

Asteriks®

i SPÓŁKA

STRATEGICZNA
GRA KARCIANA
DLA CAŁEJ RODZINY!

GRACZE

2-4

WIEK

8+

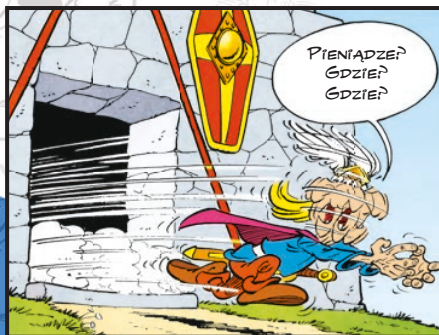


35 minUT

ZASKAKUJĄCYCH ZWROTÓW AKCJI W ŚWIECIE ASTERIKSA

CEL GRY

Rywalizuj z sąsiednimi graczami, zagrywaj karty i zdobywaj Albumy. Aby przejąć Album, łączna Siła Postaci z twojej frakcji musi wynosić 15 lub więcej. Każdy zdobyty Album, a także pokonywanie rzymskich legionów zapewnia ci sesterce. Pierwszy gracz, który ueziera 50 sesterce, wygrywa!

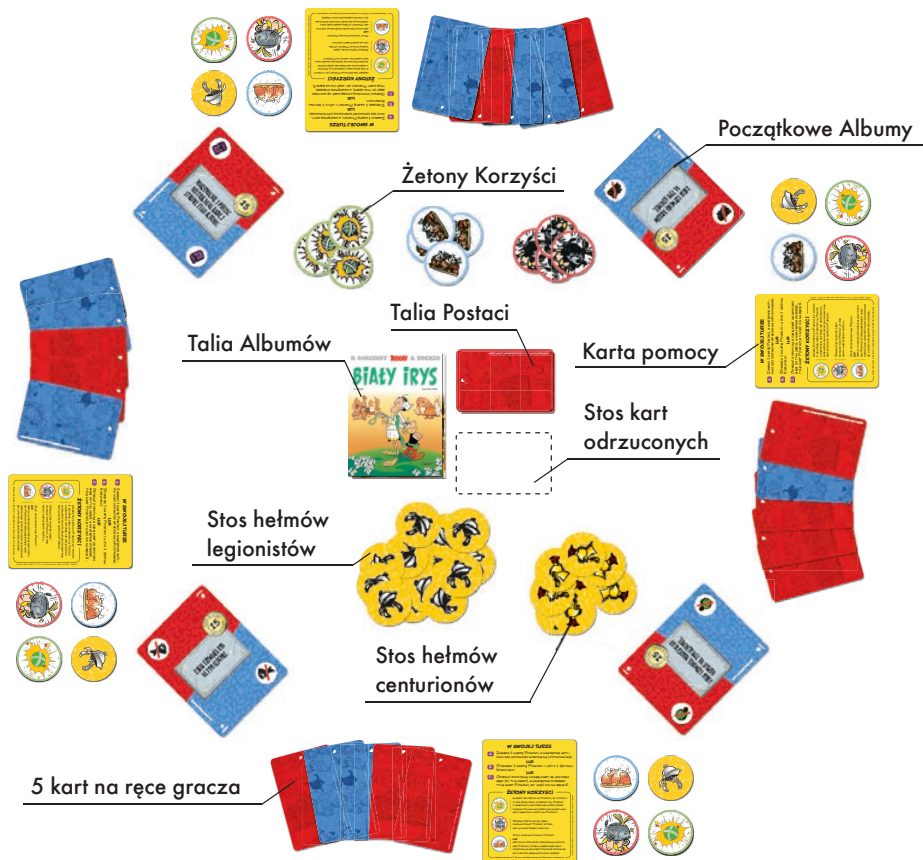


TROFEA:	ALBUM	HEŁM CENTURIONA	HEŁM LEGIONISTY
Wartość:	15 sesterce	3 sesterce	1 sesterce

PRZYGOTOWANIE

1. **Każdy gracz** otrzymuje 1 kartę pomocy, 1 hełm legionisty oraz 3 żetony Korzyści (1 magiczny napój, 1 rybę i 1 dzika).
2. **Potasuj karty Postaci**, nie patrząc na awersy, i rozdaj po 5 z nich każdemu z graczy. Pozostałe karty utworzą talię Postaci.
3. **3 lub 4 graczy:** Umieść 1 początkowy Album (oznaczony marmurową tablicą) pomiędzy każdą parą graczy. **2 graczy:** Umieść 2 początkowe Albumy pomiędzy graczami. Ułóż Albumy w taki sposób, żeby Rzymianie (kolor czerwony ♥) zawsze znajdowali się z lewej, a Galowie (kolor niebieski ♠) – z prawej.
4. **Potasuj pozostałe Albumy** okładkami do góry, by utworzyły talię Albumów. Posegreguj żetony Korzyści oraz hełmów i połóż je, tworząc ogólne zasoby w pobliżu Albumów, tak by każdy z graczy miał do nich łatwy dostęp.

PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA DLA 4 GRACZY:



OPIS KARTY



W SWOJEJ TURZE

Gracze wykonują tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze wybierz jedną z trzech poniższych możliwości:

- A) Zagraj 1 kartę Postaci.
- B) Dobierz 1 kartę Postaci i użyj 1 żetonu Korzyści.
- C) Wymień karty na ręce.

RODZAJE POSTACI



Centurion



Wódz



Oszust



Bohater



Niezlomny



Legionista



Buntownik



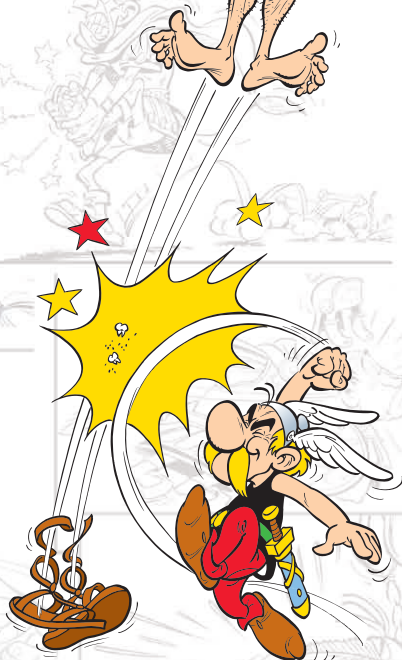
A) ZAGRAJ 1 KARTĘ POSTACI

Zagraj 1 kartę Postaci ze swojej ręki, umieszczając ją na jednym z dwóch Albumów obok siebie, na czerwonej lub niebieskiej stronie (w zależności od tego, która znajduje się bliżej ciebie), zgodnie z poniższymi zasadami:

- **Galowie** (kolor niebieski ▲) muszą być umieszczani na niebieskiej stronie Albumu.
- **Rzymianie** (kolor czerwony ▼) muszą być umieszczani na czerwonej stronie Albumu.
- **Postacie neutralne** (kolor fioletowy ■) mogą być umieszczane na dowolnej stronie Albumu.
- **Wymagania specjalne:** Część kart Postaci zawiera dodatkowe wymagania związane z ich umieszczaniem. Jeżeli nie jesteś w stanie ich spełnić, karta Postaci nie może zostać zagrana.

Przykład:

Aby zagrać Kleopatrę, musisz odrzucić z ręki 2 karty. Jeżeli masz na ręce mniej niż 2 karty, nie możesz zagrać Kleopatry.



Bohater nie może zostać zagrany ani ocucony, jeżeli w grze jest już widoczna (umieszczona awersom do góry na dowolnym Albumie) inna karta tego samego bohatera.

A) OPCJONALNIE: AKTYWUJ ZDOLNOŚĆ SPECJALNĄ POSTACI

Zdolność specjalna Postaci działa wyłącznie wtedy, gdy zdecydujesz się ją aktywować oraz gdy w grze znajduje się odpowiedni cel. Jeżeli wymagania zdolności specjalnej nie są spełnione, nie przyniesie ona żadnego efektu.

Przykład:

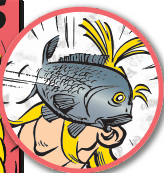
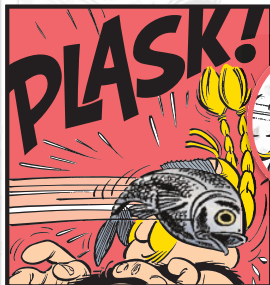
Asteriks może znokautować najsilniejszego Rzymianina na Albumie. Jeśli jednak Asteriks został zagrany jako pierwsza Postać na danym Albumie, nie istnieje odpowiedni cel dla jego zdolności specjalnej, w związku z czym nie zadziała ona.

B) DOBIERZ 1 KARTĘ POSTACI I UŻYJ 1 ŻETONU KORZYŚCI

Możesz dobrać 1 kartę Postaci, a następnie użyć 1 ze swoich żetonów Korzyści. Są trzy rodzaje takich żetonów:

MAGICZNY NAPÓJ

Umieść ten żeton na Postaci, by podwoić jej Siłę oraz ochronić ją. Postać z magicznym napojem nie może zostać znokautowana ani wezwana. Każda Postać może mieć maksymalnie 1 magiczny napój.



RYBA

Odrzuć żeton ryby, żeby znokautować Postać, która nie ma magicznego napoju. Kiedy twoja Postać zostaje znokautowana, obróć jej kartę awerssem do dołu. Jej Siła nie wlicza się już do łącznej Siły Postaci z frakcji na twojej stronie Albumu.

DZIK

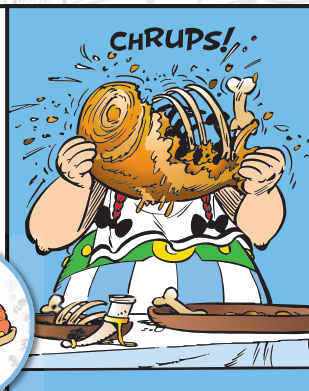
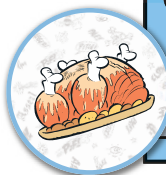
Odrzuć żeton dzika, żeby wykonać jedną z poniższych czynności:

- Aktywuj zdolność specjalną widocznej Postaci, którą umieściłeś jako ostatnią na swojej stronie dowolnego z dwóch Albumów koło siebie.

Lub:

- Ocuć znokautowaną Postać, nie aktywując jej zdolności specjalnej.

Uwaga: Znokautowany bohater nie może zostać ocucony, jeżeli w grze jest już widoczna inna karta tego samego bohatera.



C) WYMIEN KARTY NA RĘCE

Odrzuć dowolną liczbę kart ze swojej ręki i odłóż je awerssem do góry na stos kart odrzuconych. Następnie dobierz tyle kart Postaci, by mieć ich na ręce 5.

ZDOBYWANIE ALBUMÓW I KONIEC GRY

Kiedy łączna Siła widocznych Postaci z tej samej frakcji na Albumie wynosi 15 lub więcej, wykonaj następujące czynności:

1. Zwycięzca zdobywa Album oraz żeton hełmów odpowiadające widocznym na tym Albumie legionistom i centurionom.
2. Jeżeli gracz ma 50 lub więcej sestercji, wygrywa grę!
3. Znokautowane Postacie na zdobytym Albumie wracają na ręce ich właścicieli, nie zapewniając nikomu żetonów hełmów. Pozostałe Postacie trafiają na stos kart odrzuconych.
4. Pokonany gracz otrzymuje nagrodę pocieszenia w postaci wybranego przez siebie żetonu Korzyści. Jeżeli gracz posiada już 2 sztuki danego żetonu, nie może wziąć trzeciej.
5. Pokonany gracz zastępuje zdobyty przez przeciwnika Album kolejnym z talii Albumów, decydując, strona której frakcji (Rzymian lub Galów) znajdzie się bliżej niego. Następnie jeżeli na Albumie opisano efekty wymagające rozpatrzenia, należy to zrobić.
6. Gracz siedzący po lewej od osoby, która właśnie zdobyła Album, wykonuje kolejną turę.

Przykład bitwy rozgrywanej się na Albumie:

1. Mateusz zagrywa Panoramiksa, który zapewnia mu magiczny napój.
2. Laura zagrywa Numerobisa, który eliminuje Panoramiksa.
3. Mateusz zagrywa Idefiksa i zdobywa hełm legionisty.
4. Laura zagrywa Gajusza Globusa i dobiera kartę.
5. Mateusz zagrywa Asteriksę, który nokautuje Gajusza Globusa.
6. Laura zagrywa Brukselika, który cuci Gajusza Globusa.
7. Mateusz daje magiczny napój Asteriksowi, dzięki czemu zdobywa Album oraz hełm centuriona.
8. Laura decyduje się wziąć żeton magicznego napoju, a następnie dobiera kartę Albumu i ustawia stronę Galów bliżej siebie.



$$3+4+3=\textcircled{10} \quad \text{VS} \quad 4+(6 \times 2)=\textcircled{16}$$

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

P: Co zrobić, jeżeli w ogólnych zasobach nie ma już hełmów lub żetonów Korzyści?

O: Żetony są ograniczone liczbą ich fizycznych sztuk. Jeżeli zasoby danego żetonu się wyczerpią, reprezentowane przez nie Korzyści/hełmy nie są w danej chwili dostępne.

P: Co zrobić, jeżeli nie ma już kart w talii Postaci?

O: Należy potasować stos kart odrzuconych i utworzyć z niego nową talię Postaci.

PODZIĘKOWANIA

Autorzy gry serdecznie dziękują Arnaudowi z Matagoł Publishing oraz Arnaudowi z No Loading Games za ich zaufanie.

Jean-Marc wręcza wieniec laurowy testerom i uczestnikom festiwalu, naszym rodzinom, bogu Lughowi, ochotnikom z „Moi je m'en fous, je triche!” oraz graczom w Majeurdix!

François: mojej żonie za jej cierpliwość, mojej córce Pauline i synowi Matthieu za ich nieocenioną pomoc. Specjalne podziękowania dla Valentina za jego rady.



Projekt gry: François Rouzé i Jean-Marc Tribet

Projekt graficzny: Laura Arrescurrenaga, Émilie Quevy, Edwige Pace i Pauline Rouzé

Tłumaczenie z języka francuskiego na angielski: Pauline Rouzé

WERSJA POLSKA

Tłumaczenie: Michał Misztal

Redakcja: Anna Jakubowska, Radosław Staszewski

Korekta: Karolina Luty

Skład: Bartosz Tylkowski

Wydawca: Alis Games

Wyprodukowano w Chinach

Specjalne podziękowania dla Pani Martyny Chrzanowskiej, Pana Marka Puszczewicza oraz Egmont Polska za pomoc przy opracowaniu tej gry.

www.asterix.com

Asteriks®

ASTERIX®-OBELIX®-IDEFIX® / ©2015 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY - UDERZO



POJĘCIA UŻYWANE W GRZE

CUCENIE: Odwróć znokautowaną Postać awersem do góry. Jej Siła ponownie wlicza się do łącznej Siły Postaci na twojej stronie Albumu, ale nie aktywuje ona swojej zdolności specjalnej. Użycie żetonu dzika pozwala ci ocucić Postać.

DOBIERANIE: Pociągnij wskazaną liczbę kart z talii na rękę. Jeżeli w talii nie ma już kart, należy potasować stos kart odrzuconych i utworzyć nową talię Postaci.

ELIMINACJA: Celem tej zdolności jest widoczna (umieszczona awersem do góry na dowolnym Albumie) Postać. Jej karta zostaje odrzucona awersem do góry. Jeśli wyeliminowana Postać ma magiczny napój, należy odrzucić także jego żeton.

GAL: Wszystkie niebieskie Postacie są Galami. Postaci neutralnej nie uznaje się za Gala, nawet jeżeli znajduje się na niebieskiej stronie Albumu.

NOKAUT: Postać będąca celem tej zdolności jest znokautowana. Jej kartę należy odwrócić awersem do dołu i pozostawić w grze, ale jej Siła nie wlicza się już do łącznej Siły Postaci potrzebnej, aby przejść Album. Po zdobyciu Albumu przez dowolnego gracza znokautowana Postać wraca na rękę swojego właściciela. Postać z magicznym napojem nie może zostać znokautowana.

ODRZUCANIE: Odrzucone karty są umieszczane awersem do góry na stosie kart odrzuconych. Odrzucone żetony wracają do ogólnych zasobów.

POSTAĆ NEUTRALNA: Fioletowe Postacie nie są Galami ani Rzymianami. Nie należą do żadnej z tych frakcji, więc można zagrywać je na dowolnej stronie Albumu.

RZYMIANIN: Wszystkie czerwone Postacie są Rzymianami. Postaci neutralnej nie uznaje się za Rzymianina, nawet jeżeli znajduje się na czerwonej stronie Albumu.

SIŁA: Siła Postaci jest widoczna na górze karty i może mieć wartość od 2 do 8. Siła Postaci z magicznym napojem zostaje podwojona.

Przykład: Jeśli Asteriks ma magiczny napój, jego Siła wynosi 12.

WEZWANIE: Wyznaczona Postać, o ile jest widoczna w grze, dołącza do twojej frakcji na danym Albumie. Atrybuty i właściwości Postaci pozostają niezienne, ale nie aktywujesz jej zdolności specjalnej. Jeśli wezwana przez ciebie Postać zostanie znokautowana, trafia na twoją rękę po zdobyciu Albumu przez któregoś z graczy. Nie można wezwać Postaci z magicznym napojem.

COLORADD

COLORADD jest uniwersalnym, inkluzywnym i niedyskryminującym językiem pozwalającym rozpoznawać kolory osobom ze ślepotą barw. Używany na licencji przez Matagot.



ColorADD
Kolory są dla WSZYSTKICH



Niebieski

Czerwony

Fioletowy

