

- **Sonderprämien** erhält ein Spieler, wenn er mehrere Römer eines Wertes vor sich liegen hat.



- Für zwei Karten eines Wertes gibt es 20 Punkte;
- für drei Karten eines Wertes gibt es 50 Punkte;
- für vier Karten eines Wertes gibt es 100 Punkte.

- **Alle Punkte** pro Spieler werden notiert, und die nächste Runde kann beginnen.

#### FIX UND FERTIX

- **Nach vier Spielrunden** werden alle Punkte pro Spieler zusammengerechnet und der Sieger ermittelt.
- **Es gewinnt**, wer nun die meisten Punkte hat.



5

Asterix: © 1991 Ed. Albert René/ Goscinny-Uderzo  
 Spiel: © 1990 J.W. Spear & Sons PLC  
 © 1992 F.X. Schmid  
 D-8210 Prien  
 Made in Germany

Mat. No. 7063

No. 70309.0



6



Das starke Kartenspiel für 2-5 Spieler  
 von 8-99 Jahren.

Beim Teutates! Asterix und Obelix und ihre gallischen Freunde gehen mal wieder ihrer liebsten Freizeitbeschäftigung nach: »Römer klopfen«. Je höher der Rang eines Römers ist, desto mehr Ruhm bringt es ein, ihn zu erwischen. Doch aufgepaßt, auch die Piraten sind mit von der Partie! Sie verhelfen den Römern zur Flucht, bevor diese ihre Prügel einstecken können.

Also, nichts wie ran an die Römer! Schlüpf in die Rolle der Gallier und schnappt Euch die ranghöchsten Typen. Oder sammelt mehrere Karten eines Wertes, dafür gibt's dicke Sonderprämien. Es gewinnt, wer nach vier Spieldurchgängen die meisten Punkte vorweisen kann.

#### MATERIALIX

**55 Gallier-Karten:** je 10 Karten mit Asterix, Obelix, Majestix, Miraculix und Troubadix sowie 5 Idefix-Karten;

**50 Römer-Karten:** 44 Römer (mit Werten zwischen 1 und 15) und 6 Piraten;

**5 Wertungskarten.**

► Zusätzlich werden noch Papier und Stift benötigt.

1

## PREPARIX

- Jeder Spieler wählt einen der fünf Gallier aus und erhält die entsprechenden 10 Karten sowie eine Idefix-Karte. Diese Karten werden auf die Hand genommen und so gehalten, daß sie von den Mitspielern nicht eingesehen werden können.
- Spielen weniger als fünf Spieler, werden die überzähligen Gallier-Karten zur Seite gelegt.
- Zusätzlich erhält jeder Spieler eine Wertungskarte, die er offen vor sich ablegt, um stets über die Punkte und möglichen Sonderprämien für die einzelnen Römer informiert zu sein.
- Die Römer-Karten werden, zusammen mit den sechs Piraten-Karten, gut gemischt und als verdeckter Stapel in die Mitte gelegt.

## ABLAUFIX

Der Spielablauf ist dadurch gekennzeichnet, daß alle Spieler wie beim Knobeln gleichzeitig an der Reihe sind. Dies geschieht wie folgt:

- Die oberste Römer-Karte vom Stapel wird von einem beliebigen Spieler aufgedeckt.
- Alle Spieler wählen eine ihrer Gallier-Karten und legen sie verdeckt vor sich ab. Dann decken alle gemeinsam ihre abgelegte Karte vor sich auf.
- Den Römer gewinnt, wer den höchsten Wert ausgespielt hat. Kommt dieser Wert mehrfach vor, ist der Spieler erfolgreich, auf dessen Gallier-Karte zusätzlich die meisten Zaubertrankflaschen abgebildet sind.
- Wer einen Römer gewonnen hat, muß seine Gallier-Karte ablegen. Sie ist damit aus dem Spiel. Die gewonnene Römer-Karte wird offen vor dem Spieler ausgelegt. So – daß auch alle anderen immer sehen können, wie viele Römer er schon hat.
- Die unterlegenen Spieler dürfen ihre Gallier-Karte wieder auf die Hand nehmen und später erneut einsetzen.

2

- Die nächste Römer-Karte wird aufgedeckt, und eine neue Runde beginnt.
- Ein Blick auf die Wertungs-Karte zeigt, daß von den weniger hochrangigen Römern je vier Karten im Spiel sind. Wer zwei, drei oder vier Römer des gleichen Wertes erwischt, bekommt am Ende satte Sonderprämien. Was ist schon ein Julius Caesar gegen vier Hornisten!

WERTUNG	
12	12
11	11
10	10
9	9
8	8
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
1	1



## DIE PIRATEN-KARTEN

Unter den Römer-Karten befinden sich auch 6 verschiedene Piraten-Karten, die eine besondere Bedeutung haben.

- Piraten verhelfen bei Spielende bestimmten Römern zur Flucht, d.h. eine betroffene Römer-Karte kommt nicht in die Wertung, wenn der Spieler auch die passende Piraten-Karte besitzt. Der Text oben rechts bestimmt, welcher Römer jeweils betroffen ist.
- Wird um eine Piraten-Karte gespielt, gewinnt wie gewohnt der Spieler mit der höchsten Gallier-Karte. Die Piraten-Karte legt er offen vor sich hin.
- Achtung! Bei einem Piraten bleibt die Gallier-Karte des erfolgreichen Spielers in dessen Besitz. Dagegen werden hier die Gallier-Karten der unterlegenen Spieler abgelegt und sind aus dem Spiel. Die Grundspielregel wird hier also auf den Kopf gestellt!
- Die Idefix-Karte darf bei einem Piraten nicht ausgespielt werden.

## DIE IDEFIX-KARTE

Jeder Spieler hat zu Beginn neben seinen normalen Gallier-Karten auch eine Idefix-Karte auf der Hand. Wurde ein Römer aufgedeckt, kann sie anstelle einer Gallier-Karte ausgespielt werden. Der Spieler nimmt mit ihr nicht am Wettbewerb um diesen Römer teil – sondern:



- Mit einer Idefix-Karte erhält der Spieler das Recht, vom Stapel die nächste Römer-Karte an sich zu nehmen. Damit kann er jetzt folgendes machen:

3

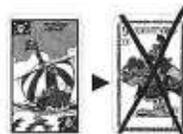
1. Er behält die Karte und legt sie offen vor sich hin. Ist es ein Römer, muß er die Idefix-Karte ablegen. Ist es ein Pirat, darf er die Idefix-Karte behalten und erneut einsetzen.
  2. Er gibt die Karte weiter an einen beliebigen Mitspieler, der sie nun offen vor sich auslegt. Ist es ein Pirat, muß er die Idefix-Karte ablegen. Ist es ein Römer, darf er die Idefix-Karte behalten und erneut einsetzen.
- Zwei oder mehr Idefix-Karten gleichzeitig heben sich gegenseitig auf, d.h. sie verlieren ihre Wirkung, und niemand darf die nächste Römer-Karte anschauen. Die Idefix-Karten werden in diesem Fall wieder auf die Hand genommen.
  - Ist Idefix die letzte Karte eines Spielers, muß er bei Piraten-Karten aussetzen. Haben mehrere Spieler nur noch Idefix-Karten, werden diese einfach aus dem Spiel genommen.

## ENDE EINER SPIELRUNDE

- Wer keine Karten mehr auf der Hand hat, spielt nicht mehr mit und wartet auf die Wertung. Bleibt nur noch ein Spieler übrig, bekommt er noch genau so viele Römer-Karten (ggf. auch Piraten) vom Stapel, wie er noch Gallier-Karten auf der Hand hat. Damit ist diese Spielrunde zu Ende!

## DIE WERTUNG

- Die Piraten schlagen zu! Jeder Spieler muß zuerst alle Römer entfernen, die von seinen Piraten betroffen sind. Hat ein Spieler keinen passenden Römer, bleibt die Piraten-Karte ohne Folgen.
- Die Punkte für die verbleibenden Römer werden zunächst Karte für Karte entsprechend dem aufgedruckten Wert addiert.



4