

Disco 1: [Astérix el Galo](#)



Sinopsis

En el campamento romano de **Petibonum**, **Caius Bonus** está muy enfadado porque sus patrullas, cada vez que se encuentran con alguno de los habitantes del pequeño pueblo galo, son derrotadas y dispersadas. Ello es debido a que los galos toman una poción mágica que les hace invencibles, cuya fórmula secreta sólo es conocida por el druida **Panoramix**. Los romanos secuestran al druida, pero no consiguen que les revele la fórmula secreta. Entretanto, **Astérix**, que ha echado de menos a **Panorámix**, se introduce en el campamento romano para liberarle. Entre los dos preparan un plan... que terminará con una nueva victoria de los galos gracias a la astucia, la magia y la protección de los dioses.

Disco 2: [Astérix el Golpe de Menhir](#)



Sinopsis

Astérix, **Obélix** y sus guerreros llegan con su última aventura. **En el año 50 A.C.** Las fuerzas del Imperio Romano han cruzado la resistencia de los galos. Las luchas se van a producir. Pero impregnadas de un humor divertidísimo. Sin que falten las pócimas mágicas que se inventa continuamente **Panorámix**.

Disco 3: [Astérix en Bretaña](#)



Sinopsis

Es ocioso pensar que los británicos se han hecho raros a través de los siglos. Ya eran realmente diferentes desde sus mismos orígenes. Como los británicos no pelean nunca durante las horas del té, o en los fines de semana, al César le resultó muy fácil derrotarles, a pesar de haberse presentado de una manera increíblemente desorganizada. Afortunadamente, ¡una aldea bretona aislada sigue resistiendo! Habiendo sido solicitada su ayuda, los romanos se apoderan de todos los barriles de vino que pueden encontrar en **Londinium**, incluido el de los Galos, demasiado ocupados en recuperarse de su primera comida inglesa. Cumpliendo órdenes, los legionarios comienzan a catar todos los barriles para averiguar cuál es el que contiene la pócima mágica. La ceremonia de la cata se convierte en un caos cuando los soldados se emborrachan bebiéndose hasta la última gota. A **Astérix** le resulta fácil entonces recuperar el precioso barril, pero sólo por breve tiempo. A **Obélix**, demasiado borracho para darse **cue**

Disco 4: [Astérix y la Sorpresa de César](#)



Sinopsis

En el único pueblo del mundo romano que se resiste a César, **Obélix** se enamora brutalmente de una bella gala, **Falbala**. En el momento que animado por **Astérix**, le ofrece flores, ella se precipita en los brazos de su novio, **Tragicómix**. En el curso de un paseo romántico, los novios son detenidos por un afanoso pero ignorante decurión, **Effrayé**, el jefe del campo romano, que les envía a la legión, al **Sáhara**. Después de destruir al campo romano local, **Astérix** y **Obélix**, ayudados por **Idéfix**, deciden enrolarse en la legión para rescatarlos. Después del entrenamiento anormalmente breve, llegan a un campo romano en medio del desierto y descubren que los prisioneros no están. Los novios han sido raptados por unos tratantes de esclavos que les envían a Roma con **Caius Obtus** para presentar a César sus ofrendas a los leones del **Coliseum**. **Astérix** y **Obélix** se convertirán en gladiadores para salvarles la vida.

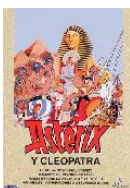
Disco 5: [Astérix y las Doce Pruebas](#)



Sinopsis

Corre el año 50 A.C., en la **Galia**, a la sazón ocupada por los romanos, un pequeño poblado galo resiste de forma victoriosa a los insistentes ataques de los invasores. César sabe que hay que hacer algo para evitar verse humillado y ridiculizado. Por **ello** obliga a los habitantes del poblado a que elijan dos representantes que deberán superar doce pruebas que sólo los dioses podrían resistir. Lo que no sabe César es que los dos galos elegidos: **Astérix**, el guerrero y **Obélix**, el portador de menhires, cuentan con la ayuda de la poción mágica cuya fórmula secreta solamente conoce el druida **Panorámix**.

Disco 6: [Astérix y Cleopatra](#)



Sinopsis

Cleopatra quiere demostrar a Julio César que los egipcios son capaces de construir mejor que los romanos y para ello, encarga a **Numerobis**, el arquitecto, que proyecte un palacio y lo construya en el plazo de tres meses. **Numerobis** se siente incapaz de hacerlo, por lo que pide ayuda a su amigo el druida **Panorámix**. Este parte hacia Alejandría en busca de su amigo, y lo hace acompañado por **Astérix** y **Obélix**. Juntos sortearán un sinfín de peligros, visitarán la Esfinge y las Pirámides, navegarán por el **Nilo**, incluso **pasar** un rato en la cárcel. Finalmente, gracias a su ayuda, **Numerobis** puede terminar la obra en el plazo previsto y así, nuestros amigos pueden volver a la **Galia**, donde les espera todo el poblado para festejar su regreso con un gran banquete.