

Asterix[®] & CO.

IL GIOCO DI CARTE
STRATEGICO PER TUTTA
LA FAMIGLIA!

GIOCATORI

2-4

ETÀ

8+

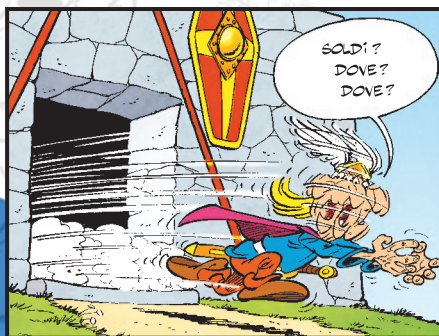


35 minuti

DI COLPI DI SCENA NELL'UNIVERSO DI ASTERIX.

SCOPO DEL GIOCO

Garegiate con i giocatori vicini giocando i Personaggi per vincere gli Album. Per conquistare un Album, la vostra fazione deve avere una forza combinata di 15 o più tra tutti i suoi Personaggi. Ogni Album ottenuto fa guadagnare sesterzi e le Legioni Romane conferiscono sesterzi aggiuntivi. Vince il primo giocatore che arriva a 50 sesterzi!

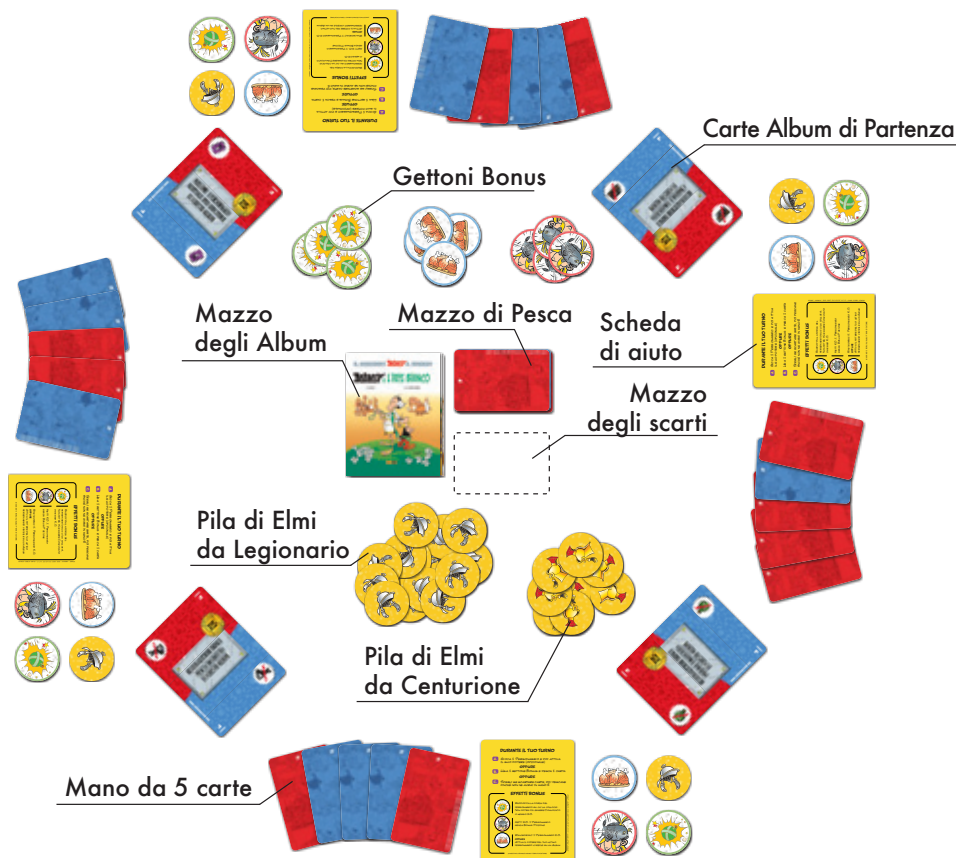


TROFEI:	ALBUM	ELMO DA CENTURIONE	ELMO DA LEGIONARIO
Valore:	15 sesterzi	3 sesterzi	1 sesterzio

PREPARAZIONE

1. **Ogni giocatore riceve** 1 scheda di aiuto, 1 Elmo da Legionario e 3 gettoni Bonus (1 Pozione, 1 Pesce e 1 Cinghiale).
2. **Mescolate le carte Personaggio** a faccia in giù e distribuite 5 carte per ogni giocatore. Posizionate le carte restanti nel mazzo di pesca.
3. **Per partite da 3 a 4 giocatori:** posizionate 1 carta Album di Partenza (contrassegnata da una tavoletta di marmo) tra ciascuna coppia di giocatori.
Per partite da 2 giocatori: Posizionate 2 Album di Partenza tra i giocatori. Disponete gli Album in modo che ciascuno abbia la fazione Romani (lato rosso ♥) rivolta verso sinistra e la fazione Galli (lato blu ▲) verso destra.
4. **Mescolate gli Album restanti** con il lato della copertina rivolto verso l'alto a formare un mazzo di pesca. Disponete le pile dei bonus e degli Elmi intorno agli Album di modo che tutti possano accedervi.

ESEMPIO DELLA PREPARAZIONE PER UNA PARTITA DA 4 GIOCATORI:



ANATOMIA DELLE CARTE



DURANTE IL TURNO

I giocatori agiscono a turno in senso orario. Durante il turno, scegliete una delle seguenti opzioni:

- A) Giocare 1 carta Personaggio
- B) Usare 1 gettone Bonus e pescare 1 carta Personaggio
- C) Rafforzare la mano

Tipi di PERSONAGGIO

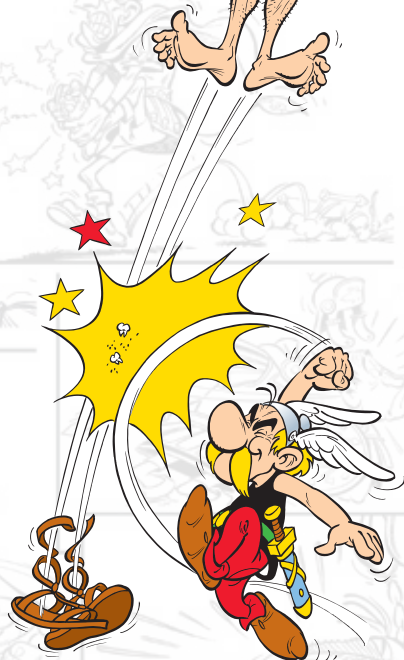


A) GIOCARE UN PERSONAGGIO

Scegliete 1 carta Personaggio dalla mano e posizionalatela di fronte a uno dei due Album che avete davanti, secondo queste regole:

- **I Personaggi Galli** (blu ▲) vanno giocati sul lato blu di un Album.
- **I Personaggi Romani** (rossi ▼) vanno giocati sul lato rosso di un Album.
- **I Personaggi Neutrali** (viola ♠) possono essere giocati su uno dei due lati di un Album.
- **Requisiti Speciali:** alcuni Personaggi hanno requisiti di posizionamento aggiuntivi. Se non vengono soddisfatti, allora il Personaggio non può essere giocato.

Esempio: per giocare Cleopatra, occorre scartare 2 carte. Se avete meno di 2 carte nella mano oltre a Cleopatra, allora non potete giocarla.



Non è possibile giocare o rinvigorire un Eroe se è già visibile in gioco un Eroe identico.

A) OPZIONE: ATTIVARE IL POTERE DI UN PERSONAGGIO

Il potere di un Personaggio si attiva solo se scegliete di farlo e se è presente un bersaglio valido. Un potere non avrà effetto se i suoi requisiti non vengono soddisfatti.

Esempio:

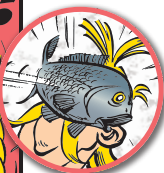
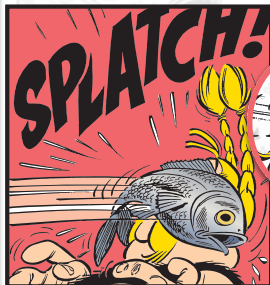
Asterix può mettere K.O. il Romano più forte su un Album. Tuttavia, se è il primo Personaggio a essere giocato sull'Album, non avrà un bersaglio valido, quindi il suo potere non avrà effetto.

B) PESCARRE 1 PERSONAGGIO E USARE 1 BONUS

Potete pescare 1 carta Personaggio e poi usare uno dei vostri gettoni Bonus per applicarne gli effetti. Esistono tre tipi diversi di gettoni Bonus:

BONUS POZIONE

Il Bonus Pozione viene posizionato su un Personaggio per raddoppiarne la forza e proteggerlo. Un Personaggio con un Bonus Pozione non può essere messo K.O. o Convocato. Un Personaggio può avere un solo Bonus Pozione alla volta.



BONUS PESCE

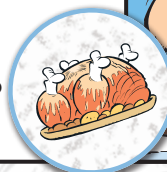
Il Bonus Pesce viene scartato per mettere K.O. un Personaggio senza un Bonus Pozione. Quando un Personaggio viene messo K.O., la sua carta viene girata a faccia in giù. La sua forza non viene più conteggiata per la sua fazione.

BONUS CINGHIALE

Il Bonus Cinghiale viene scartato per ottenere uno dei seguenti effetti:

- Attivare il potere dell'ultimo Personaggio che hai posizionato su uno dei due Album davanti a te, oppure
- Rin vigorire un Personaggio K.O. senza attivarne il potere.

Ricorda: un Eroe K.O. non può essere rin vigorito se è già presente in gioco un Eroe identico.



C) RINFORZARE LA MANO

Scartate un numero qualsiasi di carte dalla mano rivolgendole a faccia in su. Poi, pescate carte Personaggio finché non ne avrete 5 nella mano.

RISOLUZIONE DEGLI ALBUM E FINE DELLA PARTITA

Non appena la forza totale dei Personaggi visibili della stessa fazione raggiunge o supera i 15 punti, procedere come segue:

1. Il vincitore ottiene l'Album e gli Elmi corrispondenti ai Legionari e Centurioni visibili sull'Album.
2. Se questo giocatore ha 50 o più sesterzi, la vittoria è sua!
3. I Personaggi K.O. su questo Album tornano nella mano del proprietario e non fanno ottenere alcun Elmo. Gli altri Personaggi vengono scartati.
4. Il giocatore sconfitto ottiene un gettone Bonus di consolazione a sua scelta dalla pila, ma non può prendere una terza copia di qualsiasi gettone Bonus già in suo possesso.
5. Il giocatore sconfitto sostituisce l'Album conquistato con l'Album in cima al mazzo degli Album, scegliendo se rivolgere verso di sé il lato dei Romani o dei Galli. Poi applica l'effetto dell'Album (se necessario).
6. Il giocatore alla sinistra del vincitore del precedente Album inizia il turno successivo.

Esempio di battaglia su un Album:

7. Matthew gioca Panoramix, che gli fa ottenere un Bonus Pozione.
8. Laura gioca Numerobis, che elimina Panoramix.
9. Matthew gioca Idefix e ottiene un Elmo da Legionario.
10. Laura gioca Caius Bonus e pesca una carta.
11. Matthew gioca Asterix, che mette K.O. Caius Bonus.
12. Laura gioca Settantasix, che rinvigorisce Caius Bonus.
13. Matthew usa il suo Bonus Pozione su Asterix e vince l'Album, insieme a un Elmo da Centurione.
14. Laura sceglie di prendere un Bonus Pozione, poi svela il prossimo Album e rivolge verso di sé la fazione dei Galli.



DOMANDE FREQUENTI

D: Che si fa se non ci sono più Elmi e gettoni Bonus?

R: I gettoni Bonus sono limitati dal numero dei componenti fisici. Se finiscono, allora non ci sono più gettoni Bonus disponibili.

D: Che si fa se il mazzo di pesca è vuoto?

R: Rimiscolate le carte scartate e formate un nuovo mazzo di pesca.

RICONOSCIMENTI

I game designer ringraziano sentitamente Arnaud di Matagot Publishing e Arnaud di No Loading Games per la fiducia.

Jean-Marc: una corona d'alloro ai tester e ai partecipanti ai festival, alle nostre famiglie, al dio Lug e ai volontari di "Moi je m'en fous, je triche!", nonché ai giocatori di Majeurdix.

François: a mia moglie per la pazienza, a mia figlia Pauline e mio figlio Matthieu per il prezioso aiuto. Un ringraziamento speciale a Valentin per i suoi consigli.



Game Design: François Rouzé e Jean-Marc Tribet.
Design Grafico: Laura Arrescurrenaga, Émilie Quevy, Edwige Pace e Pauline Rouzé.
Traduzione inglese: Pauline Rouzé.

Traduzione italiana: Roberto De Biasi
Supervisione del Progetto: Alex Grisafi
Revisione: Luca Borsa, Alex Grisafi, Silvio Negri-Clementi, Emanuele Palmiotti
Impaginazione: Roberta Cinque

www.asterix.com

Asterix®

ASTERIX®-OBELIX®-IDEFIX® / © 2025 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY - UDERZO

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI PENDRAGON GAME STUDIO SRL
VIA PATTARI, 6 - 20122 MILANO
WWW.PENDRAGONGAMESTUDIO.COM/IT
INFO@PENDRAGONGAMESTUDIO.COM



GLOSSARIO

CONVOCARE: il Personaggio indicato, se visibile in gioco, si unisce alla vostra fazione su questo Album. Il valore e le caratteristiche del Personaggio restano invariate, ma il suo potere non si attiva. Se un Personaggio Convocato è K.O., torna nella tua mano alla risoluzione dell'Album. Un Personaggio con una Pozione non può essere Convocato.

SCARTARE: le carte scartate vengono messe a faccia in su nel mazzo degli scarti. I gettoni Bonus scartati tornano nella pila dei gettoni Bonus.

PESCARRE: aggiungete il numero indicato di carte alla vostra mano dal mazzo di pesca. Se il mazzo è vuoto, giratelo a faccia in giù e mescolate tutte le carte scartate per creare un nuovo mazzo di pesca.

ELIMINARE: questa abilità ha come bersaglio un Personaggio visibile. La sua carta viene scartata a faccia in su. Anche un Personaggio con una Pozione può essere Eliminato: in tal caso, viene scartata anche la Pozione.

GALLI: tutti i Personaggi blu sono Galli. Un Personaggio neutrale non è considerato Gallo, persino se viene giocato sul lato dei Galli.

K.O.: il Personaggio bersaglio viene messo K.O. La sua carta viene girata a faccia in giù e resta in gioco, ma non contribuisce più con la sua forza alla conquista dell'Album. Un Personaggio K.O. torna nella mano del suo proprietario alla risoluzione di un Album. Un Personaggio con una Pozione non può essere messo K.O.

NEUTRALE: un Personaggio viola non fa parte né dei Galli né dei Romani. Dato che non appartiene ad alcuna fazione, è giocabile ovunque.

RINVIGORIRE: girate a faccia in su un Personaggio K.O. La forza di questo Personaggio viene contata di nuovo, ma non attiva il suo potere. L'uso di un Bonus Cinghiale permette di Rinvigorire.

ROMANI: tutti i Personaggi rossi sono Romani. Un Personaggio neutrale non è considerato un Romano, persino se viene giocato sul lato dei Romani.

FORZA: la forza di un Personaggio appare nell'angolo superiore destro delle carte e va da 2 a 8. La forza di un Personaggio con una Pozione è raddoppiata. Esempio: Asterix ha una forza di 12 se riceve un Bonus Pozione.

COLORADD

COLORADD è un linguaggio universale, inclusivo e non discriminatorio che permette alle persone affette da discromatopsia di identificare i colori. Utilizzato su licenza di Matagot.



ColorADD
Color is for ALL



Blu

Rosso

Viola

