

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 ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





**Astérix**  
PRÉSENTE

# OBÉLIX CONTRE HATTACK

Un jeu de Dominique Tellier

Un jeu pour II à IV joueurs, à partir de VIII ans.

**N**ous sommes en 50 avant Jésus-Christ. Toute la Gaule est occupée par les Romains... Toute ? Non ! Un village peuplé d'irréductibles Gaulois résiste encore à l'envahisseur..., mais pour combien de temps encore ? Un sorcier grec, du nom de Hattack, a découvert le secret de la potion magique et s'apprête à le livrer aux Romains.





Mais dans quel camp se cache-t-il : AQUARIUM, BABAORUM, LAUDANUM ou PETIBONUM ?

À vous de le découvrir...



JEUX NATHAN

## CONTENU

- 1 Obélix articulé
  - 1 menhir
  - 1 petit plateau pour le lancer de menhir
  - 1 pion "patrouille romaine" 
  - 4 pions carrés :
    - Le sorcier Hattack 
    - 3 Romains tirant la langue 
  - 1 plateau de jeu
  - 4 personnages gaulois :  
Astérix - Abraracourcix - Falbala - Panoramix
- 
- 4 tentes romaines
  - 21 cartes "rencontre"
  - 12 cartes "sanglier" numérotées de I à XII
  - 2 chaudrons servant de dés
  - 1 notice

## LES CHIFFRES AU TEMPS D'ASTÉRIX

I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

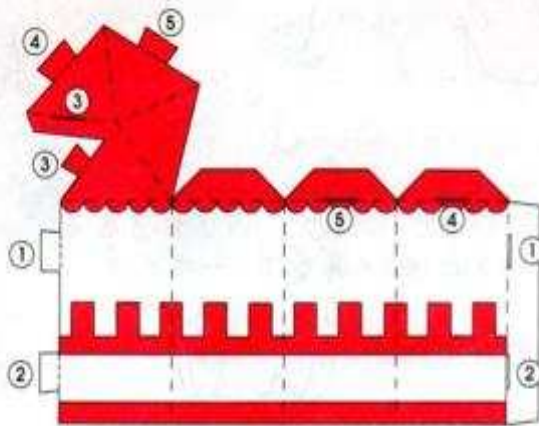


## OBJECTIF

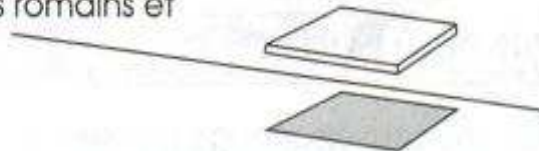
Le but du jeu consiste à retrouver le premier dans quel camp romain se cache le sorcier Hattack.

## PREPARATIF

- Avant la première partie, détacher les personnages et les tentes de leur support, puis monter les quatre tentes :








- Mélanger les 4 pions carrés, **face cachée**, en placer un sur chacun des 4 camps romains et les recouvrir avec une tente :



- Séparer les cartes "rencontre" et "sanglier" et mélanger chaque paquet.
- Poser les cartes "rencontre", **face cachée**, à côté du plateau.
- Chaque joueur reçoit 3 cartes "sanglier" qu'il pose devant lui, sans les montrer aux autres joueurs. Les cartes restantes, sont posées, **face cachée**, à côté du plateau.
- Chaque joueur choisit un des 4 personnages gaulois, le place sur un socle et le pose sur le village.
- La patrouille romaine est placée, sur un socle, à côté du petit plateau.

## DEROULEMENT DE LA PARTIE

- Le plus jeune joueur commence. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le premier joueur lance les deux chaudrons, puis déplace son personnage du nombre de points obtenus :

 = 4     = 1     = 0    donc      = 5

"C'est facile, par Bélénos !"

- S'il le souhaite, un joueur peut déplacer, **en plus, le personnage d'un autre joueur**. Il répartit alors comme il veut les points obtenus entre les deux personnages.  
Exemple : S'il fait 5, il peut déplacer son personnage de 3 cases et un autre de 2 cases.
  - Un personnage se déplace de case en case à travers la forêt. Il peut avancer ou reculer, mais jamais les deux dans le même coup.
  - Il ne peut y avoir qu'un **personnage par case**.
  - Après s'être déplacé, le personnage effectue l'action que lui indique sa case d'arrivée.
- Remarque : Si le joueur a aussi déplacé un personnage adverse, on commence par effectuer l'action de ce personnage en premier.

## LES CASES



**case vide** = Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case vide, il ne se passe **rien**.



**case "rencontre"** = Le joueur **tire une carte "rencontre"**, lit le texte à haute voix et suit les indications. Une fois utilisée, la carte est remise sous le paquet.



**case "poisson pourri"** = Au début, il ne se passe rien, mais si le personnage se trouve encore sur cette case, au moment de jouer, il n'a le droit de lancer qu'un **seul chaudron**.





case "sanglier" = Chaque joueur choisit **secrètement** l'une de ses trois cartes "sanglier" et la pose, face cachée devant lui. Quand tout le monde est prêt, les joueurs retournent tous leur carte en même temps. **Le joueur qui a joué la carte la plus forte peut, s'il le désire, échanger la place de son personnage avec un autre.** (On ne tient pas compte des cases d'arrivée de chacun.) Chaque joueur met ensuite la carte "sanglier" utilisée de côté. Lorsque toutes les cartes "sanglier" ont été jouées, elles sont remélangées et chaque joueur en reçoit de nouveau 3.



case "Romains" = Le joueur peut **attaquer la patrouille romaine** pour savoir où se cache le sorcier ("Vas-tu parler, par Toutatis !?").

**Le chiffre romain** qui figure **sur le casque** indique au joueur :

- 1) **où la patrouille romaine est placée** sur le petit plateau;
- 2) **combien d'essais** il a pour faire tomber la patrouille.

Exemple :



= la patrouille est placée en **II** et le joueur a **2** essais.

Le joueur prend donc le petit plateau devant lui et place Obélix à l'extrémité située du côté du **I**. La patrouille romaine est placée sur le petit plateau et le joueur doit essayer de la faire tomber en lançant le menhir.

- Si le joueur **parvient à faire tomber la patrouille, il s'arrête et a le droit de regarder en secret 1 pion carré, sous la tente de son choix.**
- Si la patrouille a résisté aux coups de menhir, il ne se passe rien. Puis, c'est au tour du joueur suivant de lancer les chaudrons.

## LE LANCEMENT DU MENHIR AU TEMPS D'OBÉLIX :

**T**irer les bras d'Obélix vers l'arrière jusqu'à ce qu'ils soient bloqués. Poser le menhir dans ses mains, puis déclencher le lancer en appuyant sur le poussoir, juste en dessous.

Conseil : Pour des tirs plus courts, tenir le menhir dans les mains d'Obélix, tout en tirant ses bras vers l'arrière, **sans les bloquer**, puis lâcher tout.

**ATTENTION** : Ne pas lancer le menhir en direction du visage !

(... ni sur le plateau de jeu d'ailleurs, sous peine d'être obligé de recommencer toute la partie !)



## FINDELAPARTIX

Quand un personnage parvient sur **la case située à l'entrée d'un camp romain**, il **soulève la tente et retourne le pion, face visible** :

- S'il s'agit du **sorcier Hattack**, le joueur **gagne la partie**;
- Si c'est un **Romain qui tire la langue**, le personnage **repart au village** et la partie continue.



**JEUX NATHAN** 

**CE** © 1995 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY - UDERZO  
© 1996 JEUX NATHAN S.A.

25, avenue Pierre de Coubertin - 75013 PARIS - FRANCE  
Droits réservés pour tous pays. Fabriqué en France.

059331