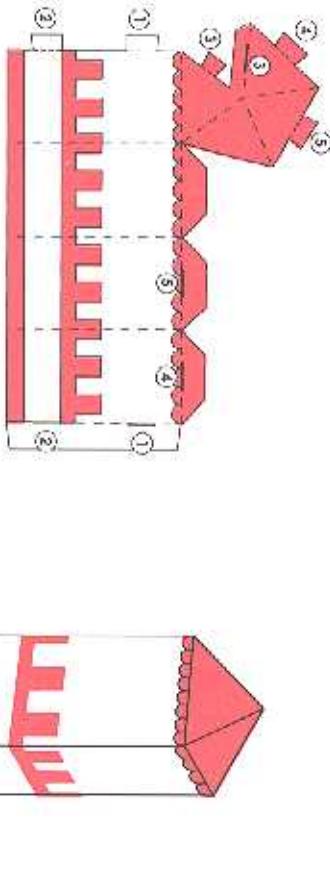


OBJECTIF

Le but du jeu consiste à retrouver le premier dans quel camp romain se cache le sorcier Hattack.

PRÉPARATIFS

- Avant la première partie, détacher les personnages et les tentes de leur support, puis monter les quatre tentes :



C'est facile, par Bélenos !'

- S'il le souhaite, un joueur peut déplacer, **en plus**, **le personnage d'un autre joueur**. Il récorrit alors comme il veut les points obtenus entre les deux personnages.
Exemple : Si l'art 5, il peut déplacer son personnage de 3 cases et un autre de 2 cases.
- Un personnage se déplace de case en case à travers la forêt. Il peut avancer ou reculer, mais jamais les deux dans le même coup.
- Il ne peut y avoir qu'un **personnage par case**.

- Mélanger les 4 pierrres carrées, **face cachée**, en placer un sur chacun des 4 camps romains et les recouvrir avec une tente

- Séparer les cartes 'rencontre' et 'sanglier' et mélanger chacue paquet.

- Poser les cartes 'rencontre', **face cachée**, à côté du plateau.
- Chaque joueur reçoit 3 cartes "sanglier" qu'il pose devant lui, sans les montrer aux autres joueurs. Les cartes restantes, sont posées, **face cachée**, à côté du plateau.
- Choque joueur choisit un des 4 personnages gaulois, le place sur un socle et le pose sur le village.

- La patrouille romaine est placée, sur un socle, à côté du petit plateau.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

• Le plus jeune joueur commence. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Le premier joueur lance les deux chaudrons, puis déplace son personnage du nombre de points obtenus :

	= 4		= 1		= 0	donc		= 5
--	-----	--	-----	--	-----	------	--	-----

LES CASES

case vide = Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case vide, il ne se passe rien.

case "rencontre" = Le joueur tire une carte "rencontre", lit le texte à haute voix et suit les indications. Une fois utilisée, la carte est remise sous le paquet.

case "poisson pourri" = Au début, il ne se passe rien, mais si le personnage se trouve encore sur cette case, au moment de jouer, il n'a le droit de lancer qu'un seul chaudron.

LE LANCEMENT DU MENHIR AU TEMPS D'OBÉLIX :

case "sanglier" = Chaque joueur choisit secrètement l'une de ses trois cartes 'sanglier' et la pose, face cachée devant lui. Quand tout le monde est prêt, les joueurs retournent tous leur carte en même temps. Le joueur qui a joué la carte la plus forte peut, s'il le désire, échanger la place de son personnage avec un autre. (On ne tient pas compte des cases d'arrivée de chacun.) Chaque joueur met ensuite la carte 'sanglier' utilisée de côté. Lorsque toutes les cartes 'sanglier' ont été jouées, elles sont remélangées et chaque joueur en reçoit de nouveau 3.



case "Romains" = Le joueur peut attaquer la patrouille romaine pour savoir où se cache le sorcier ("Vas-tu parler, par Toutatis ! ?") Le chiffre romain qui figure sur le casque indique au joueur :

- 1) où la patrouille romaine est placée sur le petit plateau;
- 2) combien d'essais il a pour faire tomber la patrouille

Exemple :



= la patrouille est placée en II et le joueur a 2 essais

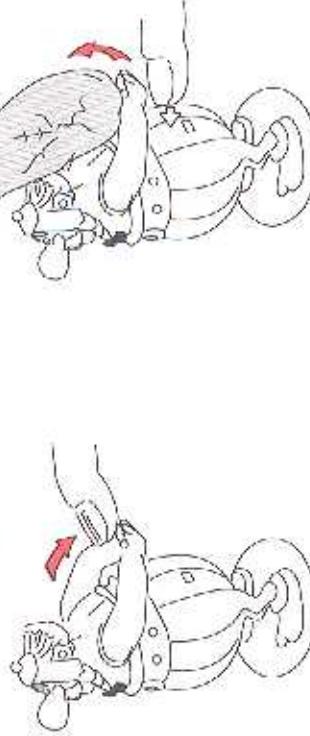
Le joueur prend donc le petit plateau devant lui et place Obélix à l'extrémité située du côté du I. La patrouille romaine est placée sur le petit plateau et le joueur doit essayer de la faire tomber en arçant le menhir.

- Si le joueur parvient à faire tomber la patrouille, il s'arrête et a le droit de regarder en secret 1 pion carré, sous la tente de son choix.
- Si la patrouille a résisté aux coups de menhir, il ne se passe rien. Puis, c'est au tour du joueur suivant de lancer les chaudrons.

Tirer les bras d'Obélix vers l'arrière, jusqu'à ce qu'ils soient bloqués : Poser le menhir dans ses mains, puis céder le lancer en appuyant sur le pousoir, juste en dessous.

Conseil : Pour des tirs plus courts, tenir le menhir dans les mains d'Obélix, tout en tirant ses bras vers l'arrière, sans les bloquer, puis lâcher tout.

ATTENTION : Ne pas lancer le menhir en direction du visage !
... ni sur le plateau de jeu d'ailleurs, sous peine d'être obligé de recommencer toute la partie !)



FIN DE LA PARTIE

Quand un personnage parvient sur la case située à l'entrée d'un camp romain, il soulève la tente et retourne le plan, face visible :

- Si s'agit du sorcier Hattack, le joueur gagne la partie,
- Si c'est un Romain qui tire la langue, le personnage repart au village et la partie continue.



JEUX NATHAN