinen Hund  
Idefix bei sich.



**Asterix**, der kleine listige  
Gallier, hat schon viele  
Abenteuer bestanden.



**Majestix** versucht als  
Häuptling für die Ord-  
nung im Dorf zu sorgen.



**Automatix**, der Dorf-  
schmied, hat wenig  
Freude am Gesang des  
Barden.



**Methusalix** darf trotz  
seines hohen Alters bei  
keiner Prügelei fehlen.



**Verleihnix** bietet als  
Fischhändler nicht nur  
frische Fische an.



**Troubadix** schlägt mit  
seinem Gesang selbst die  
Gallier in die Flucht.



**Miraculix**, der Druiden,  
braut den Zaubertrank  
und zählt die Helme.

# Es war einmal



Es war einmal ein ganz normaler Tag in unserem kleinen gallischen Dorf. Ein jeder ging seiner gewohnten Beschäftigung nach, als plötzlich die Frage auftauchte, wer wohl der tapferste unter den Galliern sei.

Um dies zu klären, unterbrachen Asterix und seine Freunde kurz ihre kleine „Meinungsverschiedenheit“ und machten sich auf, um dem nächsten Römerlager einen Besuch abzustatten. Sie wollten zur Abwechslung einige Römer verprügeln und als Beweis für ihre Heldentaten deren Helme ins Dorf bringen. Daß im Eifer des Gefechts dabei manch unnützer Gegenstand mitgenommen wurde, versteht sich von selbst.

Und so wartete der Druide Miraculix im Dorf auf seine Freunde, um ihre Trophäen zu zählen.

Aber nun, liebe Gallier, auf in den Kampf...

# Ziel des Spiels

Wer die meisten Römer verprügelt und als Beweis deren Helme zu dem Druiden Miraculix bringt, ist der tapferste Gallier im Dorf - und Gewinner des Spiels.



# Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden die Figuren vorsichtig aus der Stanztafel gelöst und in die Aufstellfüße gesteckt

Jeder Spieler wählt sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf den Startplatz, das Römerlager, oben links auf dem Spielplan.

Alle Karten werden gut gemischt.

Bei **2 Spielern** werden **20**, bei **3 Spielern 15**, bei **4 Spielern 10**, und bei **5 Spielern** werden 5 beliebige Karten aus dem Spiel genommen und beiseite gelegt  
Bei **6 Spielern** wird mit allen Karten gespielt.

Jeder Spieler erhält **drei Karten**, die er den Mitstreitern nicht zeigen sollte. Die restlichen Karten werden in einem Stapel verdeckt neben dem Spielplan gelegt.

# Spielregel

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler darf anfangen.

Der Spieler wählt **entweder** den weißen **oder** den schwarzen Würfel, würfelt und zieht mit seiner Spielfigur entsprechend viele Schritte vorwärts. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

**Gewürfelt werden darf immer nur mit einem der beiden Würfel.**



## Der weiße Würfel

Er zeigt die Punkte eins bis vier. Mit ihm zu würfeln bedeutet für den Spieler **langsam aber sicher** vorwärts zu ziehen.

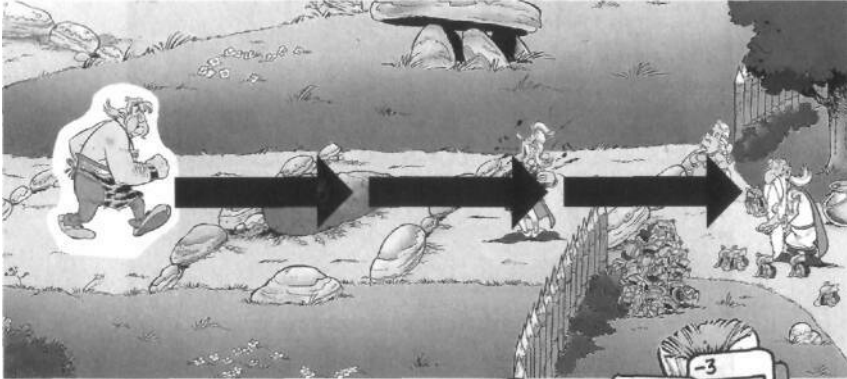


## Der schwarze Würfel

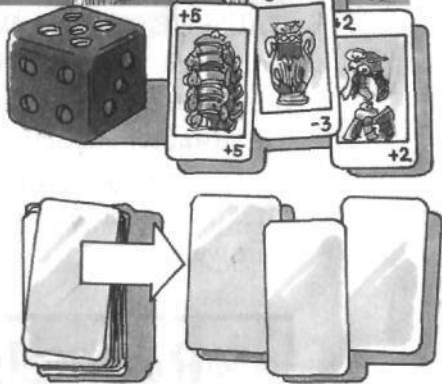
Er zeigt die Punkte drei bis sechs. Mit ihm zu würfeln bedeutet für den Spieler **schnell aber riskant** vorwärts zu ziehen (s. Aktion „Tauschen“).

# Das gallische Dorf

Das gallische Dorf, unten rechts auf dem Spielplan, ist das Ziel all unserer tapferen Gallier. Dort nimmt der Druide Miraculix die gesammelten Römerhelme und sonstige Dinge, die die Gallier im Kampfgetümmel erwischt haben, in Empfang.



Sowie ein Spieler mit seiner Spielfigur den Zaun des gallischen Dorfes passiert hat (überschüssige Würfelpunkte verfallen), legt er seine Karten verdeckt neben sich auf den Tisch. Seine Spielfigur stellt er sofort wieder in das Römerlager und zieht sich drei neue Karten vom verdeckten Stapel.



Verliert ein Spieler auf dem Weg zum gallischen Dorf alle Karten, darf er sofort seine Spielfigur auf das Römerlager zurücksetzen und sich drei neue Karten ziehen.

# Was unterwegs alles passieren kann

Auf dem Weg zum Dorf kann unseren gallischen Kriegern allerdings einiges zustoßen.



Würfelt ein Spieler mit dem **schwarzen Würfel**, dürfen einer oder mehrere beliebige Mitspieler laut „TAUSCHEN“ rufen. Wer zuerst „TAUSCHEN“ gerufen hat, **muß alle seine Karten, die er auf der Hand hat, mit den Karten des würfelnden Spielers austauschen**. Gerufen werden darf so lange, bis der Spieler seine Spielfigur gezogen und abgesetzt hat. Pro Zug darf nur eine Tauschaktion durchgeführt werden.



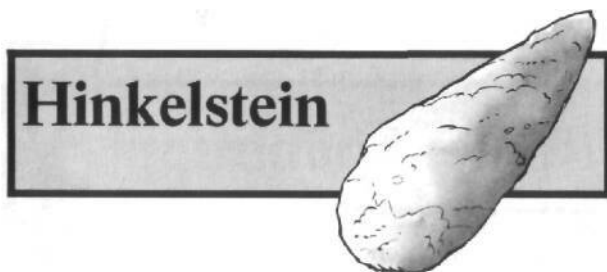
Landet ein Spieler mit seiner Spielfigur auf einem Feld, auf dem bereits eine Spielfigur eines Mitspielers steht, haben beide Spieler das Recht zu



„REMPELN". Ruft einer von beiden „REMPELN", halten sie sich verdeckt die Karten, die sie auf der Hand haben, hin und jeder muß vom anderen eine Karte ziehen.

Landet der Spieler auf einem Feld, auf dem mehrere Spielfiguren stehen und möchten mehrere „REMPELN", so darf er entscheiden, mit wem er „REMPELN" will. Pro Zug darf nur eine Rempelaktion durchgeführt werden.

## Ereignisfelder



Landet ein Spieler mit seiner Spielfigur auf einem Hinkelsteinfeld, stolpert er und verliert dabei eine Karte. Von einem benachbarten Spieler wird ihm von seinen Karten auf der Hand eine Karte gezogen und unter den Stapel zurückgeschoben. Die Mitspieler dürfen sich die gezogene Karte anschauen.

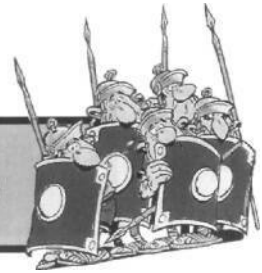
## Troubadix



Landet ein Spieler mit seiner Spielfigur auf einem Troubadix-Feld, prallt er voller Entsetzen über dessen Gesang zurück: Er muß drei Felder zurückziehen.

Landet er dabei am Ende seines Zuges auf einem Feld mit anderen Spielfiguren, darf selbstverständlich gerempelt werden.

## Römer-Spähtrupp



Hier gibt es Nachschub an Römerhelmen. Der Spieler darf die oberste Karte verdeckt vom Kartenstapel ziehen und zu seinen Karten auf die Hand nehmen.

# Aktionen

Werden während des Zuges eines Spielers mehrere Aktionen durchgeführt, gilt immer die Reihenfolge:

1. Tauschen
2. Rempeln
3. Ereignisfeld

(bei den Galliern auch TRE genannt).

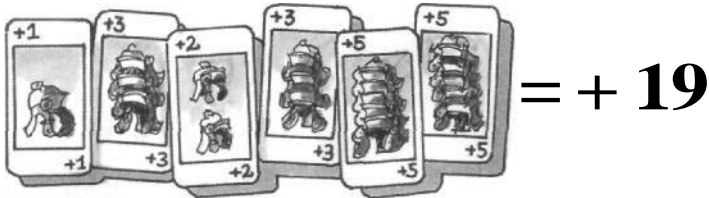
# Spielende

Das Spiel ist in dem Moment beendet, sobald ein Spieler keine Karten mehr aufnehmen kann, wenn er zurück ins Römerlager kommt oder auf den Spähtrupp trifft. Der verdeckte Kartenstapel muß komplett aufgebraucht sein.

## letzt wird abgerechnet:

Für die Abrechnung zählen nur die Karten, die ein Spieler schon ins Dorf gebracht und vor sich abgelegt hat. Alle Karten, die ein Spieler noch auf der Hand hält, müssen beiseite gelegt werden.

Jeder Spieler zieht seine Minuskarten von der Zahl der Römerhelme ab, verkündet laut sein Sammelergebnis und hofft, daß er es ist, der die meisten Römerhelme gesammelt hat. Er ist der Gewinner des Spiels - und der tapferste Krieger des kleinen gallischen Dorfes!



= + 8

