

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

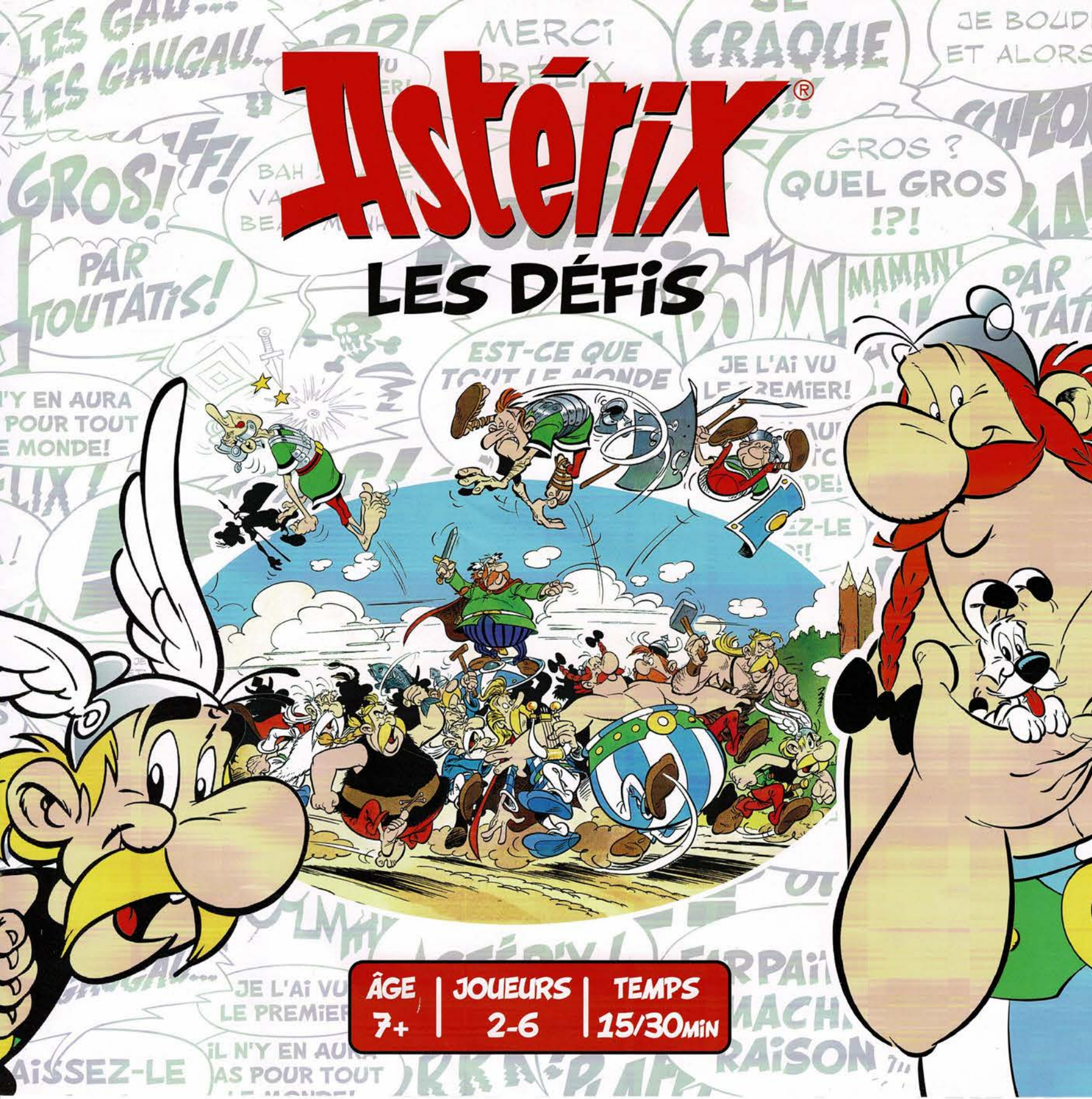
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Astérix®

LES DÉFIS



ÂGE	JOUEURS	TEMPS
7+	2-6	15/30min

Astérix®

LES DÉFIS



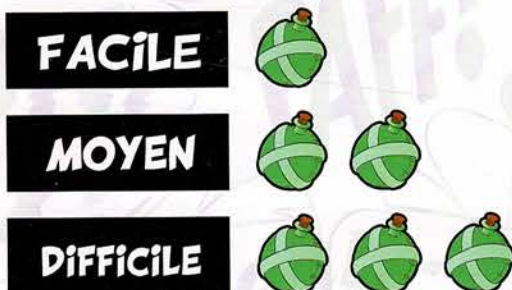
À L'OCCASION DE L'ANNIVERSAIRE DU VILLAGE, DES DÉFIS SONT ORGANISÉS AFIN DE CÉLÉBRER LES AVENTURES DE NOS HÉROS ET TOUT LE MONDE PEUT Y PARTICIPER !
ASTÉRIX, OBÉLIX, ABRARACOURCIX, BONEMINE, FALBALA, AGECANONIX, CÉTAUTOMATIX, ORDRALFABÉTIX, PANORAMIX, ASSURANCETOURIX
ET MÊME IDÉFIX ONT RÉPONDU PRÉSENTS.

**INCARNEZ UN DE VOS PERSONNAGES FAVORIS
ET REVIVEZ LES AVENTURES D'ASTÉRIX
EN DÉFIANT VOS PROCHES !**



**CHAQUE DÉFI REMPORTE VOUS PERMET DE GAGNER 1 JETON DÉFI.
LE JOUEUR AYANT REMPORTE LE PLUS DE JETONS DÉFI GAGNE LA PARTIE.**

VOUS AVEZ PEUR QUE LE CIEL NE VOUS TOMBE SUR LA TÊTE AVANT LA FIN DE LA PARTIE ?
PAS DE PANIQUE ! VOUS POUVEZ CHOISIR LES DÉFIS QUE VOUS SOUHAITEZ RÉALISER
SELON VOTRE HUMEUR ET LE TEMPS DONT VOUS D'ISPOSEZ EN SUIVANT LES PICTOS !



LES DIFFÉRENTS DÉFIS



**CHEZ LES
BELGES**



**LE MAQUIS
CORSE**



**LES JEUX
OLYMPIQUES**



**LES
PIRATES**



**LE TOUR
DE GAULE**



**LE PALAIS DE
CLÉOPÂTRE**



CONSEIL D'ASTÉRIX:

POUR UNE PARTIE APPRENTI, RÉALISEZ LES DÉFIS SUIVANTS :

LES BELGES, LE MAQUIS CORSE ET LES JEUX OLYMPIQUES

POUR UNE PARTIE EXPERT, RÉALISEZ LES DÉFIS SUIVANTS :

LES PIRATES, LE TOUR DE GAULE ET LE PALAIS DE CLÉOPÂTRE

**PRENEZ LE PION CORRESPONDANT AU PERSONNAGE QUE VOUS VOULEZ INCARNER
ET QUE LES DÉFIS COMMENCENT !**

CHEZ LES BELGES



APPRENANT QUE CÉSAR DÉCRIT LES BELGES COMME LE PEUPLE LE PLUS BRAVE, ABRARACOURCIX DÉCIDE DE LANCER UN CONCOURS AVEC LE PEUPLE BELGE AFIN DE PROUVER QUE DE TOUS LES PEUPLES CE SONT LES GAULOIS LES PLUS BRAVES.

FACILE



COURT



BUT DU JEU

MONTREZ À CÉSAR QUEL PEUPLE EST LE PLUS BRAVE ENTRE LES BELGES ET LES GAULOIS. SOYEZ LA PREMIÈRE ÉQUIPE À ÉLIMINER TOUS LES JETONS "ROMAINS" PRÉSENTS SUR LE CAMP ROMAIN QUI VOUS SERA ATTRIBUÉ. CHAQUE JOUEUR DE L'ÉQUIPE GAGNANTE REMPORTE ALORS UN JETON "DÉFI".

MISE EN PLACE

POUR CE DÉFI, FORMEZ DEUX ÉQUIPES DONT L'UNE INCARNERA LES BELGES ET LA SECONDE LES GAULOIS. SI VOUS ÊTES UN NOMBRE IMPAIR DE JOUEURS, ALORS UN DES JOUEURS DE L'ÉQUIPE LA MOINS NOMBREUSE JOUERA UN SECOND PERSONNAGE DURANT TOUTE LA PARTIE. RÉCUPÉREZ PAR ÉQUIPE UN PLATEAU DE CAMP ROMAIN AINSI QUE LES CARTES "ATTAQUES" CORRESPONDANTES À LA COULEUR DU CAMP CHOISI.



DISTRIBUEZ 2 CARTES "ATTAQUES" À CHAQUE JOUEUR ET DISEPOZEZ 19 JETONS "ROMAIN" SUR LES CASES DE VOTRE PLATEAU COMPORTANT UN MARQUEUR.

POUR L'ÉQUIPE BELGE, PRENEZ LES PIONS PERSONNAGES "BELGE", POUR LES AUTRES PRENEZ VOTRE PION "GAULOIS".



SELON LE NOMBRE DE JOUEURS, PLACEZ VOS PIONS SUR CHACUNE DES ENTRÉES "1", "2" ET "3" DE VOTRE PLATEAU (SI VOUS ÊTES TOUT SEUL, PLACEZ VOTRE PION SUR L'ENTRÉE "1", SI VOUS ÊTES 2, PLACEZ UN PION SUR L'ENTRÉE "1" ET LE SECOND SUR LE "2", DE MÊME, SI VOUS ÊTES 3 EN PLAÇANT LE TROISIÈME SUR L'ENTRÉE "3").

TOUR DE JEU

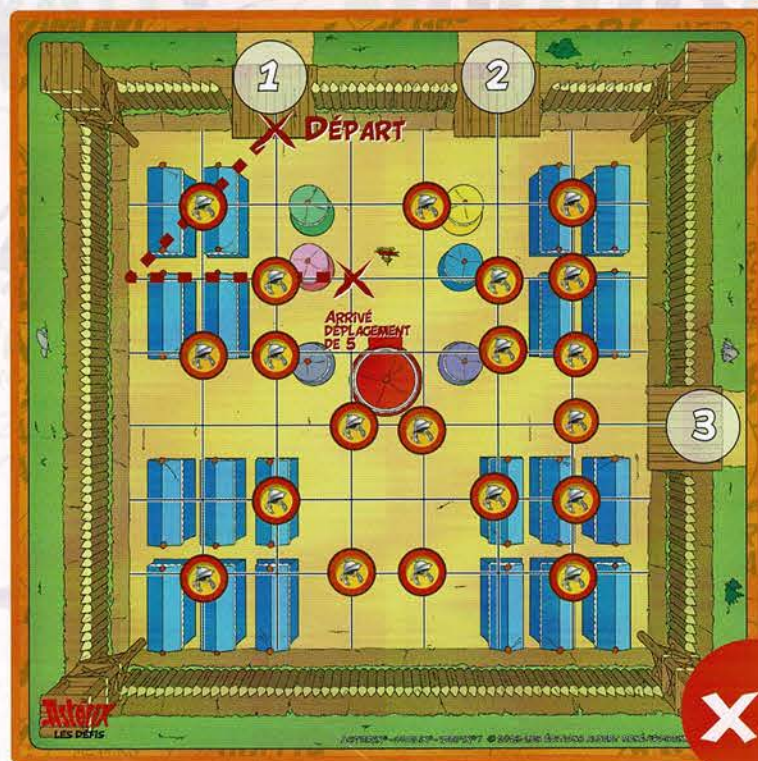
LE JOUEUR DE L'ÉQUIPE BELGE SITUÉ SUR L'ENTRÉE "1" COMMENCE ET **LANCE UN DÉ**. LE RÉSULTAT DU DÉ INDIQUE LA PUISSANCE DE L'ATTAQUE. LA **PUISSANCE** CORRESPOND AU NOMBRE DE CASES (CROISEMENTS DES LIGNES) QUE VOUS ALLEZ POUVOIR PARCOURIR LORS DE VOTRE ATTAQUE. CHOISISSEZ ENSUITE LA **DIRECTION** DE VOTRE **ATTAQUE** EN FONCTION DE VOTRE RÉSULTAT AU DÉ ET DE L'EMPLACEMENT DES ROMAINS DANS LE CAMP. EN EFFET, LE BUT ÉTANT DE TOUCHER UN **MAXIMUM DE JETONS "ROMAIN"** AFIN DE LES ÉLIMINER DU PLATEAU, IL EST JUDICIEUX DE PRENDRE EN COMPTE CES ÉLÉMENTS POUR CHOISIR LA DIRECTION DE CELLE-CI. UNE ATTAQUE NE PEUT ÊTRE FAITE QU'EN **LIGNE DROITE** (EN DIAGONALE OU LE LONG DES LIGNES). AVANCEZ ENSUITE VOTRE PION DANS LA DIRECTION QUE VOUS AVEZ CHOISIE ET AUSSI LOIN QUE VOTRE DÉ L'INDIQUE. SI VOUS ATTEIGNEZ UN DES **BORDS** DU PLATEAU ALORS QUE VOUS N'AVEZ PAS FINI VOTRE DÉPLACEMENT, ALORS VOUS POUVEZ CONTINUER VOTRE DÉPLACEMENT EN LIGNE DROITE DANS LA DIRECTION DE VOTRE CHOIX À PARTIR DE CE POINT.



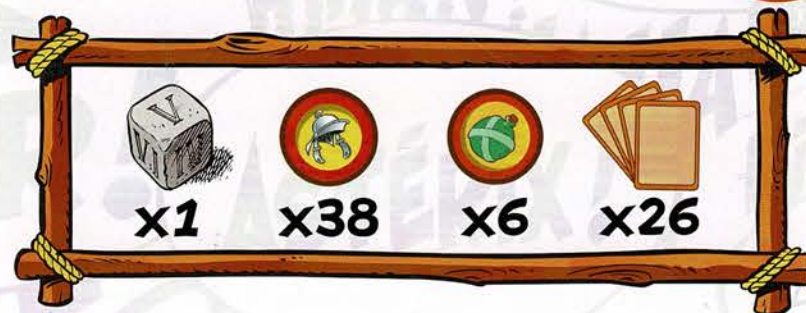
TOUS LES ROMAINS SITUÉS SUR VOTRE PASSAGE SERONT ALORS ÉLIMINÉS DU PLATEAU ET AJOUTÉS À VOTRE **COLLECTION PERSONNELLE DE CASQUES**. À LA FIN DE VOTRE DÉPLACEMENT, VOUS POUVEZ UTILISER UNE DE VOS **CARTES "ATTAQUE"** POUR VAINCRE D'AVANTAGE DE JETONS "ROMAIN". C'EST ENSUITE AU TOUR DU JOUEUR SUIVANT DE L'ÉQUIPE ADVERSE D'ATTAQUER SON CAMP DE ROMAINS.



MATÉRIEL



x2



LORSQU'UNE ÉQUIPE S'EST DÉBARRASSÉE DE TOUTS LES JETONS "ROMAIN" DE SON CAMP, ELLE REMPORTE LA PARTIE. SI CETTE ÉQUIPE ÉTAIT LA PREMIÈRE À JOUER (ÉQUIPE DES BELGES) ALORS L'ÉQUIPE DES GAULOIS PEUT FINIR SON TOUR EN JOUANT UNE DERNIÈRE FOIS. EN CAS D'ÉGALITÉ CE SONT LE OU LES JOUEURS AYANT RÉCUPÉRÉ LE PLUS DE JETONS "ROMAIN" QUI REMPORTENT LA PARTIE ET DONC UN JETON "DÉFI" CHACUN.

LE MAQUIS CORSE



DÉCOUVRANT UN PRISONNIER CORSE DANS LE CAMP DE ROMAINS VOISIN, LES GAULOIS DÉCIDENT DE L'AIDER À RENTRER CHEZ LUI. ILS SE RETROUVENT AINSI DANS LE MAQUIS CORSE, REGORGEANT PRINCIPALEMENT DE COCHONS SAUVAGES ET DE ROMAINS AYANT PERDU LEUR CHEMIN.

FACILE



COURT



BUT DU JEU

SOYEZ LE PREMIER À FORMER DES COMBINAISONS VALIDES DE JETONS ROMAINS/COCHONS SAUVAGES/CORSES PRÉSENTES SUR LES CARTES "COMBINAISONS" ET REMPORTEZ AINSI LA PARTIE ET DONC UN JETON "DÉFI" !

MISE EN PLACE



PLACEZ ALÉATOIREMENT ET FACE CACHÉE, TOUS LES JETONS SUR LES CASES DU PLATEAU.

CHOISISSEZ LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ DES COMBINAISONS QUE VOUS SOUHAITEZ RÉALISER. POSEZ LA CARTE COMBINAISON À CÔTÉ DE VOUS SUR LE RECTO OU LE VERSO, EN FONCTION DE LA DIFFICULTÉ CHOISIE.

COMBINAISONS (APPRENTI)

3x

OU

4x

OU

6x

COMBINAISONS (EXPERT)

2x

2x

OU

2x

3x

OU

4x

1x

APPRENTI

EXPERT

TOUR DE JEU

CHACUN VOTRE TOUR, EN COMMENÇANT PAR LE PLUS JEUNE ET EN TOURNANT DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE, VOUS POUVEZ RÉALISER UNE DE CES QUATRE ACTIONS:

- REGARDER JUSQU'À 4 JETONS
- PRENDRE 2 JETONS
- PRENDRE 1 JETON ET REPOSER 1 JETON
- REPOSER 1 OU 2 JETONS

POUR POUVOIR REMPORTER UNE MANCHE, VOUS DEVEZ FORMER UNE DES COMBINAISONS PRÉSENTES SUR LES CARTES "COMBINAISONS".

POUR QUE LA **COMBINAISON** SOIT **VALIDE**, VOUS NE DEVEZ POSSÉDER AUCUN AUTRE JETON HORMIS CEUX PRÉSENTS DANS LA COMBINAISON QUE VOUS SOUHAITEZ RÉALISER. DÈS QUE VOTRE COMBINAISON EST VALIDE, CRIEZ "**GROIN**" POUR ANNONCER LA FIN DE LA MANCHE. LES JOUEURS N'AYANT PAS ENCORE JOUÉ À CE TOUR PEUVENT ALORS EFFECTUER LEUR DERNIÈRE ACTION. À LA FIN DE CE TOUR, LES JOUEURS AYANT FORMÉ UNE COMBINAISON VALIDE REMPORTENT LA MANCHE.

EXEMPLE : VOUS POSSÉDEZ 4 JETONS "ROMAIN" ET 1 JETON "CORSE". POUR REMPORTER LA MANCHE AU PROCHAIN TOUR, VOUS DEVEZ REPOSER VOTRE JETON "CORSE" ET OBTENEZ AINSI UNE COMBINAISON VALIDE DE 4 JETONS "ROMAIN".

COMBINAISONS
(APPRENTI)

3x      

ou _____

4x    

ou _____

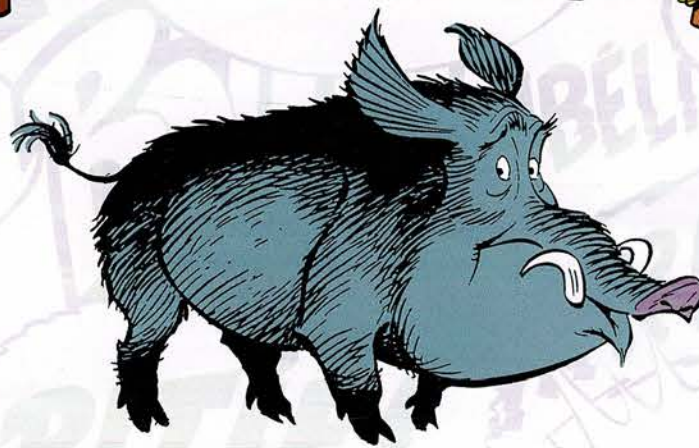
6x      

© 2019 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ



À LA FIN DE LA MANCHE, TOUS LES JETONS SONT **REPOSITIONNÉS** SUR LE PLATEAU DE MANIÈRE **ALÉATOIRE** ET UNE NOUVELLE MANCHE PEUT ALORS DÉBUTER. À LA FIN DE LA TROISIÈME MANCHE, LE JOUEUR AYANT REMPORTÉ LE PLUS DE MANCHES GAGNE LA PARTIE ET DONC UN JETON "DÉFI". EN CAS D'ÉGALITÉ, UNE DERNIÈRE MANCHE EST LANCÉE ENTRE LES JOUEURS EX-AEQUO.

MATÉRIEL



LES JEUX OLYMPIQUES



LE VILLAGE GAULOIS SE REND EN GRÈCE POUR PARTICIPER AUX JEUX OLYMPIQUES

FACILE



MOYEN



BUT DU JEU

CRÉEZ VOTRE ÉQUIPE DE CHAMPIONS ET REMPORTEZ UN MAXIMUM D'ÉPREUVES.

LE JOUEUR AYANT REMPORTÉ LE PLUS D'ÉPREUVES GAGNE LA PARTIE ET DONC UN JETON "DÉFI".

MISE EN PLACE



PRENEZ UN JETON "CHAMPION" CHACUN. MÉLANGEZ LES CARTES "CHAMPION" ET POSEZ CETTE PILE À CÔTÉ DU PLATEAU. PIOCHEZ-EN 4 QUE VOUS POSITIONNEZ **FACE VISIBLE** À CÔTÉ DU PAQUET.

RÉCUPÉREZ LA CARTE "CHAMPION" DE VOTRE CHOIX PARMİ LES 4 RÉVÉLÉES ET AJOUTEZ-LA À VOTRE MAIN. RÉVÉLEZ UNE NOUVELLE CARTE DE LA PIOCHE QUE VOUS POSITIONNEZ À LA PLACE DE CELLE-CI. C'EST ENSUITE AU TOUR DU JOUEUR SUIVANT DE CHOISIR SON CHAMPION.






LORSQUE TOUS LES JOUEURS ONT COMPLÉTÉ LEURS ÉQUIPES (C'EST-À-DIRE ONT 3 CARTES "CHAMPION"), 3 CARTES "DISCIPLINE OLYMPIQUE" SONT RÉVÉLÉES ET POSITIONNÉES EN LIGNE LE LONG DU PLATEAU.

TOUR DE JEU

POUR CHAQUE DISCIPLINE OLYMPIQUE, EN COMMENÇANT PAR CELLE SITUÉE LA PLUS À GAUCHE :

- CHOISISSEZ PARMİ VOS **CHAMPIONS** CELUI QUI PARTICIPERA À L'ÉPREUVE ET POSEZ LA CARTE CORRESPONDANTE DEVANT VOUS FACE CACHÉE.
- RÉVÉLEZ VOS CHAMPIONS ET RÉALISEZ L'ÉPREUVE DE LA DISCIPLINE OLYMPIQUE CONCERNÉE.

REMARQUE : CHAQUE DISCIPLINE NÉCESSITE PLUS OU MOİNS DE COMPÉTENCES DE LA PART DES CHAMPIONS PARMİ : **L'ENDURANCE** , **LA FORCE**  ET **L'HABILITÉ** .

CHAQUE COMPÉTENCE DE CHAMPION EST NOTÉE ENTRE 0 ET 3 (3 ÉTANT LE MAXIMUM). VOUS DEVREZ DONC CHOISIR PARMİ VOS CHAMPIONS CEUX AYANT UNE COMPÉTENCE PLUS DÉVELOPPÉE DANS LE DOMAİNE CORRESPONDANT À L'ÉPREUVE.

* **"COURSE DE CHAR"** ET **"COURSE"** : CHACUN À VOTRE TOUR, VOUS DEVEZ EFFECTUER UN **TOUR DE STADE** EN UN MINIMUM DE DÉPLACEMENTS. PLACEZ VOTRE JETON SUR LA LIGNE DE DÉPART ET AVANCEZ VOTRE JETON EN FAISANT DES PICHENETTES SUR CELUI-CI. COMPTEZ LE **NOMBRE DE DÉPLACEMENTS** QUE VOUS EFFECTUEZ JUSQU'À LA LIGNE D'ARRIVÉE ET RETIREZ À CE RÉSULTAT LA VALEUR INDICUÉE SUR VOTRE CARTE CHAMPION POUR LA COMPÉTENCE CORRESPONDANT À LA DISCIPLINE CONCERNÉE. LE JOUEUR AYANT LE **PLUS PETIT SCORE** REMPORTE L'ÉPREUVE. SI VOTRE JETON SE RETROUVE HORS DU STADE, REPOSITIONNEZ-LE SUR LA LIGNE DE DÉPART TOUT EN CONTINUANT À COMPTER TOUTS VOS DÉPLACEMENTS.

EXEMPLE :

VOUS EFFECTUEZ UNE COURSE DE CHAR ET L'HABILITÉ DE VOTRE CHAMPION EST DE 2. SI VOUS EFFECTUEZ VOTRE TOUR DE STADE EN 8 PICHENETTES, ALORS VOUS OBTENEZ UN RÉSULTAT ÉGAL À 6 (8-2) POUR CETTE ÉPREUVE.

* **"LANCER DE JAVELOT"** ET **"LANCER DE DISQUE"** : CHACUN À VOTRE TOUR, PLACEZ VOTRE JETON SUR LA CASE DÉPART DE LA **ZONE DE LANCER** ET EFFECTUEZ UNE PICHENETTE POUR ENVOYER VOTRE JETON LE **PLUS LOIN** POSSIBLE SUR LA PISTE. LE JOUEUR AYANT ENVOYÉ SON JETON LE PLUS LOIN, EN **UNE SEULE PICHENETTE** REMPORTE 3 POINTS, LE DEUXIÈME 2 POINTS ET LE TROISIÈME 1 POINT, LES SUIVANTS 0 POINT. CES POINTS SONT ALORS AJOUTÉS À CEUX DE VOTRE CHAMPION DANS LA OU LES COMPÉTENCES CONCERNÉES. LE JOUEUR OBTENANT LE **PLUS GRAND SCORE** REMPORTE L'ÉPREUVE. SI LE JETON ARRIVE HORS DE LA ZONE DE LANCER, ALORS CELUI-CI EST ÉLIMINÉ DE L'ÉPREUVE ET NE REMPORTE PAS DE POINTS.

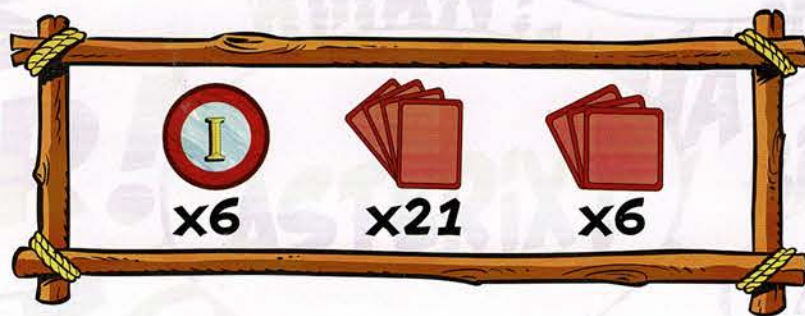
EXEMPLE :

VOUS EFFECTUEZ LE LANCER DE DISQUE ET L'HABILITÉ DE VOTRE CHAMPION EST DE 1 ET LA FORCE DE 3. LORS DE VOTRE PICHENETTE, VOTRE JETON ARRIVE SUR LA TROISIÈME CASE.

VOTRE ADVERSAIRE CUMULE LUI AUSSI UN TOTAL DE 4 POINTS POUR SA FORCE ET SON HABILITÉ MAIS ATTEINT LORS DE SON LANCER LA QUATRIÈME CASE : IL REMPORTE DONC 3 POINTS SUPPLÉMENTAIRES, SOIT 7 POINTS AU TOTAL (4+3) ET VOUS 6 POINTS (4+2).

* **"LUTTE"** ET **"PUGILAT AU CESTE"** : PLACEZ VOS JETONS EN PLEIN **MILIEU DU STADE** SANS QUE CELX-CI NE SE TOUCHENT. CHACUN À VOTRE TOUR, TENTEZ DE **SORTIR UN JETON ADVERSE** DE LA ZONE DE COMBAT (JETON NE TOUCHANT PLUS LE STADE) EN FAISANT UNE PICHENETTE SUR VOTRE JETON. CHAQUE JOUEUR TIRE UNE FOIS PUIS C'EST AU TOUR DU JOUEUR SUIVANT ET AINSI DE SUITE JUSQU'À CE QU'IL N'Y AIT PLUS QU'UN SEUL JETON. SI DEUX JETONS SORTENT ENSEMBLE (SUITE À UNE MÊME PICHENETTE), ALORS LE JOUEUR AYANT TIRÉ EST ÉLIMINÉ DU COMBAT ET SON JETON EST RETIRÉ TANDIS QUE LE SECOND JETON EST REMIS AU MILIEU DU STADE. CHAQUE JETON QUE VOUS SORTEZ DU STADE VOUS RAPPORTE 1 POINT QUE VOUS AJOUTEZ À CEUX DE VOTRE CHAMPION DANS LA OU LES COMPÉTENCES CONCERNÉES SELON LA DISCIPLINE EN COURS. LE JOUEUR OBTENANT LE **PLUS GRAND SCORE** REMPORTE L'ÉPREUVE.

EXEMPLE : VOUS EFFECTUEZ UNE ÉPREUVE DE LUTTE ET LA FORCE DE VOTRE CHAMPION EST DE 2 : VOUS RÉUSSISSEZ À SORTIR 3 JETONS ADVERSES, VOUS OBTENEZ DONC UN RÉSULTAT DE 5 (3+2).



À LA FIN DE LA TROISIÈME ÉPREUVE, LES JEUX OLYMPIQUES SONT TERMINÉS ET LE JOUEUR AYANT REMPORTÉ LE PLUS D'ÉPREUVES REMPORTE LA PARTIE ET DONC UN JETON "DÉFI". EN CAS D'ÉGALITÉ, UNE QUATRIÈME ÉPREUVE EST ALORS RÉVÉLÉE ET LES JOUEURS EX-AEQUO PEUVENT CHOISIR LA CARTE "CHAMPION" DE LEUR CHOIX PARMİ LEURS PROPRES CHAMPIONS PRÉCÉDEMMENT UTILISÉS POUR RÉALISER CETTE NOUVELLE ÉPREUVE.

LES PIRATES



LORSQUE LES GAULOIS PRENNENT LA MER, LEURS VIEILLES CONNAISSANCES NE SONT JAMAIS BIEN LOIN : LES PIRATES ! TOUTES LES OCCASIONS SONT BONNES POUR SE BAGARRER, AU PLUS GRAND DÉSESPOIR DES PIRATES.

FACILE



COURT



BUT DU JEU

MISEZ VOS CARTES "ATTQUES" POUR BATTRE LE PLUS DE PIRATES POSSIBLE.

REMPORTEZ AINSI LE CONCOURS LANCÉ ENTRE TOUS LES GAULOIS ET DONC UN JETON "DÉFI" !

MISE EN PLACE



PLACEZ 1 JETON "PIRATE" FACE CACHÉE SUR CHAQUE BATEAU.



DISTRIBUEZ LES CARTES "ATTQUE" AUX JOUEURS DE FAÇON À CE QUE CHACUN EN AIT LE MÊME NOMBRE (S'IL Y A DES CARTES EN PLUS, REMETTEZ-LES DANS LA BOÎTE).

PLACEZ VOS PIONS SUR LE PREMIER BATEAU.

TOUR DE JEU

AU DÉBUT DE CHAQUE TOUR, TOUS LES JOUEURS AVANCENT ENSEMBLE SUR UN NOUVEAU BATEAU. LE JETON PRÉSENT SUR CELUI-CI EST ALORS RETOURNÉ. LE CHIFFRE PRÉSENT SUR LE JETON INDIQUE LE NOMBRE DE CARTES "PIRATE" À PLACER FACE CACHÉE À CÔTÉ DU PLATEAU. IL S'AGIT DU CONTENU DU BATEAU.

À TOUR DE RÔLE, CHAQUE JOUEUR PEUT ALORS PLACER DEVANT LUI FACE CACHÉE LES CARTES "ATTQUE" DE SON CHOIX PROVENANT DE SA MAIN POUR POUVOIR TENTER DE RÉCUPÉRER LE CONTENU DU BATEAU. TOUT LE MONDE RETOURNE ENSUITE SES CARTES ET C'EST LE JOUEUR AYANT L'ATTQUE LA PLUS PUISSANTE (LA SOMME LA PLUS ÉLEVÉE) QUI REMPORTE L'ENSEMBLE DES CARTES "PIRATE" DONT LA SOMME EST ÉGALE OU INFÉRIEURE À SON ATTQUE. PUIS C'EST AU TOUR DU JOUEUR AYANT LA DEUXIÈME ATTQUE LA PLUS PUISSANTE DE RÉCUPÉRER LES CARTES "PIRATE" RESTANTES SELON SON ATTQUE ET AINSI DE SUITE JUSQU'À CE QU'IL N'Y AIT PLUS DE CARTES "PIRATE" OU PLUS DE JOUEURS POUVANT EN RÉCUPÉRER.

REMARQUES :

- PUISSANCE D'ATTQUE  = NOMBRE DE PIRATES POUVANT ÊTRE ATTQUÉS.

- LORS D'UNE ATTQUE, SI LES CARTES "ATTQUE" NE SONT PAS ASSEZ PUISSANTES POUR ÉLIMINER LES PIRATES, ALORS LES CARTES "PIRATE" N'AYANT PAS ÉTÉ ATTQUÉES SONT DÉFAUSSÉES (PERSONNE NE PEUT LES RÉCUPÉRER).



JE L'AI VU
LE PREMIER!

ASTERIX!

MATÉRIEL



- LORS D'UNE ATTAQUE, LORSQUE TOUT LE MONDE A POSÉ LES CARTES "ATTAQUE" DE SON CHOIX, UN **DEUXIÈME TOUR** EST POSSIBLE POUR CEUX VOULANT RAJOUTER DES CARTES À LEUR ATTAQUE.

- LORS D'UNE ATTAQUE, LES JOUEURS DOIVENT OBLIGATOIREMENT RÉCUPÉRER LES CARTES AYANT LE PLUS DE PIRATES EN PREMIER (SI LEUR ATTAQUE EST ASSEZ PUISSANTE).

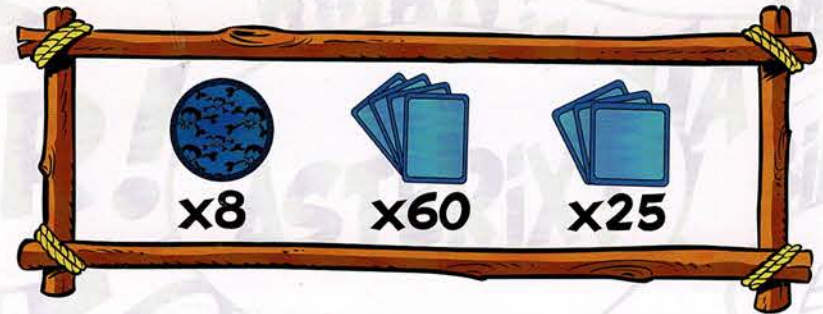
- SI DEUX ATTAQUANTS SONT ÉGALITÉS (ATTAQUE DE VALEUR ÉGALE) ALORS CELUI AYANT ATTAQUÉ AVEC LE MOINS DE CARTES REMPORTE L'ATTAQUE. SI LES DEUX ATTAQUANTS ONT UTILISÉ LE MÊME NOMBRE DE CARTES, ALORS ILS PEUVENT CHACUN MÏSER UNE **NOUVELLE CARTE** PROVENANT DE LEUR MAIN POUR REMPORTER L'ATTAQUE.

- LES CARTES "PIRATE" PETIT TRÉSOR ET GRAND TRÉSOR NE RAPPORTENT AUCUN POINT MAIS PERMETTENT DE **DÉPARTAGER** DES VAINQUEURS EX-AEQUO LORS DU DÉCOMPTE DES POINTS À LA FIN DE LA PARTIE.

EXEMPLE D'ATTAQUE : IL Y A 4 CARTES "PIRATE" PRÉSENTES SUR LE BATEAU. LE PREMIER JOUEUR POSE UNE CARTE "ATTAQUE" DE PUISSANCE 4 ET LE SECOND TROIS CARTES DE PUISSANCE 1. LES QUATRE CARTES "PIRATE" SONT RETOURNÉES ET VALENT RESPECTIVEMENT 6, 3, 2 ET "PETIT TRÉSOR". LA CARTE "PIRATE" COMPORTANT 6 PIRATES NE PEUT ÊTRE RÉCUPÉRÉE PAR AUCUN JOUEUR CAR LEURS ATTAQUES SONT INFÉRIEURES À 6. L'ATTAQUE LA PLUS PUISSANTE EST CELLE DU PREMIER JOUEUR, ÉGALE À 4, CONTRAIREMENT AU DEUXIÈME JOUEUR DONT L'ATTAQUE EST DE 3 (1+1+1). LE PREMIER JOUEUR RÉCUPÈRE DONC LES CARTES "3 PIRATES" ET "PETIT TRÉSOR" EN DÉFAUSSANT SA CARTE "ATTAQUE" DE PUISSANCE 4 MAIS NE PEUT PAS RÉCUPÉRER LA CARTE "2 PIRATES" CAR SON ATTAQUE N'EST PAS DE 5 MAIS UNIQUEMENT DE 4 AU TOTAL. LE DEUXIÈME JOUEUR PEUT ALORS RÉCUPÉRER LA CARTE "2 PIRATES" EN DÉFAUSSANT DEUX DE SES CARTES "ATTAQUE" DE PUISSANCE 1.

CONSEIL D'ASTÉRIX :

LORS D'UNE ATTAQUE, VOUS POUVEZ DÉCIDER DE **BLUFFER** LES AUTRES JOUEURS EN PLAÇANT PLUSIEURS CARTES "ATTAQUE" MAIS DE FORCE FAIBLE VOÏRE NULLE OU BIEN UNE SEULE TRÈS PUISSANTE OU ENCORE NE PAS ATTAQUER ET CONSERVER VOS CARTES POUR LES PROCHAÏNS BATEAUX.



TOUTES LES CARTES "ATTAQUE" POSÉES DURANT CE TOUR SONT ALORS DÉFAUSSÉES ET L'ATTAQUE D'UN NOUVEAU BATEAU PEUT AVOÏR LIEU. LORSQUE TOUTS LES BATEAUX ONT ÉTÉ ATTAQUÉS, LE JOUEUR AYANT RÉCUPÉRÉ LE PLUS DE PIRATES REMPORTE LA PARTIE ET DONC UN JETON "DÉFI".

LE TOUR DE GAULE



LA DERNIÈRE TECHNIQUE MISE AU POINT PAR LES ROMAINS POUR VENIR À BOUT DES IRRÉDUCTIBLES GAULOIS EST DE CONSTRUIRE UNE IMMENSE PALISSADE TOUT AUTOUR DU VILLAGE. POUR LEUR PROUVER L'INUTILITÉ DE CETTE DÉMARCHE, LES GAULOIS DÉCIDENT DE FRANCHIR CETTE PALISSADE ET D'EFFECTUER UN TOUR DE GAULE EN RAMENANT COMME PREUVE DES SPÉCIALITÉS GASTRONOMIQUES DES DIFFÉRENTES VILLES TRAVERSÉES.

MOYEN



LONG



BUT DU JEU

RÉCUPÉREZ UN MAXIMUM DE JETONS "SPÉCIALITÉS" AVANT QUE LES ROMAINS NE VOUS BLOQUENT. LE JOUEUR EN AYANT LE PLUS, REMPORTE LA PARTIE ET DONC UN JETON "DÉFI".

MISE EN PLACE



PLACEZ TOUS LES JETONS "SPÉCIALITÉ" FACE VISIBLE SUR LES CASES DU PLATEAU EN FONCTION DE LEUR NUMÉRO.

METTEZ DE CÔTÉ LES 6 CARTES "GAULOIS" EN LES PLAÇANT FACE VISIBLE LE LONG DU PLATEAU.



MÉLANGEZ TOUTES LES AUTRES CARTES "TOUR DE GAULE" ENTRE ELLES ET PLACEZ CETTE PILE À CÔTÉ DU PLATEAU.

DISTRIBUEZ À CHAQUE JOUEUR 2 JETONS "SANGLIER" ET PLACEZ VOS PIONS SUR LE DÉPART X.



TOUR DE JEU

UTILISEZ UN JETON "SANGLIER" POUR AVANCER JUSQU'À LA PREMIÈRE CASE DU PLATEAU COMPORTANT UN JETON "SPÉCIALITÉ" ET NON OCCUPÉE PAR UN AUTRE JOUEUR.

PIOCHEZ ALORS UNE CARTE "TOUR DE GAULE" ET APPLIQUEZ-EN L'EFFET :

- CARTE "SPÉCIALITÉ" : RÉCUPÉREZ LE JETON "SPÉCIALITÉ" PRÉSENT SUR LE LIEU OÙ VOUS VOUS TROUVEZ. VOTRE TOUR EST ALORS TERMINÉ.
- CARTE "ROMAIN" : POSEZ CETTE CARTE SUR UNE DES CARTES "GAULOIS" POSITIONNÉES LE LONG DU PLATEAU. VOTRE TOUR EST ALORS TERMINÉ.
- CARTE "POTION MAGIQUE" : RÉCUPÉREZ UN JETON "POTION MAGIQUE". LE JETON "POTION MAGIQUE" VOUS PERMET D'ÉLIMINER UNE CARTE "ROMAIN" PRÉCÉDEMMENT POSITIONNÉE SUR UNE CARTE "GAULOIS".
- CARTE "SANGLIER" : RÉCUPÉREZ UN JETON "SANGLIER".
- CARTE "POISSON PAS FRAIS" : DONNEZ-LA À UN AUTRE JOUEUR POUR VOUS EN DÉBARRASSER.

TANT QUE VOUS NE TOMBEZ PAS SUR UNE CARTE "SPÉCIALITÉ" OU "ROMAIN" VOTRE TOUR N'EST PAS TERMINÉ, PIOCHEZ ALORS UNE NOUVELLE CARTE.

JE L'AI VU
LE PREMIER!

ASTÉRIX!

REMARQUES

- POUR RÉCUPÉRER DES JETONS "SANGLIER", VOUS DEVEZ **CHASSER** : C'EST-À-DIRE PASSER VOTRE TOUR ET RÉCUPÉRER 2 JETONS "SANGLIER".
- AU DÉBUT DE VOTRE TOUR, SI VOUS N'AVEZ PAS ENCORE RÉCUPÉRÉ LE JETON "SPÉCIALITÉ" DE VOTRE CASE, ALORS **RESTEZ SUR PLACE**. SINON UTILISEZ UN JETON "SANGLIER" POUR VOUS RENDRE SUR LA PROCHAÎNE CASE COMPORTANT UN JETON "SPÉCIALITÉ" ET NON OCCUPÉ PAR UN AUTRE JOUEUR.
- VOUS POUVEZ VOUS ARRÊTER SUR LA MÊME CASE QU'UN AUTRE JOUEUR UNIQUEMENT S'IL NE RESTE PLUS AUCUNE CASE COMPORTANT UN JETON "SPÉCIALITÉ" SANS PION DESSUS.



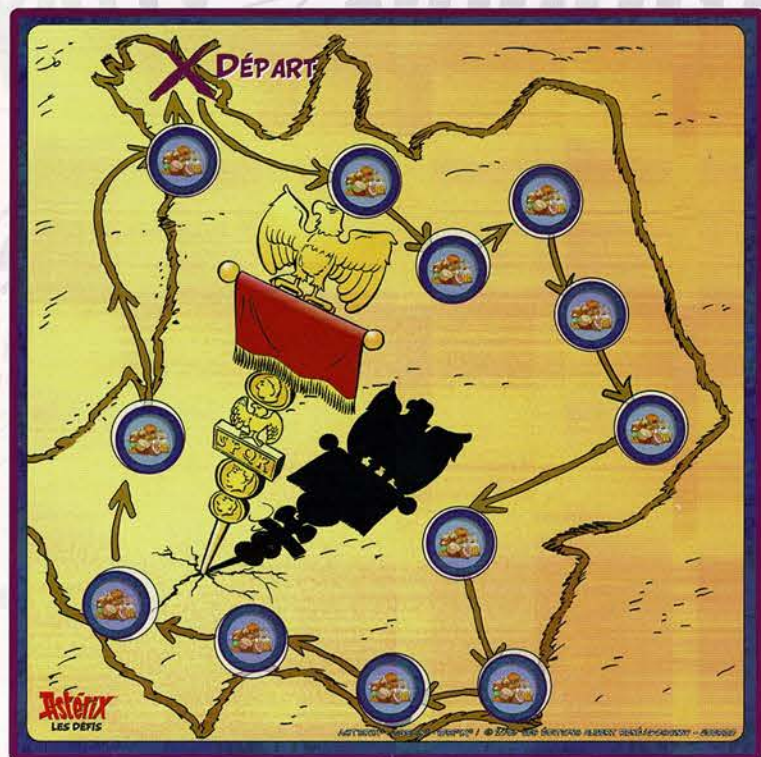
- SI TOUTES LES SPÉCIALITÉS ONT ÉTÉ RÉCUPÉRÉES ALORS VOUS AVEZ **RÉUSSI LA MISSION**.

- SI UNE CARTE "ROMAIN" EST PIOCHÉE, ALORS QUE TOUTES LES CARTES "GAULOIS" ONT DÉJÀ ÉTÉ RECOUVERTES : LA PARTIE EST FINIE CAR LES ROMAINS VOUS

ONT **ARRÊTÉS** MALGRÉ L'AIDE DES GAULOIS SE TROUVANT SUR VOTRE CHEMIN.

LE JOUEUR AYANT RÉCUPÉRÉ LE PLUS DE JETONS "SPÉCIALITÉ" REMPORTE ALORS LA PARTIE ET DONC UN JETON "DÉFI". EN CAS D'ÉGALITÉ, LE JOUEUR AYANT LE MOINS DE CARTES "POISSON PAS FRAIS" REMPORTE LE JETON "DÉFI".

MATÉRIEL



LE PALAIS DE CLÉOPÂTRE



CLÉOPÂTRE DÉCIDE DE PROUVER À CÉSAR QUE SON PEUPLE A CONSERVÉ TOUT SON GÉNIE ET QU'IL N'EST PAS DÉCADENT COMME CELUI-CI LE PRÉTEND. ELLE LANCE AINSI UN PARI : CONSTRUIRE LE PLUS BEAU DES PALAIS EN SEULEMENT 3 MOIS.

DIFFICILE



LONG



BUT DU JEU

CONSTRUISEZ LE PALAIS EN REMETTANT TOUTES LES CARTES "PALAIS" À LEUR PLACE AVANT QUE LE TEMPS IMPOSÉ PAR CLÉOPÂTRE NE S'ÉCOULE ET REMPORTEZ AINSI UN JETON "DÉFI" ! ATTENTION CAR UN TRAITRE SE CACHE PEUT-ÊTRE PARMİ VOUS, IL S'AGIT D'UN ALLIÉ DE CÉSAR QUI EST PRÊT À TOUT POUR GAGNER SON PARI ET DONC RALENTIR LE CHANTIER.

MISE EN PLACE

MÉLANGEZ LES CARTES "OUVRIER" ET DISTRIBUEZ-EN UNE À CHACUN, FACE CACHÉE. LES AUTRES JOUEURS NE DOIVENT PAS SAVOIR SI VOUS ÊTES ALLIÉ OU ENNEMI.



POSITIONNEZ LE JETON "TEMPS" SUR LA PREMIÈRE CASE DE LA FRISE "TEMPS".

CHOISISSEZ LA DIFFICULTÉ DE LA PARTIE PARMİ DÉBUTANT, APPRENTI ET CONFIRMÉ.

- **DÉBUTANT** : PRENEZ 4 CARTES "PALAIS" ET PLACEZ-LES FACE VISIBLE SUR LA TABLE DE MANIÈRE À COMMENCER À RECONSTRUIRE LE PALAIS À CÔTÉ DU PLATEAU. POSITIONNEZ ALÉATOIREMENT LE RESTE DES CARTES FACE CACHÉE DE MANIÈRE À CRÉER UN CARRÉ DE 16 CARTES COMPRENANT LES 4 CARTES DÉJÀ PLACÉES.
- **APPRENTI** : DE MÊME QUE POUR LE NIVEAU DÉBUTANT MAIS CETTE FOIS-CI AVEC UNIQUEMENT 2 CARTES "PALAIS" BIEN PLACÉES FACES VISIBLES.
- **CONFIRMÉ** : MÉLANGEZ TOUTES LES CARTES "PALAIS" ET POSITIONNEZ-LES FACE CACHÉES LES LINES À CÔTÉ DES AUTRES DE MANIÈRE À CRÉER UN CARRÉ DE 16 CARTES.

TOUR DE JEU

LORS DE VOTRE TOUR, VOUS POUVEZ EFFECTUER L'UNE DE CES 2 ACTIONS :

- **REGARDER** 2 CARTES "PALAIS" (SANS LES MONTRER AUX AUTRES JOUEURS)
- **DÉPLACER** 2 CARTES "PALAIS" (ÉCHANGER LES EMPLACEMENTS DE DEUX CARTES ENTRE ELLES SANS LES REGARDER)

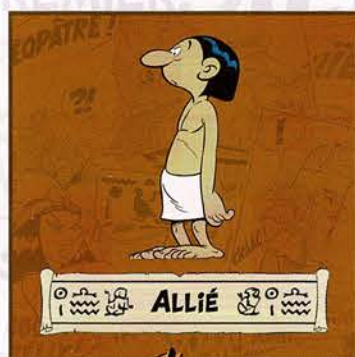


JE L'AI VU LE PREMIER!

ASTERIX!

REMARQUES :

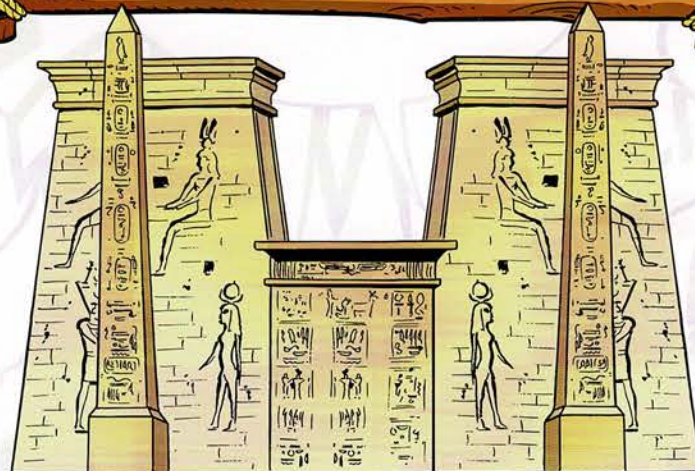
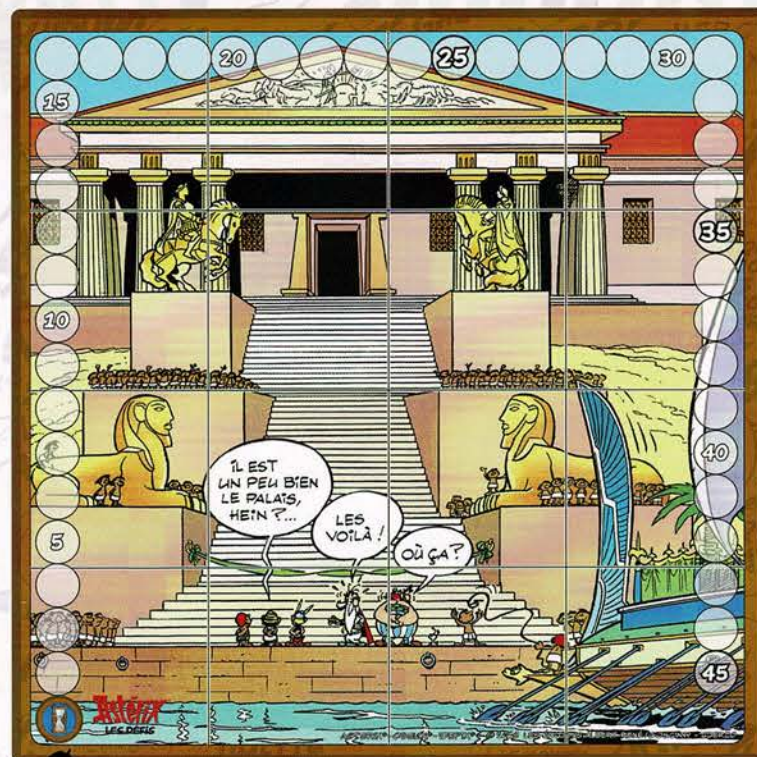
- SI VOUS REGARDEZ UNE CARTE "PALAIS" ET QUE CELLE-CI EST BIEN PLACÉE (L'EMPLACEMENT DE LA CARTE CORRESPOND À LA PARTIE DE PALAIS QUE CELLE-CI REPRÉSENTE), ALORS VOUS POUVEZ LA REPOSER FACE VISIBLE SUR SON EMBLACEMENT.
- LORSQU'UNE CARTE "PALAIS" EST RETOURNÉE FACE VISIBLE, ELLE EST DONC BIEN PLACÉE ET NE PEUT PLUS ÊTRE BOUGÉE JUSQU'À LA FIN DE LA PARTIE

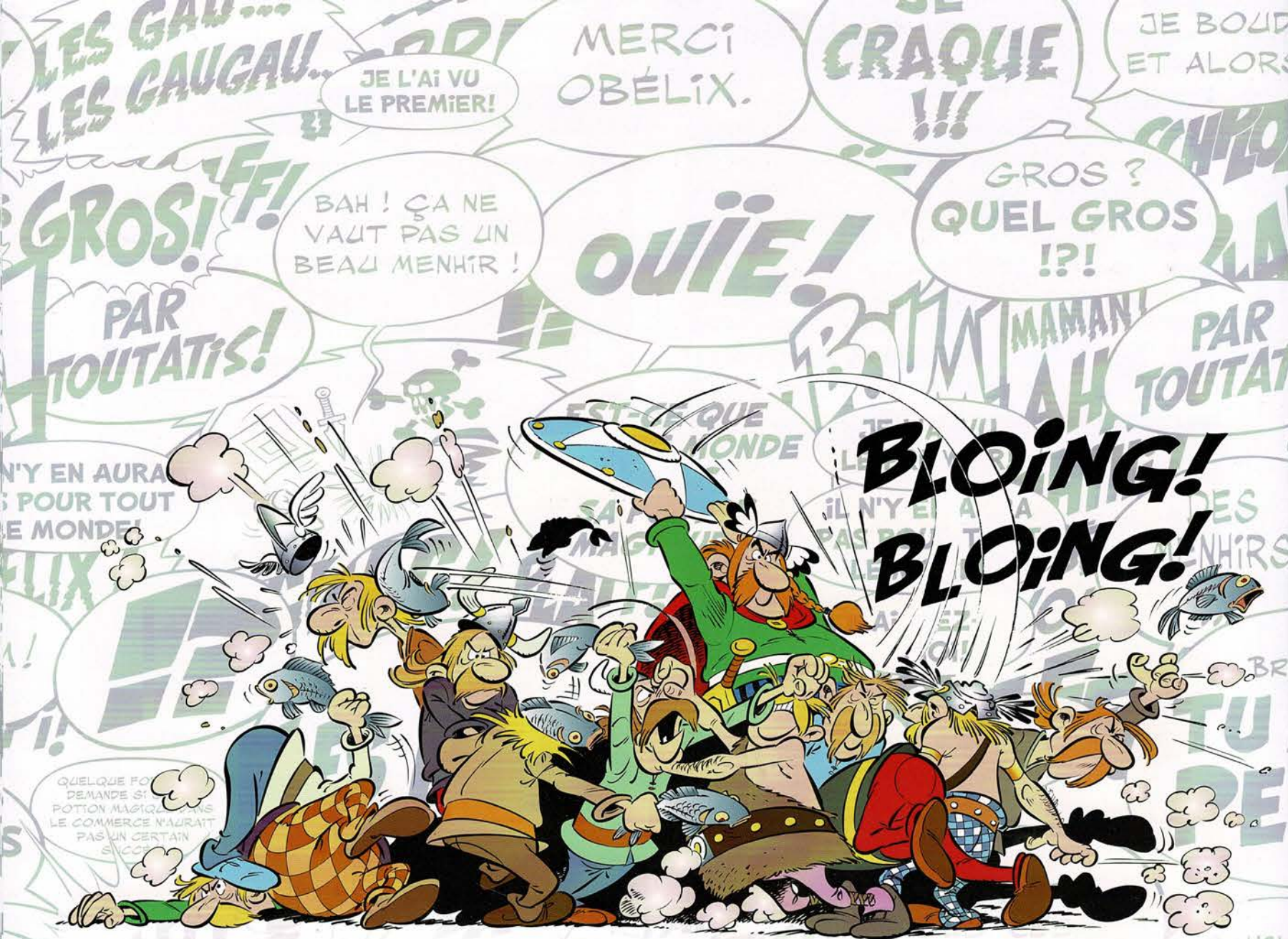


À LA FIN DE VOTRE TOUR, AVANCEZ LE JETON "TEMPS" D'UNE CASE SUR LA FRISE. LORSQUE LE JETON ARRIVE SUR LA DERNIÈRE CASE DE LA FRISE (CONFIRMÉ = 25, APPRENTI = 35 ET DÉBUTANT = 45), LE DÉLAI DE CONSTRUCTION EST PASSÉ.

RETOURNEZ ALORS TOUTES LES CARTES RESTÉES FACES CACHÉES. SI TOUTES LES CARTES SONT BIEN PLACÉES ET DONC QUE LE PALAIS EST RECONSTITUÉ EN ENTIER, ALORS LES OUVRIERS ALLIÉS ONT GAGNÉ ET REMPORTENT CHACUN UN JETON "DÉFI". SINON LE TRAITRE, C'EST-À-DIRE L'OUVRIER ENNEMI, REMPORTE LA PARTIE ET DONC UN JETON "DÉFI".

MATÉRIEL





UN JEU TOPI-GAMES IMAGINÉ PAR CLAIRE SCHIETTECATE

ASTERIX®-OBELIX®-IDEFIX® / © 2019 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY - UDERZO