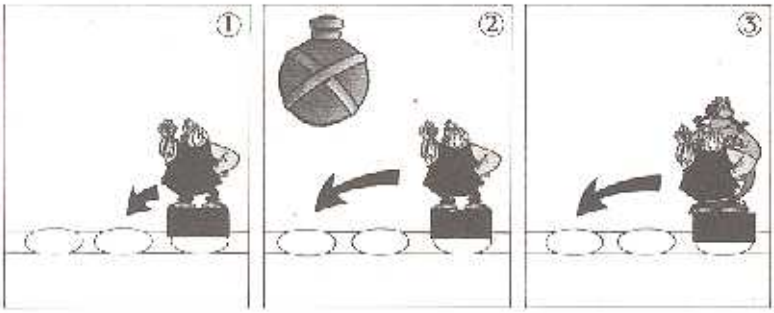
Astérix et la potion magique
Résumé de la règle



Vitesse de déplacement

- 1 point normalement (1).
- 2 points avec une dose de potion magique (2).
- 2 points avec Astérix ou Obélix (3).

Les cartes

- Sur un port (⚓) ou en mer (point bleu), avant tout déplacement, tirer une carte bleue, sauf avec Obélix.
- Sur terre, en arrivant sur un point vert, tirer une carte verte.

Dans les deux cas, se conformer à ce qu'elles indiquent.

Les bons

Les jouer avant de retourner au village.

Les obstacles

- 2 personnages ne peuvent se trouver sur un même point.
- Pour "doubler" un personnage, prendre une dose de potion.
- Pour écarter une patrouille se trouvant à 1 point, prendre une dose de potion, écarter la patrouille et se mettre à sa place.
- Accompagné d'Astérix ou d'Obélix, procéder de même mais sans prendre de potion magique.
- Passer son tour si on le souhaite ou si on n'a plus de potion magique.

Les ingrédients

- Les déposer, au fur et à mesure, dans la marmite à chaque fois que l'on s'arrête sur une ville de sa mission.

593055
NATHAN