

Astérix® & COMPAGNIE

LE JEU DE CARTES
TACTIQUE ET FAMILIAL

JOUEURS

ÂGE

2-4

8+

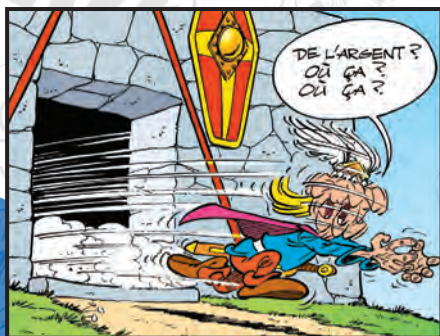


35 MINUTES

D'AFFRONTEMENTS ET DE REBONDISSEMENTS
DANS L'UNIVERS D'ASTÉRIX.

BUT DU JEU

Jouez des personnages et des bonus pour remporter des albums. Pour gagner un album, il faut cumuler une force totale de 15 points ou plus dans son camp. Chaque album remporté permet de gagner 15 sesterces et parfois plus lorsque les légions romaines sont impliquées. Dès que vous cumulez 50 sesterces ou plus, vous remportez la partie.



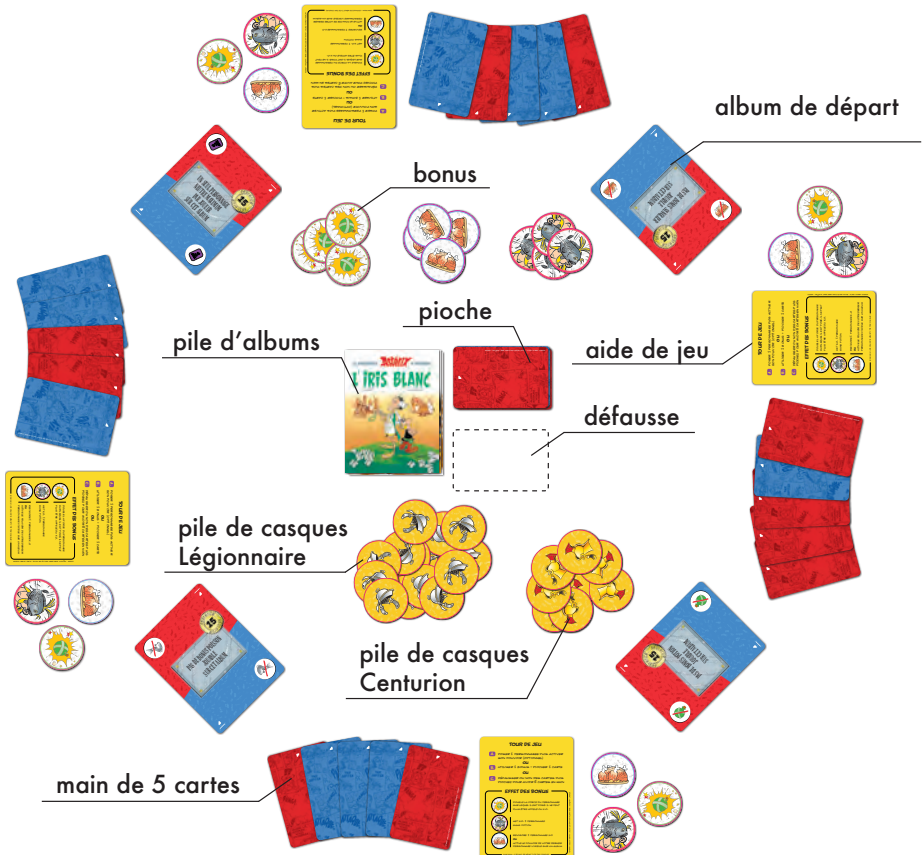
TROPHÉES	ALBUM	CASQUE CENTURION	CASQUE LÉGIONNAIRE
Valeur	15 sesterces	3 sesterces	1 sesterce

MISE EN PLACE

1. Donnez à chaque joueur 1 aide de jeu, 1 casque légionnaire et 3 bonus: 1 potion, 1 poisson, 1 sanglier.
2. Mélangez les cartes face cachée, chacun en reçoit 5 dans sa main. Les autres cartes forment la pioche.
3. Pour une partie à 3 ou 4 joueurs, placez 1 album de départ (avec une tablette de marbre) entre chaque joueur et 2 albums pour un duel à 2 joueurs. Orientez-les pour que chacun joue dans le camp Romain (côté rouge) sur 1 album et dans le camp Gaulois (côté bleu) sur l'autre album.
4. Mélangez les albums restants face couverture pour former une pile. Mettre les piles de Bonus et de Casques autour des albums à portée de tous.



EXEMPLE D'UNE MISE EN PLACE POUR UNE PARTIE À 4 JOUEURS :



ANATOMIE D'UNE CARTE

Symbole de couleur

Nom du personnage

Force du personnage

Pouvoir du personnage (jaune)

Rouge ♣ = Romain

Mauve ♠ = neutre

Bleu ♣ = Gaulois

Contrainte (orange)

Type de personnage

TOUR DE JEU

Désigner le joueur qui commence. Chacun joue à tour de rôle en sens horaire. À votre tour, choisissez 1 option parmi les 3 suivantes :

- A) Jouer 1 personnage
- B) Utiliser 1 bonus et piocher un personnage
- C) Renforcer sa main



TYPE DE PERSONNAGE

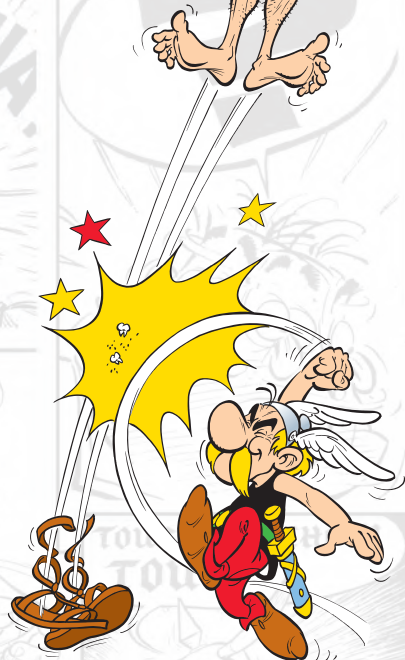
Centurion	Chef	Fourbe	Héros
Irreductible	Légionnaire	Rebelle	

A) JOUER UN PERSONNAGE

Choisissez 1 personnage de votre main et placez-le, devant l'un des 2 albums face à vous, en respectant les règles suivantes :

- Un Gaulois doit être joué du côté bleu ♣ de l'album.
- Un Romain doit être joué du côté rouge ♥ de l'album.
- Un personnage neutre (mauve) peut toujours être joué sur l'un des deux albums.
- Certains personnages ont des conditions de pose particulières. Si la condition n'est pas remplie, alors ce personnage n'entre pas en jeu (Exemple : Cléopâtre nécessite de défausser 2 cartes pour être jouée.

Si vous n'avez que 2 cartes en main dont Cléopâtre, vous ne pouvez pas la jouer ce tour ci).



HÉROS

Un héros ne peut pas être joué ou revigoré si ce héros est déjà visible ailleurs en jeu.

A) OPTION : ACTIVER LE POUVOIR DU PERSONNAGE

Le pouvoir du personnage se déclenche uniquement si vous décidez de l'appliquer. Le pouvoir est annulé s'il n'a pas de cible valable (personnage absent, K.O. ou qui ne remplit pas les critères requis).

Exemple :

Astérix peut mettre K.O. le Romain le plus fort présent sur l'album. Donc s'il est le premier personnage posé sur l'album, son pouvoir n'a pas d'effet.

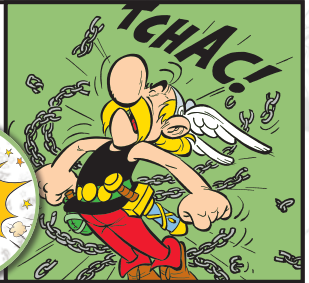
B) UTILISER UN BONUS ET PÏOCHER 1 PERSONNAGE

Vous pouvez piochez un personnage puis utiliser un de vos bonus pour appliquer son effet. Il existe trois types de bonus :

BONUS POTION

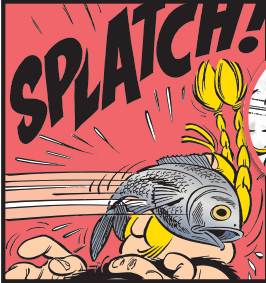
Le bonus potion se pose sur un personnage visible pour doubler sa force et le protéger. Un personnage avec potion ne peut pas être mis K.O. ou appelé.

Chaque personnage ne peut avoir qu'un seul bonus potion.



BONUS POISSON

Le bonus poisson est défaussé pour mettre K.O. un personnage sans potion. Quand un personnage est K.O., sa carte est retournée face cachée. Sa force ne compte donc plus pour son camp.

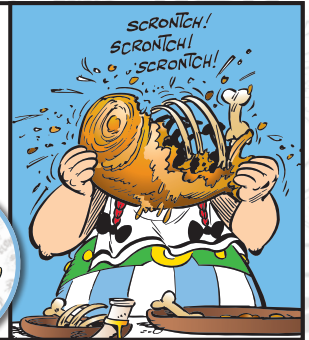
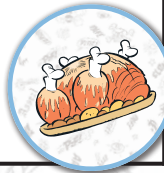


BONUS SANGLIER

Le bonus sanglier est défaussé pour, au choix :

- Activer le pouvoir du dernier personnage posé sur l'un des deux albums à votre portée,
- OU
- Revigorer un personnage K.O. sans activer son pouvoir.

Note : Un héros K.O. ne peut pas être revigorer si ce héros est déjà visible en jeu.



C) RENFORCER SA MAIN

Défaussez de votre main autant de cartes que vous voulez (face visible). Puis, remplissez votre main jusqu'à 5 cartes.

RÉSOLUTION D'UN ALBUM & FIN DE PARTIE

Dès que le cumul de force des personnages visibles du même camp atteint ou dépasse 15 points, procédez ainsi :

Le vainqueur prend l'album et les casques correspondant aux légionnaires et centurions visibles sur cet album. Lorsqu'elle atteint ou dépasse 50 sesterces, cette personne remporte la partie !

Les personnages mis K.O. sur cet album retournent dans la main de leur propriétaire et ne rapportent pas de casque. Les autres sont défaussés.

Le vaincu gagne un bonus de son choix de la réserve (maximum 2 bonus identiques par joueur). Le vaincu révèle un nouvel album sur l'emplacement précédent et prend connaissance de son effet.

Il oriente ce nouvel album afin d'être face au camp Romain ou Gaulois. Appliquez l'effet de cet album s'il peut avoir lieu.

La personne à gauche du vainqueur du dernier album entame un nouveau tour.

Exemple d'affrontement sur un album :

1. Matthieu joue Panoramix qui lui fait gagner un bonus potion.
2. Pauline joue Numérobis qui élimine Panoramix.
3. Matthieu joue Idéfix et gagne un casque de légionnaire.
4. Pauline joue Caius Bonus et pioche une carte.
5. Matthieu joue Astérix qui met K.O. Caius Bonus.
6. Pauline joue Septantesix qui revigore Caius Bonus.
7. Matthieu utilise son bonus potion sur Astérix et remporte l'album ainsi qu'un casque de Centurion.
8. Pauline choisit de prendre un bonus potion, puis révèle l'album suivant en l'orientant côté Gaulois.



$$3+4+3= \textcircled{10} \quad \text{VS} \quad 4+6 \times 2= \textcircled{16}$$

FAQ

Q/ Que faire s'il n'y a plus de casques ou de bonus ?

R/ On considère qu'il y a rupture de casque ou de bonus tant que la réserve est vide.

Q/ Que faire si la pioche est vide ?

R/ Retournez simplement la défausse pour constituer une nouvelle pioche et mélangez-la.

REMERCIEMENTS

Les auteurs remercient chaleureusement Arnaud des Editions Matagot et Arnaud de No Loading Games pour leur confiance.

Jean-Marc: adresse une couronne de lauriers aux testeurs & festivaliers de tout poils, à nos familles, au dieu Lug et aux bénévoles de "Moi je m'en fous, je triche !" ainsi qu'aux joueurs du Majeurdix, par Toutatis, Du CieL Vlent La LuMIère !

François: à ma femme pour sa patience, à ma fille Pauline et mon fils Matthieu pour leur aide précieuse. Remerciement spécial à Valentin pour ses conseils.



Un jeu créé par François Rouzé et Jean-Marc Tribet.
Graphisme de Laura Arrescurrenaga, Émilie Quevy, Edwige Pace et Pauline Rouzé.

www.asterix.com

Astérix®

ASTERIX®-OBELIX®-IDEFIX® / © 2025 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY - UPERZO



GLOSSAIRE PAR ORDRE ALPHABÉTIQUE

APPELER: Le personnage désigné, s'il est visible en jeu, rejoint votre camp dans cet album. La valeur et les attributs de ce personnage restent inchangés mais on n'applique pas son pouvoir. Si un personnage que vous avez appelé est mis K.O., il rejoindra votre main à la résolution de l'album. Un personnage avec potion ne peut pas être appelé.

DÉFAUSSER: Si c'est une carte, la placer face visible dans la défausse. Si c'est un bonus, le placer dans la réserve des jetons bonus pour tous.

ÉLIMINER: Cette capacité cible un personnage visible. Sa carte est défaussée face visible. Un personnage avec potion peut aussi être éliminé. Dans ce cas, sa potion est également défaussée.

FORCE: La Force d'un personnage apparaît dans les coins supérieurs des cartes. Elle est comprise entre 2 et 8. La force d'un personnage avec potion est doublée. Exemple: Astérix atteint une force de 12 s'il reçoit un bonus POTION.

GAULOIS: Tous les personnages Bleus ♠ sont des Gaulois. Un personnage neutre ne devient pas un Gaulois même s'il est joué dans le camp Gaulois.

METTRE K.O.: Le personnage ciblé est mis K.O. Sa carte est retournée face cachée. Il reste en place mais sa valeur ne compte plus pour remporter l'album. Un personnage "K.O." revient dans la main de son propriétaire à la résolution de l'album. Un personnage avec potion ne peut pas être mis K.O.

NEUTRE: Personnage de couleur mauve qui n'est ni un Gaulois, ni un Romain. Comme il n'appartient ni à l'un ni à l'autre camp, il est jouable partout.

PIOCHER: Ajouter à votre main autant de cartes que précisé, depuis la pioche. Si la pioche est épuisée, retournez et mélangez toutes les cartes défaussées pour créer la nouvelle pioche.

REVIGORER: Retourner face visible un Personnage K.O. Ce personnage ajoute à nouveau sa force mais n'active pas son pouvoir. L'utilisation d'un bonus Sanglier permet de revigorer.

ROMAIN: Tous les personnages rouges ♣ sont des Romains. Un personnage neutre ne devient pas un Romain même s'il est joué dans le camp Romain.

COLORADD

COLORADD est un langage universel, inclusif et non discriminatoire qui permet aux personnes daltoniennes d'identifier les couleurs. Utilisé par Matagot sous licence.



ColorADD
Color is for ALL



Bleu

Rouge

Violet

