

Asterix

ZANK UM DEN TRANK

Obelix ist schon wieder ein Hinkelstein ausgerutscht und der ist voll auf Miraculix geknallt! Der Druiden ist total verwirrt und kann nicht mehr zwischen Freund und Feind unterscheiden – und das, während die Gallier auf einen Schluck Zaubertank warten, um das Römerlager Babaorum für eine zünftige Rauferei zu 'besuchen'. Nun wittern Römer und Piraten ihre Chance und schummeln sich in die Warteschlange vor dem Zaubertank ... Helft Miraculix, verteilt viel Trank an die Gallier und möglichst wenig an Römer und Piraten! Wer die passenden Aktionskarten spielt und so die meisten Punkte sammelt, gewinnt.

INHALT

- 30 Personenkärtchen:
 - 18 Gallier & Freunde (grün)
 - 8 Römer & Kleopatra (rot)
 - 4 Piraten (blau)
- 18 Aktionskarten
- 1 Miraculix mit Standfuß



SPIELVORBEREITUNG

Steckt Miraculix in den Standfuß und stellt die Figur in die Tischmitte. Die Person „Granit-Obelix“ legt ihr zur Seite, mischt die 29 verbleibenden Personenkärtchen und legt sie als verdeckten Personenstapel bereit. Deckt die obersten fünf auf, legt sie in einer Reihe aus und stellt Miraculix hinter die Person in der Mitte. Mischt die 18 Aktionskarten und legt sie als verdeckten Aktionsstapel bereit.

X Zeigt nach der Landung die Karte mit der nicht vorhergesagten Seite nach oben? Dann passiert nichts. Anschließend vergibt Miraculix Zaubertank. Leg die Person vor Miraculix auf deinen Spielerstapel.



HINKELSTEINWURF

Wirf die Karte in Richtung Warteschlange (deine Wurfhand muss hinter der Tischkante sein).

✓ Berührt die Karte nach dem Wurf eine Person in der Warteschlange? Dann kommt diese Person aus dem Spiel. Leg sie in die Schachtel. Berührt der Hinkelstein mehrere Personen? Dann darfst du **eine** der Personen auswählen und aus dem Spiel nehmen.

X Berührt der Hinkelstein keine Person? Dann passiert nichts.



KORSISCHER KÄSE

Misch verdeckt alle Personen in der Warteschlange und leg sie neu so aus, dass Miraculix hinter der Person in der Mitte steht. Deck die Personen auf und nimm dir die Person, die vor Miraculix liegt.



O TEMPORA, O MORES!

Platztausch: Tausch in der Warteschlange einen Gallier (grün) mit einem Piraten (blau). Wenn kein Gallier oder Pirat in der Warteschlange liegt, kannst du diese Aktion nicht ausführen.



RÖMER VERDRESCHEN

Nimm einen Römer (rot) in der Warteschlange aus dem Spiel. Leg ihn zurück in die Schachtel. Wenn kein Römer in der Warteschlange liegt, kannst du diese Aktion nicht ausführen.



SABOTAGE

Leg die Aktion offen vor einem Mitspieler ab. Dieser darf in seinem nächsten Zug nur **eine** statt zwei Aktionen ziehen und muss sie ausführen. Kann der sabotierte Spieler seine Aktion nicht ausspielen, muss er eine neue ziehen und sie ausführen. Wenn der von Sabotage betroffene Spieler an der Reihe war, wird die Sabotagekarte zusammen mit der gespielten Aktion auf den Ablagestapel gelegt.



SCHMOLLEN

Der nächste Spieler muss einmal aussetzen.



SINGULARIS PORCUS

Jeder Spieler muss seinen gesammelten Spielerstapel an seinen linken Nachbarn weitergeben. Die Aktionskarte Gladiatorenkampf (-3 Punkte) wird nicht weitergegeben!



VERWEIGERUNG

Nimm statt der Person vor Miraculix die oberste Person vom Personenstapel. Ist der Personenstapel aufgebraucht, kann diese Aktion nicht ausgeführt werden.



WAHNSINN (x2)

Versetz Miraculix um einen Schritt entlang der Warteschlange nach links oder rechts. Kann Miraculix in eine Richtung keinen weiteren Schritt laufen, muss er in die andere Richtung versetzt werden.



VERWIRRUNG

Versetz Miraculix um **genau zwei** Schritte nach links oder rechts. Kann Miraculix in eine Richtung nur einen oder gar keinen Schritt laufen, muss er in die andere Richtung versetzt werden.



ZACK! BOING!

Tausch die Plätze von zwei benachbarten Personen in der Warteschlange.

Autor: Niccolo Riedel
Grafik: Bluguy Grafikdesign
Redaktion: Vincent Gatzsch

© 2017 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pflizerstr. 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 21 91-199
kosmos.de, info@kosmos.de
Alle Rechte vorbehalten.

SPIELZIEL

Wer am Spielende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt!

LOS GEHT'S!

Gespielt wird im Uhrzeigersinn, der Spieler mit der größten gallischen Nase (oder der jüngste Spieler) beginnt.

Ablauf eines Spielzugs

1. Zwei Aktionen ziehen und eine davon spielen

2. Zaubertrank geben

3. Warteschlange auf fünf Personen auffüllen

1. Zwei Aktionen ziehen und eine davon spielen

Zieh zwei Aktionen vom Aktionsstapel und entscheide dich für eine der beiden. Lies die ausgewählte Aktion laut vor und führ sie aus. Leg anschließend beide Aktionen offen neben den Aktionsstapel. Hier entsteht der Ablagestapel.

Ist der Aktionsstapel aufgebraucht, werden alle Aktionen im Ablagestapel gemischt und als neuer Aktionsstapel bereitgelegt.

Es kann vorkommen, dass eine Aktion in bestimmten Spielsituationen nicht ausführbar ist. Tritt dieser Fall ein, so **musst** du die andere Aktion spielen, auch wenn sie deinen Spielzug negativ beeinflusst. Nur wenn beide Aktionen nicht ausführbar sind, darfst du beide Aktionen auf den Ablagestapel legen und zwei neue ziehen.

2. Zaubertrank geben

Nachdem du deine Aktion gespielt hast, bekommt die Person vor Miraculix Zaubertrank. Das heißt, du nimmst die Person vor Miraculix und legst sie offen vor dir ab. Hier befindet sich dein **Spielerstapel**. Jede Person, die du im Laufe des Spiels sammelst, kommt immer **offen oben** auf deinen Spielerstapel. Sollte nach deiner Aktion keine Person vor Miraculix liegen, darfst du auch keiner Person Zaubertrank geben!

3. Warteschlange auf fünf Personen auffüllen

Zieh eine neue Person vom Personenstapel und leg sie offen an den frei gewordenen Platz in der Warteschlange.

Sollten durch deine Aktion mehrere Plätze in der Warteschlange frei geworden sein, besetz alle Plätze – beginnend von links – mit neuen Personen vom Personenstapel, bis wieder fünf in der Warteschlange liegen.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Beispiel: Nico zieht zwei Aktionen vom Aktionsstapel. Es sind Flugstunde und Verwirrung. Vor Miraculix liegt ein Legionär. Nico hat nun zwei Möglichkeiten: Entweder er spielt die Flugstunde, legt den Legionär auf den Stapel eines Mitspielers. Dann darf er Miraculix um zwei Schritte nach links oder rechts versetzen. Nico entscheidet sich für die Verwirrung. Miraculix steht nun vor der Person Majestix. Nico nimmt Majestix und legt ihn offen vor sich auf seinen Spielerstapel. Anschließend zieht er eine neue Person vom Personenstapel und legt sie an den frei gewordenen Platz vor Miraculix.



SPIELEND

Das Spiel endet sofort, wenn weniger als fünf Personen in der Warteschlange liegen und der Personenstapel leer ist. Alle übrigen Personen, die sich jetzt noch in der Warteschlange befinden, werden nicht mehr berücksichtigt. Jeder Spieler zählt die Punkte der Personen in seinem Spielerstapel zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!

Sonderregel Obelix

Obelix, der bekanntlich als kleines Kind in den Zaubertrank gefallen ist, darf keinen Zaubertrank bekommen. Liegt Obelix trotzdem nach deiner gespielten Aktion vor Miraculix, erhält er Zaubertrank und versteinert! Nimm das Obelixkärtchen aus dem Spiel und leg stattdessen den am Anfang des Spiels beiseitegelegten Granit-Obelix (-5 Punkte) auf deinen Spielerstapel.

Tipp: Du kannst Obelix (+7 Punkte) erhalten, ohne dass er Zaubertrank bekommt und versteinert, indem du beispielsweise die Aktionen Hellseherei, Bankett oder Verweigerung spielst.

DIE AKTIONEN



BANKETT

Alle Spieler ziehen reihum im Uhrzeigersinn eine Person vom Personenstapel und legen sie auf ihren Spielerstapel. Es beginnt der Spieler, der das Bankett ausgespielt hat. Ist der Personenstapel aufgebraucht, bevor jeder Spieler eine Person ziehen konnte, gehen alle weiteren Spieler leer aus.



DAS WAR MEINS!

Tausch die oberste Person deines Spielerstapels gegen die oberste Person auf dem Spielerstapel eines Mitspielers. Bei mehreren Mitspielern kannst du frei auswählen, mit wem du tauschst.



FLUGSTUNDE

Leg einen Römer (rot) aus der Warteschlange auf den Spielerstapel eines Mitspielers. Liegt kein Römer in der Warteschlange, kannst du diese Aktion nicht ausführen.



FÜNFUHRTEE

Wähl einen Mitspieler, der eine oder mehrere Personen auf seinem Spielerstapel liegen hat. Dieser mischt seinen Stapel und legt ihn verdeckt vor dir aus. Zieh daraus eine zufällige Person und leg sie zurück unter den Personenstapel.



GLADIATORENKAMPF

Leg die Aktion offen vor dir aus. Solange sie dort liegt, darf kein Spieler „Ja“, „Nein“, „Schwarz“ oder „Weiß“ sagen. Wer zuerst „Ja“, „Nein“, „Schwarz“ oder „Weiß“ sagt und dabei von den anderen Spielern ertappt wird, erhält den Gladiatorenkampf und legt ihn neben seinen Spielerstapel. Die Karte verbleibt bis zum Spielende bei diesem Spieler und zählt -3 Punkte! Falls bis zum Spielende kein Spieler ertappt wurde, wird die Karte ohne Auswirkung auf den Ablagestapel gelegt.



HELLSEHEREI

Sag laut „Vorderseite“ oder „Rückseite“ an. Anschließend flippst du die Karte (wie beim Münzwurf) in die Luft. Zeigt nach der Landung die Karte mit der von dir vorhergesagten Seite nach oben? Dann wählst du – statt der Person vor Miraculix – eine der anderen vier Personen aus der Warteschlange aus und legst sie auf deinen Spielerstapel. Miraculix vergibt anschließend keinen Zaubertrank!