

Asterix & Obelix®

Fröhliche Keilerei für 2 Spieler ab 8 Jahren



Spielidee

Der durchtriebene gallische Stammeshäuptling Moralastix spielt ein falsches Spiel. Der Verräter hat die Römer gegen das kleine wohlbekannt gallische Dorf aufgewiegelt. Schon sind fünf Legionen im Anmarsch. Für Asterix und Obelix ein Grund zum Feiern. Beim Teutates! Frische Römer! Während die Vorbereitungen für das Dorffest auf Hochtouren laufen, räumen die beiden Helden unter Cäsars Mannen kräftig auf. Zum Spaß haben sie eine kleine Wette abgeschlossen, wer wohl die meisten Römer verhaut. Wer ganz nebenbei ihre speziellen Freunde, die Piraten, verdrischt, steht auch nicht schlecht da. Und natürlich soll auch Moralelastix seiner gerechten Strafe nicht entgehen.

Spielziel

Wer durch das Besiegen der Römer, Piraten oder des Verräters am Ende die meisten Siegpunkte hat, ist der Sieger des Spiels.

Spielmaterial

- 30 Prügelkarten (je 15 Karten für Asterix und 15 für Obelix)
- 40 Römerkarten (25 Legionäre, 5 Zenturios, 3 Piraten, 1 Verräter, 1 Wildschwein, 5 x Dorffest)
- 2 Spielfiguren mit Aufstellern
- 7 Siegpunkchips



Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel werden alle Teile vorsichtig aus dem Tableau gelöst und Asterix und Obelix in die farblich zugehörigen Aufsteller gesteckt (Asterix = rot, Obelix = blau).
- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und erhält die 15 Prügelkarten, die zu seiner Figur gehören. Dann mischt jeder seine Karten und legt sie als verdeckten Stapel vor sich ab. Zum Schluss zieht jeder 5 Handkarten.
- Aus den 40 Römerkarten (Schild auf der Rückseite) werden zunächst die 5 Dorffestkarten herausgesucht. Aus den ver-

© SOWMOS

- bleibenden Karten werden zwei etwa gleich große Stapel gebildet. In den einen Stapel werden nun drei, in den anderen zwei Dorffestkarten eingemischt. Dann wird der Stapel, in dem sich nur zwei Dorffestkarten befinden, auf den anderen gelegt.
- Anschließend wird eine „Schildkröten“-Formation aus 4 x 4 verdeckten Karten zwischen den Spielern so ausgelegt, dass man die Karten später leicht umdrehen kann. Es gibt nun 4 senkrechte und 4 waagerechte Reihen mit je vier Karten. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.
 - Die 7 Siegpunktchips werden für die Wertung am Spielende beiseite gelegt.

So wird das Spielfeld aufgebaut:



Spielablauf

- Der stärkste Spieler beginnt.
- Danach führen die Spieler ihre Spielzüge (= Angriffe) immer abwechselnd aus.
- In seinem Angriff deckt man in einer Reihe einzelne Karten auf und kann sie mit den richtigen Handkarten besiegen.
- Ein Spieler kann in seinem Angriff nur Karten in der gewählten Reihe angreifen.

Ablauf eines Angriffs

1. Spielfigur vor eine Reihe stellen

Zu Beginn jedes Angriffs muss sich der Spieler für eine Reihe entscheiden, in der er angreifen möchte. Dazu stellt er seine Spielfigur vor die erste Karte der gewählten Reihe.

2. Karte(n) aufdecken und Römer verprügeln

Der Spieler deckt die erste Karte auf, vor der seine Figur steht.

a) Angriff erfolgreich

- Handelt es sich um römische Soldaten (Legionäre oder Zenturio) muss er anschließend eine gleichfarbige Prügelkarte aus seiner Hand ablegen, um diese zu besiegen. Es gibt römische Soldaten in fünf verschiedenen Farben: rot, blau, gelb, grün und violett. Passend dazu besitzen die Spieler jeweils drei Prügelkarten pro Farbe.
- Hinweis:** Handelt es sich nicht um einen römischen Soldaten, lesen Sie bitte die Bedeutung der Karte auf Seite III nach.

- Kann der Spieler die Karte besiegen, bleibt sie zunächst offen liegen.
- Nun muss er entscheiden, ob er auch noch die nächste Karte in der gewählten Reihe aufdecken will. Dazu zieht er seine Figur auf die gerade besiegte Karte. Es ist nicht erlaubt mit der Spielfigur, während eines Zuges abzublenden.
- Erst wenn ein Spieler seinen Angriff freiwillig beendet, also keine weitere Karte mehr aufdecken will, hat er sich die in diesem Angriff besiegt, offen liegenden Karten gesichert.
- Gesicherte Karten sammeln die Spieler in verdeckten Stapeln vor sich. Nur diese Karten kommen am Spielende in die Wertung. Die Spieler dürfen sich die Karten in ihren Stapeln jederzeit ansehen.

b) Angriff gescheitert

- Hat der Spieler keine passende Prügelkarte auf der Hand, endet sein Angriff sofort, und die Karte wird wieder umgedreht.
- Dann werden alle bei diesem Angriff bereits besiegt, offen ausliegenden Karten aus dem Spiel genommen und in die Schachtel zurückgelegt. Die Karte, an der der Spieler gescheitert ist, wird wieder umgedreht.

Beispiel für einen Spielzug:



Asterix hat als Erstes eine blaue Karte mit Legionären aufgedeckt und diese besiegt, indem er eine blaue Prügelkarte abgelegt hat. Dann hat er den grünen Zenturio mit einer grünen Karte besiegt. Für die dritte Karte in der Reihe, wieder blaue Legionäre, braucht er eine weitere blaue Prügelkarte, sonst verliert er die beiden bereits besiegteten Karten.

3. Handkarten ergänzen und Lücken in der Formation füllen

- Erst am Ende seines Angriffs (freiwillig oder nicht) ergänzt der Spieler seine Handkarten wieder auf 5. Ist der Nachziehstapel der Prügelkarten aufgebraucht, werden die abgelegten Karten neu gemischt.
- Anschließend wird die Formation wieder auf 16 Karten aufgefüllt, indem die leeren Plätze mit Karten vom Nachziehstapel verdeckt belegt werden.

Hinweis: Kann die Formation später nicht mehr aufgefüllt werden, weil der Nachziehstapel aufgebraucht ist, entstehen Reihen mit weniger als vier Karten. Lücken in der Formation werden mit den Spielfiguren dann einfach übersprungen.

4. Reihe sperren

Als letzte Aktion stellt der Spieler seine Spielfigur neben eine Reihe seiner Wahl und sperrt damit für den Mitspieler die ganze Reihe von beiden Seiten. Eine bestimmte Karte kann man auf diese Weise zwar nicht sperren, aber man kann dem Mitspieler den Zugang etwas erschweren.

Beispiel:

In der Abbildung oben hat Obelix die zweite senkrechte Reihe von rechts gesperrt. Dennoch durfte Asterix den in dieser Reihe liegenden grünen Zenturio aufdecken, da er die Zenturio-Karte in der waagerechten Reihe angreift.

Die Römerkarten

Obwohl alle Karten mit dem Römerschild auf der Rückseite als „Römerkarten“ bezeichnet werden, befinden sich außer diesen noch einige besondere Kartenarten darunter:



Die Piraten (3x)

Ein Pirat ist leicht zu besiegen. Es reicht, wenn man eine Prügelkarte einer beliebigen Farbe dafür ablegt.



Der Verräter (1x)

Den Verräter Moralelastix erwischt man nicht so leicht. Um ihn zu besiegen muss man zwei Karten derselben Farbe (egal welcher) ablegen.

Wichtig: Auch für besiegte Piraten und den Verräter gilt: Erst wenn der eigene Angriff freiwillig beendet wurde, sind diese Karten gesichert.



Das Wildschwein (1x)

Was könnte je einen Gallier vom Kampf mit den Römern ablenken? Richtig: ein Wildschwein! Deckt ein Spieler während seines Angriffs das Wildschwein auf, endet der Angriff sofort. Das Wildschwein wird aus dem Spiel genommen. Die in diesem Zug bereits besiegteten Karten sind allerdings nicht verloren. Der Spieler legt sie auf den Stapel seiner gesicherten Karten.

Das Dorffest (5x)

- Im Spiel befinden sich fünf Karten, die Bilder des Dorffestes zeigen. Wird eine solche Karte beim Angriff aufgedeckt, muss der Spieler keine Prügelkarte ablegen. Er kann seinen Angriff fortsetzen. Am Ende des Angriffs werden alle aufgedeckten Dorffestkarten offen neben der Formation ausgelegt.
- Wenn die fünfte Dorffestkarte beim Angriff aufgedeckt wird, endet das Spiel sofort und es kommt zur Wertung. Seinen Angriff darf der Spieler nicht mehr fortsetzen. Karten, die im laufenden Angriff bereits besiegt wurden, darf er jedoch behalten.



Spielende und Verteilung der Siegpunktchips

- Am Ende des Spiels (nach dem Umdrehen der fünften Dorffestkarte) werden die Siegpunktchips verteilt. Es zählen nur die Karten, die die Spieler sichern und vor sich sammeln konnten.
- Den Siegpunktchip mit dem **Kupferkessel** erhält, wer den **Verräter** unter seinen gesammelten Karten hat.
- Den Siegpunktchip mit der **Piratenflagge** gibt es für die **Mehrheit der Piratenkarten**. Bei Gleichstand erhält niemand diesen Siegpunkt.
- Für die **Mehrheit der Römerkarten** in den jeweiligen Farben, gibt es entsprechend den roten, blauen, gelben, grünen oder violetten Siegpunktchip mit dem Römerhelm. Ein Zenturio zählt wie eine normale Römerkarte.
- Bei **Gleichstand** erhält allerdings derjenige Spieler den Siegpunkt, der den **Zenturio** besitzt.
- Hat bei Gleichstand niemand den Zenturio unter seinen Karten, wird der entsprechende Siegpunkt nicht vergeben.
- Wer nun die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Siegpunktchips mit Römerhelmen gesammelt hat. Sollte auch das gleich sein, gewinnt, wer mehr Karten gewonnen hat.



Weitere Regeln

Ausschau halten

- Vor seinem Angriff hat der Spieler die Möglichkeit, in der Reihe, in die er seine Spielfigur gestellt hat, die **letzte Karte geheim** anzusehen. Dazu muss er vorher **eine beliebige** seiner Handkarten auf seinen Ablagestapel legen. Der Spieler beginnt seinen Angriff also mit nur vier Karten.
- Anschließend muss er die angesichene Karte – egal um welche es sich dabei handelt – verdeckt in die Formation zurücklegen.
- Ein Spieler darf auf das „Ausschau halten“ natürlich auch verzichten.

Formation durchbrochen

- Schafft es ein Spieler in seinem Angriff, in der angegriffenen Reihe **alle 4 Karten** zu besiegen bzw. aufzudecken (Dorf-

- fest), erhält er einen weiteren vollständigen Angriff. Das heißt, er stellt seine Spielfigur wieder vor eine andere Reihe und füllt seine Handkarten wieder auf 5 Karten auf.
- Besiegte Karten bleiben zunächst offen in der Formation liegen. Gewonnen sind diese aber auch hier erst, wenn der Spieler seinen Angriff freiwillig beendet. Auch aufgedeckte Dorffestkarten werden erst nach dem Ende des Angriffs offen neben der Formation ausgelegt.
- Wird als vierte Karte einer Reihe das Wildschwein aufgedeckt, ist die Formation zwar durchbrochen, einen zusätzlichen Angriff erhält der Spieler jedoch **nicht**.
- Die Formation gilt nur dann als durchbrochen, wenn der Spieler tatsächlich vier Karten besiegt bzw. aufdeckt. Entscheidet er sich bei seinem weiteren Angriff eine Reihe anzugreifen, in der weniger als vier Karten verdeckt liegen, kann er keinen erneuten Angriff gewinnen.
- Sobald die Formation nicht mehr vollständig aufgefüllt werden kann, entfällt die Möglichkeit, einen weiteren Angriff zu gewinnen.

Der Autor Michael Rimack, Jahrgang 1966, lebt in Norddeutschland. Der Bereichswirt beschillingt sich leidenschaftlich gerne mit Spielen jeder Art. Nach seinen Erfolgen „Druckwalzer“, „Drucke“ und „Poker Hell“ legt er nun in der Reihe „Spiele für Zwei“ ein hochheißes Comic-Abenteuer vor. Ihm besonderen Namen hat er sich auch mit seinem Spiel „As 80 Tagen um die Welt“ gemacht, das für das Spiel des Jahres nominiert war.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Grafik: Prohl & Böck

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regisseuren.

© 2006 KOSMOS Verlag Postfach 106011 D-70049 Stuttgart

Telefon: +49-(0)714-21 91-0 Fax: +49-(0)714-21 91-432

www.spieldruckerei.de www.kosmos.de e-mail: info@kosmos.de

Art.-Nr. 690990

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

© 2006 LES EDITIONS ALBERT RENE / GOSCINNY-JBERZO

www.zetart.com

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UM DAS SPIEL