



---

# SPIELANLEITUNG

---

Asterix der Gallier



28. JULI 2021  
WWW.COMEDIX.DE  
Das Deutsche Asterix Archiv

## SPIELREGEL

---

# ASTERIX DER GALLIER



Nr. 601/2820

## ASTERIX - DER GALLIER

### A) Kurze Einführung:

Wir befinden uns im Jahre 50 v. Chr. Ganz Gallien ist von den Römern besetzt. . . Ganz Gallien?

Nein, ein von unbeugsamen Galliern bevölkertes Dorf hört nicht auf, dem Eindringling Widerstand zu leisten.

### Was sind das für Leute?

Asterix — der Held dieser Abenteuer — ist ein listiger, kleiner Krieger, dem alle gefährlichen Aufträge bedenkenlos anvertraut werden.

Seine übermenschliche Kraft schöpft er aus dem Zaubertrank des Druiden Miraculix.

Obelix ist der unzertrennliche Freund von Asterix. Seines Zeichens Lieferant für Hinkelsteine und großer Liebhaber von Wildschweinbraten ist Obelix stets bereit, alles liegen und stehen zu lassen, um mit Asterix ein neues Abenteuer zu bestehen. Vorausgesetzt, daß es Wildschwein und tüchtige Raufereien gibt.

Als weitere herausragende Persönlichkeiten des Dorfes wären neben dem oben bereits erwähnten Druiden Miraculix noch Troubadix, der Bärde und Majestix, der Häuptling des Stammes, zu nennen. Troubadix wird von allen geschätzt — aber nur, wenn er nichts sagt und nicht singt.

### B) Bedeutung der „Symbole“, die in den Öffnungen des Spielplans zu sehen sind, wenn ein Spieler auf einen der schwarzen Punkte neben den Öffnungen kommt:

**Römer-Helm:**

Rauferei mit einem römischen Legionär, der natürlich besiegt wird. Als Nachweis erhält der Spieler ein Kärtchen mit dem Römerhelm.

**Räuber-Keule:**

Räuber greifen an. Sie werden fürchterlich verhaun. Als Nachweis ein Kärtchen mit der Keule.

**Hinkelstein:**

Auf dem Weg liegt ein brauchbarer Hinkelstein. Er wird mitgenommen.

Als Nachweis ein Kärtchen mit dem Hinkelstein.

Bei all diesen drei Ereignissen gilt folgendes:

Asterix benötigt hierzu einen Schluck Zaubertrank, im Spiel durch das Kärtchen mit der kleinen Flasche dargestellt. Jeder Spieler erhält für „seinen“ Asterix vor Spielbeginn 2 Flaschen Zaubertrank mit auf den Weg. Sollten die beiden Flaschen aufgebraucht sein, so können unterwegs neue gesammelt werden, wenn ein Spieler auf einen der blauen Punkte kommt und in der kleinen Öffnung daneben Rot erscheint.

Im Gegensatz zu Asterix braucht Obelix für diese Ereignisse keinen Schluck Zaubertrank. Er ist als Kind in einen Topf mit Zaubertrank gefallen und die Wirkung langt für das ganze Leben.

Er kann aber unterwegs für Asterix ohne weiteres die kleinen Fläschchen mit Zaubertrank mitnehmen.

**Wildschwein:**

Ein Wildschwein läuft vorbei. Es wird erlegt, denn Asterix und Obelix essen Wildschweinbraten für ihr Leben gern.

Als Nachweis ein Kärtchen mit dem Wildschwein.

**Goldene Sichel:**

Zum Brauen des Zaubertranks braucht der Druide Miraculix Misteln, die er mit einer goldenen Sichel schneidet. Dummerweise ist seine goldene Sichel abgebrochen. Du kannst aber eine auffinden und gibst sie dem Druiden. (Öffnung neben dem gelben Punkt.)

Als Dank erhältst du 5 Schluck Zaubertrank.

**Das Musikinstrument des Barden Troubadix:**

Troubadix sitzt am Wegrand und stimmt ein Lied an. Um dem Unerträglichen zu entgegen, muß noch einmal gewürfelt und um die Augenzahl vorgerückt werden.

**C) Spielablauf:**

Gespielt wird zu zweit oder zu viert. Ein Obelix und ein Asterix gleicher Farbe bilden eine „Mannschaft“. Gestartet wird vom gallischen Dorf aus.

Beim Spiel zu zweit muß der Spieler mit 2 Würfeln würfeln. Er kann dann wählen, mit welcher Figur welche gewürfelte Augenzahl eines Würfels er ziehen will. Er muß immer zuerst mit Asterix ziehen. Dann wird die Drehscheibe in Pfeilrichtung auf die Würfelzahl von Asterix gestellt. Nun kann Obelix ziehen. Nach ihm wird die Drehscheibe nicht mehr bewegt (erst wieder nach dem anderen Asterix!).

Beim Spiel zu viert würfelt jeder mit einem Würfel. Es kann aber mit der gewürfelten Augenzahl des Partners getauscht werden, wenn dies vorteilhaft ist.

Innerhalb eines Wegabschnittes darf nur in eine Richtung gezogen werden. Kommt eine Figur direkt auf einen Kreuzungspunkt, so darf

sie beim nächsten Würfeln auch wieder zurückgezogen werden, wenn es dem Spieler sinnvoll erscheint. Die Numerierung der Städte und Spezialitätenkärtchen dient nur der Erleichterung beim Sammeln der Spezialitätenkärtchen, da manche Städtenamen durch ihre Länge schwer zu lesen sind.

Jede Mannschaft hat nun die Aufgabe, aus jeder der 11 Städte (rote Punkte) eine bestimmte Spezialität zu holen und wieder ins heimliche Dorf zurückzukehren. Spezialitätenkärtchen und unterwegs erworbene Kärtchen mit Römerhelmen, Wildschweinen usw. werden mit Punkten bewertet. Auch die Reihenfolge des Eintreffens im Ziel wird mit Punkten bewertet. (Siehe nachfolgende Punkte-Bewertung!!)

Kommt ein Spieler im Spielverlauf auf eines der gekennzeichneten Felder neben den Fenstern im Spielplan, so gilt immer das Symbol, das beim Eintreffen auf diesem Feld zu sehen ist.

**Punkte-Wertung:**

Eintreffen der Figuren im Ziel:

- 1. 15 Punkte
- 2. 10 Punkte
- 3. 5 Punkte
- 4. 0 Punkte

Wenn beide Figuren einer Mannschaft im gallischen Dorf eingetroffen sind (Voraussetzung ist, daß sie aus jeder Stadt eine Spezialität mitgebracht haben), ist das Spiel beendet und die Punktzahl einer jeden Mannschaft wird ermittelt. Die andere Mannschaft darf mit ihren Figuren nicht mehr ziehen. Hat sie noch keine Figur im Dorf, so bekommt sie hierfür 0 Punkte.

1 Spezialität	7 Punkte
1 Wildschwein	6 Punkte
1 Römerhelm	5 Punkte
1 Räuberkeule	4 Punkte
1 Hinkelstein	3 Punkte
1 Schluck Zaubertrank	1 Punkt