

Déplacements autorisés selon les personnages rencontrés.

1 - Au départ dans le village gaulois, **Astérix** possède **4 cases** d'où il peut partir selon votre choix. Pour ce premier déplacement, vous pourrez choisir une des deux flèches suivantes.



2 - Ensuite, **Astérix** va se déplacer parfois en chevauchant un **cycle des temps anciens**, se déplaçant comme un cavalier.

	<p>Il pourra utiliser <u>l'une ou l'autre des 2 flèches Cavalier</u>. Il sera <u>bloqué</u> par les Montagnes et les Tortues romaines.</p>
--	--

3 - **Astérix** va aussi se déplacer sur un **Tandem** en duo avec **Obélix**., se déplaçant, là encore comme un Cavalier mais plus rapidement et sans que rien ne résiste.

	<p>Ils pourront utiliser <u>l'une et l'autre des 2 flèches Cavalier à la suite</u> dans l'ordre de ton choix. Ils <u>pourront tout traverser même les Montagnes</u>, mais <u>sans s'arrêter sur la montagne</u>.</p>
--	--

4 - **Astérix** aura aussi la possibilité de s'envoler avec **Obélix** sur un **Tapis volant**.

	<p>Ils pourront <u>choisir la flèche de déplacement, traverser tout, et s'arrêter où ils veulent, sauf</u> sur une case Cléopâtre ou Idéfix qui les bloquent.</p>
--	---

5 - **Astérix** aura peut-être la chance de s'arrêter sur la case de **Panoramix**, le druide et sa potion magique (mais non ce n'est pas du dopage...).

Cette rencontre lui donnera, au coup suivant, le pouvoir de **Traverser** les **Montagnes** et les **Tortues romaines**, ou de transformer le soldat en **Légionnaire** en utilisant le déplacement **T** ci-dessous.



6 - **Astérix** rencontrera peut-être aussi **Assurancetourix**, le barde qui chante faux !

Cela devrait le rendre **Fou** et utiliser le déplacement **F**.



7 - A coup sûr, **Astérix** va se retrouver nez à nez avec le chef **Abraracourix**.

Il devra lui emprunter le pas du **Roi** du haut de son bouclier avec le déplacement **R**.







8 - Souhaitons à **Astérix** de se retrouver dans les bras de la superbe **Falbala** sans provoquer la jalousie et la colère de son ami Obélix...).

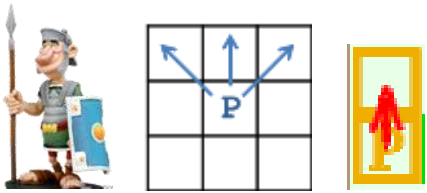
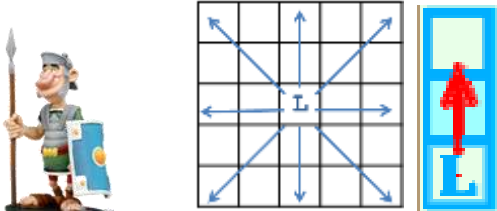
Il suivra sans regret les pas de la belle **Dame** en utilisant le déplacement **D**.




9 - Si **Astérix** tombe sur la case d'**Idéfix**, il reproduit le même déplacement, **SAUF s'il est avec Obélix** qui est **bloqué** quand il rencontre Idéfix à qui il va faire un gros câlin.

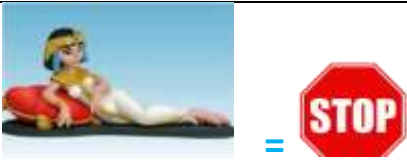
	<p><u>Si Obélix</u> ( ) = </p>
---	---

10 - Sur la route de ce **Tour d'Europe**, beaucoup de **Soldats romains** sont en faction.

<p><u>Si Astérix tombe sur l'un d'entre eux sans avoir rencontré certains amis</u> (cf. ci-contre), son trajet sera celui d'un Planton abruti qui va le ralentir avec le déplacement P.</p> 	<p>Mais <u>si Astérix a eu la chance au coup précédent de rencontrer Obélix, Panoramix et sa potion magique ou le Char avec Obélix à bord</u>, son trajet sera celui d'un Légionnaire en fuite qui court vite et dans toutes les directions avec le déplacement L.</p> 
--	--

<p>Si Astérix rencontre une Tortue romaine, il ne pourra passer que s'il est en Tandem ou Tapis volant avec Obélix ou <u>en venant de la case Panoramix</u>.</p>	
	<p>Son trajet sera celui d'une Légion en fuite qui court vite et dans toutes les directions avec le déplacement L.</p>

11 - Si **Astérix** fait un arrêt sur la Case **Cléopâtre**, l'impératrice le charmera ou l'empoisonnera et **son trajet sera fini...**

	<p><u>Si vous ne faites que traverser le palais et la chambre de la belle, pas de problème, vous pouvez continuer.</u></p>
---	--