# ASTERIX & LA POTION MAGIQUE

Jeu de Société pour 2 à 6 joueurs

## RÈGLE DU JEU

Vous possédez le fameux jeu ASTERIX & LA POTION MAGIQUE, suivez en bien les règles, vous passerez en société de longs et agréables moments de détente.

#### COMPOSITION DU JEU

- 1/ Un tableau de parcours avec, des dalles représentant de petites cases et de grandes cases dessinées attenuntes aux petites cases. Le DÉPART et l'ARRIVÉE sont au Village Gaulois.
  - 2/ Un jeu de cartes composé :

De cartes correspondant aux personnages ou éléments les plus connus d'ASTÉRIX et d'OBÉLIX et représentées par les grandes cases dessinées du parcours. Elles sont appelées cartes "ÉLÉMENTS",

De cartes "HANDICAPS" donnant droit en déposant chacunc d'elle à envoyer un adversaire à BABAORUM ou à le faire rétrograder de cinq dalles.

- 3/ 6 Gourdes à Potion et 6 Serpes à Gui, à déposer avant la partie sur leur emplacement respectif (cases circulaires).
  - 4/ Un dé ordinaire.
  - 5/ 6 pions de couleurs différentes, un par joueur.

#### BUT DU JEU

Le but du jeu consiste à déposer, une à une, selon la règle, les 7 cartes reçues au départ, de prendre au passage 1 Serpe et 1 Gourde à Potton et à revenir le premier au Village Gaulois, autrement dit au Départ.

#### PRÉLIMINAIRES ET RÉGLE DU JEU

- 1/ Mettre GOURDES et SERPES sur les cases circulaires.
- 2/ Distribuer 7 cartes ainsi qu'un pion à chacun des joueurs.

Chaque joueur à tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre jette le dé et avance son pion de couleur, du nombre de points indiqués par le dé. S'il TIRE 1 AU DÉ le joueur a le droit à franchir de UNE à SIX CASES à son gré.

Il peut à chaque coup de dé aller en avant ou en arrière ou dans les deux sens s'il le désire. Chaque joueur doit établir son parcours suivant les cartes "ÉLEMENTS" qu'il possède.

#### DES CASES & DES CARTES "ÉLÉMENTS"

Une carte "ÉLÉMENT" peut être déposée au centre du tableau chaque fois que le pion d'un joueur a pu pénétrer dans la grande case dessinée du parcours reproduisant cette carte. Elle est appelée case "ÉLÉMENT".

Pour y pénétrer il faut faire avec le dé un nombre de points au moins égal au nombre de cases à franchir. Ex : si un joueur à 4 cases à franchir pour pénétrer dans une case "ÉLÉMENT" il doit tirer au dé 4 ou 5 ou 6 points ou encore 1 point donnant droit à franchir jusqu'à 6 cases, comme il est dit plus haut.

Si un joueur possède deux cartes "ÉLÉMENTS" semblables, il ne peut les déposer toutes deux ensembles il doit sortir de la case en jouant un tour, il peut pénétrer à nouveau le tour d'après pour déposer sa deuxième carte.

PARTICULARITÉ - Avant de déposer une carte de Gui, un joueur doit auparavant se munir d'une Serpe à Gui.

#### DES CARTES "HANDICAPS"

Une carte "HANDICAP" peut être déposée à son tour de jouer au centre du tableau. Le joueur n'a pas à lancer le dé. Une fois la carte déposée, appliquer ses indications à un joueur de son choix, (par exemple le joueur le plus avancé), mais dont le pion se trouvé sur une dalle. En effet, un joueur se trouvant dans n'importe qu'elle casse "élément" ne peut être handicapé. Partant de ce principe, il peut y pénètrer, afin de se mettre à l'abri même s'il ne dépose pas de cartes "ÉLÉMENT".

#### DES CASES "SERPES & GOURDES"

Chaque joueur doit entrer obligatoirement dans chacune des deux cases circulaires, prendre une SERPE et une GOURDE. Il n'y pas de cartes à déposer. Pour pénétrer dans ces cases, il faut procéder comme pour les cases "élément".

#### DES CASES "ENVOYEZ UN JOUEUR AUX FRAISES"

Un joueur peut, lorsqu'il pénètre dans une des deux cases en forme de panneaux de bois, envoyer un joueur "aux fraises" à condition que le pion de celui-ci se trouve sur une dalle du parcours. Le champ de fraises se trouve dans l'angle opposé au Départ, (Elles sont quelquefois nécessaires à PANORAMIX).

On peut pénétrer dans une de ces deux cases autant de fois qu'on le désire, il faut seulement en ressortir au moins un tour pour avoir droit d'y pénétrer à nouveau. Comme pour les cases "SERPES & GOURDES" il n'y a pas de carte à déposer.

#### DE LA CASE LUTÈCE

Au lieu de lancer le dé, un joueur peut se rendre à LUTÈCE en transportant son pion en ce lieu. Il peut se rendre à LUTÈCE à n'importe quel moment de la partie, s'il le juge utile. Par exemple : pour réduire son parcours ou pour tout autre raison. Au tour suivant il repart de LUCÈCE dans la direction désirée en jetant le dé.

#### GAGNANT

Le gagnant de la partie est **celui qui arrive le premier au Village Gaulois, sans aucune carte** (ni carte ÉLÉMENT, ni carte HANDICAP), **mais avec une SERPE A GUI et une GOURDE A POTION.** 

#### PARTIES PAR ÉQUIPE DE DEUX

Ces parties sont très intéressantes. La même règle est appliquée. Toutefois, pour gagner, un seul partenaire par équipe, est tenu d'arriver le premier au Village Gaulois. Ceci permet au deuxième partenaire d'handicaper au maximum ses adversaires (en les envoyant au fraises).

### C'est une fabrication des JEUX NOËL Editeur de la Collection des Jeux TINTIN & MILOU