

ASTERIX & CO.

Le esilaranti avventure fra Galli e Romani in un gioco da tavolo



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 12/10/2026. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Devo premettere che Asterix è, con Tex, il mio fumetto preferito (non per niente firmo le mie recensioni su Balena Ludens con il nome di “Obelix”): naturalmente ho la collezione completa dei suoi albi (tutti quelli della edizione originale, in francese, e almeno il 50% degli albi in italiano), quindi non so se sarò sempre completamente “oggettivo” nel descrivere questo gioco. Se dovesse succedere... siate pazienti e comprensivi.

Però sul voto alla “grafica” non accetterò alcuna critica!!!

[Asterix & Co.](#) usa i personaggi della “premiata coppia” René Goscinny (ai testi) e Albert Uderzo (disegni) per un gioco di carte e di maggioranze adatto a tutti (da 8 anni in su) e dedicato soprattutto agli appassionati di questo fumetto: per questo le carte “Obiettivo” riproducono tutti gli albi pubblicati fino ad oggi: verificate dunque se li avete già tutti!

Dobbiamo a [Pendragon Game Studio](#) la possibilità di poter giocare la versione in italiano e la durata delle partite può variare da 30 a 40 minuti al massimo.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco

Aprendo la scatolina di **Asterix & Co.** troviamo due mazzi di carte nel formato 59x92 mm (35 “romane” con dorso rosso e 37 “galliche con dorso blu), un mazzo di carte “Album” (90x118 mm), una fustella con tutti i gettoni necessari e quattro carte “Sommario”.

I materiali sono di buona fattura e le carte contengono tutte un personaggio del fumetto: i romani (colore rosso) che ritroviamo in ogni albo (legionari, centurioni, Cesare, ecc.), così come i classici personaggi del villaggio gallico (in blu) degli “irriducibili” (Asterix e Obelix, il druido Panoramix, il Capo Abraracourcix, Ordinalfabetix, ecc.) oltre a una serie di personaggi apparsi solo in qualche albo specifico (colore viola).

Durante la recente manifestazione ludica “[Games on Board](#)” di San Lazzaro di Savena (BO) abbiamo voluto provare a mettere **Asterix & Co.** su uno dei tavoli a disposizione dei redattori di Balena Ludens e siamo rimasti davvero stupiti dal numero di persone che sono passate a provarlo e che conoscevano a memoria tutti i personaggi e le avventure in cui erano stati impiegati.

Se volevamo testare il gioco... siamo stati accontentati abbondantemente!

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Tavolo pronto per una partita a quattro.

La preparazione del tavolo di **Asterix & Co.** è rapidissima: basta mescolare le carte Personaggio, distribuirne 5 ad ogni partecipante e posizionare una carta Albo (girata sul retro) nello spazio che separa ogni coppia di giocatori (vedere Foto 2).

Tutti ricevono anche tre gettoni Bonus (una pozione magica, un cinghiale arrosto e un pesce) e un gettone “legionario”, che oltre a valere 1 Punto Vittoria (PV) servirà inizialmente per chi vuole posare in campo Cesare.

Tutti gli altri gettoni (bonus ed elmi dei Legionari e dei Centurioni) sono messi a portata di mano di tutti i giocatori, mentre le carte Albo e Personaggio restanti si posizionano al centro del tavolo.

Notate che le carte Albo fra i giocatori sono posizionate in modo che ogni giocatore abbia la parte con il lato rosso alla sua sinistra e quella con il lato blu alla sua destra (vedere di nuovo la Foto 2). Nel corso della partita queste disposizioni potranno però cambiare.



Foto 3 – Esempio di carte con Personaggi Romani (rossi) e jolly (viola).

Ogni carta di **Asterix & Co.** ha le seguenti caratteristiche:

- (a) – il colore del fondo (rosso per i romani, blu per i galli e viola per i personaggi meno comuni);
- (b) – un valore (da 2 a 8) indicato nei cerchietti in alto (a destra e a sinistra);
- (c) – un effetto indicato nel “fumetto” accanto al disegno: quelli gialli si applicano direttamente (e sono opzionali) mentre quelli Arancioni, per essere giocate, necessitano di un prerequisito obbligatorio (per usare Cesare, per esempio, si deve scartare un gettone “Legionario”) e aggiungono delle limitazioni all’uso;
- (d) – un simbolo nell’angolo in basso a destra: l’alloro è per gli eroi, come Cesare, l’elmo dorato per i Centurioni, l’elmetto per i Legionari, come Tullius Octopus, lo scudo per i Capi, come Olaf Grandibaf, ecc.

Il Gioco

Le regole di **Asterix & Co.** sono piuttosto semplici, visto che, al proprio turno, un giocatore deve scegliere fra tre possibili azioni:

(1) – Giocare una carta accanto ad uno dei due albi che lo affiancano (a destra o a sinistra): in base al fondo (rosso o blu) la carta dovrà essere posata accanto alla sezione con lo stesso colore di uno dei due Album; se invece il fondo è viola si potrà giocare dove si vuole (le viola sono una specie di Jolly);



Foto 4 – Esempio di carte posate da un giocatore accanto ai due albi.

(2) – Pescare una carta Personaggio dal mazzo coperto e utilizzare un gettone Bonus;

(3) – Rafforzare la propria mano scartando zero o più carte e pescandone quante ne servono per ritornare a cinque.

Avrete senza dubbio notato che nella opzione (1) non si pescano carte: in compenso il giocatore può sfruttare l'effetto della carta appena giocata.

Da notare anche che ogni Albo ha, sul retro, alcune indicazioni importanti:

(a) – è divisa a metà in due colori (rosso e blu) che indicano che tipo di carte può essere posato su quel lato. Un paio di albi (come quello in basso a sinistra nella Foto 5) hanno addirittura entrambi i lati bicolori;

(b) – Un “valore” in PV (15 per tutti gli Albi):

(c) – una caratteristica da implementare se si raggiungono le condizioni: per esempio la carta in alto a destra dice che in quella posizione non si possono giocare “Pesci” per mettere KO un avversario; quella in basso, al centro, obbliga i giocatori a spostare un Personaggio “Ciarlatano” (icona con la maschera) su quell’Album; ecc.



Foto 5 – Esempio di indicazioni stampate sugli Albi.

Gli Eroi (Asterix, Obelix, Cesare, Cleopatra, ecc.) sono fra le carte più potenti di **Asterix & Co.** (per il loro valore) e sono rappresentati più volte nel mazzo: tuttavia le regole impediscano che due Eroi con lo stesso nome siano contemporaneamente sul tavolo. Quindi se ho Asterix in mano ed è già stato impiegato da un avversario devo aspettare che quell’Albo sia completato per giocare la mia carta prima di qualcun altro.

Per guadagnare un Albo bisogna riuscire ad accumulare 15 Punti Valore o più dal proprio lato della carta: nell’esempio della Figura 6 qui sotto vedete, per esempio, che il giocatore di sinistra è riuscito a giocare due carte (per un totale di 6 punti) sul suo lato dell’Albo (quello blu) ma il suo avversario ha fatto di meglio e, con l’aiuto di Bruto e Cleopatra, ha vinto con 17 e quindi incamera l’Albo e i suoi 15 punti.



Foto 6 – Vittoria dei Romani, grazie all’aiuto di Cleopatra.

A volte non si riescono a giocare carte sul lato che vorremmo chiudere in fretta, quindi ci sono solo due opzioni a disposizione:

- (a) – pescare nuove carte, sperando che arrivino quelle necessarie per raggiungere i 15 punti;
- (b) – raddoppiare il valore di una carta già giocata utilizzando il gettone bonus “Pozione Magica”.

L’opzione “b) è realizzabile pescando prima una carta dal mazzo e poi spendendo un gettone Pozione da mettere, girato sul lato “x2”, su uno dei Personaggi già sul tavolo (ma mai su Obelix che, come tutti sanno, era caduto da piccolo nella marmitta e ha sempre la “super” forza).

Nell’esempio della Foto 7 vediamo che prima che Cesare possa giocare una carta vincente sul lato rosso dell’Albo, il giocatore di sinistra ha pescato una carta e giocato un gettone “Pozione Magica” su Olaf Grandibaf, raddoppiando il suo valore e vincendo così la tenzone (con 17 punti).



Foto 7 – Il giocatore “gallico” si è aggiudicato un Albo raddoppiando una carta con un gettone bonus Pozione Magica.

Dobbiamo precisare che i giocatori di **Asterix & Co.** partono tutti inizialmente con un gettone bonus per tipo, ma possono procurarsene altri durante la partita in due modi:

- (1) – Grazie a qualche carta che dice espressamente quale gettone prendere;
- (2) – Quando si perde una “battaglia”: in questo caso il giocatore sconfitto pesca l’Albo successivo dal relativo mazzo e lo piazza sul tavolo, al posto di quello appena aggiudicato, ma raccoglie anche un gettone bonus a sua scelta.

Tuttavia non si possono mai avere più di 2 gettoni per tipo.

Il “Pesce in faccia” (classico finale di ogni scaramuccia verbale fra Cetaumatix e Ordinalfabetix) è un’altra arma potente a disposizione: come al solito bisogna pescare una carta personaggio dal mazzo e poi si può... tirare un pesce su una delle carte già giocate dall’avversario, mettendola KO.



Foto 8 – Il giocatore gallico ha appena messo KO un Personaggio Romano con un gettone bonus “Pesce”.

In questo caso la carta “colpita” viene girata sul dorso e non contribuirà più al totale dei punti del suo giocatore a meno che... ricordate che il terzo gettone era un cinghiale arrosto? Bene, giocandone uno su una carta KO la si rigira sul lato buono che di nuovo contribuisce al conteggio.

Il “Cinghiale” ha però anche un altro utilizzo, se necessario: giocato su una delle proprie carte permette di utilizzarne nuovamente l’effetto. Così se avete giocato un Cinghiale su una carta che ve ne aveva fatto pescare due dal mazzo... ne ripescate altre due, e così via.

Quando un giocatore si aggiudica un Album riceve in regalo anche tanti gettoni “Elmo” quanti sono i Legionari e i Centurioni presenti fra le carte giocate dai entrambi gli avversari: gli elmi dei Legionari semplici aggiungono 1 PV al proprio totale, mentre quelli dei Centurioni valgono 3 punti.



Foto 9 – Esempio di vincitore di una partita: con i tre Albi conquistati ottiene 45 PV e con i cinque Elmi arriva a quota 52.

La partita ad **Asterix & Co.** finisce quando uno dei giocatori raggiunge o supera i 50 PV: per farlo normalmente basta aggiudicarsi tre Albi (per un totale di 45 PV) e avere qualche Elmo (per un minimo di 5 PV).

Qualche considerazione e suggerimento

Avrete sicuramente capito che il gioco si basa quasi esclusivamente sul gioco più corretto possibile delle carte possedute, ma ci sono alcuni accorgimenti che possono darvi delle preziose indicazioni o stravolgere la mano di un giocatore.

Voi potete infatti vedere sempre quante carte hanno in mano i vostri avversari di destra e di sinistra, e di che colore sono (rosse o blu), anche se non potete capire dal dorso se qualcuna di esse ha il fondo viola e quindi può essere usata come jolly.

Quando vedrete che il vostro avversario non può giocare su un Albo (se, per esempio, a solo carte Rosse e entrambi i lati sono blu) sarà il momento di attaccare a fondo per aggiudicarselo, magari usando anche un gettone bonus per accelerare.



Foto 10 – Esempio di carte dei Galli.

Quando tocca a voi piazzare un nuovo Album (dopo essere stati sconfitti) guardate di nuovo le carte del vostro avversario: se, per esempio, ha in mano solo carte rosse dovreste mettere l'album con il lato blu dalla sua parte, ecc.

Quando vi capita di avere in mano due Eroi con lo stesso nome giocatene uno appena possibile, così impedirete agli avversari di usarlo su un altro Albo e, generalmente, avrete anche un buon punteggio da aggiungere al vostro bottino.

Se vi sentite forti e quasi certi di poter vincere un Albo con le carte dei Romani giocate di preferenza Legionari o Centurioni: essi vi daranno dei gettoni "Elmo" extra appena vi aggiudicherete la battaglia.

In generale ad **Asterix & Co.** è bene non restare del tutto senza gettoni Bonus per eventuali attacchi (Pesce) o difese (Cinghiale): se possibile, cercate anche di avere un paio di Pozioni Magiche prima di usarne una.

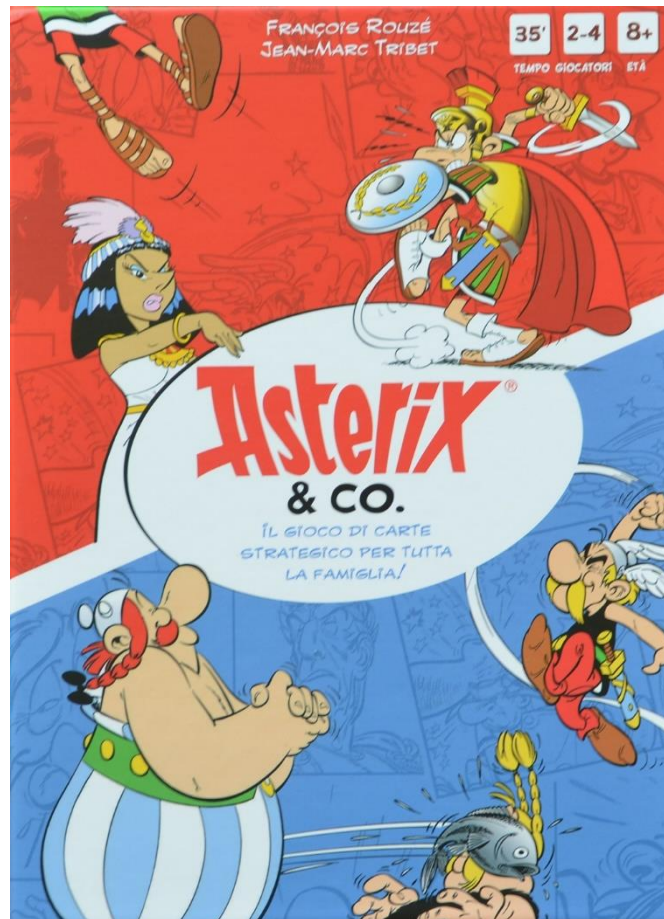


Foto 11 – La scatola di Asterix & Co.

Leggete sempre attentamente gli effetti delle vostre carte Personaggio: a volte non conviene posare una carta che non dà niente (per esempio quelle che dicono di mettere KO un Legionario o un Gallo, ma non ce ne sono dall'altra parte dell'Album). Conservatele perché vi saranno sicuramente più utili in seguito, a meno che non siate a fine partita.

Commento finale

Siamo stati felicissimi non solo di giocare tante partite ad **Asterix & Co**, ma anche e soprattutto per aver potuto insegnare il gioco a tante persone venute al nostro stand e con le quali abbiamo scambiato quattro chiacchiere sui nostri Personaggi preferiti.

Dal punto di vista prettamente ludico il titolo non rivoluziona il genere, anzi, direi che aggiunge solo qualche dettaglio a delle meccaniche abbondantemente sfruttate: tuttavia riesce nell'intento di darci un gioco veloce e altamente interattivo.

Però non distraetevi troppo quando guarderete i dettagli dei disegni di ogni personaggio: so che è la cosa che farete più spesso perché chi ama questo “fumetto” qui ritrova davvero tutti i suoi amati eroi di carta!

"Si ringrazia la ditta [PENDRAGON GAME STUDIO](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione".