

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

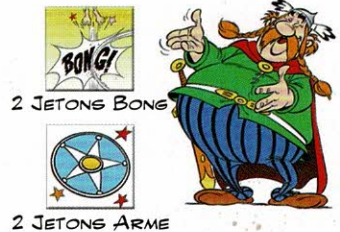
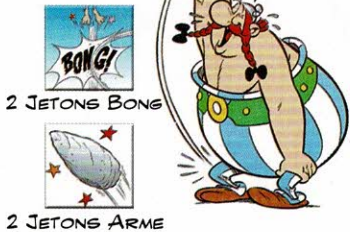


**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



Astérix LE ROMAIN



BUT DU JEU

LE GAGNANT EST LE JOUEUR QUI RÉUSSIT EN PREMIER À FAIRE PASSER LA LIGNE D'ARRIVÉE À DEUX DE SES TROIS ROMAINS. LA STRATÉGIE CONSISTE À FREINER SES ADVERSAIRES EN ÉCRASANT LE PLUS DE ROMAINS.

PRÉPARATION DU JEU

- 1 - CHOISISSEZ UN PERSONNAGE ET PRENEZ VOS 2 JETONS ARME. **ASTÉRIX JOUE LES ROUGES, BONEMINE LES VERTS, ABRARACOURCIX LES JAUNES ET OBÉLIX LES BLEUS.**
- 2 - CHAQUE JOUEUR MODELE TROIS ROMAINS DE SA COULEUR EN PÂTE À MODELER À L'AIDE DU MOULE ET LES PLACE DEVANT LA COLONNE DE SA COULEUR SUR LE DÉPART.
- 3 - LE PLUS JEUNE JOUEUR COMMENCE, ET LE JEU CONTINUE DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.

TOUR DE JEU

1 - MISEZ VOS JETONS

CHAQUE JOUEUR PLACE SES JETONS (FACE PERSONNAGE) SUR UN NUMÉRO DE LIGNE. LES LIGNES SONT NUMÉROTÉES DE 1 À 12.

2 - LANCEZ LES DÉS

- 1 - LANCEZ LES 2 DÉS.
- 2 - CHOISISSEZ UN DÉ POUR VOTRE PREMIER ROMAIN ET L'AUTRE DÉ POUR VOTRE SECOND ROMAIN. AVANCEZ VOS ROMAINS SELON LES POINTS MARQUÉS SUR LES DÉS. ON NE PEUT POSER QU'UN SEUL ROMAIN SUR LA MÊME CASE, L'AUTRE RESTERA DERRIÈRE.

PRÉCISION

VOUS NE DÉPLACEZ QUE 2 DE VOS 3 ROMAINS À CHAQUE TOUR DE JEU.

EXEMPLE

RÉSULTAT DU 1^{ER} DÉ = 3. RÉSULTAT DU 2^D DÉ = 5. VOUS POUVEZ AVANCER UN ROMAIN DE 3 CASES ET L'AUTRE ROMAIN DE 5 CASES.

3 - ECRASEZ LES ROMAINS

TOUTS LES JOUEURS RETOURNENT LEURS JETONS. LE PLUS JEUNE JOUEUR COMMENCE. SI VOUS AVEZ POSÉ UN JETON ARME SUR LE NUMÉRO D'UNE LIGNE OÙ IL Y A DES ROMAINS ADVERSES, VOUS DEVEZ EN ÉCRASER UN AVEC VOTRE POING. FAITES DE MÊME POUR VOTRE SECOND JETON ARME.

4 - FIN DU TOUR DE JEU

QUAND TOUTS LES JOUEURS ONT TERMINÉ D'ÉCRASER LES ROMAINS, REPRENEZ VOS JETONS. LES JOUEURS QUI ONT DES ROMAINS ÉCRASÉS DOIVENT LES REMODELER ET LES PLACER DEVANT LA COLONNE DE LEUR COULEUR, SUR LE DÉPART. COMMENCEZ UN NOUVEAU TOUR DE JEU.

RÈGLE POUR LES PLUS GRANDS

- VOUS AVEZ MAINTENANT 2 JETONS BONG EN PLUS ENTRE LES MAINS.
- VOUS DEVEZ LES MISER PENDANT LE TOUR DE JEU, EN MÊME TEMPS QUE LES 2 JETONS ARME. UNE FOIS LES JETONS RETOURNÉS, LE PLUS JEUNE JOUEUR FAIT SES «BONGS» ET APRÈS IL ÉCRASE LES ROMAINS. ENSUITE, C'EST AU JOUEUR SUIVANT DE JOUER.

JETONS BONG

SI VOUS AVEZ UN JETON BONG EN FACE D'UNE LIGNE OÙ IL Y A DES ROMAINS, VOUS POUVEZ EN AVANCER UN OU EN RECULER UN D'UNE CASE, MÊME SI CE N'EST PAS LE VÔTRE.



ET ÇA, C'EST LA COLONNE ROUGE

ASTÉRIX VOUS MONTRE LA LIGNE 7.

