

# Asterix & Obelix

## DAS GROSSE ABENTEUER



**EIN BRETTSPIEL IN DER WELT VON ASTERIX & OBELIX  
FÜR 2 - 4 SPIELER AB 8 JAHREN VON MICHAEL RIENECK**

### SPIELIDEE

Begleitet Asterix & Obelix auf ihrem großen Abenteuer quer durch Gallien, um die von ihren Freunden im Dorf gewünschten Waren zu sammeln. Dabei kommen unseren Helden natürlich jede Menge Römer, aber auch regelmäßig die Piraten in die Quere. Mit dem Zaubertrank zur Hand und ein paar Sesterzen im Beutel sollte einer erfolgreichen Einkaufstour jedoch nichts im Wege stehen.

### SPIELMATERIAL

**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

• 30 große Karten, davon:

24 Dorfbewohner-Karten



8 verschiedene Charaktere mit einem Warenwunsch (je 3x)

6 Übersichtskarten



1x Spielvorbereitung, 1 Spielübersicht pro Spieler, 1x Wertung bei Spielende

• 42 kleine Karten, davon:

24 Römer-Karten



**Vorderseite (rot):** je 8x Wache Stärke 1 / Patrouille Stärke 2 / Kohorte Stärke 3,  
**Rückseite (grau):** 0 - 4 Siegpunkte

8 Zenturio-Karten



**Vorderseite:** Zenturio Stärke 2  
**Rückseite:** jeweils 1 der 8 Waren

10 Piraten-Karten



**Vorderseite:** Piratenschiff  
**Rückseite:** jeweils 1 der 8 Waren und 2x 2 Siegpunkte

• 61 Plättchen, davon:

25 Sesterzen



24 Waren (8 verschiedene, je 3x)



4 Zaubertränke



Fläschchenseite Dorfseite

8 Siegpunktmarker (je 2 in 4 verschiedenen Farben)



• 5 Würfel in 5 verschiedenen Farben

(Die Würfel in den Farben Gelb, Rot, Blau und Grün sind identisch:  
2x Wildschwein und je 1x Asterix, Idefix, Sesterze und PAFF!  
auf dem schwarzen Würfel ist Obelix anstatt eines Wildschweins zu finden.)



• 1 Stoffbeutel

• 1 große und 1 kleine Asterix & Obelix-Figur

(vor der ersten Partie jeweils die beiden Teile zusammenstecken)



• 1 Spielplan



**5.** Legt alle **Sesterzen** neben dem Spielplan als allgemeinen Vorrat bereit.

Ablagefeld für  
verbrauchte Würfel

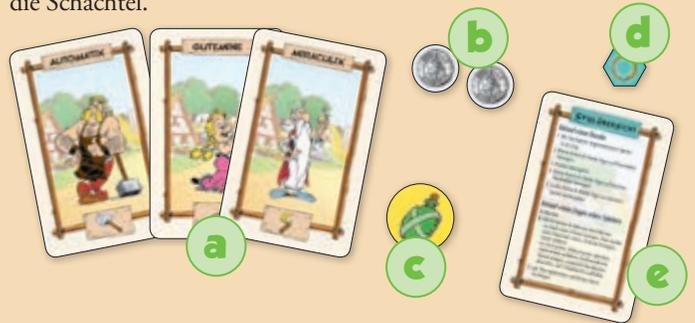


**6.** Stellt die **kleine Asterix & Obelix-Figur** am linken Rand des Spielplans auf das Feld mit der römischen I der **Rundenleiste**.

**7.** Jeder von euch erhält nun:

- 3 **Dorfbewohner-Karten** – nehmt sie auf die Hand und haltet sie vor euren Mitspielern geheim,
- 2 **Sesterzen** – legt sie vor euch ab,
- 1 **Zaubertrank** – legt ihn mit der Fläschchenseite nach oben vor euch ab – er kann nur von Asterix verwendet werden,
- 2 **Siegpunktmarker** in gewünschter Spielerfarbe – legt 1 links unten auf dem Spielplan auf das Startfeld der Siegpunktleiste und den anderen vor euch ab,
- 1 Karte Spielübersicht in Spielerfarbe.

Legt nicht benötigtes Spielmaterial (aus den Punkten c-e) zurück in die Schachtel.



Stadt mit  
Ablagefeld für 1 Römer-Karte und  
2 Ablagefeldern für Waren-Plättchen

**8.** Wer von euch als Letzter einen Asterix-Band gelesen hat, wird **Startspieler**. Er erhält die **große Asterix & Obelix-Figur**, die 5 Würfel und zusätzlich den Beutel mit den Waren-Plättchen. Jetzt könnt ihr euch ins Abenteuer stürzen!

Siegpunktleiste



## SPIELZIEL

Das große Abenteuer verläuft je nach Spielerzahl über 8 oder 9 Runden. In jeder Runde ist jeder von euch genau 1x an der Reihe. Bist du am Zug, wirfst du die 5 Würfel und nutzt ihre Farbe und die Würfelsymbole nach deinen Vorstellungen. Mit der Würfelfarbe bestimmst du, welchen Ort du bereisen möchtest. Mit den Würfelsymbolen Asterix, Obelix und PAFF! kannst du die Römer verhauen, um anschließend gegen Abgabe von Sesterzen an Waren zu kommen. Welche Waren du benötigst, sagen dir deine Dorfbewohner-Karten. Und schließlich solltest du immer wieder das Dorf aufsuchen, um deine gesammelten Waren zusammen mit Wildschweinen abzuliefern und deinen Zaubertrank aufzufüllen. Am Ende jeder Runde gilt es, die Piraten zu bekämpfen. Wer nach Spielende durch das Abliefern von Waren und Wildschweinen im Dorf und das Verhauen der Römer die meisten Siegpunkte vorweisen kann, ist Gewinner des Spiels und sollte zu einem Festbankett einladen.

## SPIELABLAUF

Spielt ihr **zu zweit oder viert**, verläuft eine Partie *Asterix & Obelix – Das große Abenteuer* über **8 Runden**, spielt ihr **zu dritt** über **9 Runden**. In jeder Runde ist jeder von euch genau 1x am Zug.

### Was darfst du alles in deinem Zug machen?

Nimm zunächst die **5 Würfel** und **wirf sie**. (Für eine bessere Übersicht kannst du die Würfel danach auf die 5 farbigen Felder rechts oben auf dem Spielplan legen.)

**Grundregel: Wofür auch immer du im weiteren Verlauf einen Würfel einsetzt, er ist danach verbraucht und kann kein weiteres Mal verwendet werden.** (Nutzt für verbrauchte Würfel das Ablagefeld rechts oben auf dem Spielplan.)

Setze deinen Zug so lange fort, bis du alle Würfel in einer Reihenfolge deiner Wahl verbraucht hast oder keinen der übrigen verwenden möchtest oder kannst.



Jetzt und auch später in deinem Zug darfst du einen **Würfel mit Idefix-Symbol** verwenden, um beliebig viele **andere Würfel noch einmal zu werfen**.

Folgendes musst du dabei immer berücksichtigen:

1. Den Würfel mit Idefix-Symbol musst du dann an die Seite legen – er ist verbraucht.
2. Du darfst beliebig viele unverbrauchte Würfel erneut werfen. Bist du danach weiterhin mit deinem Würfelergebnis unzufrieden und dir steht ein Würfel mit Idefix-Symbol zur Verfügung, dann darfst du Idefix erneut wie oben beschrieben einsetzen ...

**Grundregel: Verwende die Würfel, um entweder zu 1 der 4 Städte, zum Römerlager oder zum Dorf zu reisen und Aktionen durchzuführen, die den Würfelsymbolen entsprechen.**

**Du darfst in deinem Zug nur zu 1 Ort reisen.**

Hinweis 1: Um **ins Dorf zu reisen**, benötigst du **keinen Würfel**.

Hinweis 2: Du musst in deinem Zug keinen der 6 Ort aufsuchen.

Hinweis 3: Zur Küste kannst du nicht reisen. Die dort wartenden Piraten kommen am Ende jeder Runde automatisch ins Spiel.

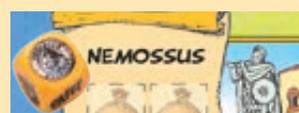
Um zu einer Stadt **oder dem Römerlager** zu reisen, **benötigst** du die **beim jeweiligen Ort angezeigte Würfelfarbe**. Lege dazu den entsprechenden Würfel zu dem Ort, zu dem du reisen möchtest. Du darfst dann aber **nicht mehr das Würfelsymbol** dieses Würfels in deinem Zug **nutzen**.

Möchtest du ins Römerlager nach *Aquarium* reisen, lege den schwarzen Würfel nach *Aquarium*.



Möchtest du nach *Lutetia* reisen, lege den roten Würfel nach *Lutetia*.

Möchtest du nach *Lugdunum* reisen, lege den blauen Würfel nach *Lugdunum*.



Möchtest du nach *Nemossus* reisen, lege den gelben Würfel nach *Nemossus*.

Möchtest du nach *Massilia* reisen, lege den grünen Würfel nach *Massilia*.



### Was kannst du in den Städten tun?

**Als Erstes** musst du die **Römer verhauen**, die sich in der Stadt befinden. Hast du das geschafft - und nur **dann**, darfst du dir **1 Ware kaufen**. Aber der Reihe nach, zurück zu den Römern ... Es gibt **3 verschiedene Römer-Einheiten** mit unterschiedlicher Stärke:



die Wache mit Stärke 1



die Patrouille mit Stärke 2



die Kohorte mit Stärke 3

### Wie kannst du die Römer verhauen?

Um eine **Römer-Einheit** zu **verhauen**, musst du einen oder mehrere Würfel mit **PAFF!- und/oder Asterix- oder Obelix-Symbol** verwenden. Letzteres befindet sich nur auf dem schwarzen Würfel.

**PAFF!**

Um eine Römer-Einheit zu verhaun, musst du **so viele Würfel mit PAFF!-Symbol** zu den verbrauchten Würfeln legen, wie es der **Stärke der Einheit** entspricht. Um eine Kohorte zu besiegen, musst du somit 3 PAFF! verwenden. Nimm dir dann die Römer-Karte und lege sie mit der roten Seite nach oben vor dir ab. Auf der grauen Rückseite kannst du dir geheim die Siegpunkte ansehen, die dir diese Karte am Spielende einbringt.



Um Römer zu verhaun, darfst du auch Würfel mit Asterix-Symbol einsetzen. Es zählt **1 Asterix-Symbol genau so viel wie 1 PAFF!**. Hast du jedoch deinen **Zaubertrank** noch nicht getrunken (liegt dein Zaubertrank also noch mit der Fläschchenseite vor dir), dann **darfst du mit 1 Asterix-Symbol 1 Römer-Einheit jeglicher Stärke verhaun**, ohne weitere Würfel zu benötigen. Lege dazu den Würfel mit Asterix-Symbol zu den verbrauchten Würfeln und drehe den Zaubertrank auf die Dorfseite. (Du musst den Zaubertrank im Dorf erst wieder auffüllen, bevor du ihn wieder einsetzen kannst.) Nimm dir dann die besiegte Römer-Karte und lege sie mit der roten Seite nach oben vor dir ab. Auch hier kannst du dir geheim die Siegpunkte auf der Rückseite ansehen, die dir diese Karte am Spielende einbringt.



Als dritte und letzte Möglichkeit steht **Obelix** zur Verfügung, aber **nur am schwarzen Würfel**. Obelix **verhaut** – wie Asterix mit Zaubertrank – **1 Römer-Einheit jeglicher Stärke**, ohne weitere Würfel zu benötigen. Nimm dir danach die besiegte Römer-Karte und lege sie mit der roten Seite nach oben vor dir ab. Auch hier kannst du dir geheim auf der Rückseite die Siegpunkte ansehen, die dir diese Karte am Spielende einbringt.

## Und wie kommst du nun an die Waren?

Hast du die **Römer-Einheit besiegt**, darfst du schließlich noch 1 der beiden **Waren-Plättchen** in der Stadt **kaufen** (nach deiner Wahl, wenn du die nötigen Sesterzen besitzt). Der Preis ist jeweils unterhalb des Plättchens angegeben. Die eine Ware kostet dich **1 Sesterze**, die andere **2 Sesterzen**. Lege entsprechend 1 oder 2 deiner Sesterzen zurück in den allgemeinen Vorrat, nimm dir das entsprechende Waren-Plättchen und lege es vor dir ab. Du darfst auch auf den Kauf von 1 Waren-Plättchen verzichten.



Um an die benötigten Sesterzen zu kommen, brauchst du Würfel mit **Sesterzen-Symbol**. Für jeden solchen Würfel nimm dir **jeweils 1 Sesterze aus dem allgemeinen Vorrat**. Lege den Würfel danach auf das Ablagefeld für verbrauchte Würfel.

## Asterix' hilfreiche zweite Funktion



**Asterix** ist nicht nur ein starker Kämpfer, sondern auch ein kluger, vorausschauender Kopf. Daher darfst du dir **alternativ zum Verhaun** der Römer oder des Zenturios für jeden Würfel mit Asterix-Symbol die **Rückseiten von 3 kleinen Karten auf dem Spielplan ansehen**.

Gehe wie folgt vor:

Lege 1 Würfel mit Asterix-Symbol zu den verbrauchten Würfeln. Nun darfst du dir die Rückseiten von 3 kleinen Karten deiner Wahl ansehen. Dies dürfen folgende Karten sein:

- die in den 4 Städten liegenden Römer-Karten,
- die Römer-Karten des Nachziehstapels,
- die Zenturio-Karten,
- die Piraten-Karten.

Welche Karten du dir ansehen darfst, unterliegt 3 Einschränkungen:

- Bei den Kartenstapeln musst du immer mit der oberliegenden Karte beginnen.
- Möchtest du dir die oberen 2 oder 3 Karten eines Stapels ansehen, darfst du die Reihenfolge dieser Karten nicht verändern.
- Selbst wenn du mehrere Würfel mit Asterix für diese Funktion nutzt, darfst du nie mehr als die obersten 3 Karten eines Stapels ansehen.

Du darfst dir zum Beispiel die Römer-Karten von bis zu 3 Städten ansehen oder die obersten 3 Zenturio-Karten, aber auch die oberste der Piraten-Karten, die oberste der Zenturio-Karten und 1 Römer-Karte bei einer Stadt ...

**Beispiel:**



Markus ist am Zug. Er möchte nach Lugdunum reisen und legt deshalb den blauen Würfel dorthin. Somit kann er für den blauen Würfel keine Sesterze aus dem allgemeinen Vorrat erhalten. Um die Patrouille zu besiegen, nutzt er 1 Würfel mit PAFF! und 1 Würfel mit Asterix. Er legt beide Würfel auf das Feld für verbrauchte Würfel und legt die Römer-Karte in seine Auslage. Für das Sesterzen-Symbol auf dem gelben Würfel erhält er 1 Sesterze aus dem allgemeinen Vorrat. Diese Sesterze setzt er direkt ein, um den Fisch zu kaufen. Er legt das Waren-Plättchen vor sich ab. Mit dem letzten Würfel, einem weiteren Asterix, schaut er sich noch 3 Karten an: die obersten 2 Karten des Römerstapels und die Römer-Karte in Lutetia.

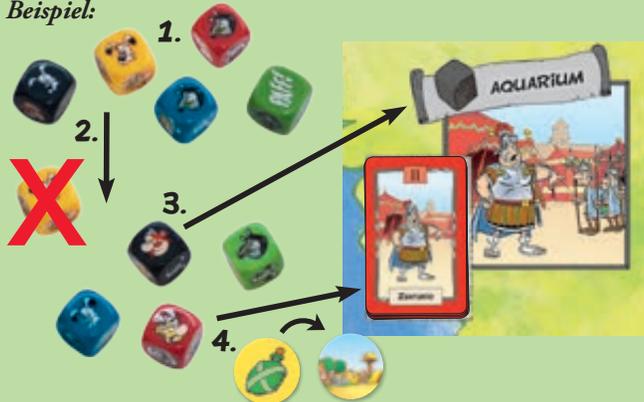
## Was kannst du im Römerlager tun?

Die Reise zum Römerlager *Aquarium* ist sehr ähnlich der Reise zu einer Stadt. Die 2 Unterschiede: Hier gibt es nur **Zenturios zum Verhauen** und du kannst **keine Waren** kaufen.

Als Erstes musst du den schwarzen Würfel zum Römerlager legen. Dann musst du den Zenturio, wie bei den Römer-Karten beschrieben, verhauen. Dieser weist immer eine Stärke von 2 auf. (Bedenkt: Da Obelix nur auf dem schwarzen Würfel auftaucht, könnt ihr ihn hier nie einsetzen.)

Auf der **Rückseite der Zenturio-Karte** ist **1 Ware** abgebildet. Sieh dir diese Ware geheim an und lege die Zenturio-Karte mit der roten Seite nach oben vor dir ab. Wenn du im Dorf Waren abliefern möchtest (s. unten), zählt die Ware auf der Rückseite der Zenturio-Karte wie ein Waren-Plättchen der dort angezeigten Art.

### Beispiel:



Erika möchte zum Römerlager reisen, da sie aus der vorherigen Runde weiß, was für eine Ware der Zenturio einbringt. Das Würfelergebnis ihres ersten Wurfs reicht nicht aus, um den Zenturio zu verhauen, so will sie noch einmal würfeln. Da sie den schwarzen Würfel für das Reisen zum Römerlager noch benötigt, verwendet sie den Idefix des gelben Würfels, um die anderen 4 Würfel noch einmal zu würfeln.

Das sieht nun viel besser aus, da sie noch ihren vollen Zaubersaft vor sich hat. Sie legt den schwarzen Würfel zum Römerlager. Dann legt sie den roten Würfel zum verbrauchten gelben und dreht zusätzlich ihr Zaubersaft-Plättchen auf die Dorfseite. Dafür nimmt sie sich die oberste Zenturio-Karte. In der Hoffnung, noch eine Sesterze zu bekommen, verwendet sie den Idefix des blauen Würfels, um den grünen noch einmal zu werfen. Das Ergebnis ist jedoch ein Idefix, den sie in diesem Zug nicht mehr einsetzen kann, da sie alle anderen Würfel bereits verbraucht hat.

## Was tun, wenn keine Römer, Zenturios, Sesterzen oder Waren vorrätig sind?

**Römer:** Ist der Vorrat an Römer-Karten aufgebraucht, sodass ihr am Ende eines Zuges zu einer Stadt keine Römer-Karte legen könnt, dürft ihr ab sofort – ohne Römer zu verhauen – Waren in dieser Stadt kaufen.

**Zenturios:** Sind alle 8 Zenturios besiegt, habt ihr das Römerlager leergefegt und könnt dort nicht mehr hinreisen.

## Warum solltest du zwischendurch ins Dorf reisen?

Dazu gibt es gleich mehrere gute Gründe:

Neben dem Römer-Verhauen, wofür es am Spielende Siegpunkte gibt, stellen **Reisen ins Dorf** eine **lukrative Quelle für Siegpunkte** dar.

Um ins **Dorf** zu **reisen**, legst du **keinen Würfel** zum Dorf. Dort angekommen, darfst du 3 Dinge tun (sie sind auch auf dem Spielplan beim Dorf abgebildet):

a) **Fülle deinen Zaubersaft** wieder auf, indem du dein Plättchen auf die Fläschchenseite zurückdrehst.



b) Lege Würfel mit **Wildschwein-Symbol**, die du in diesem Zug erwürfelt hast, zu den verbrauchten Würfeln und erhalte **pro Wildschwein 1 Siegpunkt**. Bewege deinen Siegpunktmarker entsprechend vorwärts. Die Dorfbewohner freuen sich immer auf Wildschweinbraten!

c) Du darfst 1, 2 oder auch allen 3 **Dorfbewohnern** auf deiner Hand jeweils die **gewünschte Ware liefern**. Decke dazu die Dorfbewohner-Karten auf, deren Waren du gesammelt hast.

Gib nun die von den Dorfbewohnern gewünschten Waren ab. Dafür darfst du Waren-Plättchen, aber auch Zenturio- und Piraten-Karten (siehe weiter unten) verwenden. Du erhältst **für jede abgelieferte Ware 3 Siegpunkte**. Bewege entsprechend deinen Siegpunktmarker auf der Siegpunktleiste vorwärts. Lege anschließend die Dorfbewohner-Karte(n) auf den Ablagestapel und die eingesetzten Waren-Plättchen neben dem Spielplan ab. **Lege die Waren-Plättchen nicht zurück in den Beutel!** Die Piraten-Karten kommen zurück in die Schachtel, sie werden in dieser Partie nicht mehr gebraucht. Lege **Zenturio-Karten** mit der grauen Seite nach oben **vor dir ab** (so kannst du leicht unterscheiden, von welchen Zenturios du die Waren bereits abgeliefert hast) – sie können dir am Spielende noch Punkte bringen.

Zum Schluss darfst du noch beliebig viele Dorfbewohner-Karten aus deiner Hand auf den Ablagestapel legen. Ziehe dann so viele **Dorfbewohner-Karten** nach, dass du wieder **3 auf der Hand** hast.

**Sesterzen:** Sollte der Vorrat an Sesterzen aufgebraucht sein, greift vorübergehend auf anderes Material zurück.

**Waren-Plättchen:** Sollte der Beutel leer sein, füllt ihn mit den zur Seite gelegten Waren-Plättchen auf.

**Dorfbewohner-Karten:** Ist der Stapel mit den Dorfbewohnern aufgebraucht, mischt den Ablagestapel der Dorfbewohner und legt ihn als neuen Stapel bereit.

### Beispiel:



Sabine reist diese Runde ins Dorf – dafür benötigt sie keinen Würfel. Die beiden Würfel mit Wildschwein-Symbol legt sie auf das Feld für verbrauchte Würfel. Dafür bewegt sie ihren Siegpunktmarker um 2 Felder auf der Siegpunkteleiste vorwärts. Für das Sesterzen-Symbol nimmt sie sich 1 Sesterze aus dem allgemeinen Vorrat. Dann dreht sie ihr Zaubersränk-Plättchen zurück auf die Fläschchenseite. Mit Asterix sieht sie sich 3 Karten ihrer Wahl an. Als nächstes liefert sie 1 Fisch an Verleihnix und 1 Schild an Majestix. Dazu legt sie ihr Waren-Plättchen Fisch neben den Spielplan. Für den Schild dreht sie ihre Zenturio-Karte auf die graue Seite und lässt die Karte so vor sich liegen. Dann legt sie die beiden Dorfbewohner-Karten auf den Ablagestapel der Dorfbewohner und bewegt ihren Siegpunktmarker um 6 Felder auf der Siegpunkteleiste vorwärts. Schließlich legt sie auch ihren 2. Majestix auf den Ablagestapel und zieht 3 neue Dorfbewohner-Karten. Das PAFF! kann sie diese Runde nicht nutzen.

### Was musst du am Ende deines Zuges tun?

Am Ende deines Zuges musst du **1 Römer-Karte und 1 Waren-Plättchen** bei der Stadt **nachlegen**, falls du **gegen Römer gekämpft und 1 Ware gekauft** hast. (Zenturios ziehst du nie nach, da von Anfang an der Stapel mit allen Zenturio-Karten im Römerlager liegt.) Ziehe das Waren-Plättchen aus dem Beutel und die Römer-Karte vom Nachziehstapel. Sind alle leeren Felder aufgefüllt, darf der nächste Spieler im Uhrzeigersinn seinen Zug durchführen.

Und hier noch einmal alle Würfelsymbole zusammengefasst:



Legst du einen Würfel mit Idefix-Symbol zu den verbrauchten Würfeln, darfst du beliebig viele andere, unverbrauchte Würfel noch einmal werfen.

**PAFF!**

Um die Römer in den Städten bzw. den Zenturio im Römerlager zu besiegen, benötigst du der Stärke der Karte entsprechend viele PAFF!.



Ohne Zaubersränk zählt Asterix wie 1 PAFF!. In Verbindung mit einem Zaubersränk besiegst du 1 Römer-Einheit jeglicher Stärke bzw. den Zenturio ohne weitere Würfel oder auch die Piraten. Drehe dann dein Zaubersränk-Plättchen auf die Dorfseite. Alternativ darfst du Asterix auch nutzen, um 3 Karten deiner Wahl auf dem Spielplan anzusehen.

### Was passiert, wenn alle 1x am Zug waren oder wie bekämpft ihr die Piraten?

**1.** Versetzt zunächst die kleine Asterix & Obelix-Figur auf das Piratenfeld rechts unterhalb des aktuellen Feldes der Rundenleiste.



**2.** Ihr müsst nun die **Piraten bekämpfen**. Nehmt dazu den **schwarzen Würfel**. Der **Startspieler** der aktuellen Runde darf **als Erster** diesen Würfel werfen. Gebt nach jedem Wurf den schwarzen Würfel im Uhrzeigersinn weiter, bis einer von euch die **Piraten besiegt** hat. Dies gelingt **dank** eines gewürfelten **Obelix**.



**Alternativ** besiegt auch ein gewürfelter **Asterix** die Piraten, nur muss dann zusätzlich noch der eigene **Zaubersränk** zur Verfügung stehen. Würfelst du Asterix, musst du entscheiden, ob du dein Zaubersränk-Plättchen auf die Dorfseite drehen und somit die Piraten dank Asterix und Zaubersränk besiegen willst oder nicht.

**3.** Der erste von euch, der die **Piraten besiegt**, erhält die oberste **Karte des Piraten-Stapels**. Sieh dir die Rückseite der Karte geheim an und lege sie mit der roten Seite nach oben vor dir ab. Sind auf der Karte 2 Siegpunkte abgebildet, zählst du diese am Ende des Spiels zu deinen Punkten hinzu. Ist eine Ware abgebildet, darfst du diese (anstatt eines Waren-Plättchens) bei einem Besuch im Dorf einem Dorfbewohner bringen (wie eine Zenturio-Karte).



**4.** Versetzt nun die kleine Asterix & Obelix-Figur auf das nächste Rundenfeld.



**5.** Gebt die große Asterix & Obelix-Figur, die 5 Würfel und den Beutel an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter. Er ist nun Startspieler für die folgende Runde.



Mit Obelix besiegst du 1 Römer-Einheit jeglicher Stärke ohne weitere Würfel oder auch die Piraten.



Nimm dir für jedes Sesterzen-Symbol 1 Sesterze aus dem Vorrat.



Reist du ins Dorf, erhältst du für jedes gewürfelte Wildschwein 1 Siegpunkt. Bewege dazu deinen Siegpunktmarker auf der Siegpunkteleiste um jeweils 1 Feld weiter.

## ENDE DES SPIELS

Eine **Partie Asterix & Obelix – Das große Abenteuer endet zu zweit oder zu viert nach der 8. Runde, im Spiel zu dritt nach der 9. Runde.** Ihr wart dann alle gleich häufig Startspieler.

Um den Gewinner dieser Partie zu ermitteln, müsst ihr nun **zu den im Spiel erhaltenen Punkten noch folgende hinzuzählen:**

1. Dreht zunächst eure vor euch liegenden Römer-Karten auf die graue Seite. (Die im Spiel **verprügelten Römer** bringen euch nun wohlverdienten Lohn ein.) Zählt die auf jeder Karte angezeigten **Siegpunkte (0-4)** zu euren bisher erreichten hinzu.
2. Dreht vor euch liegende **Piraten-Karten** und im Spiel nicht eingesetzte **Zenturio-Karten** auf die **graue Seite**. Legt sie zu euren **nicht verwendeten Waren-Plättchen**, aber getrennt zu bereits eingesetzten Zenturios. Legt zusätzlich eure **3 Dorfbewohner-Karten** offen vor euch aus. Jeder Dorfbewohner, dem ihr jetzt noch seine **gewünschte Ware** geben könnt, bringt euch **anstatt der üblichen 3 nur 2 Siegpunkte**. Alle restlichen, **nicht genutzten Waren** (auf den Piraten- und/oder Zenturio-Karten bzw. Waren-Plättchen) bringen euch noch **1 Siegpunkt** ein. Auf 2 Piraten-Karten ist keine Ware abgebildet, sondern 2 Siegpunkte: Die erhaltet ihr jetzt.
3. Zählt jetzt alle eure **nicht ausgegebenen Sesterzen** zusammen. Wer von euch in Summe die **meisten** vor sich liegen hat – 1 oder auch mehrere Spieler –, erhält **3 zusätzliche Siegpunkte**. Wer von euch in Summe die **zweitgrößte Anzahl** vor sich liegen hat – 1 oder auch mehrere Spieler –, erhält **1 Siegpunkt**.
4. Zählt nun alle eure im Laufe der Partie **verhaunenen Zenturios** zusammen (egal, ob ihr die dadurch erhaltenen Waren später eingesetzt habt oder nicht). Wie bei den Sesterzen erhält **3 Siegpunkte**, wer die **größte Anzahl** vorweisen kann, **1 Siegpunkt**, wer die **zweitgrößte Anzahl** an Zenturios vor sich liegen hat.

**Tip:** Ihr könnt alle Siegpunkte auf der Siegpunkteleiste markieren. Solltet ihr mehr als 35 Punkte erreichen, lasst euren Siegpunktmarker auf dem Feld XXXV der Siegpunkteleiste liegen. Verwendet euren **2. Siegpunktmarker** zum Anzeigen der weiteren Punkte. Am Ende müsst ihr dann nur die beiden Zahlen der Felder, auf denen eure Siegpunktmarker liegen, für euer Endergebnis zusammenzählen. **Alternativ** nehmt einen **Zettel** und einen **Stift**. Fasst in einer **Tabelle** die Punkte aller Spieler zusammen. Wie so eine Abrechnung aussehen kann, seht ihr im Beispiel weiter unten.

Wer nun die meisten Punkte gesammelt hat, ist Sieger dieses großen Abenteuers. Bei einem Gleichstand gewinnt der am Gleichstand Beteiligte, der mehr Zenturios verhaun hat. Liegt danach immer noch ein Gleichstand vor, gewinnt unter den Beteiligten derjenige, der mehr Sesterzen vor sich liegen hat. Sollte es unverändert keinen eindeutigen Sieger geben, teilen sich die Spieler den Sieg und den Braten gemeinschaftlich.

### Beispiel:

Felix hat im Laufe des Spiels 17 Punkte errungen. In der Wertung bei Spielende erhält er nun noch folgende Punkte:

- Seine 6 im Laufe der Partie errungenen Römer-Karten bringen ihm 9 Punkte ein.
- Bei Spielende liegen 2 nicht eingesetzte Zenturios und 1 Waren-Plättchen vor ihm. Mit der Ware einer der beiden Zenturio-Karten kann er noch den Wunsch eines Dorfbewohners erfüllen, wofür er jetzt anstatt der üblichen 3 nur 2 Punkte erhält. Die Ware auf der anderen Zenturio-Karte und das Waren-Plättchen bringen ihm je 1 weiteren Punkt ein. Für die Waren bekommt er in Summe somit 4 Punkte.



- Vor ihm liegen noch 3 Sesterzen, das ist in dieser Partie die zweitgrößte Menge. Daher erhält er hierfür 1 weiteren Punkt.
- Schließlich liegen die 2 Zenturio-Karten vor ihm. In dieser Partie hat kein anderer Spieler mehr Zenturios verhaun, weshalb er zusätzlich 3 Punkte erhält. In Summe hat Felix 34 Punkte in dieser Partie errungen.

	Florian	Jakob	Christian	Felix
Punkte im Spiel	25	22	13	17
Römer	3	13	10	9
Waren	2	1	5	4
Sesterzen	3	0	3	1
Zenturios	1	1	0	3
gesamt	34	37	31	34

Autor: Michael Rieneck · Grafikdesign: Fiore GmbH www.fiore-gmbh.de, Schachteloberteil: Hans-Georg Schneider · Realisation: Klaus Ortmaier

© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland

ASTERIX®- OBELIX®/ © 2016 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY -UDERZO

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne Genehmigung nicht erlaubt.



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!  
www.pegasus.de

