

El golpe de menhir (película)

Astérix et le Coup du menhir

Título *El golpe de menhir*

Ficha técnica

Dirección

- [Philippe Grimond](#)

Guion

Adolf Kabatek
Yannik Voight

Basada en

Cómics de René Goscinny y
Albert Uderzo

Música

Michel Colombier

Montaje

Jean Goudier

Protagonistas

[Roger Carrel](#)
[Pierre Tornade](#)
[Henri Labussière](#)
[Julien Guiomar](#)
[Henri Poirier](#)

[Ver todos los créditos \(IMDb\)](#)

Datos y cifras

País(es)

Francia
Alemania

Año

1989

Género

[Animación](#)
[Aventura](#)

Duración

80 min

Idioma(s)

[Francés](#)

Compañías

Distribución

Mokép

Sucesión de películas

[Astérix en Bretaña](#) (1987) [Astérix et le Coup du menhir](#) [Astérix en América](#) (1994)

[Ficha](#) en [IMDb](#)

[Ficha](#) en [FilmAffinity](#)

El golpe de menhir (en [francés](#) *Astérix et le Coup du menhir*) es una [película francesa](#) de [animación](#) basada en sendas [historietas](#) creadas por [René Goscinny](#) y [Albert Uderzo](#), al menos en parte: *El adivino* y *El combate de los jefes*. Parte del argumento sirvió a su vez para crear otra historieta, la titulada *El golpe de menhir*, posterior por tanto a la película, estrenada ella en [1989](#). Se trata de la sexta película de animación protagonizada por el personaje [Astérix](#).

Argumento

Los [romanos](#) han vuelto a sufrir un encontronazo con los galos en el bosque, lo cual provoca que el [centurión](#) del campamento tome medidas: decide secuestrar al druida, para que no haga más [poción](#) mágica, y así poder conquistar la aldea.

Manda a unos legionarios a por él, pero cuando consiguen atraparlo, [Obélix](#) les lanza un menhir, con lo que consigue ahuyentarlos. Sin embargo, la gran piedra cae sobre [Panorámix](#), dejándolo inconsciente. Al levantar, para desgracia del pueblo, ha enloquecido, y no recuerda a nadie de la aldea, ni la receta para preparar la poción mágica.

Esa misma noche durante una tormenta, todos están refugiados en la casa del jefe. (Hay que decir que los supersticiosos galos temen las tormentas, por si acaso "el cielo cae sobre sus cabezas") En ese momento, un [adivino](#) llamado Prólix llega a la aldea, y pide cobijo durante la lluvia. Cuando les dice cuál es su profesión, los aldeanos le piden que les diga qué va a ocurrir con la tormenta, y él les dice que dejará de llover y que saldrá el sol. (Esto, que parece algo tan obvio, a los galos les llena de tranquilidad, y como se cumple, llegan a la conclusión de que el adivino no es un farsante, pero en realidad lo es).

El sensato [Astérix](#), en ausencia de [Panorámix](#), les advierte de que es un charlatán, pero no lo creen. Él de todas formas expulsa al adivino de la aldea. Prólix sin embargo se acaba estableciendo en el bosque, donde los aldeanos, sin que [Astérix](#) y [Obélix](#) se enteren, van a pedirle predicciones, a cambio de comida.

Mientras tanto, el jefe recomienda que [Panorámix](#) intente preparar la poción mágica, a pesar de que él no recuerda ni su propio nombre. El [druida](#) empieza a mezclar ingredientes sin ton ni son, creando pociones absurdas, que dan a probar a un romano que el centurión había mandado de [espía](#). El pobre romano se ve convertido en un montón de cosas, y acaba siendo tan ligero como un globo de helio, por lo que se marcha flotando. Y la fórmula de la poción sigue sin aparecer.

Los romanos capturan al adivino, y el [centurión](#) decide aprovecharse del poder del adivino para engañar a los crédulos galos. De esta forma, el charlatán va a la aldea, y les vaticina desgracias para todos si se quedan en la aldea, con lo que consigue que todos menos [Astérix](#), [Obélix](#) y el enloquecido [Panorámix](#) abandonen la aldea, y se refugien en una isla cercana a la costa. El [druida](#) sigue mientras tanto preparando pociones, mientras los dos protagonistas miran, con la esperanza de que consiga reencontrar la fórmula deseada.

Los legionarios invaden la desierta aldea, y el [centurión](#) toma posesión del sillón del jefe. Sin embargo, una de las pociones del druida llena la aldea de un humo verde y tóxico, lo cual obliga a los romanos a huir. Finalmente, una de las pociones hace que el druida recobre la memoria, justo en el momento en que [Obélix](#) llega a la conclusión de que con otro golpe de [menhir](#) quizá lo cure. Aunque llega a tirarle otro pedrusco, esta vez no lo lesiona, y el druida continúa curado.

Con [Panorámix](#) cuerdo de nuevo, los aldeanos marchan al campamento romano, donde las mujeres, las principales engañadas por el adivino, dan a éste su merecido. De paso, destrozan la fortificación romana (por enésima vez en la saga), y el susodicho adivino impostor acaba bajo un [menhir](#), volviéndose él ahora chalado del todo.

Una vez más, la aldea vuelve a la normalidad, y la película acaba con el tradicional banquete, con el [bardo Asurancetúrix](#) atado y amordazado, colgado de un árbol, para evitar que cante.

Doblaje en España

- [Juan Carlos Gustems](#) - Astérix
- [Miguel Ángel Jenner](#) - Abraracúrcix
- [Pepe Mediavilla](#) - Obélix
- [Fernando Ulloa](#) - Panorámix
- [José María Alarcón](#) - Prólix el adivino
- [Alberto Trifol](#) - Centurión
- [José María Angelat](#) - Edadepiédrix
- [María Luisa Solá](#) - Mujer de Edadepiédrix
- [Antonio Crespo](#) - Avestrus

Categorías:

- [Películas en francés](#)
- [Películas de Francia](#)
- [Películas de Alemania](#)
- [Películas de 1989](#)
- [Películas de Astérix](#)
- [Películas de animación](#)
- [Películas de animación tradicional en dos dimensiones](#)
- [Películas de animación de Francia](#)

Esta página fue modificada por última vez el 31 mar 2016 a las 14:40.

[https://es.wikipedia.org/wiki/El_golpe_de_menhir_\(pel%C3%ADcula\)](https://es.wikipedia.org/wiki/El_golpe_de_menhir_(pel%C3%ADcula))