

Asterix[®] A SPOL.

STRATEGICKÁ RODINNÁ
KARETNÍ HRA!

HRÁČI

2-4

VĚK

8+

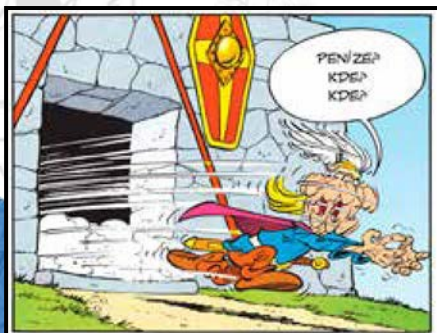


35 MINUT

ZVRATŮ VE SVĚTĚ ASTERIXE

CÍL HRY

Vykládejte postavy a soupeřte se svými sousedy o alba ze světa Asterixe. Abyste získali album, musí být celková síla vašich postav 15 nebo více. Za každé získané album dostanete sestercie a další získáte za římské legionáře. Zvítězí hráč, který jako první shromáždí 50 sesterciu.



TROFEJ:	ALBUM	CENTURÍONSKÁ PŘÍLBKA	LEGIONÁŘSKÁ PŘÍLBKA
Hodnota:	15 sesterciu	3 sestercie	1 sestercius

PŘÍPRAVA

1. Každý hráč si vezme jednu přehledovou kartu, jednu legionářskou přilbu a tři bonusové žetony (1 lektvar, 1 rybu a 1 divočáka).
2. Zamíchejte karty postav lícem dolů a každému hráči jich pět rozdejte. Zbývající karty utvoří dobírací balíček.
3. Pro 3–4 hráče: Mezi každou dvojici hráčů položte jednu kartu startovního alba (označenou na rubu mramorovou tabulkou). Pro 2 hráče: Mezi hráče položte dvě startovní alba. Uspořádejte alba tak, aby každé z nich bylo obráceno římskou frakcí (červená strana*) doleva a galskou frakcí (modrá strana*) doprava.
4. Zbývající alba zamíchejte obálkou nahoru a vytvořte z nich dobírací balíček alb. Vytvořte zásobu žetonů přileb a bonusových žetonů kolem alb na dosah všech hráčů.

PŘÍKLAD PŘÍPRAVY PRO 4 HRÁČE:



POPIS KARTY

Symbol barvy

Síla postavy

Jméno

Schopnost (žlutá)

Červená ♣ = Říman

Fialová ♠ = neutrální

Modrá ♣ = Gal

Omezení (oranžová)

Typ postavy

ASTERIX

VYŘAĎ
NEJSÍLNĚJŠÍHO
ŘÍMANA NA TOMTO
ALBU.

CAESAR

RUDOVOLUS

Vezmi si 20 karet
včetně karty
postavy
z odpovídajícího
balíčku.

MŮŽES
SE VYLOŽIT,
POKUD POKUD
MÁŠ SEDNU
ZE SVÝCH
VOLEB.
NEBO NA
27 NES UMÍSTIT
KOUZELNÝ
KOTVÍCÍ A
RYBU.

PRŮBĚH TAHU

Hráči se střídají v pořadí po směru hodinových ručiček. Ve svém tahu hráč provede jednu z následujících možností:

- A) Vyložení 1 karty postavy
- B) Využití 1 bonusového žetonu a dobrání 1 karty postavy
- C) Posílení ruky

TYPY POSTAV

			
Centurion	Náčelník	Podvodník	Hrdina
			
Staromilec	Legionář	Rebel	



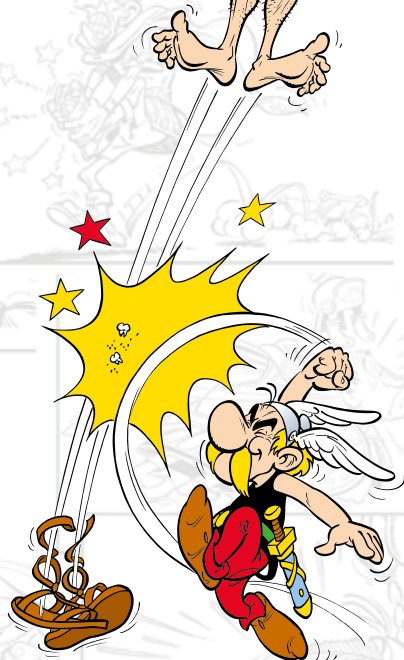
A) VYLOŽENÍ POSTAVY

Hráč si vybere jednu kartu postavy z ruky a vyloží ji před jedno ze dvou alb, která má vedle sebe, podle těchto pravidel pro vyložení:

- **Galské postavy** (modré ♣) musí být vyloženy k modré straně alba.
- **Římské postavy** (červené ♥) musí být vyloženy k červené straně alba.
- **Neutrální postavy** (fialové ♠) lze vyložit k oběma stranám alba.
- **Zvláštní požadavky:** Některé postavy mají další požadavky na vyložení. Pokud tyto požadavky nemůže hráč splnit, nesmí takovou postavu vyložit.

Příklad:

Za vyložení Kleopatry musí hráč nejprve odložit dvě další karty. Má-li hráč méně než dvě karty v ruce, nemůže Kleopatru vyložit.



HRDINOVÉ

Hrdinu nelze vyložit ani oživit, pokud je kdekoli ve hře viditelný stejný hrdina.

A) PŘÍPADNÉ VYHODNOCENÍ SCHOPNOSTI POSTAVY

Schopnost postavy hráč vyhodnotí pouze tehdy, pokud se ji rozhodne vyhodnotit a pokud existuje platný cíl. Pokud nejsou splněny požadavky schopnosti, nemá žádný účinek.

Příklad:

Asterix dokáže vyřadit nejsilnějšího Římana na albu. Pokud je však Asterix první postavou vyloženou na albu, neexistuje žádný platný cíl, takže jeho schopnost nemá účinek.

B) VYUŽITÍ 1 BONUSOVÉHO ŽETONU A DOBRÁNÍ 1 POSTAVY

Hráč si může dobrat jednu kartu postavy a poté použít jeden ze svých bonusových žetonů a provést jeho efekt. Ve hře jsou tři různé typy bonusových žetonů:

KOUZELNÝ LEKTVAR

Hráč jej umístí na postavu, čímž zdvojnásobí její sílu a zároveň ji chrání. Postava s kouzelným lektvarem nemůže být vyřazena ani přivolána. Na každé postavě může být vždy pouze jeden kouzelný lektvar.



RYBA

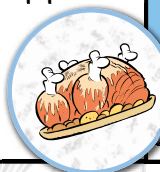
Pokud hráč odloží žeton ryby, vyřadí postavu, která nemá kouzelný lektvar. Když je postava vyřazena, její karta se otočí lícem dolů. Síla postavy se již nepřičítá k celkové síle její frakce.

DIVOČÁK

Pokud hráč odloží divočáka, provede jedno z následujících:

- Vyhodnotí schopnost své poslední postavy umístěné na jednom ze dvou alb vedle sebe, nebo
- Oživí vyřazenou postavu, aniž by vyhodnotil její schopnost.

Poznámka: Vyřazeného hrdinu nelze oživit, pokud je již kdekoli ve hře viditelný stejný hrdina.



C) POSÍLENÍ RUKY

Hráč odloží libovolný počet karet ze své ruky lícem nahoru. Poté si dobírá karty postav, dokud jich nebude mít v ruce pět.

VYHODNOCENÍ ALBA A KONEC HRY

Jakmile celková síla viditelných postav na jednom albu dosáhne nebo překročí 15 bodů, postupujte takto:

1. Vítěz získá album a přilby odpovídající viditelným legionářům a centurionům na albu.
2. Pokud má tento hráč 50 nebo více sesterciů, vyhrává hru!
3. Vyražené postavy na tomto albu se vrací do rukou svých majitelů a nepřinášejí žádné přilby. Ostatní postavy odložte.
4. Poražený hráč si vezme ze zásoby jako cenu útěchy bonusový žeton dle svého výběru. Nemůže si však vzít třetí kopii bonusového žetonu, který již má.
5. Poražený hráč odhalí horní album z balíčku alb, položí jej před sebe a vybere si, zda k němu bude otočeno římskou, nebo galskou stranou. Poté vyhodnotí efekt alba (pokud je to možné).
6. Poté je na tahu hráč po levici vítěze předchozího alba.

Příklad bitvy na albu:

1. Martin na jiné album vyloží Panoramixe, který mu přinese kouzelný lektvar.
2. Lenka vyloží Neuminise, který vyřadí Panoramixe.
3. Martin vyloží Idefixe a získá legionářskou přilbu.
4. Lenka vyloží Caia Bona a dobere si kartu.
5. Martin vyloží Asterixe, který vyřadí Caia Bona.
6. Lenka vyloží Septantesixe, který oživí Caia Bona.
7. Martin použije na Asterixe svůj kouzelný lektvar a získá album a centurionskou přilbu za Caia Bona.
8. Lenka se rozhodne vzít si kouzelný lektvar, poté odhalí další album a otočí ho galskou stranou k sobě.



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

ČASTÉ DOTAZY

Otázka: Co dělat, když dojdou přilby a bonusové žetony?

Odpověď: Bonusové žetony jsou omezeny fyzickým počtem komponent. Pokud dojdou, nejsou k dispozici žádné další bonusové žetony.

Otázka: Co dělat, když je dobírací balíček prázdný?

Odpověď: Odložené karty zamíchejte a vytvořte nový dobírací balíček.

PODĚKOVÁNÍ

Tvůrci hry srdečně děkují Arnaudovi z nakladatelství Matagot a Arnaudovi z No Loading Games za důvěru.

Jean-Marc: uděluji vavřínový věnec testérům a návštěvníkům festivalů, našim rodinám, bohu Lugovi a dobrovolníkům z „Moi je m'en fous, je triche!“ i hráčům Majeurdix!

François: děkuji své ženě za její trpělivost, své dceři Pauline a synovi Matthieuovi za jejich cennou pomoc. Obzvláště děkuji Valentinovi za jeho rady.



Autoři hry: François Rouzé a Jean-Marc Tribet.

Grafická úprava: Laura Arrescurrenaga, Émilie Quevy, Edwige Pace a Pauline Rouzé.

Překlad a sazba české verze: Vladimír Smolík

Jazyková úprava české verze: Eliška Pospíšilová

Redakce české verze: Daniel Knápek a Jan Březina

www.asterix.com

Asterix®

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



KLÍČOVÁ SLOVA

DOBER: Vezmi si do ruky uvedený počet karet z dobíracího balíčku. Pokud je odkládací balíček prázdný, otoč jej vzhůru nohama a zamíchej všechny odložené karty, čímž vytvoříš nový dobírací balíček.

GAL: Všechny modré postavy jsou Galové. Neutrální postava není považována za Gala, i když je vyložena na stranu Galů.

NEUTRÁLNÍ: Fialová postava není Gal ani Říman. Nepatří do žádné skupiny nepřátel a může být vyložena kamkoli.

ODLOŽ: Odložené karty se odkládají lícem nahoru na odkládací balíček. Odložené bonusové žetony se vracejí do zásoby bonusových žetonů.

ODSTRANĚ: Tato schopnost cílí na viditelnou postavu. Odlož její kartu lícem nahoru. Postava s lektvarem může být také odstraněna; v takovém případě odlož i lektvar.

OŽIV: Otoč vyřazenou postavu lícem nahoru. Síla této postavy se opět počítá, ale nevyhodnocuje se její schopnost. Postavu lze oživit žetonem divočáka.

PŘÍVOLEJ: Uvedená postava, pokud je ve hře viditelná, se připojí na toto album na tvoji stranu. Hodnota a vlastnosti postavy zůstávají nezměněny, ale její schopnost se nevyhodnocuje. Pokud bude přivolaná postava vyřazena, vrátí se při vyhodnocení alba do ruky hráče, který ji přivolal. Postava s kouzelným lektvarem nemůže být přivolána.

ŘÍMAN: Všechny červené postavy jsou Římané. Neutrální postava není považována za Římana, i když je vyložena na stranu Římanů.

SÍLA: V horních rozích karet je uvedena síla postavy v rozmezí od 2 do 8. Síla postavy s kouzelným lektvarem je dvojnásobná. *Příklad: Pokud Asterix dostane kouzelný lektvar, má sílu 12.*

VYŘAĎ: Vybraná postava je vyřazena. Její karta se otočí lícem dolů a zůstává ve hře, ale již nepřidává svou sílu při vyhodnocování alba. Vyřazená postava se po vyhodnocení alba vrátí do ruky svého majitele. Postava s kouzelným lektvarem nemůže být vyřazena.

COLORADD

ColorADD je univerzální, inkluzivní a nediskriminační jazyk, který umožňuje barvoslepým identifikovat barvy. Použito s licencí společnosti Matagot.



ColorADD
Color is for ALL



Modrá

Červená

Fialová

