

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion 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 Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

LES VOYAGES D'ASTERIX

Nombre de joueur : 3 à 6 joueurs

LE MATERIEL DE JEU :

La boîte comporte :

- 1 plateau de jeu,
- 8 personnages d'Astérix (dont 2 « voleurs »)
- 2 dés
- 30 cartes de comptoir
- 6 fois 70 cartes de produits
- des billets de banque.

Ce jeu consiste à acquérir des comptoirs dans les villes de l'empire romain afin de vendre sa marchandise ou d'acheter celle des autres joueurs, dans le but de la revendre à la banque avec bénéfice. Le joueur assez riche pourra augmenter ses gains en payant les services d'un voleur qui rançonnera ses adversaires. Le vainqueur sera celui qui aura éliminé les autres joueurs en accaparant leur capital, leur marchandise et leurs comptoirs.

LA BANQUE

Elle sera confiée à un joueur bénévole et suffisamment honnête pour ne pas mélanger sa fonction de caissier et sa participation au jeu !

AVANT LE DEPART

1 - Chaque joueur choisit parmi les 6 produits proposés, la marchandise qu'il souhaite vendre durant la partie. Puis, il prend le pion correspondant. S'il choisit le blé, il prendra le pion violet, les soieries, le pion bleu, les œuvres d'art, le pion jaune; l'orfèvrerie, le pion rouge, le vin, le pion orange, l'huile, le pion vert.

2 - Le caissier remet alors à chaque joueur :

- 12 billets de 10 000 sesterces
- 6 billets de 5 000 sesterces
- 5 billets de 2 000 sesterces
- 5 billets de 1 000 sesterces
- 40 tickets de la marchandise qu'il a choisie.

Attention : les joueurs devront tout au long de la partie, avoir suffisamment de stock de tickets pour répondre à leurs ventes. Lorsque celui-ci sera épuisé, ils devront le renouveler en achetant à la banque autant de tickets de marchandise qu'ils voudront au prix de 1 000 sesterces le ticket.

LA CASE DEPART

Chaque joueur pose son pion sur le point de départ correspondant. Ainsi, le possesseur du pion violet posera celui-ci à Alexandrie (case violette). Le caissier lui remettra immédiatement la carte de propriété « Alexandrie ». Le pion bleu à Antioche

(case bleue) avec la carte de propriété « Antioche ». Le pion jaune à Athènes (case jaune) avec la carte de propriété « Athènes ». Le pion rouge à Rome (case rouge) avec la carte de propriété « Rome ». Le pion orange au Village d'Astérix (case orange) avec la carte de propriété « Village d'Astérix ». Le pion vert à Sagonte (case verte) avec la carte de propriété « Sagonte ». Cette case de départ constitue pour chaque joueur une propriété inaliénable dans laquelle il pourra effectuer toutes les opérations de vente et d'achat que nous indiquerons plus loin. Elle représente la « maison mère » de la chaîne de comptoirs qu'il espère créer. Le joueur ne peut la perdre qu'en fin de partie, lorsqu'il n'a plus ni argent ni comptoirs (auquel cas, il est éliminé). Bien entendu, il ne peut la vendre durant le cours de la partie.

S'il y a moins de 6 joueurs, les cases « départ » restées libres deviennent des villes ordinaires (comme Lugdunum, Numance ou Leptis, par exemple) dans lesquelles tous les joueurs peuvent établir un comptoir.

1er COUP

Un joueur désigné lance les dés. Il avance son pion depuis sa case départ, suivant le nombre indiqué par les dés, les cases étant aussi bien représentées par des ronds que par des flèches. Ainsi un joueur partant de Rome et faisant 8 aux dés, se retrouve à Philippes.

1) Si le joueur tombe sur une case fléchée, il suit les mentions indiquées. Si c'est une case point de vente, il ne s'y passe rien au 1er tour.

2) Si le joueur tombe sur une case ronde (case ville) il ne se passe rien, s'il n'y rencontre pas un adversaire. Par contre, si un autre joueur le rejoint il y aura un combat (voir à Acquisition des comptoirs).

3) S'il tombe sur la case départ d'un autre joueur, il peut lui acheter de la marchandise suivant les conditions indiquées à la rubrique **ACHAT**.

Le joueur rejoue immédiatement tant qu'il fait des doubles.

ACQUISITION DES COMPTOIRS

Dès qu'un joueur tombe sur une case ronde (case ville) où se trouve déjà un adversaire, il y a combat. Chaque joueur lance 1 dé. Le vainqueur sera celui qui aura obtenu le plus gros chiffre. Dès lors, il pourra installer un comptoir dans cette ville en s'acquittant de la somme de 30 000 sesterces auprès de la banque, en échange, le caissier lui remettra une carte au nom de la ville, attestant sa propriété.

Par la suite, tout joueur tombant dans ce comptoir devra obligatoirement acheter de la marchandise à son propriétaire suivant les conditions indiquées à la rubrique **ACHAT**.

Mais si un joueur tombe dans le comptoir alors que son propriétaire s'y trouve, il y aura encore combat au dé. Si le propriétaire gagne le score, il conserve son comptoir sans rien payer, mais si c'est son adversaire, celui-ci pourra, moyennant 30.000 sesterces à la banque, prendre le comptoir à son compte et l'ancien propriétaire lui remettra la carte de propriété.

Mais attention, le challenger doit obligatoirement posséder les 30.000 sesterces nécessaires à l'achat pour combattre.

Le nouveau maître des lieux pourra y vendre sa marchandise... jusqu'à ce qu'il rencontre un autre joueur dans son comptoir et qu'il doive combattre au dé pour essayer de le conserver. Nous rappelons que ce qui précède n'est pas valable dans une case départ où il ne peut y avoir de combat mais uniquement des opérations de vente et d'achat.

ACHAT

Lorsqu'un joueur tombe soit dans le comptoir d'un autre joueur (1) soit sur une case départ autre que la sienne,(1) à moins que le propriétaire ne s'y trouve, il y a alors combat.

il doit lui acheter sur son stock de marchandise, **au minimum 1 ticket, au maximum 3 tickets**, le ticket valant 2 000 sesterces.

Au cas où un joueur se trouve dans l'impossibilité d'acheter de la marchandise, soit à ses adversaires, soit à la banque, si son propre stock est épuisé, ou s'il ne peut payer une amende, **il doit vendre aux enchères l'un de ses comptoirs**, la mise à prix étant à sa convenance. S'il n'y a pas d'acheteur, il devra vendre ce comptoir à la banque pour 15 000 sesterces.

Très intéressant : le joueur qui tombe sur sa case départ ou dans l'un de ses comptoirs, peut acheter sur son propre stock et au vu de tous, afin qu'il n'y ait pas de litige, de 1 à 3 tickets de marchandise au prix de 1 000 sesterces seulement le ticket. Nous allons voir dans la rubrique suivante tout l'intérêt de cette opération.

Un conseil : séparez distinctement le tas de votre stock de marchandise des tickets que vous avez achetés, soit à vos adversaires, soit à vous-même afin qu'il n'y ait aucun soupçon possible de tricherie.

LES CASES POINTS DE VENTE

Il existe sur ce jeu 5 cases « point de vente ». lorsqu'un joueur tombe sur l'une d'elles, il peut revendre à la banque tous les tickets de marchandise qu'il a achetés, soit dans les comptoirs de ses adversaires, soit sur son propre stock, lorsqu'il est tombé chez lui.

Voici comment :

Admettons que ce joueur ait acquis ainsi 12 cargaisons. Elles valent chacune 2000 sesterces y compris celles achetées 1 000 sesterces dans ses comptoirs, soit un total de $12 \times 2000 = 24\ 000$ sesterces. Le joueur lance un dé et revend ses tickets de marchandise en multipliant les 24000 sesterces par le nombre indiqué sur le dé. Si celui-ci marque 6, l'heureux joueur gagne $6 \times 24000 = 144000$ sesterces.

S'il ne marque que 1, le joueur n'aura fait qu'éviter de perdre de l'argent. Mais déjà un 2 ou un 3 ne seront pas à dédaigner.

On voit ainsi tout l'intérêt qu'il y a de posséder le maximum de comptoirs : plus on en a, plus on a de chances d'acheter de la marchandise à moitié prix qui rapportera beaucoup plus lorsqu'on sera au point de vente.

LES 2 VOLEURS

1 - LE PION NOIR

Ainsi, les fortunes vont s'accumuler. Pour 500000 sesterces remis à la banque, tout joueur peut acquérir les services d'un voleur. Le caissier donne à l'acheteur le pion noir qu'il place sur sa case départ. Le pion blanc est réservé au second voleur.

Lorsque son tour arrive, il joue normalement pour son pion habituel, quel que soit l'endroit où il se trouve, puis il relance, aussitôt après, les dés pour le pion noir. Il en sera ainsi à chaque fois que ce sera son tour.

MARCHE DU PION NOIR

Il part de la case départ de son propriétaire.

Il n'obéit à aucune des mentions portées dans les cases flèches sauf lorsqu'il tombe dans une case prison (voir plus loin) et ne suit aucune des règles édictées plus haut.

A chaque fois que le pion noir tombe sur une case quelconque du jeu où se trouve un adversaire (sauf sur sa propre case de départ), il ramasse tous les tickets de marchandise que ledit adversaire a pu acheter sur son parcours et qu'il possède encore entre ses mains. Le propriétaire du pion noir remettra à la banque, la totalité des tickets de marchandise raflée. Celle-ci lui donnera, en échange, une rançon valant 6 fois leur montant ! Si le voleur rencontre un joueur qui ne possède pas de tickets de marchandise acheté sur son parcours, il lui prendra à la place 10000 sesterces par comptoir que possède ce joueur. Si le voleur n'a pas la somme voulue à sa disposition, il devra revendre autant de comptoirs qu'il le faut dans les conditions citées plus haut. Toutefois, c'est le voleur qui mènera les

enchères. De plus, à chaque fois que le pion noir tombe dans un comptoir, le voleur exigera de la part du propriétaire du comptoir, une rançon de 5 000 sesterces, même s'il a déjà rançonné un adversaire sur cette case. Dans le cas où cet adversaire se trouve être le propriétaire du comptoir, ces 5000 sesterces s'ajouteront aux marchandises que le voleur a raflées. Si le propriétaire n'a plus d'argent, il livrera son comptoir et sa carte de propriété au possesseur du voleur.

Là encore, les cases départ échappent à ce « racket ».

Mais malheur au pion noir s'il tombe dans une case prison. Cela signifie que le voleur est arrêté. Le pion noir rejoint la banque. Chaque joueur possédant 500 000 sesterces pourra à nouveau l'acheter.

2 - LE PION BLANC

Lorsqu'un joueur a acheté le pion noir et qu'un autre joueur a suffisamment d'argent pour posséder un voleur, il peut acquérir pour 500000 sesterces le pion blanc. Si plusieurs joueurs possèdent cette somme, il sera mis aux enchères et même le propriétaire du pion noir pourra tenter de l'acquérir. Les conditions de marche du pion blanc sont strictement identiques à celles du pion noir.

Si les 2 voleurs n'appartiennent pas au même joueur et qu'ils se rencontrent sur une même case, il y a combat au dé. Chacun lance 1 dé ; le vainqueur sera celui qui obtient le plus gros chiffre. Le vaincu devra remettre son voleur à la banque et payer 500 000 sesterces à son adversaire.

Attention : sur le plan existent cinq « raccourcis » qui sont indiqués en brun. Ces raccourcis peuvent être utilisés par les joueurs pendant toute la partie et également pour échapper aux voleurs. Mais il faut absolument s'arrêter sur les cases départ des flèches brunes pour pouvoir emprunter ces raccourcis. Les voleurs aussi... peuvent emprunter ces flèches.

La partie se termine lorsqu'un joueur a obligé ses adversaires à vendre tous leurs comptoirs, et, n'ayant plus un sesterce pour renouveler leur stock de marchandise ou acheter des tickets de marchandise dans les comptoirs, à remettre solennellement la carte de propriété de leur case départ à leur vainqueur, geste symbolique de leur krach financier !