

Asterix das Kartenspiel
FX Schmid, 1991
Parlett David
2 tot 5 spelers vanaf 8 jaar
± 30 minuten

Inleiding

Asterix, das Kartenspiel is een hevig kaartspel voor 2 - 5 spelers van 8 - 99 jaar.

Bij Toutatis !

Asterix, Obelix en hun Gallische vrienden houden zich weer eens bezig met hun liefste vrijetijdsbesteding : "De Romeinen flink wat klopp geven". Hoe hoger de rang van een Romein is, des te meer roem brengt het de Galliër op, om die Romein te pakken te krijgen. Maar opgepast, ook de piraten zijn van de partij ! Zij helpen de Romeinen te vluchten, voordat de Galliërs hun knuppel kunnen pakken.

Romeinen, nu zijn jullie niet meer veilig !

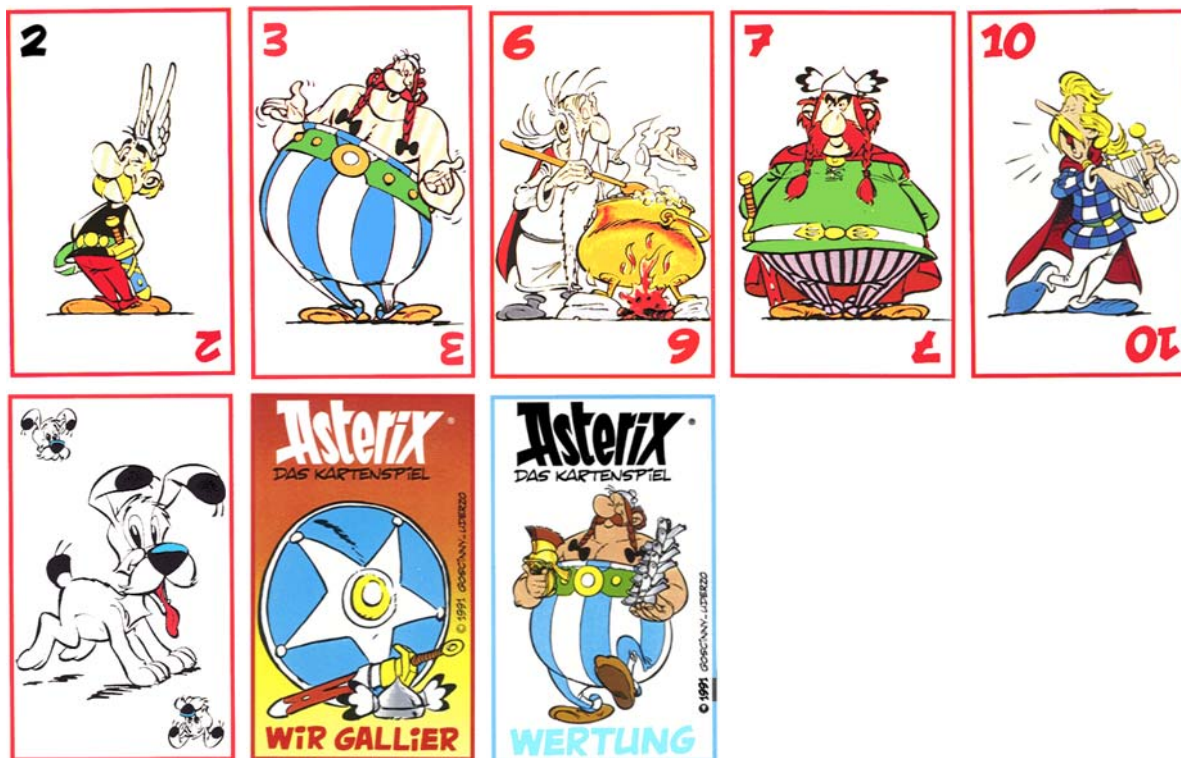
Kruipt in de rol van een Galliër en verschalk de hoogste in rang of verzamel meer kaarten van een bepaalde waarde want daarvoor krijg je extra premies.

Winnaar is de speler die na vier speelrondes de meeste punten kan voorleggen.

Spelmateriaal

- 55 Galliërs : telkens 10 kaarten met Asterix, Obelix, Abraracourcix, Panoramix en Assurancetourix, evenals 5 kaarten met Idéfix ;
- 50 Romeinen : 44 Romeinen (met waarden tussen 1 en 15) en 6 piraten ;
- 5 waarderingskaarten.
- aanvullend zijn ook papier en pen nodig.





Spelvoorbereiding

Iedere speler kiest één van de vijf Galliërs uit en ontvangt de overeenkomstige 10 kaarten, evenals een Idéfixkaart. Deze kaarten worden verdekt in de hand genomen zodat ze niet door de medespelers kunnen worden gezien.

Spelen er minder dan vijf spelers mee, dan worden de overvloedige Galliërkaarten opzij gelegd. Bovendien ontvangt iedere speler een waarderingskaart, die hij open voor zich neerlegt. Zo is iedere speler voldoende geïnformeerd over de punten en mogelijke extra premies voor de Romeinen.

De Romein kaarten worden, tezamen met de zes piratenkaarten goed geschud en op een verdeckte stapel in het midden van de tafel gelegd.

Spelverloop

Typisch aan het spelverloop is dat alle spelers, zoals bij het dobbelen, tegelijkertijd aan de beurt zijn.

Dit geschiedt als volgt :

De bovenste Romein kaart van de stapel wordt door een willekeurige speler omgedraaid. Alle spelers kiezen één van hun Galliërkaarten en leggen ze verdeckt voor zich neer. Dan draaien allen tezamen hun afgelegde kaart om.

Diegene die de hoogste waardekaart heeft uitgespeeld, wint de Romein. Komt een waardekaart meerdere malen voor dan wordt de speler beloond op wiens Galliërkaart de meeste flesjes toverdrank zijn afgebeeld.

Wie een Romein heeft veroverd, moet zijn Galliërkaart afleggen. Deze kaart is daarmee uit het spel. De gewonnen Romein kaart wordt open voor de speler uitgesteld. Zo kunnen alle spelers steeds zien hoeveel Romeinen elke speler reeds heeft vergaard.

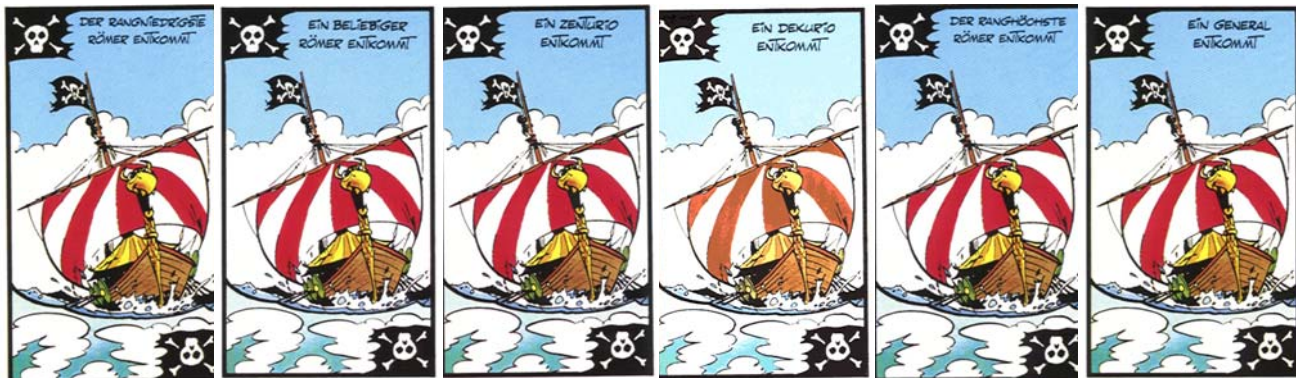
De verliezende spelers mogen hun Galliërkaart weer in de hand nemen en later opnieuw inzetten.

De volgende Romein kaart wordt omgedraaid, en een nieuwe ronde begint.

Een blik op de waarderingskaart toont dat van de Romeinen van lage rang telkens vier kaarten in het spel zijn. Wie twee, drie of vier Romeinen van een gelijke rang vergaart, bekommt aan het einde een extra vette premie. Wat zijn nu vier hoornblazers tegen één Julius Caesar !

De piraatkaarten

Tussen de Romeinkaarten zitten er ook 6 verschillende piraatkaarten, die een bijzondere betekenis hebben.



Piraten helpen bij het einde van het spel bepaalde Romeinen te ontvluchten. Deze Romeinkaart komt niet in de waardering indien de speler ook de passende piraatkaart bezit. De tekst rechtsboven op de kaart duidt aan welke Romein telkens wordt bedoeld.

Als er om een piraatkaart wordt gespeeld, dan wint zoals gewoonlijk de speler met de hoogste Galliërkaart. De piraatkaart legt hij open voor zich neer.

Opgepast ! Bij een piraat blijft de Galliërkaart van de succesvolle speler in zijn bezit.

Daarentegen worden hier de Galliërkaarten van de verliezende spelers afgelegd en zijn uit het spel. De grondspelregel wordt hier aldus op z'n kop gezet !

De Idéfixkaart mag bij een piraat niet worden uitgespeeld.

De Idéfixkaart

Iedere speler heeft bij het begin van het spel, naast zijn normale Galliërkaarten, ook één Idéfixkaart in de hand gekregen.



Als een Romeinkaart wordt omgedraaid, kan de Idéfixkaart in plaats van een Galliërkaart worden uitgespeeld.

Dit betekent dat deze speler niet deelneemt aan de strijd voor deze Romein maar integendeel :

- Met een Idéfixkaart verkrijgt de speler het recht om van de stapel de volgende Romeinkaart te nemen. Daarmee kan hij het volgende doen :
 1. Hij houdt de kaart en legt ze open voor zich neer. Is het een Romeinkaart dan moet hij de Idéfixkaart wegleggen. Is het een piraatkaart dan mag hij de Idéfixkaart houden en later opnieuw inzetten.
 2. Hij geeft de kaart verder aan een medespeler naar keuze, die ze nu open voor zich aflegt. Is het een piraatkaart dan moet hij de Idéfixkaart wegleggen. Is het een Romeinkaart dan mag hij de Idéfixkaart houden en later opnieuw inzetten.

- Twee of meer Idéfixkaarten die in dezelfde ronde worden gespeeld heffen elkaar wederzijds op, dit wil zeggen dat zij hun effect verliezen, en niemand de volgende Romeinkaart mag bekijken. De Idéfixkaarten mogen in dit geval weer in de hand worden genomen.
- Als de Idéfixkaart de laatste kaart van een speler is, dan moet hij bij piraatkaarten de Idéfixkaart toch weggelaten. Hebben meerdere spelers enkel nog Idéfixkaarten, dan worden deze eenvoudig uit het spel genomen.

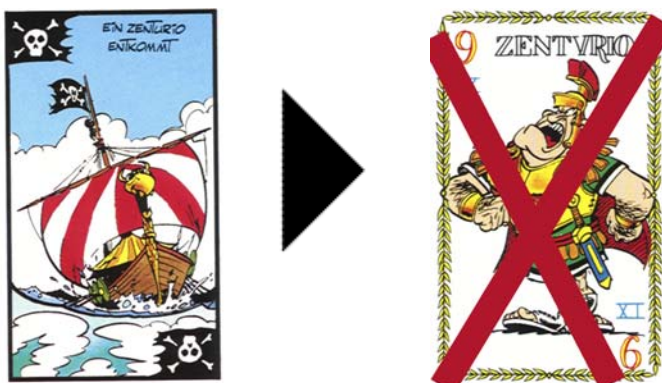
Einde van een speelronde

Wie geen kaarten meer in de hand heeft, speelt niet meer mee en wacht op de waardering. Blijft er nog maar één speler over, dan verwerft hij precies zoveel Romeinkaarten (of ook piraatkaarten) van de stapel, als hij nog Galliërkaarten in de hand heeft. Daarmee is deze speelronde ten einde !

De waardering

De piraten slaan toe!

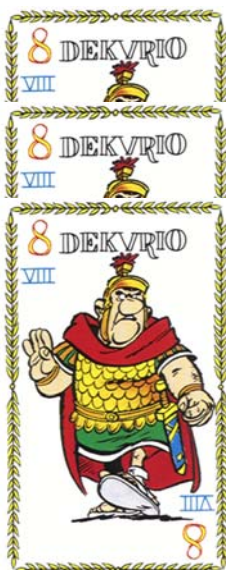
Iedere speler moet eerst alle Romeinen verwijderen die door zijn piraten zijn getroffen. Heeft een speler geen passende Romein, dan blijft de piraatkaart zonder gevolg.



De punten voor **de overblijvende Romeinen** worden vervolgens kaart per kaart overeenkomstig de afgebeelde waarde opgeteld.



Extra premies kunnen worden verdiend wanneer een speler meerdere Romeinen van een zelfde waarde voor zich heeft liggen.



+20



+50



+100

- voor twee kaarten van een zelfde waarde krijgt men 20 punten ;
- voor drie kaarten van een zelfde waarde krijgt men 50 punten ;
- voor vier kaarten van een zelfde waarde krijgt men 100 punten.

Alle punten per speler worden genoteerd, en de volgende ronde kan beginnen.

Kant en klaar

Na vier speelrondes worden alle punten per speler samengeteld en de winnaar vastgesteld. Winnaar is de speler die nu de meeste punten heeft.