

Astérix

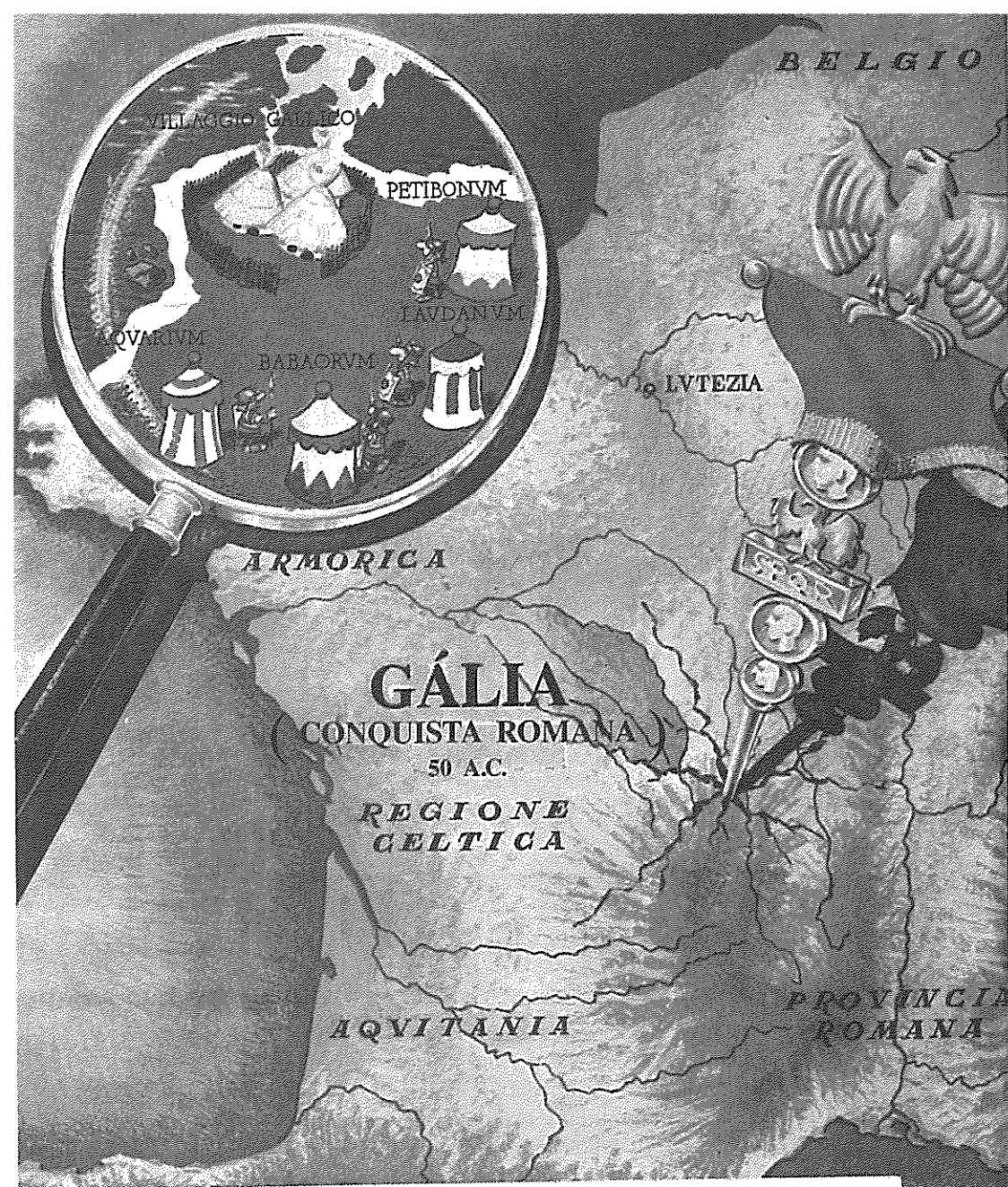
e os Romanos



Jogo de dados para 2 a 6 jogadores a partir de 8 anos.

Conteñ:

1 tabuleiro de jogo, 6 personagens pré-recortadas (Astérix, Obélix, Agecanonix, Cetautomatix, Ordralfabétix, Abraracourcix), 6 suportes em plástico, 48 cartas (32 Cartas-Romanos, 16 cartas-penalidades), 1 dado branco (numerado de 1 a 4), 1 dado preto (numerado de 3 a 6), regras do jogo.



Estamos no ano 50 antes de Cristo. Toda a Gália se encontra ocupada pelos Romanos... Toda? Não! Uma pequena aldeia de intrépidos gauleses continua a resistir ao invasor. E a vida não é fácil para as guarnições de legionários romanos dos campos de Barbaorum, Aquarium, Laudanum e Petibonum...

Alguns Gauleses:



Obélix é o inseparável amigo de Astérix. Anda sempre acompanhado pelo seu cão Ideiafix.



Astérix é o pequeno guerreiro de espírito matreiro. É o herói destas aventuras.



Abraracourcix, o chefe da tribo, vela para que a ordem reine na aldeia.



Cetautomatix, o ferreiro, não aprecia particularmente as canções do bardo.



Agecanonix não perde uma zaragata, apesar da sua idade.



Ordralfábétix, o peixeiro, vende apenas peixe fresco.



Assurancetourix, o bardo, afugenta os seus amigos gauleses com as suas inúmeras canções.



Banoramix, o druida, prepara a poção mágica e conta os capacetes.

Era uma vez...



Há festa na pequena aldeia gaulesa nossa conhecida. Todos os habitantes da aldeia fizeram uma aposta: determinar qual deles é o mais valente guerreiro gaulês. Para isso, decidem fazer todos uma pequena visita ao vizinho campo fortificado romano de Laudanum. O que conseguir vencer o maior número de romanos será o orgulho de toda a aldeia da Armórica e proclamado o guerreiro mais valente de todos os tempos.

Os troféus (isto é, os capacetes romanos) que os guerreiros levarão até à aldeia serão as provas das suas façanhas. Panoramix, o druida, será o árbitro da competição e encarregar-se-á da contagem dos capacetes.

No meio da balbúrdia pode acontecer que os gauleses tragam também outros elementos do uniforme romano, como sandálias ou escudos. Têm porém de se desembaraçar destes objectos o mais rapidamente possível, pois só os capacetes somarão pontos, enquanto os outros elementos os descontarão.

Objectivo do jogo

Aquele que vencer o maior número de romanos e conseguir levar o maior número de capacetes — como prova das suas façanhas — a Panoramix, será proclamado vencedor do jogo e o mais valente guerreiro da aldeia.



Preparação do jogo

Antes de jogar pela primeira vez é necessário separar as personagens e fixá-las nos suportes. Cada jogador recolhe uma personagem e coloca-a no ponto de partida: o acampamento romano no canto superior esquerdo do tabuleiro do jogo.

Em seguida baralham-se todas as cartas.

Se houver 3 ou 4 jogadores, retiram-se 10 cartas do jogo.

Se houver 5 jogadores, retiram-se 5.

Se houver 6 jogadores, jogar-se-á com todas as cartas.

Cada jogador recebe 3 cartas, que não deve mostrar aos outros. As cartas restantes serão colocadas, viradas para baixo, num montinho ao lado do tabuleiro de jogo.

Regras do jogo

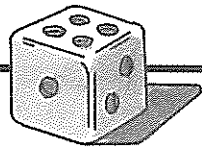
Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio, começando pelo jogador mais novo.

O jogador escolhe o dado com o qual quer jogar — o dado branco ou o dado preto — e lança-o.

Avança então a sua personagem o número de casas indicado pelo dado.

É agora a vez do jogador seguinte.

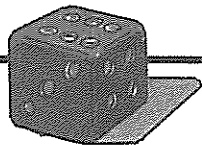
Cada jogador escolhe o dado com o qual quer efectuar uma jogada. Só se pode jogar com um dado de cada vez.



O dado branco

Está numerado de 1 a 4.

Escolhê-lo significa avançar lentamente mas com segurança.



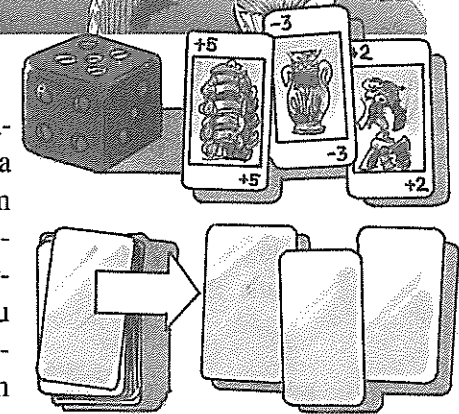
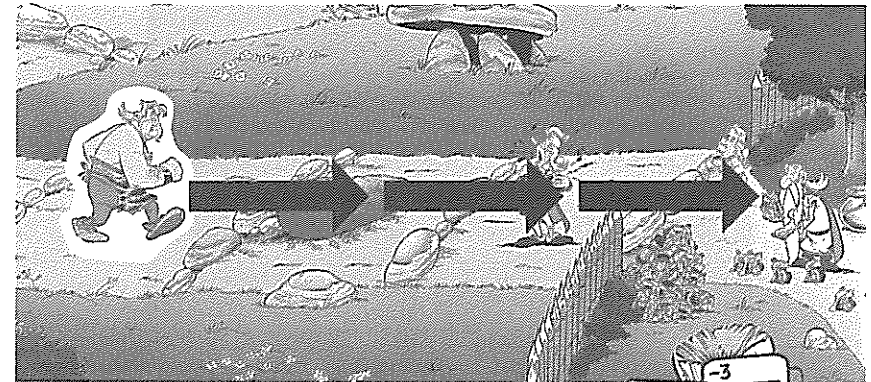
O dado preto

Está numerado de 3 a 6.

Escolhê-lo significa avançar rapidamente mas com todos os riscos que isso implica (ver «Troca»).

A aldeia gaulesa

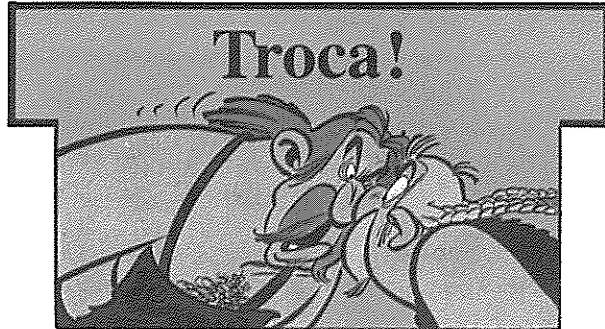
A aldeia gaulesa, situada no canto inferior direito do tabuleiro de jogo, é a meta de todos os nossos intrépidos gauleses. É aí que o druida Panoramix junta todos os «troféus» da batalha.



Logo que um jogador entra no recinto da aldeia (os pontos que restam para avançar são anulados), mostra as suas cartas, colocando-as ao seu lado. Coloca imediatamente a sua personagem outra vez no acampamento romano e tira outras 3 cartas do monte. Quando um jogador perde as suas três cartas no caminho para a aldeia gaulesa pode imediatamente regressar ao acampamento romano e tirar 3 novas cartas.

Os percalços do caminho

No caminho para a aldeia os nossos valentes guerreiros podem ser confrontado com diversas situações.



Quando um jogador escolhe lançar o dado preto, os outros jogadores podem gritar «Troca!». O que gritar primeiro deve trocar todas as suas cartas com o jogador que lançou o dado.

Pode-se gritar «Troca!» até ao momento em que o jogador acaba de fazer avançar a sua personagem, mas não se pode fazer mais que uma troca por jogada.

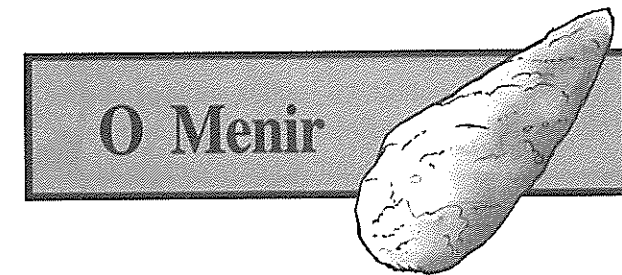


Quando um jogador avançar até uma casa já ocupada por outro participante, os dois ocupantes podem empurrar-se. Um deles grita «Inversão!»

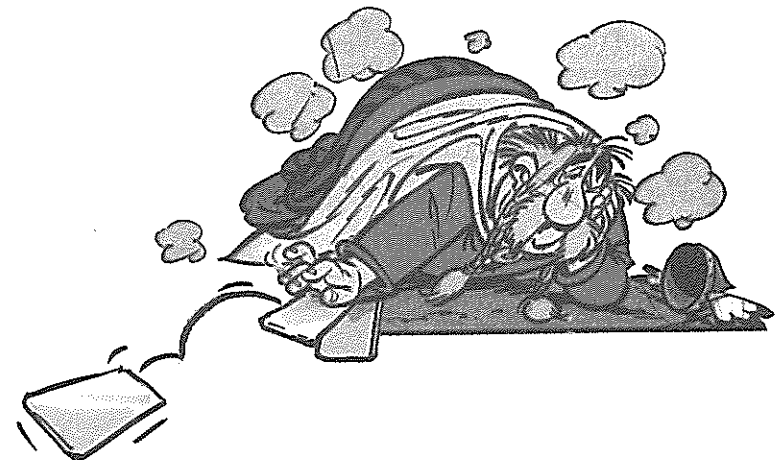
e os dois apresentam as suas cartas com a face virada para baixo. Cada um deles tira uma carta do monte do outro.

Quando um jogador pára numa casa já ocupada por vários participantes pode escolher com qual deles vai trocar as cartas. Não se pode fazer «inversão» mais do que uma vez em cada jogada.

Casas-acontecimentos



Quando um jogador pára numa casa-menir, tropeça e perde por isso uma carta (face virada para baixo). Um jogador vizinho tira-lhe uma das cartas e coloca-a por baixo do monte. Os outros jogadores podem nessa altura ver qual foi a carta tirada.

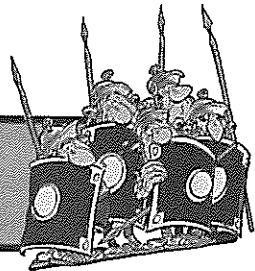


Assurancetourix



Quando um jogador pára numa casa-Assurance-tourix os seus ouvidos são agredidos pelo canto deste, pelo que tem de recuar 3 casas. Se encontrar outro jogador nessa casa, poderá evidentemente haver «inversão».

Pequena coorte romana



Aqui podem ganhar-se capacetes romanos suplementares. O jogador tira a primeira carta do monte e junta-a às suas próprias cartas.

Acções

Se houver várias acções na mesma jogada, elas serão efectuadas pela seguinte ordem:

1. Troca
2. Inversão
3. Acontecimento (chamado TRE em gaulês)

Fim do jogo

O jogo acaba quando um jogador não puder tirar mais cartas logo que regressa ao acampamento romano ou cai na pequena coorte de romanos.

O monte de cartas do depósito deve então ter desaparecido.

Contagem dos pontos

Só contarão as cartas já depositadas na aldeia pelos jogadores. Todas as cartas que estiverem ainda nas mãos serão postas de lado, não entrando assim na contagem.

Cada jogador subtrai ao número dos capacetes romanos que recolheu o número de pontos-penalidade acumulados.

Anuncia depois bem alto o número obtido, esperando ser aquele que conseguiu o maior número de pontos, a fim de ser declarado vencedor do jogo e o mais valente guerreiro da pequena aldeia gaulesa.

$$\begin{array}{r} +1 \quad +3 \quad +2 \quad +3 \quad +5 \quad +5 \\ \hline = + 19 \\ - 11 \\ \hline = + 8 \end{array}$$

