

SPIELE FÜR ZWEI

Asterix & OBELIX®

Fröhliche Keilerei
für Zwei



KOSMOS®

Ein Spiel von Michael Rieneck

Asterix & Obelix

Vrolijke vechtpartij voor twee spelers vanaf 8 jaar

Kosmos, 2006

Michael RIENECK

± 30 minuten

Spelidee

Het doortrapte Gallische stamhoofd Moraalelastix speelt een vals spel. De verrader heeft de Romeinen tegen het kleine, welgekende Gallische dorp opgeruid. Vijf legioenen zijn reeds in aantocht. Voor Asterix en Obelix een reden om te vieren. Bij Toutatis! Verse Romeinen! Terwijl de voorbereidingen voor het dorpsfeest op volle toeren draaien, houden de beide helden onder Caesars manschappen serieuze opruiming.

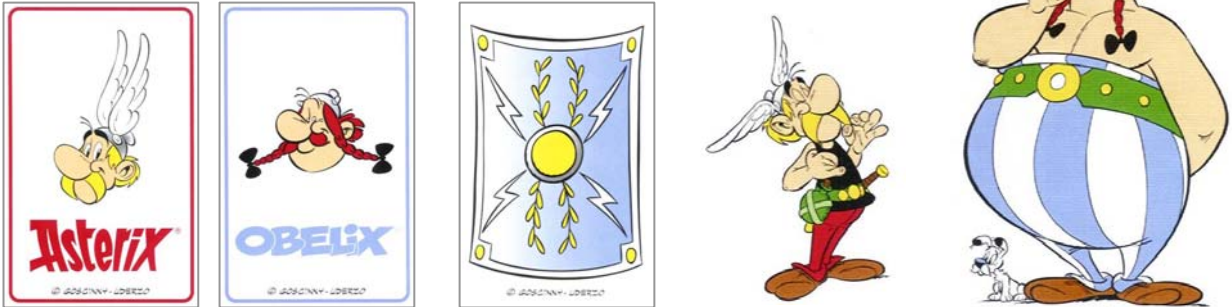
Voor hun plezier hebben zij een kleine weddenschap afgesloten wie de meeste Romeinen afrost. Wie toevallig hun speciale vrienden, de piraten, aanpakt, staat er ook niet slecht voor. En natuurlijk zal ook Moraalelastix zijn gerechte straf niet ontlopen.

Doel van het spel

Wie door het overwinnen van de Romeinen, piraten of de verrader aan het einde de meeste zegepunten heeft, is de winnaar van het spel.

Spelmateriaal

- **30 vechtkaarten**
(telkens 15 kaarten voor Asterix en 15 voor Obelix)



- **40 Romeinenkaarten**
(25 legionairs, 5 centurio's, 3 piraten, 1 verrader, 1 everzwijn, 5 x dorpsfeest)

- **2 speelfiguren** met voetje

- **7 zegepuntfiches**



Spelvoorbereiding

- Voor het eerste spel worden alle delen voorzichtig uit het karton losgemaakt en Asterix en Obelix in het voetje van de overeenkomstige kleur gezet (Asterix = rood, Obelix = blauw).
- Iedere speler kiest een speelfiguur en krijgt de 15 vechtkaarten die bij zijn figuur behoren. Dan schudt ieder zijn kaarten en legt ze als verdeckte stapel voor zich neer. Tot slot trekt ieder **5 handkaarten**.
- Uit de 40 Romeinenkaarten (de kaarten met een schild op de rugzijde) worden allereerst de **5 dorpsfeestkaarten** uitgezocht. Uit de overgebleven kaarten worden 2 stapels van ongeveer gelijke grootte gevormd. In de ene stapel worden nu drie, in de andere twee dorpsfeestkaarten gemixt. Daarna wordt de stapel waarin zich slechts twee dorpsfeestkaarten bevinden, op de andere gelegd.
- Vervolgens wordt een "schildpad"-formatie van 4 x 4 verdeckte kaarten zo tussen de spelers gelegd, dat men de kaarten later gemakkelijk kan omdraaien. Er zijn nu 4 verticale en 4 horizontale rijen met telkens 4 kaarten. De resterende kaarten worden als verdeckte voorraadstapel klaargelegd.
- De zeven zegepuntfiches worden opzij gelegd. Ze worden gebruikt voor de waardering aan het einde van het spel.

Zo wordt het speelveld opgebouwd:



Spelverloop

- De sterkste speler begint.
- Daarna voeren de spelers hun speelbeurt (= **Aanval**) steeds afwisselend uit.
- Tijdens een aanval draait men **in één rij** kaarten één voor één om en kan men ze met de juiste handkaarten overwinnen.
- Een speler kan tijdens zijn aanval enkel kaarten in de gekozen rij aanvallen.

Verloop van een aanval

1. Speelfiguur voor een rij zetten

Aan het begin van elke aanval moet de speler beslissen in welke rij hij wil aanvallen. Daarvoor zet hij zijn speelfiguur voor de eerste kaart van de gekozen rij.

2. Kaart(en) omdraaien en Romeinen afranselen

De speler draait de eerste kaart naast zijn figuur om.

a) Succesvolle aanval

- Wanneer het om Romeinse soldaten gaat (legionair of centurio) moet hij aansluitend **een gelijkgekleurde vechtkkaart** uit zijn hand afleggen om deze te overwinnen. Er zijn Romeinse soldaten in vijf verschillende kleuren: rood, blauw, geel, groen en paars. De speler bezit telkens drie vechtkkaarten per kleur.
Tip: Wanneer het niet om een Romeinse soldaat gaat, lees dan a.u.b. de betekenis van de kaarten op pagina 5 na.
- Wanneer de speler de kaart overwint, blijft ze in eerste instantie open liggen.
- Nu moet hij beslissen of hij ook de **volgende kaart** in de uitgekozen rij wil omdraaien. Daartoe zet hij zijn figuur op de reeds overwonnen kaart. Het is **niet** toegestaan om met de speelfiguur tijdens een beurt af te buigen.

- Pas wanneer een speler zijn aanval **vrijwillig beëindigt**, dus geen volgende kaart meer wil omdraaien, heeft hij zich van de in deze aanval overwonnen kaarten verzekerd.
- Verzekerde kaarten verzamelen de spelers in een verdekte stapel voor zich. Enkel deze kaarten worden aan het einde van het spel gewaardeerd. De spelers mogen de kaarten in hun stapel op elk moment bekijken.

b) Aanval mislukt

- Wanneer de speler **geen passende vechtkaat** in zijn hand heeft, eindigt zijn aanval onmiddellijk en de kaart wordt weer omgedraaid.
- Daarna worden alle bij deze aanval reeds overwonnen, open liggende kaarten uit het spel genomen en in de doos teruggelegd. De kaart waarop de aanval mislukt is, wordt weer omgedraaid.



Voorbeeld van een speelbeurt

Asterix heeft als eerste een blauwe kaart met legionair omgedraaid en deze overwonnen door een blauwe vechtkaat af te leggen. Daarna heeft hij de groene centurio met een groene kaart overwonnen. Voor de derde kaart in de rij, weer een blauwe legionair, heeft hij nog een blauwe vechtkaat nodig, anders verliest hij de beide reeds gewonnen kaarten.

3. Handkaarten aanvullen en leemtes in de formatie opvullen

- Pas aan het einde van zijn aanval (vrijwillig of niet), vult de speler zijn handkaarten weer aan tot 5. Wanneer de voorraadstapel van de vechtkaarten opgebruikt is, worden de afgelegde kaarten opnieuw geschud.
- Aansluitend wordt de formatie weer tot 16 aangevuld, waarbij de lege plaatsen met verdekte kaarten van de voorraadstapel worden opgevuld.

Tip: Wanneer de formatie later niet meer aangevuld kan worden omdat de voorraadstapel opgebruikt is, ontstaan rijen met minder dan vier kaarten. Leemtes in de formatie worden in dat geval met de speelfiguren oversprongen.

4. Rijen versperren

Als laatste actie stelt de speler zijn speelfiguur naast een rij van zijn keuze en verspert daarmee voor de medespeler de ganse rij van beide zijden

Een bepaalde kaart kan men op deze wijze weliswaar niet blokkeren, maar men kan de toegang voor de medespeler wat bemoeilijken.

Voorbeeld

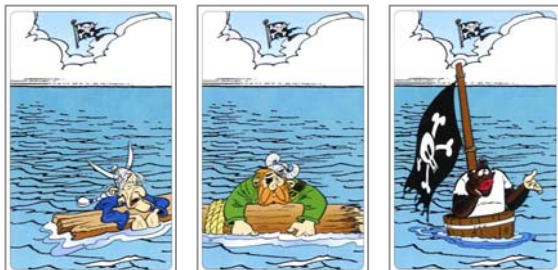
In de afbeelding hierboven heeft Obelix de tweede verticale rij van rechts geblokkeerd. Nochtans mag Asterix de in deze rij liggende groene centurio omdraaien, omdat hij de centuriokaart in de horizontale rij aantreft.

De Romeinenkaarten

Hoewel alle kaarten met het Romeinse schild op de rugzijde als "Romeinenkaarten" aangeduid worden, bevinden zich onder deze nog enige bijzondere kaartensoorten.

De piraten (3x)

Een piraat is gemakkelijk te overwinnen. Het is voldoende dat men **een vechtkart van een willekeurige kleur** aflegt.



De verrader (1x)

De verrader Moraalelastix betrapt men niet zo gemakkelijk. Om hem te overwinnen moet men **twee kaarten van dezelfde kleur** (gelijk welke) afleggen.



Belangrijk

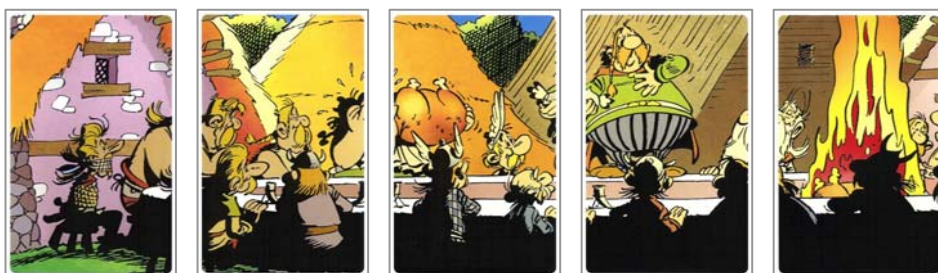
Ook voor overwonnen piraten en de verrader geldt: pas wanneer de eigen aanval vrijwillig beëindigd werd, zijn deze kaarten verzekerd.

Het everzwijn (1x)

Hoe kan een Galliër steeds van een gevecht met de Romeinen afgeleid worden? Inderdaad: met een everzwijn! Wanneer een speler tijdens zijn aanval het everzwijn omdraait, **eindigt de aanval onmiddellijk**. Het everzwijn wordt uit het spel genomen. De in deze beurt overwonnen kaarten zijn zeker niet verloren. De speler legt ze op de stapel van zijn verzekerde kaarten.



Het dorpsfeest (5x)



- In het spel bevinden zich **vijf** kaarten die een beeld van het dorpsfeest tonen. Wanneer zo'n kaart bij de aanval omgedraaid wordt, moet de speler geen vechtkart afleggen. Hij kan zijn aanval voortzetten. Aan het einde van de aanval worden alle omgedraaide dorpsfeestkaarten open naast de formatie gelegd.
- Wanneer de **vijfde** dorpsfeestkaart bij een aanval omgedraaid wordt, **eindigt het spel onmiddellijk** en komt het tot de waardering. Zijn aanval mag de speler niet meer verder zetten. Kaarten die in de lopende aanval reeds overwonnen werden, mag hij toch behouden.

Einde van het spel en verdeling van de zegepuntfiches

- Aan het einde van het spel (na het omdraaien van de vijfde dorpsfeestkaart) worden de zegepuntfiches verdeeld. We tellen enkel de kaarten die de spelers konden verzekeren en voor zich konden verzamelen.
- De speler die de **verrader** onder zijn verzamelde kaarten heeft, krijgt de zegepuntfiche met de **koperen ketel**. 
- De zegepuntfiche met de **piratenvlag** is bestemd voor de speler met de **meerderheid aan piratenkaarten**. Bij gelijke stand krijgt niemand dit zegepunt. 
- Voor de **meerderheid van de Romeinenkaarten** per kleur, krijgt men overeenkomstig de rode, blauwe, gele, groene of paarse zegepuntfiche met de Romeinse helm. Een centurio telt als een normale Romeinenkaart.



Bij een **gelijke stand** krijgt die speler het zegepunt die de **centurio** 🗡️ bezit. Wanneer bij een gelijke stand niemand die centurio onder zijn kaarten heeft, wordt het overeenkomstige zegepunt niet uitgedeeld.

- Wie nu de meeste zegepunten heeft, wint.
Bij een gelijke stand wint wie meer zegepuntfiches met een Romeinse helm verzameld heeft. Wanneer ook dit gelijk is, wint wie de meeste kaarten gewonnen heeft.

Verdere regels

Bekijken van een kaart

- Voor zijn aanval heeft de speler de mogelijkheid in de rij waarin hij zijn speelfiguur opgesteld heeft, **de laatste kaart in het geheim** te bekijken. Daarvoor moet hij eerst **een willekeurige** handkaart op zijn aflegstapel leggen. De speler begint zijn aanval dus met slechts vier kaarten.
- Vervolgens moet hij de bekeken kaart - het blijft hetzelfde om welke het gaat - verdekt in de formatie terugleggen.
- Een speler mag aan het "Bekijken van een kaart" natuurlijk ook verzaken.

Formatie doorbroken

- Wanneer een speler er in slaagt om tijdens zijn aanval in de aangevallen rij **alle 4 kaarten** te overwinnen, respectievelijk om te draaien (dorpsfeest), krijgt hij een verdere, volledige aanval. D.w.z. hij plaatst zijn speelfiguur opnieuw voor een andere rij en vult zijn handkaarten weer tot 5 kaarten aan.
- Overwonnen kaarten blijven vervolgens open in de formatie liggen. Zij zijn ook hier pas gewonnen wanneer de speler zijn aanval vrijwillig beëindigt. Ook omgedraaide dorpsfeestkaarten worden pas na het einde van de aanval open naast de formatie gelegd.

- Wanneer als vierde kaart van een rij het everzwijn wordt omgedraaid is de formatie weliswaar doorbroken, een aanvullende aanval krijgt de speler echter niet.
- De formatie geldt slechts dan als doorbroken, wanneer de speler daadwerkelijk vier kaarten overwonnen, respectievelijk omgedraaid heeft. Beslist hij om bij zijn verdere aanval een rij aan te vallen waarin minder dan vier verdeckte kaarten liggen, kan hij geen nieuwe aanval winnen.
- Zodra de formatie niet volledig aangevuld kan worden, vervalt de mogelijkheid een verdere aanval te winnen.

De auteur: Michael Rieneck, geboren in 1966, leeft in Noordduitsland. De bedrijfseconoom houdt zich hartstochtelijk bezig met spellen van alle genres. Na zijn succesvolle "Druidenwalzer", "Dracula" en "Petri Heil" zet hij nu in de serie "Spelen voor twee" een vlot en licht stripavontuur voor. Hij heeft ook naam gemaakt met zijn spel "In 80 Tagen um die Welt", dat genomineerd was voor Spiel des Jahres.

Redactionele bewerking: TM-Spiele

Grafiek: Pohl & Rick



8 november 2006