



Astérix, le jeu de cartes

Un jeu de David Parlett

Édité par F. X. Schmid en 1990

Par Toutatis ! Astérix, Obélix et leurs amis gaulois sont de sortie une fois de plus pour leur occupation favorite : la frappe de Romains. Plus haut est le rang du Romain, plus le frapper rapporte. Mais évitez les pirates, de peur que les Romains ne s'échappent pendant la rixe.

Contenu

- 55 cartes de gaulois, 10 cartes de chacun des personnages (Astérix, Obélix, Abraracourcix, Assurancetourix et Panoramix), plus 5 cartes Idéfix.
- 50 cartes de Romains, dont 6 sont en fait des Pirates
- 5 cartes d'aide avec la marque (Wertung)

Vous aurez aussi besoin de papier et de crayon pour noter les scores après chaque manche.

Préparation

Chaque joueur prend les dix cartes d'un personnage, une carte Idéfix et une carte d'aide marquante des points. Avec moins de cinq joueurs, remettez les cartes Gaulois inutilisées dans la boîte.

Battez ensemble les 44 Romains et les 6 Pirates ensemble pour faire une pioche de 50 cartes. Placez cette pioche de cartes Romains face cachée au centre de la table.

Déroulement du jeu

Retournez une carte Romain. Chaque joueur choisit alors une de ses cartes Gaulois pour la jouer et la tient face cachée devant lui sur la table. Quand chacun a choisi une carte, elles sont révélées simultanément. La carte Gaulois la plus haute gagne la carte Romaine puis est défaussée. Le Romain est placé face visible devant le joueur qui l'a gagné, et reste toujours visible à tous les joueurs. En cas d'égalité, la carte avec le plus de Potions magiques l'emporte. Les joueurs qui n'ont pas gagné le Romain reprennent leurs cartes en main – seule la carte de Gaulois gagnante est défaussée.

Retournez ensuite la carte Romain suivante et ainsi de suite jusqu'à ce que la pioche de Romains soit épuisée ou que tous les joueurs soient à court de cartes.

Pirates

Il y a six cartes de Pirates, dont chacune peut aider un Romain à s'échapper. Il s'agit :

- du Romain le plus haut gradé (Ranghöchste) ;
- du Romain le moins haut gradé (Rangniedrigste) ;
- du Romain de votre Choix (Beliebiger) ;
- d'un décurion (Dekurio) ;
- d'un centurion (Zenturio) ; et
- d'un général (General).

Dans tous les cas, la carte de Pirates n'est appliquée qu'à la fin de la manche, pendant la phase de score.

À la différence de la prise de cartes de Romains, la prise d'un Pirate change complètement le mode de défausse des Gaulois. C'est alors le Gaulois qui a gagné le Pirate qui est rendu au joueur, tandis que toutes les autres cartes de Gaulois sont défaussées.

Idéfix

Chaque joueur a une carte Idéfix. Vous pouvez jouer votre carte Idéfix à la place d'un Gaulois. En faisant cela, vous perdez toute chance de gagner la carte Romain qui est présentée. Au lieu de cela, vous regardez la carte suivante de Romain. Si vous le voulez, vous pouvez alors garder ce Romain, le placer dans vos cartes conquises et défausser Idéfix. Sinon, donnez le Romain à un autre joueur qui la mettra dans ses prises et reprenez Idéfix en main. Si la carte supérieure est un Pirate, c'est alors l'inverse : vous gardez Idéfix si vous gardez le Pirate, mais vous défaussez Idéfix si vous donnez le Pirate à un autre joueur.

Si deux Idéfix ou plus sont joués en même temps, personne ne peut regarder le Romain du dessus du paquet. Tous reprennent Idéfix en main.

Si Idéfix est votre dernière carte, vous ne pouvez pas le jouer. Vous le défaussez.

Vous ne pouvez pas jouer votre carte Idéfix quand la carte visible est un Pirate.

Fin d'une manche

Quand vous n'avez plus de carte, vous passez jusqu'à la fin de la manche. Quand un seul joueur possède encore des cartes, il pioche autant de cartes Romains qu'il lui reste de cartes Gaulois en main (y compris Idéfix s'il ne s'agit pas de sa seule dernière carte). Un Pirate compte ici comme un Romain : vous devez le garder et n'obtenez donc pas de carte supplémentaire avec votre Gaulois qui garde le Pirate. La manche est ensuite finie.

Comptes

1. Chaque pirate fait évader le Romain approprié. Si vous ne possédez pas la carte Romain demandée, vous n'en perdez pas.
2. Chaque carte rapporte sa valeur.
3. Les paires, les brelans et les carrés rapportent en plus un bonus comme indiqué sur la carte de score, c'est à dire +20, +50 et +100 points respectivement.

On joue 4 manches. Le gagnant est celui qui a le plus de points à l'issue des 4 manches.