

Táborové hry a další materiály Asterix a Obelix – Boje s Římany

1. ASTERIX, OBELIX A PANORAMIX

Použitá literatura:

Hra je vytvořena dle kreslených seriálů "Asterix a ..." vydalo nakladatelství Egmont, Praha.

Provedení:

Hra je určena na letní tábory. Hru však lze upravit také na dlouhodobou. A to tak, že jednotlivá kouzla budou družstva získávat během roku.

Legenda:

Jednoho dne se druid Panoramix zbláznil. Roztrhal svou kouzelnou knihu, její zbytky rozprášil po lese a les zajistil kouzlem. Potom ulehl k dlouhému spánku. Když se opět probudil, zjistil, že si vůbec nic nepamatuje. Ani kouzla, ani návod na výrobu lektvaru, ani kterák odčarovat les. Jakmile se tato zpráva donesla k veliteli římského tábora Malobonum, rozhodl se rychle jednat. Vyslal do Říma žádost o posily (jistota je jistota), aby mohl definitivně dobýt poslední svobodnou galskou vesnici. Zbývá už jen málo času, a vesnice bude obsazena...

Pomůcky: placky(Asterix, Obelix, Panoramix), 50 kolíčků, bonbóny, šišky, klacík, šátek, ig. pytlík, kamínky

Rozdělení účastníků: Soutěží trojice (Panoramix, Asterix, Obelix). Vedoucí vybere kapitány (ty nejzkušenější hráče), kteří si potom vybírají svá družstva. V rámci družstva se ještě rozdělí na Asterixe, Panoramixe a Obelixe.

Pravidla hry:

1. V jednotlivých etapách budou družstva získávat gesta do jednotlivých kouzel. První a druhé družstvo 5 gest, třetí a čtvrté 4 gesta, ...

2. Po každé etapě, kde soutěží družstvo dohromady, se každý člen družstva vydá za jiným úkolem:

a) **Asterix** - jeho úkolem je získávat gesta do kouzel. A to tak, že někde u tábora v území 50x50 metrů jsou rozmístěny části kouzel. To jsou kolíčky na prádla. Na každém z nich je napsáno číslo a pod tím jaké je to gesto (např. 12 L značí, že gestem číslo 12 je lusknutí). Asterix však kolíčky nebere, nýbrž se snaží zapamatovat si číslo a gesto. To si může zapsat až mimo herní území. Na hledání gest mají Asterixové pouze 5 minut denně.

b) **Obelix** - jeho úkolem je lovit divočáky(bonbóny), kteří jsou potřeba na seslání kouzla. Před lovem se vylosuje, jakým způsobem se tento den bude lovit (hodí se kostkou). Může padnout:

1 - Střelba - Střelí se šíškou nebo papkoulí na strom. Každý má 5 pokusů. Když se trefí, získá divočáka.

2 - Sbírání - Po herním území se rozhodí 25 divočáků (bonbónů). Obelix vždy najde 1 divočáka, vrátí se zpět a potom jde znova lovit. Takto se hraje až do vysbírání divočáků. Kolik si kdo uloví, tolik má.

3 - Slepý lovec - Vedoucí vyznačí na herním území terč od 1 do 5. Obelix si zaváže oči. Jeho úkolem je zabodnout ostrý klacek do terče. Do které části ho zabodne, tolik divočáků získá. Takto soutěží každý Obelix.

4 - Vodní lov - Nad vodní hladinu se zavěsí igelitový pytlík s 25 divočáky (bonbóny). Každý Obelix si vezme lžici. Jeho úkolem je dojít k sáčku, lžicí vylovit bonbón a odnést ho na břeh. Kolik bonbónů si donese, tolik divočáků získá.

5 - Hon - Vedoucí si vezme 25 divočáků (bonbónů) a jde se ukrýt někam do terénu. Asi tak za 2 minuty vystartují Obelixové. Kdo se dotkne vedoucího, získá bonbón a musí se s ním vrátit na základnu. Teprve potom může znova hledat vedoucího. Hraje se až do vypotřebování všech divočáků.

6 - Házení - Vedoucí vyznačí mřížku 5x5 polí. Do každého políčka vloží bonbón. Obelixové hází postupně na mřížku ze vzdálenosti 3 metrů kamínky. Komu kamínek zůstane v poli s bonbónem, ten ho i získá. Hraje se až do zisku všech bonbónů.

c) **Panoramix** - jeho úkolem je sestavovat a sesílat kouzla (viz. kouzla). Kouzlo se však musí naučit nazpaměť a bezchybně ho seslat v magickém kruhu. Pokud se při sesílání splete, stojí ho to 3 divočáky. Samotné seslání kouzla stojí 5 divočáků.

3. Kouzla:

Táborové hry a další materiály Asterix a Obelix – Boje s Římany

a) gesta: kouzla se skládají z jednotlivých gest. Gesta jsou tato:

P - zkřížené prsty
D - natažená dlaň
L - lusknutí
T - tlesknutí
R - zkřížené ruce
U - ukázání

b) sesílání: Kouzla se sesílají určitou posloupností gest. Například kdyby kouzlo štít bylo zapsáno posloupností PLRUTL, musel by sesílatel při seslání kouzla udělat toto:

Zkřížit prsty, lusknout, zkřížit ruce, ukázat, tlesknout, lusknout.

Při sesílání kouzel musí gesta za sebou jít v pravidelném intervalu a správném pořadí. Jestliže je pořadí porušeno nebo jestliže je mezi gesty dlouhá mezera, je kouzlo považováno za nesprávně seslané.

c) zápis kouzel: každé kouzlo je zapsané jako posloupnost čísel (např. 1 12 45 35 ...). Družstvo si za umístění v etapě kupuje tato čísla. řekne například: "Chceme třetí gesto ke kouzlu Spi." Vedoucí družstvu oznámí pouze číslo: "Je to 15." Co je 15. gesto to musí zjistit Asterix (viz. 2a).

d)kouzla:

Vstaň z mrtvých

```
1 2 3 4 5 6 7 8 9 1
                                0
2 1 2 4 2 3 3 9 1 5
6 7 2 3 8 5 4 0
P D T R L P T U T D
```

Blesk

```
1 2 3 4 5 6 7 8 9 1
                                0
4 1 1 3 2 1 6 4 3 4
7 8 1 2 5 5 4
L R U P U T D L R L
```

Ledová bouře

```
1 2 3 4 5 6 7 8 9 1
                                0
4 2 4 3 1 3 4 2 1 8
8 7 2 3 0 1 0 4 3
U T P D R L T D R P
```

Neviditelnost

```
1 2 3 4 5 6 7 8 9 1
                                0
1 2 1 1 4 3 2 1 3 4
9 3 2 9 9 1 6 0 1
U T D L P U R P D U
```

Ochrana před zlem

```
1 2 3 4 5 6 7 8 9 1
                                0
2 2 3 3 4 3 2 4 7 5
0 9 7 4 6 6 8 5
R L T D P U D L R P
```

Nápoj síly (závěrečné)

```
1 2 3 4 5 6 7 8 9 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
                                0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
2 2 2 2 4 4 4 2 3 4 4 1 4 1 1 3 1 9 4 2
3 9 1 7 8 2 0 4 1 1 3 1 8 7 2 5 6
T L R T U P T D L U R U L R D P T U L P
```

4.Cíl hry - Cílem družstva je naučit se a seslat kouzlo Nápoj síly. Toto jediné kouzlo však nemohou získávat v jednotlivých etapách. Získávají ho za sesílání ostatních kouzel. A to takto:

1.seslání kouzla - 4 gesta z Nápoje síly (opět čísla)

Táborové hry a další materiály Asterix a Obelix – Boje s Římany

2.seslání kouzla - 2 gesta z Nápoje síly

3.seslání kouzla - 1 gesto

Jedno kouzlo se tedy může seslat nejvýše 3x.

Kouzlo Nápoj síly se může seslat pouze o půlnoci (za jeho seslání se neplatí divočáci). V případě, že se nepovede, družstvo neztratí 3 divočáky, ale seslání kouzla může opakovat až o další půlnoci.

Družstvo, které dříve sešlo kouzlo Nápoj síly, vyhrává

Etapy:

1)Asterix z Galie

Pomůcky: 20 úkolů

Legenda: strana 32.

Velitel římského tábora Malobonum Caius Bonus zjistí, že moc Galů spočívá v kouzelném nápoji. Unese proto druida Panoramixe a nutí ho k tomu, aby mu nápoj uvařil. Panoramix nejdříve odmítá, ale po domluvě s Asterixem souhlasí, ale požaduje velmi těžko dostupné suroviny. A tak celý římský tábor shání všemožné přísady kouzelného nápoje ...

Hra: Vedoucí si již předem připraví 20 úkolů typu: Přineste list z dubu ! Přineste pírkó ! Potom tyto úkoly postupně zadává soutěžícím. Někdy zadá 2, jindy 3 nebo i jen 1. úkolem družstva je tento úkol co nejdříve vyplnit. Které družstvo ho splní nejrychleji, získá 10 bodů, druhé 9 atd. Když družstvo do určité doby (5 minut) úkol nesplní, nezíská ani bod.

Které družstvo má na konci hry nejvíce bodů, vyhrává.

2)Asterix a zlatý srp

Pomůcky: karty s pruhy

Legenda: strana 36.

Druid Panoramix při sekání jmelí zlomí svůj zlatý srp. Asterix a Obelix se nabídnou, že mu z Lutecie přinesou srp nový. Zde ho vyrábí Obelixův bratranec Amerix. Když dorazí do Lutecie zjistí, že Amerix zmizel. Odhalí zde tlupu překupníků se srpy, která Amerixe unesla. Ale stále nemohou přijít na to, kdo je šéfem gangu...

Hra: Vedoucí rozmístí po lese asi 10 tabulí. Na každé bude napsána jedna barva a číslo. Všichni vedoucí představují potencionální šéfy gangu. Ti se volně pohybují po lese. Na prsou mají připnutou kartičku, kde je nakresleno vedle sebe 10 svislých barevných čar. úkolem družstva je odhalit pravého šéfa. K tomu jim pomohou tabule, kde číslo určuje pořadové číslo dané barvy na kartičce pravého šéfa. Jestliže si je družstvo jisto tím, kdo je šéf, stačí se ho dotknout. Když se trefí, získá první družstvo 10 bodů, druhé 9, atd. Když se však netrefí, ztratí 5 bodů. Hraje se asi půl hodiny.

Které družstvo má na konci hry nejvíce bodů, to vyhrává.

3)Asterix gladiátorem

Pomůcky: řemdichy, ručníky, šátky

Legenda: strana 42.

Prefekt Galie Caligula Kakabus se rozhodl, že doveze Ceasarovi jako dárek jednoho nepřemožitelného gala. V lese se mu podaří chytit galského barda Trubadixe a odvede ho do říma. Když se to dozví Asterix a Obelix, vydají se Trubadixe osvobodit. V římě zjistí, že Trubadix má být na začátku gladiátorských her předhozen lvům. Aby se k Trubadixovi dostali, nechá se Asterix i Obelix naverbovat ke gladiátorům. A den gladiátorských her se blíží ...

Hra: Vedoucí uspořádá "Gladiátorské hry":

-soutěží vždy jeden z družstva (v každé disciplíně jiný)

-hraje se turnajovým systémem

1) Dekomlat - bojují vždy dva proti sobě. Každý bojovník má smotaný ručník jako zbraň a zavázané oči šátkem. Na hlavě mají nasazenou čepici či kšiltovku. úkolem bojovníka je srazit protivníkovi ručníkem čepici. Komu se to podaří, ten vyhrává.

2) Kohoutí zápasy - vedoucí vyznačí kruh o průměru 5 metrů. Bojovníci se postaví proti sobě, stojí na jedné noze, ruce založené. úkolem hráče je donutit protivníka stoupnout si na obě nohy nebo vyskočit z kruhu.

Když se mu to povede, vyhrává.

3) Boj řemdichy - každý bojovník dostane řemdich (hadrovou kouli na provázku připevněném k držadlu).

Cílem je zasáhnout soupeře. Když ho zasaáhne do hlavy, získá 3 body, do trupu 2 body a do končetin 1 bod. Kdo získá 7 bodů, ten vyhrává.

Vítěz každého turnaje získá 10 bodů, druhý 9 atd.

Které družstvo získá nejvíce bodů, vyhrává.

4)Asterix a Gótové

Pomůcky: papkoule, kartičky s životy (různobarevné)

www.taborovehry.wz.cz

Táborové hry a další materiály Asterix a Obelix – Boje s Římany

Legenda: strana "Strašlivý zmatek Asterixovi války"

Druid Panoramix se svým kouzelným nápojem vyhraje soutěž o nejlepšího mága při každoročním setkání druidů v Karnutském lese. Svědky této slavnosti jsou i gótské špióny, kteří chtějí chytit nejlepšího galského druida, aby jim pomohl připravit invazi do Říma. Je tedy samozřejmé, že unesou Panoramixe. Asterix a Obelix se mu vydají na pomoc. Podaří se jim ho osvobodit. A aby se zabezpečili proti dalšímu útoku barbarů, dají několika vybraným gótům napít kouzelného nápoje. Ti zjistí, že jsou neporazitelní a okamžitě se chtějí stát pány všech barbarů, k čemuž začínají verbovat vlastní armády. A tak vypukne velká válka mezi góty.

Hra: Každé družstvo si vyznačí v herním území základnu. Tam si umístí svoje životy (každé družstvo má životy jiné barvy, či jinak označeny). Na znamení vedoucího začíná hra. Cílem družstva je získat co nejvíce soupeřových životů. Ty se získávají tak, že ten, kdo je zasažen papkouli, musí život dát svému přemožiteli. Přemožený se musí vrátit ke své základně a zde si vzít nový život. Hraje se asi 30-45 minut.

Které družstvo má po skončení hry nejvíce soupeřových životů, to vyhrává.

5) Asterix a cesta kolem Galie

Legenda: Velitel římského tábora Gracchus Nemilus se rozhodne izolovat galskou vesnici, když už ji nemůže porazit. Vystaví kolem ní proto velkou palisádu. Jistý svým vítězstvím se vsadí s Asterixem, že se mu nepodaří podniknout cestu kolem Galie. Asterix chce na důkaz toho, že navštívil danou oblast, dovézt odtud místní specialitu.

a) Pomůcky: papkoule, kartičky

Legenda: strana 18.

V Durocortoru nakoupí několik lahví skvělého vína. Jednu láhev však musí použít jako zbraň - střílí špuntem...

Hra: Před zahájením hry odejdou vedoucí do lesa. Tam si každý vyznačí kruh o průměru asi 5-10 metrů a stoupne si doprostřed. Potom začne hra. Každý hráč vyrazí s jednou papkouli do lesa. Jeho úkolem je strefit papkouli "římana" - vedoucího, stojícího uprostřed kruhu. Nesmí ovšem přitom vstoupit do kruhu, musí střílet pouze z obvodu. "Říman" může uhýbat tělem, nesmí však zvednout nohy (může stát na dvou kamenech).

Když je trefen, odevzdá hráči kartičku s největším číslem.

Takto by měl každý hráč trefit každého vedoucího. Hraje se asi půl hodiny. Po skončení si v družstvu sečtou všechny body na kartičkách. Které družstvo má více bodů, to vyhrává.

b) noční hra

b) Pomůcky: kartičky

Legenda: strana 22. a 23.

V Divodurumu byl Asterix zatčen a Obelix ho šel vysvobodit. Bohužel však při útěku ve vězení pytel se specialitami. Nezbyvá než se proplížit pro pytel zpět.

Hra: Tato hra se hraje ve stanovém táboře. Ke stožáru se umístí množství "specialit". Všichni hráči se rozmístí okolo tábora ("vězení"). Jejich úkolem je proplížit se ke stožáru, vzít jednu "specialitu" a opět se proplížit z tábora pryč. V táboře se však pohybují římané (vedoucí), kteří mohou hráče dotykem zatknout.

Zatčený vrátí "specialitu", pokud nějakou má, a jde do "cely" (jidelny, hangáru,...). Zde se hraje na 2-3 zajatce (tzn. když se hraje na dva zajatce, přijde-li 3., 1. je volný, jde mimo tábor a může se opět zapojit do boje).

Hraje se do odnesení všech "specialit". Které družstvo jich získá víc, to vyhrává

6) Asterix a Kleopatra

Pomůcky: stavební kameny (kameny, kostky, ...)

Legenda: strana 41.

Kleopatra se vsadí s Ceasarem, že do tří měsíců postaví nádherný palác. Tuto práci svěří architektovi Neumnisi, jenž však na tuto práci nestačí. Vydá se proto požádat o pomoc svého přítele Panoramixe. Ten se vydá palác postavit i s Asterixem, Obelixem a Idefixem. Pomocí kouzelného nápoje práce na paláci rychle pokračují. Když se o tom dozví Caesar, přitáhne ke stavbě paláce s katapulty a pokouší se ještě nedostavěný palác rozstřílet...

Hra: Každé družstvo představuje stavitele chrámu. Někde v terénu (maximálně 500 metrů od tábora) vyznačí kruh o průměru asi 10 metrů. Uprostřed začnou stavět co nejvyšší věž. Ovšem stavební materiál (kameny, kostky, ...) jsou pouze v táboře. Tudíž hráči musí běhat do tábora, kde si každý může vzít maximálně 1 stavební kámen a vrátit se ke své stavbě. Vedoucí představují římské vojáky, kteří se snaží vystopovat místo, kde se staví chrám. Když se jim to podaří, mohou na věž vystřelit celkem 3 rány papkouli (stavitelé mu nesmí bránit). Všechny kostky, které sestřelí, zabaví a odnese zpátky do tábora. Každý vedoucí však smí střílet na jednu věž pouze jedenkrát (a samozřejmě si navzájem neprozrazují, kde se nachází která věž).

Hraje se asi půl hodiny až hodinu. Vyhrává to družstvo, které postaví vyšší věž.

7) Asterix v Helvetii

Pomůcky: papírky s čísly, rostliny

Legenda: strana 44. a 45.

Mocný římský guvernér v Condatu (Rennes) Gracchus Bacilovirus okrádá Caesara o daně a spokojeně si pořádá orgie. Řím to samozřejmě nenechá jen tak, takže zanedlouho přijíždí na kontrolu účtů kvestor Claudius Zánětnervus. Bacilovirus se ho hned pokusí otrávit a kvestor se rozhodne, že požádá o pomoc Galy z blízké vesnice. Tak vstupují do příběhu Asterix, Obelix a Panoramix. Panoramix samozřejmě brzy pozná otravu a rozhodne o kvestorově převozu do galské vesnice. Asterix s Obelixem se vydávají na cestu do

Táborové hry a další materiály

Asterix a Obelix – Boje s Římany

Helvetie, kde v horách roste vzácná rostlina potřebná pro protijed - stříbrná hvězda (protěž). Cestu jim samozřejmě strpčují Římané...

Hra: I vaším úkolem bude najít vzácnou rostlinku. Vedou k ní tři různé cesty. Kterou půjdete právě vy, to si sami rozhodnete. Skupinky budou startovat v třiminutovém intervalu. Pokud bude některá skupinka dohnána jinou, musí 30 sekund počkat než bude dále pokračovat. Cesta je značena papírky, na kterých jsou vždy dvě čísla. První je pořadové a druhé udává kolik kroků v okolí se nachází následující stopa. Směr už samozřejmě neudává. Vyhrává ta skupinka, která dojde na konec cesty, kde nalezne stříbrnou hvězdu a vrátí se v co nejkratším čase.

8) Asterix a Caesarův vavřínový věnec

Pomůcky: nic

Legenda: strana 10.

Náčelník Majestatrix se při návštěvě bratra své ženy Bonemíny v Lutecii dostane do sporu se svým švagrem. Jde o to, zda je lepší Majestatrixova sláva nebo Homeopatixovy peníze. Jako důkaz své moci předloží Majestatrix pozvání k sobě do vesnice na ragú kořeněné bobkovým listem z Caesarova vavřínového věnce. A tak se Asterix a Obelix vydávají do říma pro Caesarův vavřínový věnec...

Hra: Vy zřejmě nepůjdete k Caesarovi pro jeho věnec, a tak vám nezbyvá než ho vyrobit. Materiál je libovolný. Hodnotí se vzhled a kvalita. Háček je ale v tom, že nikdo z ostatních skupin nesmí vědět jak váš věnec vypadá. Při hodnocení by potom získala jeho skupina kladné body.

9) Asterix a věstec

Pomůcky: nic

Legenda: strana 18.

V době, kdy je druid Panoramix na každoroční schůzi v Karnutském lese, objeví se za velké bouřky v galské vesnici člověk, který si říká Prefix. Sám sebe označí za věštce. Několika kousky se mu podaří přesvědčit Galy, že skutečně věstcem je. Jediný nepřesvědčený zůstává Asterix, kterého, trochu na pochybách, neopouští Obelix. Věstec se před Asterixem schová v lese, kde vesničanům za proviant "věští" lákavou budoucnost. Tam ho zajmou Římané a donutí ho, aby jim pomohl vystěhovat galskou vesnici, což se mu také povede. Ve vesnici zůstane pouze Asterix, Obelix a Idefix. Naštěstí se ale právě vrací druid Panoramix...

Hra: Pravděpodobně očekáváte, že budete muset shánět dary pro věštce. Nikoliv. Zkusíte si opačnou roli než obvykle míváte a stanete se věstcem. Ani on to totiž neměl nikterak jednoduché. Konec konců to poznáte sami až zkusíte předpovědět následující skutečnosti:

- hod kostkou
- zítřejší počasí (tento bod bude zadán den předtím bez jakéhokoli vysvětlení)
- v jakém tričku vyleze vedoucí za chvíli ze stanu
- kdy uplynula minuta
- za jak dlouho propluje ešus určitý úsek řeky
- kdo se první trefoří šiškou do ešusu (vyhrává samozřejmě ten kdo určil správně úspěšného střelce, ne tedy onen úspěšný střelec - pokud ovšem netipoval sám sebe)

10) Asterix a dárek od Caesara

Pomůcky: nic

Legenda: Galius Julius Caesar si trochu vystřelil ze svého vysloužilého vojáka Romeomontekuse a daruje mu galskou vesnici. Ten ji obratem vymění za trochu jídla a pití hospodskému Ortopedixovi. Ortopedix se poté rozhodne přestěhovat i s rodinou z Lutecie do "své" nové vesnice. Teprve tam se dozví pravdu - vesnice nikdy Caesarovi nepatřila. Spokojí se tedy zatím s místem hostinského ve vesnici. Zanedlouho se ale pod tlakem své manželky začne ucházet o náčelnické křeslo a ve vesnici nastává boj o náčelnictví mezi Ortopedixem a Majestatrixem. Vše nakonec paradoxně vyřeší Římané...

Hra: Každá skupinka tvoří přívržence jednoho adepta o náčelnictví. Mezi vámi se musí rozhodnout kdo zvítězí. Máte 30 minut na to, abyste ostatní skupinky přesvědčili, že právě ten váš kandidát je ten pravý. Přesvědčovat je můžete jakýmikoliv prostředky kromě násilí. Můžete podplácet, nabízet své služby nebo se třeba spojovat, abyste vyhráli a společně si rozdělili zisk. Záleží jenom na vás. Za každého hráče přetáhnutého k sobě máte jeden hlas. Po 30 minutách dojde k volbám, kde budou hlasovat všichni dosud neodpadlí. Hlas svému kandidátu nikdo dát nesmí. Těm, kterým se podařilo někoho přetáhnout k sobě se přičtou po volbách hlasy těchto jedinců, kteří jsou tak bráni jako kdyby hlasovali. Kdo má nejvíce hlasů, stává se náčelníkem a jeho skupinka vyhrává. Při nerovnosti hlasů rozhoduje los.

11) Asterix v Británii

Pomůcky: fotopapír, vývojka, ustalovač

Legenda: strana 45.

Caesar se rozhodl po obsazení skoro celé Galie obsadit Británii. To se mu také povedlo. V cestě k vítězství stála pouze jedna poslední vesnice, kde se shromáždily nejudatnější Británci. Británci ale věděli, že dlouho odolávat nevydrží, a tak se rozhodli požádat o pomoc příbuzné v Galii. Asterixův bratránek Svalix se na popud šéfa Svalixe vydal do Galie, kam také bez problémů dorazil. Panoramix připravil sud kouzelného nápoje a Asterix s Obelixem se měli postarat o dopravu tohoto soudku do vesnice v Británii. Římané se ale o

Táborové hry a další materiály

Asterix a Obelix – Boje s Římany

této snaze brzy dozvěděli a začali na Galy dotírat. Po několika pokusech se jim podařilo zničit sud s kouzelným nápojem. Asterix s Obelixem a Svalixem přijeli tedy do vesnice bez kouzelného nápoje. Naštěstí dostal ale Asterix spásný nápad a předstíral, že zná recept na přípravu kouzelného nápoje. Británcům to dodalo takové sebedůvěry, že se pustili znovu do boje...

Hra: Asterix s Obelixem měli za úkol vytvořit z přísad kouzelný nápoj. Nevěděli ale jak. Ani vy to zatím nevíte, i když možná tušíte ze dvou nádob a obálky kterou jste dostali. Abyste zjistili co přesně máte dělat, musíte se vedoucího postupně ptát. Odpovídá však pouze ano nebo ne. Pokud by někdo byl bezradný, může si otevřít nápojevedu s popisem, ale po jejím přečtení nesmí 15 minut nic dělat.

Nápověda:

Před sebou máte dvě lahvičky a obálku. Jedna lahvička je nadepsána ON a druhá ONA. Na obálce je obrázek přeškrtnutého sluníčka. Celé to není nic jiného než osvětlený fotopapír, který máte vyvolat. Lahvička s nápisem ONA je vývojka a lahvička s nápisem ON je ustalovač. V obálce je fotopapír, který nesmí přijít na světlo. Vše se tedy musí odehrát v naprosté tmě. Kde ji seženete, to je vaše věc. Fotopapír se nejprve namočí do vývojky a nechá se tam asi minutu. Musí být celý ponořen. Poté se namočí do ustalovače, kde by měl být asi 5 minut (raději déle než méně). Poté se opláchne ve studené vodě a výsledek je hotov.

12) Asterix a Olympijské hry

Pomůcky: tyče, vajíčka, provazy

Legenda: strana 46. a 47.

V jednom z římských táborů obklopujících galskou vesnici se připravuje Klaudius Tvrdožus na Olympijské hry v řecké Olympii. Jakmile to Galové zjistí, rozhodnou se také Olympijských her zúčastnit. A tak se společně vydají do Athén. Tam se ke své nelibosti dozvědí o zákazu používání jakýchkoliv podpůrných látek zvětšujících sílu. I přesto je ale vybrán Asterix, aby Galy reprezentoval. V závodech však veškerá ocenění získají Řekové, a tak se Olympijský senát se však rozhodl, že uspořádá závod jenom pro Římany. Asterix s Panoramixem vymyslí lest, která jim nakonec dokonale vyjde, takže se Asterix stává Olympijským šampiónem...

Hra: Nyní se i vy zúčastníte malých Olympijských her. Budete soutěžit vždy všichni dohromady v těchto disciplínách:

- 1) Slalom - Soutěžící jsou spoutáni dvoumetrovou šňůrou a mají za úkol proběhnout v co nejkratším čase slalom mezi stany.
- 2) Vajíčkový běh - Každá trojice má jedno vejce. Postaví se za sebe (minimálně tak, aby třetí nedosáhl na prvního) a ten co je nejbližší 100 m vzdálenému cíli hodí vajíčko tomu co je nejdále. Poté ten co je nejdále přeběhne na první místo. A tak stále dokola. Mezera mezi hráči může být i větší, vejce ale musí přeletět nad prostředním hráčem a nesmí se rozbít. Vyhrává ta trojice, která se dostane s vejcem nejdál, nebo která projde cílem v nejkratším čase.
- 3) Boby - Soutěžící dostanou dva metry dlouhé tyče a ty si chytanou tak, aby stáli za sebou a tyče měli po boku. Takto sbíhají slalomovou dráhu v lese, jako kdyby sjížděli bobovou dráhu.

13) Asterix a kotlík

Pomůcky: papkoule, divočáci (předměty)

Legenda: strana 11.

Jednoho dne navštívil galskou vesnici náčelník sousední vesnice Nemoralix. Ten svěřil náčelníkovi Majestatixovi pod ochranu kotlík plný peněz, neboť se bál, aby mu peníze nevzali Římané při vybírání daní. Majestatix pověřil hlídáním peněz Asterixe. Tomu však někdo přes noc peníze ukradl. A podle starého zvyku byl Asterix z vesnice vypovězen, dokud nezíská peníze zpět. K Asterixovi se přidal Obelix a oba dva šli získávat peníze...

Hry: Přes celý den získávají družstva peníze. A to různými způsoby:

- 1) Prací - za různé práce v táboře
- 2) Prodejem - každé družstvo dostane 20 divočáků (nějaké předměty) a budou je nabízet na trhu. Vedoucí je budou kupovat. Záleží jen na prodávajících, jaké ceny nasadí. Ovšem každý vedoucí může koupit maximálně 20 divočáků.
- 3) Palác gladiátorů - libovolný soutěžící si může zaplatit jednu střelu (papkouli) na gladiátora - vedoucího. Ta stojí 1 peníz. Střelí se ze vzdálenosti 3 metry a vedoucí nesmí zvednout nohu. Když se trefí, získá 2 mince. Každý soutěžící může střelít jen jednou.