

LE JEU Astérix

La règle de base s'adresse à 4 joueurs mais retrouvez en page 8 les indications pour jouer à 2 et à 3.

PRINCIPE DU JEU

Les joueurs choisissent une des cinq missions : Mission « Latraviata », Mission « Le chaudron », Mission « Les Helvètes », Mission « Cléopâtre » ou Mission « La serpe d'or ».

Le jeu se déroule en 2 temps :

1 Préparez-vous pour l'aventure !

Dans un premier temps, les joueurs sont dans leur camp respectif. Il s'agit de répondre correctement à des questions sur l'univers d'Astérix ou sur la vie des Gallo-romains. Les Gaulois tentent de rassembler le plus grand nombre de gourdes de potion magique et de sangliers rôtis. Les Romains, quant à eux, mettent de côté un maximum de sesterces afin de constituer une armée de légionnaires de plus en plus puissante. N'hésitez pas à relire les albums d'Astérix pour augmenter vos chances de réussite dans cette première partie.

2 Lancez-vous dans l'aventure !

Lorsque chaque équipe est prête, Gaulois et Romains se lancent dans l'aventure pour honorer leur mission et vaincre leurs adversaires lors des combats. Chaque équipe découvre en détail le contenu de sa mission en parcourant la FICHE MISSION, le document de référence pour toute la partie.

MONTAGE ET PREPARATION DU MATERIEL

Avant de commencer à jouer, préparez le matériel. Ainsi, vous pourrez suivre pas à pas les explications données dans la règle du jeu.

MONTAGE DES FIGURINES

Il y a 2 sortes de figurines :

● Les 4 figurines « pion » que l'on déplace sur le plateau de jeu :

- Astérix et Obélix pour les Gaulois,
- un centurion et un légionnaire pour les Romains.

Elles se distinguent des autres figurines par une flèche de couleur, située sous les pieds des personnages.

● Les 12 figurines de combat que l'on utilise pour se battre :

- 6 villageois pour les Gaulois, dont deux nouvelles figurines d'Astérix et d'Obélix
- 6 légionnaires pour les Romains.

Montez toutes les figurines sur les pieds en plastiques. Cinq des pieds supplémentaires vous serviront pour le montage de la piste de combat.

MONTAGE DE LA PISTE DE COMBAT

La piste de combat est un second plateau de jeu, exclusivement réservé aux combats entre Gaulois et Romains.

Du côté gaulois, il y a 2 petits trous et 5 fentes que vous verrez apparaître en dégageant les excédents de carton ; pour cela, exercez une pression par l'arrière du plateau. Dans chacune des fentes, venez fixer un pied en plastique sous le plateau de sorte que le haut du pied dépasse de la piste de combat (1). Ces pieds serviront à fixer les figurines de combat des Gaulois qui auront reçu une gourde de potion magique (2).

Pour livrer un combat, chaque équipe dispose d'une arme :

- les Romains utilisent la catapulte. Pour la monter, fixez la languette en carton sur le socle en plastique de la catapulte.
- les Gaulois se servent du lance-pierre, symbolisé par le bras d'Obélix ; il ne nécessite pas de montage.



Montage de la piste de combat

LISTE DU MATÉRIEL NÉCESSAIRE POUR CHAQUE PARTIE

- 4 figurines « pion »
- 12 figurines de combat
- 1 grand plateau de jeu
- 1 piste de combat
- 50 jetons « Sesterce »
- 10 jetons « Sanglier rôti »
- 25 jetons « Gourde de potion magique »
- 7 jetons « Tir supplémentaire »
- 1 dé
- 1 boulet
- 1 catapulte
- 1 lance-pierre
- 25 cartes de question « Gallo-Romains »
- 35 cartes de questions « Album »

Détachez toutes les pièces des grilles en carton et rangez-les dans les compartiments de la boîte. Les pièces du puzzle sont à mettre en vrac dans le compartiment central.

En début de partie, les joueurs choisissent une aventure en sélectionnant une des 5 FICHES MISSION. Le niveau de difficulté des missions est indiqué par 1, 2 ou 3 étoiles, de la plus facile à la plus difficile. Chaque FICHE MISSION comporte un résumé d'album, un descriptif de la mission et l'explication des actions à effectuer sur les cases MISSION du plateau de jeu.



LISTE DU MATÉRIEL SPÉCIFIQUE À CHAQUE MISSION

Mission « Latraviata »

1 puzzle de 25 pièces

Mission « Chaudron »

1 chaudron - 50 jetons « Sesterce » - 3 pierres en mousse - 1 catapulte

Mission « Cléopâtre »

10 pierres en mousse - 7 jetons « Pierre » - 1 catapulte

Mission « Serpe d'or »

18 jetons « Mission Serpe d'or » - 50 cartes « Mission Serpe d'or »

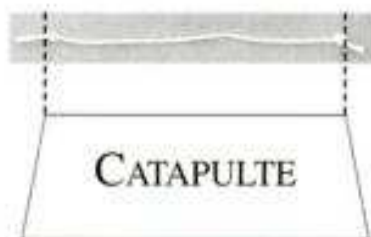
Préparation des cartes « Mission serpe d'or » : séparez les cartes en 5 paquets de 10 en fonction du nom d'enquête inscrit sur le recto. Il y a 5 enquêtes codées sous différents noms : Hipopics - Hipopicx - Hipopixs - Hippopix - Hipoppix



Mission « Helvètes »

18 jetons « Mission Helvètes » - 1 cordelette

Montage de la cordelette pour la Mission « Helvètes » : effectuez le montage suivant si vous jouez avec la variante de cette mission. Coupez en deux parties égales la cordelette. Utilisez chacune des 2 cordelettes pour attacher ensemble les 2 figurines « pion » d'une même équipe : Astérix avec Obélix et le centurion avec le légionnaire. Pour cela, enfoncez la cordelette dans l'encoche située au-dessus des figurines et ajustez-la de sorte que les 2 figurines soient distantes d'une longueur égale à celle du socle de la catapulte. Faites un nœud à chacune des extrémités de la cordelette juste derrière les figurines et coupez l'excédent.



Enfin, sélectionnez 7 cartes de questions « Album » correspondant à la mission choisie.


Exemple : Si vous décidez de jouer la mission « Le Chaudron », vous sélectionnez les 7 cartes « Le Chaudron ».

I - PREPAREZ VOUS POUR L'AVENTURE

Cette première partie se déroule sur les parcours de préparation, situés dans le village et dans le camp (voir schéma du plateau de jeu ci-contre).



Pour commencer, les joueurs se répartissent en 2 équipes de 2. Une équipe gauloise dans laquelle ils choisissent d'incarner Astérix ou Obélix et une équipe romaine dans laquelle ils choisissent d'incarner le Centurion ou le Légionnaire. Ils se placent ensuite côte à côte autour du plateau devant leur camp respectif. **Dans le jeu, les deux camps ont les mêmes chances de gagner !**

Les joueurs placent leurs figurines sur la case DÉPART  de leur parcours respectif : Astérix et Obélix dans le village gaulois, le centurion et le légionnaire dans le camp romain. Un joueur de chaque équipe lance le dé et l'équipe qui fait le plus grand nombre commence. **Pour cette phase du jeu, les joueurs progressent ensemble sur les cases et se concertent pour répondre aux questions.** Ils déplacent donc leurs figurines deux par deux sur le parcours de préparation : Astérix avec Obélix et le centurion avec le légionnaire. Tour à tour, un joueur de chaque équipe lance le dé pour avancer sur le parcours. La première équipe qui termine son parcours attend l'autre qui continue à lancer le dé jusqu'à ce qu'elle même franchisse la dernière case.

Les parcours de préparation, dans le village comme dans le camp, sont composés de cases : ALBUM, CASQUE et RELANCE.



CASE ALBUM : si les joueurs tombent sur une case ALBUM, un de leurs adversaires tire une carte dans le paquet de questions « Album » (correspondant à la FICHE MISSION) et leur pose une question. Les bonnes réponses figurent en gras sur les cartes. En cas de réponse exacte, les Gaulois gagnent 3 jetons « Gourde de potion magique » et les Romains gagnent 9 jetons « Sesterce ». Le nombre de gourdes de potion magique et de sesterces à gagner est rappelé sur les cases ALBUM du plateau de jeu.



CASE CASQUE : si les joueurs tombent sur une case Casque, un de leurs adversaires leur pose une question « Gallo-romains », qui porte sur l'Antiquité. Les bonnes réponses figurent en gras sur les cartes. En cas de réponse exacte, les Gaulois gagnent 2 jetons « Gourde de potion magique » et les Romains gagnent 6 jetons « Sesterce ». Le nombre de gourdes de potion magique et de sesterces à gagner est rappelé sur les cases CASQUE du plateau de jeu.



CASE RELANCE : si les joueurs tombent sur une case RELANCE, ils relancent le dé.

Il existe aussi des cases spécifiques sur chacun des parcours :

- le parcours gaulois



CASE SANGLIER RÔTI : si les Gaulois tombent sur cette case, ils gagnent automatiquement un jeton « Sanglier rôti », sans même répondre à une question.



CASE SUPERGAIN : si les Gaulois tombent sur la case SUPERGAIN, ils gagnent automatiquement 3 jetons « Sanglier rôti », sans même répondre à une question.

- sur le parcours romain



CASE SESTERCE : si les Romains tombent sur cette case, ils gagnent automatiquement 3 jetons « Sesterce », sans même répondre à une question.



CASE SUPERGAIN : si les Romains tombent sur la case SUPERGAIN, ils gagnent automatiquement 12 jetons « Sesterce », sans même répondre à une question.

Quand les 2 équipes ont terminé leur parcours, les joueurs comptent leurs gains :

- les Romains échangent les sesterces gagnés contre des figurines de combat : les légionnaires (3 sesterces = 1 légionnaire). Ils ne peuvent recruter que 6 légionnaires maximum. S'il leur reste des sesterces, ils les conservent pour la 2^{ème} partie du jeu afin de recruter de nouveaux légionnaires pour remplacer ceux blessés lors des combats.

- les Gaulois conservent les jetons « Gourde de potion magique » et « Sanglier rôti » pour la 2^{ème} partie du jeu.

II - LANCEZ-VOUS DANS L'AVENTURE

Cette seconde partie se déroule sur le parcours de l'aventure (voir schéma ci-contre).

La partie peut-être gagnée de 2 façons :

SOIT être les premiers à remplir votre mission.

SOIT avoir éliminé les hommes de l'équipe adverse pendant les combats.

Vous choisirez l'une ou l'autre de ces possibilités sachant que votre stratégie pourra évoluer au cours de la partie.



Lire la FICHE MISSION à voix haute pour que chaque équipe prenne connaissance de ce qu'elle doit faire.

Les Gaulois et les Romains placent leurs 2 figurines côte à côte sur les cases DÉPART DE L'AVENTURE qui se situent juste à la sortie de leur camp. Contrairement à la première partie du jeu, chaque joueur lance le dé et déplace sa figurine, indépendamment de son coéquipier. L'un ou l'autre des joueurs de l'équipe qui a terminé la préparation en premier commence. Puis c'est un joueur de l'équipe adverse qui enchaîne et ainsi de suite.

Exemple : si Astérix commence, le centurion enchaîne puis c'est au tour d'Obélix et enfin du légionnaire.

Chaque joueur choisit le sens des déplacements de sa figurine. Les nombreux croisements permettent de changer souvent de direction. Mais attention, **lorsqu'un joueur s'engage dans un chemin, il ne peut plus reculer.**

Sur ce parcours, deux cases sont déterminantes : MISSION et COMBAT.



CASE MISSION : pour accomplir votre mission, rejoignez les cases MISSION. Reportez-vous alors à la FICHE MISSION et suivez les instructions.



CASE COMBAT : pour tenter d'éliminer votre adversaire, rejoignez une case COMBAT.

Pour les combats, Gaulois et Romains rassemblent leurs figurines de combat : du côté gaulois, Abraracourcix, Cétautomatix, Ordralphabétix, Agécanonix, Astérix et Obélix et du côté romain, les légionnaires échangés au préalable contre les sesterces.

UN JOUEUR ROMAIN TOMBE SUR UNE CASE COMBAT

1 Il place la catapulte sur la piste de combat, en « Position de Combat », dans le camp romain. Il cale l'avant de la catapulte sur la ligne en pointillé, au centre du plateau et la charge avec le boulet.

2 En face de lui, les Gaulois placent dans leur camp leurs 6 figurines de combat.

- Les Gaulois vont pouvoir utiliser les jetons « Gourde de potion magique » gagnés en première partie. Les figurines qui reçoivent une gourde deviennent invincibles. Les Gaulois décident alors du nombre de figurines de combat auxquelles ils attribuent une gourde. Attention, la gestion des gourdes est stratégique. Mieux vaut les distribuer par petites quantités pour ne pas épuiser trop rapidement ses réserves. Les gourdes utilisées sont remises dans la boîte.

- Les figurines devenues invincibles sont fixées sur la piste de combat. Pour cela, les joueurs démontent leurs figurines de combat et les fixent dans les pieds de la piste de combat aux 5 emplacements possibles, comme bon leur semble. Les autres figurines conservent leurs pieds en plastique d'origine et sont disposées, de face, dans les cercles prévus à cet effet.

- La figurine en première position sur la piste de combat ne doit pas et ne peut pas être fixée.

- La figurine d'Obélix n'a pas besoin de gourde. Bénéficiant en permanence des effets de la potion magique, elle sera toujours fixée dans l'un des 5 pieds de la piste de combat.

3 Le Romain vise et tire sur les figurines gauloises non fixées. Il peut choisir son angle de tir en orientant la catapulte mais il ne peut la déplacer latéralement. Il dispose de deux essais mais c'est le résultat du dernier essai qui compte. Si le premier tir est satisfaisant, il peut choisir de s'arrêter.

4 Pour éliminer un Gaulois, il faut faire tomber sa figurine et non pas seulement la déplacer.

5 Les Gaulois peuvent remettre sur pied les figurines renversées pour le prochain combat en échange d'un jeton « Sanglier rôti ». Les jetons « Sanglier rôti » ainsi consommés sont replacés dans la boîte et ne peuvent plus être utilisés.

UN JOUEUR GAULOIS TOMBE SUR UNE CASE COMBAT

1 Il se prépare sur la piste de combat avec le lance-pierre, en « Position de Combat » et cale le boulet sur le petit trou prévu à cet effet.

2 Les Romains disposent leurs six légionnaires sur leur pied en plastique, dans les cercles prévus à cet effet sur la piste de combat.

3 Le Gaulois arme le lance-pierre et tire.

4 Pour éliminer une figurine, il faut la faire tomber et non pas seulement la déplacer. Les Romains peuvent remettre sur pied les figurines renversées, pour le prochain combat en échange de 3 jetons « Sesterce ».



● **Il n'y a pas de riposte immédiate**

Le camp qui vient de subir une attaque doit attendre de tomber sur une case COMBAT pour prendre sa revanche.

● **Si un joueur tombe sur une case occupée par un de ses adversaires**

Il y a combat. C'est le joueur qui arrive sur la case de l'autre qui lance l'attaque selon les modalités de jeu expliquées précédemment.

Il existe 3 cases associées aux combats : les cases TIR SUPPLÉMENTAIRE, POSITION AVANCÉE et POSITION RECULÉE.



CASE TIR SUPPLÉMENTAIRE

Lorsqu'un joueur tombe sur une case TIR SUPPLÉMENTAIRE, il remporte un jeton « Tir supplémentaire » qui doit obligatoirement être utilisé lors du prochain combat ; sinon, il est perdu. Il lui permet de tirer une fois supplémentaire.



CASE POSITION AVANCÉE OU POSITION RECULÉE

Lorsqu'un joueur tombe sur une case POSITION AVANCÉE ou POSITION RECULÉE, il n'y a pas de combat. Mais il place tout de suite son arme en position avancée ou reculée pour son prochain combat. Si un joueur tombe plusieurs fois sur les cases de position entre deux combats, c'est la dernière case sur laquelle il est tombé qui fixe sa position.

Lorsqu'un joueur gaulois tombe sur une case POSITION RECULÉE, il place le boulet sur le pied en plastique comme indiqué sur le schéma.

LA PISTE DE COMBAT

Mission Chaudron

Le cercle en pointillé désigne l'endroit réservé pour positionner le chaudron afin de réceptionner les sesterces lancés par les Gaulois.



Le chaudron doit être mis en équilibre sur 3 pierres empilées.

○ Emplacement des figurines romaines à dégommer. Elles reposent sur leur pied en plastique et doivent être positionnées de face et non de profil.

○ Emplacement des figurines gauloises non fixées. Elles sont positionnées DEVANT les pieds fixés dans la piste de combat, de face et non de profil.

POSITION AVANCEE

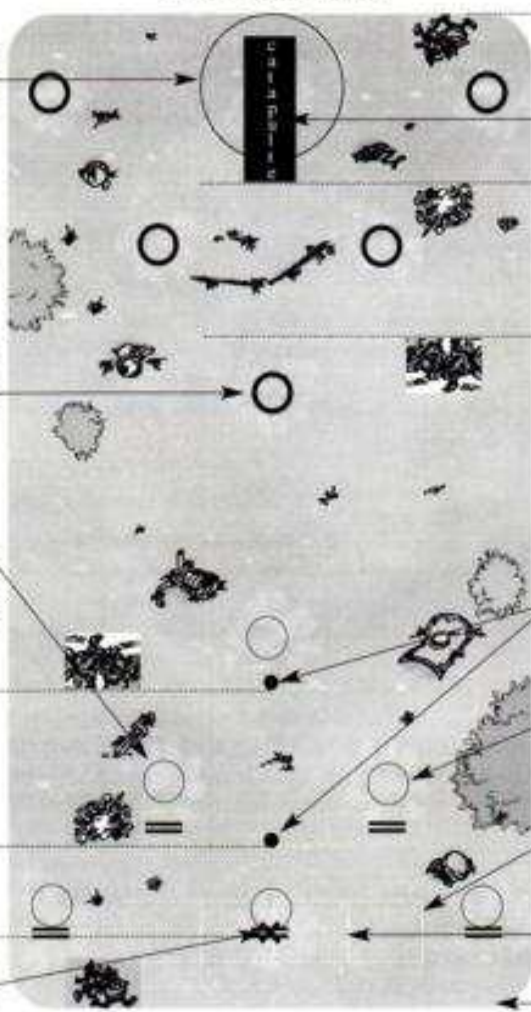
POSITION DE COMBAT

POSITION RECULÉE

Ici, il n'y a pas de trou. Les Gaulois placent le boulet sur le pied en plastique intégré dans la piste, pour lancer leur attaque depuis la position reculée, comme sur le schéma ci-contre.



CAMP ROMAIN



POSITION RECULÉE

Canapulte en «position de combat». L'avant est à caler sur la ligne en pointillé. Il est possible de l'orienter pour viser.

POSITION DE COMBAT

POSITION AVANCEE

Trous prévus pour placer le boulet pour les attaques des Gaulois avec le lance-pierre.

≡ Emplacement des figurines gauloises fixées. Enclenchez dans les pieds de la piste de combat les figurines qui ont reçu une gourde de potion magique.

Mission Cléopâtre

Les quatre cases indiquent l'endroit réservé pour la construction du mur. Posez une pierre par case pour la base du mur.

Mission Chaudron

Le cercle en pointillé désigne l'endroit réservé pour placer le chaudron en équilibre sur trois pierres.

Mission Chaudron

Gaulois, lancez à partir de cette limite les sesterces.

CAMP GAULOIS

GLOSSAIRE DES CASES

Dans le village gaulois et le camp romain



CASE DÉPART



CASE RELANCE
Relancez le dé.



CASE SANGLIER RÔTI
Gaulois, vous gagnez un sanglier rôti.



CASE ALBUM
Répondez à une question « Album », sur l'album correspondant à la fiche mission sélectionnée. En cas de bonne réponse, les Gaulois gagnent 3 gourdes de potion magique, les Romains gagnent 9 sesterces.



SUPERGAIN GAULOIS
Gaulois, vous gagnez 3 sangliers rôtis.



CASE CASQUE GAULOIS
Gaulois, répondez à une question « Gallo-Romains », posée par votre adversaire. En cas de bonne réponse, gagnez 2 gourdes de potion magique.



CASE SESTERCE
Romains, vous gagnez 3 sesterces.



CASE CASQUE ROMAÏN
Romains, répondez à une question « Gallo-Romains », posée par votre adversaire. En cas de bonne réponse, gagnez 6 sesterces.



SUPERGAIN ROMAÏN
Romains, vous gagnez 12 sesterces.

Sur le parcours de l'aventure



CASE DÉPART DE L'AVENTURE GAULOIS
Gaulois, placez vos 2 figurines sur cette case une fois votre préparation dans le village terminée.



CASE TIR SUPPLÉMENTAIRE
Vous gagnez un tir supplémentaire pour votre prochain combat.



CASE DÉPART DE L'AVENTURE ROMAÏN
Romains, placez vos 2 figurines sur cette case une fois votre préparation dans le camp terminée.



CASE PIÈGE
Vous tombez dans le piège ! Attendez que votre coéquipier passe sur la case pour vous libérer.



CASE MISSION
Accomplissez votre mission. Découvrez la en parcourant attentivement la fiche mission.



CASE ASTÉRIX
Gaulois, vous gagnez une gourde de potion magique.



CASE COMBAT
Attaquez votre adversaire sur la piste de combat.



CASE LÉGIONNAIRE
Romains, vous gagnez 3 sesterces qui vous permettent de recruter un légionnaire.



CASE REPOS
Reposez-vous jusqu'au prochain tour.



CASE CLAIRIÈRE
Rendez-vous à la clairière, au centre du plateau.



CASE RELANCE
Relancez le dé



CASE 48
Rendez-vous à la case 48. Vous tombez dans le piège !



CASE POSITION AVANCÉE
Positionnez votre arme au niveau de la «position avancée» sur la piste de combat.



CASE POSITION REÇULÉE
Positionnez votre arme au niveau de la «position reculée» sur la piste de combat.



CASE PONT BRISÉ
La case n° 10 représente un pont brisé. Impossible donc de le franchir, ni de positionner sa figurine dessus. En arrivant sur les cases qui l'entourent (cases n° 9 ou n° 11), rebroussez chemin d'autant de cases qu'il vous reste à parcourir. Exemple : vous êtes sur la case n° 8 et vous faites un score de 3 au lancer de dé, comptez 1 sur la case n° 9, 2 sur la case n° 8 et 3 sur la case n° 7.



CASE PASSAGE SECRET
Si vous tombez sur les cases n°15 ou n°36, marquées d'une flèche rouge, vous pouvez emprunter ou non le passage secret. Cela vous permet de passer d'une extrémité du plateau à l'autre. Lorsque vous êtes sur l'une des 2 cases, traversez le plateau et recommencez à compter les cases qu'il vous reste à parcourir une fois de l'autre côté. Exemple : votre figurine est sur la case 34 et vous faites 4 au lancer de dé : comptez 1 sur la case n°35, 2 sur la case n°36, traversez le plateau, continuez à compter 3 sur la case 15 puis 4 sur la case 14 ou 16, selon la direction choisie.

GLOSSAIRE DES CARTES ET JETONS

Les jetons



LE SESTERCE

Les Romains gagnent des sesterces sur le parcours de préparation. Ils servent à payer la solde des légionnaires afin de constituer une garnison. Ils sont aussi utilisés dans la mission « Astérix et le chaudron » pour le lancer de sesterces.



LE SANGLIER RÔTI

Les Gaulois gagnent des sangliers rôtis sur le parcours de préparation. Utilisés après un combat, ils redonnent force à un homme abattu par un boulet romain. Ils permettent donc de rejouer avec une figurine qui a été renversée lors d'un combat.



MISSION « ASTÉRIX CHEZ LES HELVÈTES »

RECTO

Utilisés pour la mission « Astérix chez les Helvètes », ces 18 jetons sont disposés sur les cases Mission.



VERSO 1

17 de ces jetons ont pour verso Petisuiux tirant la langue. S'il découvre cette face, le joueur replace le jeton sur le plateau de jeu.



VERSO 2

Un seul des jetons représente l'Etoile d'argent sur son verso. S'il retourne ce jeton, le joueur gagne la partie.



LA GOURDE DE POTION MAGIQUE

Les Gaulois gagnent des gourdes de potion magique sur le parcours de préparation. Utilisées à l'occasion des combats, elles rendent invincibles les combattants. Tous les Gaulois qui reçoivent une gourde peuvent être fixés sur la piste de combat.



LE TIR SUPPLÉMENTAIRE

Gaulois et Romains gagnent ce jeton sur le parcours de l'aventure. Il leur permet de lancer une attaque supplémentaire. Il doit être obligatoirement utilisé au prochain combat, sinon il est perdu.



MISSION « ASTÉRIX ET LA SERPE D'OR »

RECTO

Utilisés pour la mission « Astérix et la serpe d'or », ces 18 jetons sont disposés sur les cases Mission.



VERSO

Ces 18 jetons ont pour verso l'inscription INDICE. Les Gaulois échangent ces jetons contre les indices figurant sur les cartes « Mission Serpe d'or ».



LE JETON PIERRE

Réservé aux Romains, ce jeton est utilisé dans la « Mission Cléopâtre ». Il permet de comptabiliser le nombre de pierres renversées. Chaque pierre renversée équivaut à un jeton pierre de valeur 1. Si un joueur romain renverse deux pierres, il prend un jeton « pierre » de valeur 2 et ainsi de suite.



Les cartes



LES CARTES DE QUESTIONS ALBUM (7 x 5)

Au cours de la préparation, les joueurs se voient poser des questions « Album » lorsqu'ils tombent sur la case ALBUM. Les joueurs doivent utiliser les cartes correspondant à la mission choisie. Il y a 5 missions et donc 5 types de cartes qui leur sont associées.

Ex : si on joue avec la mission « Helvètes », on n'utilise que les questions Helvètes.



LES CARTES DE QUESTIONS GALLO-ROMAINS (25)

Au cours de la préparation, les joueurs se voient poser des questions sur la vie de leurs ancêtres lorsqu'ils tombent sur la case CASQUE.



LES CARTES « MISSION SERPE D'OR » (50)

Utilisées dans le cadre de la « Mission Serpe d'or », ces cartes sont délivrées par les Romains aux Gaulois, en échange d'un jeton « Indice ». Elles comportent sur leur verso un indice sous forme de charade, de rébus, de suite logique ou d'énigme à résoudre. Ces indices permettent aux Gaulois de mener leur enquête pour retrouver le repaire des trafiquants.



LE PUZZLE DE LA MISSION « LATRAVIATA »

On joue avec le puzzle dans le cadre de la « Mission Latraviata ». Les joueurs mélangent les pièces dans le compartiment central de la boîte de jeu prévu à cet effet. Lorsque les participants tombent sur une case MISSION, ils ont le droit de piocher une pièce.

REGLE POUR 2 ET 3 JOUEURS

- À 2 joueurs, le joueur Gaulois utilise la figurine d'Astérix et le joueur Romain celle du centurion.
- À 3 joueurs, le joueur faisant cavalier seul utilise les deux figurines de son camp.
Exemple : 2 joueurs gaulois contre 1 joueur romain. Le joueur romain gère à la fois le centurion et le légionnaire.
Sur le parcours de préparation, quand il s'agit de répondre à une question, les 2 joueurs qui font équipe ne peuvent PAS se concerter, ils répondent chacun leur tour aux questions.

Solutions des indices - Mission Serpe d'or

Hipopics

- Indice 1 : le repaire se situe dans la moitié Nord du plateau.
Indice 2 : le repaire se trouve à proximité des trois arbres situés entre le pont de bois case n°66 et le pont de pierre case n°69.
Indice 3 : Pas - Serres - Aile = Passerelle
Indice 4 : le repaire se situe à 4 cases de la clairière.
Indice 5 : 5
Indice 6 : A - Bras - Rat - Court - Scie - X = Abraracourcix
Indice 7 : A - Vent - C = Avancé(e)
Indice 8 : le repaire se situe à proximité de l'étang
Indice 9 : le numéro de la case repaire se termine par zéro
Indice 10 : 50 (Une centurie = 100)
Le numéro de la case repaire est le cinquante

Hipopix

- Indice 1 : le repaire se situe dans la partie Est du plateau
Indice 2 : le repaire se situe à égale distance de la forêt et de la mer
Indice 3 : Rang - Fort = Renfort
Indice 4 : le repaire se situe à deux cases de la clairière
Indice 5 : 2
Indice 6 : le numéro de la case repaire est impair
Indice 7 : l'une des cases entourant le repaire est une case REPOS
Indice 8 : deux chiffres du nombre 1283 forment le n° de la case du repaire
Indice 9 : Lait - J - Eau - Nez - R
Indice 10 : 3
Le numéro de la case repaire est le vingt-trois

Hippopix

- Indice 1 : à partir de la clairière, regardez en direction du Sud-Ouest
Indice 2 : le repaire est entouré de deux cases COMBAT
Indice 3 : le repaire se trouve à proximité de la mer
Indice 4 : 3
Indice 5 : le repaire possède deux entrées
Indice 6 : Sous - Terre - Un = Souterrain
Indice 7 : Mi - Si - On = Mission
Indice 8 : case n°28, vous n'êtes plus qu'à 8 cases du repaire
Indice 9 : 6
Indice 10 : 36
Le numéro de la case repaire est le trente-six

Hipopixs

- Indice 1 : à partir de la clairière, regardez en direction du Nord
Indice 2 : le repaire se situe à proximité du ruisseau
Indice 3 : le repaire se trouve à proximité de l'enclos à l'entrée du village gaulois
Indice 4 : Pis - R = Pierre
Indice 5 : 8
Indice 6 : Batte - Ail = Bataille
Indice 7 : le repaire se situe à six cases du pont brisé
Indice 8 : le pont
Indice 9 : le repaire se situe entre les cases 5 et 69
Indice 10 : 68
Le numéro de la case repaire est le soixante-huit

Hippopix

- Indice 1 : à partir de la clairière, regardez en direction du Nord
Indice 2 : le repaire se situe rive gauche, du côté du camp romain
NB : le ruisseau coule vers la mer
Indice 3 : Re - Lance = Relance
Indice 4 : 4
Indice 5 : le repaire se situe à trois cases du pont brisé
Indice 6 : le repaire se situe à égale distance du camp et du village
Indice 7 : le repaire est entouré de cases COMBAT
Indice 8 : le dé
Indice 9 : 5
Indice 10 : le bon n° figure sur la liste
Le numéro de la case repaire est le quarante-cinq

Une Création
Jean Loup Druson



Avec la participation de Hélioise Devos et Delphine Druson,
Jeu de société - Éditions DRUON,
85 av. Charles de Gaulle 92200 NEUILLY SUR SEINE

