

SPIELUNDE

SOBALD DER KARTENSTAPEL WENIGER KARTEN BEIHÄLT ALS SPIELER AN DER RÜNDE TEILNEHMEN, WIRD KEINE NEUE KARTE MEHR AUSGETEILT. DER WETTKAMPF GEHT NUN NOCH ÜBER DREI RUNDEN, BIS ALLE HANDKARTEN AUSGESPIELT BZW. ALLE CHIPS VERBRAUCHT SIND. SIEGER IST DERJENIGE SPIELER, DER DIE MEISTEN PUNKTE EINHEIMSEN KONNTE.

HINWEIS FÜR 2 ODER 3 SPIELER

NEHMEN 4 ODER 5 SPORTLER AN DER OLYMPIADE TEIL, WERDEN DIE CHIPS MIT DEM WERT „6“ VOR SPIELBEGINN AUSSORTIERT

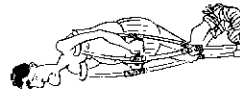
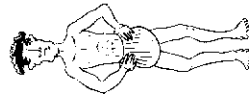
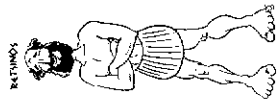
ZUR EINGETILUNG DER KARTEN

DIE KARTEN SIND IN FÜNF GRUPPEN UNTERTEILT – JE NACH GÜTE DES ATHLETEN IST DIE GRAFIK MEHR ODER WENIGER SPORTLICH AUSGEFALLEN.

1. DIE 12 OLYMPIONIKEN DER ERSTEN GRUPPE BELEGEN IN MINDESTENS EINER DER FÜNF DISZIPLINEN EINEN PLATZ UNTER DEN BESTEN DREI. SIE SIND IN 12 PORTRÄTS DARGESTELLT.
2. DIE 12 OLYMPIONIKEN DER ZWEITEN GRUPPE BELEGEN IN MINDESTENS EINER DER FÜNF DISZIPLINEN EINEN PLATZ UNTER DEN BESTEN SIEBEN. DIESE GRUPPE IST EINHEITLICH IN EINER FIGUR GEZEICHNET.
3. DIE 12 OLYMPIONIKEN DER DRITTEN GRUPPE BELEGEN IN MINDESTENS EINER DER FÜNF DISZIPLINEN EINEN PLATZ UNTER DEN BESTEN 12. DIESE GRUPPE IST EINHEITLICH IN EINER FIGUR GEZEICHNET.
4. DIE 12 OLYMPIONIKEN DER VIERTEN GRUPPE BELEGEN IN MINDESTENS EINER DER FÜNF DISZIPLINEN EINEN PLATZ UNTER DEN BESTEN 20. DIESE GRUPPE IST EINHEITLICH IN EINER FIGUR GEZEICHNET.
5. DIE 7 OLYMPIONIKEN DER VERLIERERGRUPPE BELEGEN IN KEINER DER FÜNF DISZIPLINEN EINEN PLATZ UNTER DEN BESTEN 20. DIESE GRUPPE IST EINHEITLICH IN EINER FIGUR GEZEICHNET.

HERZLICHER DANK FÜR UNERMÜDLICHE ABER IMMER LUSTIGE TESTPARTIEN, AUSDAUERNDES REGELSTUDIUM UND WERTVOLLE TIPS GEHT AN BARBARA UND DIETER HORNING, ANDREAS SEYFARTH, MARTIN WEHNERT, HANNES WILDNER.

© HANS IM GLÜCK VERLAGS - GMBH, 1994

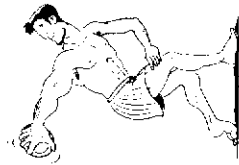


OLYMPIA

2000

(V.<HR.>

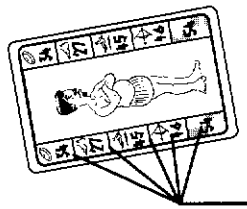
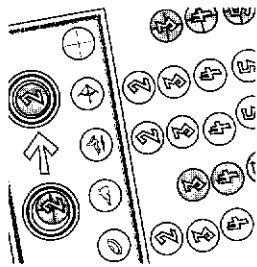
VON STEFAN DORRA



DAS WAREN NOCH ZEITEN: OLYMPISCHE SPIELE OHNE DOPING UND KOMMERZ, OHNE FERNSEHEN UND SPONSORENVERTRÄGE. DEN SIEGERN DER ANTIKEN SPIELE WINKTEN FÄSSER VOLL KOSTBAREN OLIVENÖLS ALS PREIS. DIE WETTKÄMPFE WAREN ZWAR FAIR, ABER AUCH HART, UND NICHT IMMER KAM DER FAVORIT AUCH AUF DAS SIEGERPODEST. DENN ZU DEN ZEITEN DER ALTEN GRIECHEN TRATEN DIE OLYMPIONIKEN IN ALLEN DISZIPLINEN AN: DISKUSWERFEN, MARATHONLAUF, WEITSPRUNG, BOGENSCHIESSEN UND MEHRKAMPF. UND DA KONNTE ES SCHON MAL PASSIEREN, DASS DER GROSSE BOGENSCHÜTZE IM MARATHONLAUF KLÄGLICH VERSAGTE.

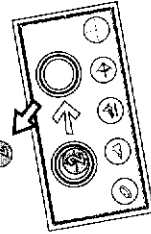
NUR WER SEINE OLYMPISCHE MANNSCHAFT GESCHICKT EINSETZT UND DIE SPITZENATHLETEN ERST DANN AN DEN START SCHICKT, WENN DIE MEISTEN LORBEEREN ZU ERNTEN SIND, WIRD DEN SIEG IM WETTSTREIT DAVONTRAGEN. WER SEINE BESTEN LEUTE ABER ZU SPÄT EINSETZT, KANN AM ENDE MIT LEEREN HÄNDEN IM OLYMPISCHEN OVAL STEHEN. DA HELFEN AUCH KEINE TROSTPUNKTE MEHR...

- SPIELMATERIAL
- 55 SPORTLERKARTEN
- 1 WETTKAMPFTAFEL
- 25 LORBEERCHIPS IN 5 FARBEN UND 5 DISZIPLINEN (WERTE VON 2-6)
- 7 TROSTPUNKTE (WERT 1) DIESE SPIELREGEL



PLAZIERUNGEN

BESTER ATHLET



BESTER ATHLET: CHIP AUS FELD 1 KASSIEREN.

ÜBERRICK

IN WECHSELN DEN DISZIPLINEN TRETEN DIE OLYMPIONIKEN GEGENEINANDER AN, WOBEI DIE WERTE DER SIEGERLORBEEREN STÄNDIG STEIGEN. GLEICHZEITIG WERDEN KARTEN AUSGESPIELT, UND DER JEWEILIGE GEWINNER KASSIERT DEN AUSGESETZTEN PREIS. GESAMTSIEGER WIRD, WER NACH SPIELENDE DIE MEISTEN LORBEERPUNKTE EINGEHEIMT HAT.

SPIELVORBEREITUNG

DIE WETTKAMPFTAFEL WIRD IN DIE MITTE DES TISCHES GEGLEGT. UNTER DIE DISZIPLINEN WERDEN DIE LORBEERCHIPS IN AUFGESTIEGENDER PUNKTREIHENFOLGE GEGLEGT. DIE TROSTPUNKTE WERDEN DANEBEN ABGELEGT.

EIN BELIEBIGER SPIELER WÄHLT AUS DER OBERSTEN REIHE ZWEI LORBEERCHIPS AUS (Z.B. MARATHON-2 UND MEHRKAMPF-2). DIE ER IN DIE BEIDEN KREISE MIT DEM AUFDRUCK „1“ UND „1“ AUF DEN SPIELPLAN LEGT.

DANACH ERHÄLT JEDER SPIELER VOM GUT GEMISCHTEN KARTENSTAPEL VIER KARTEN, DIE ER VERDECKT AUF DIE HAND NIMMT. DER RESTLICHE STAPEL WIRD VERDECKT VOR DEN STARTSPIELER GEGLEGT.

DIE KARTEN

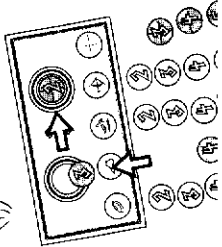
JEDE KARTE IST IN ZWEI BEREICHE UNTERTEILT: DIE GROSSEN ZAHLEN IN DER LINKEN BZW. RECHTEN SPALTE SIND DIE PLAZIERUNGEN, DIE DIE EINZELNEN ATHLETEN IN DEN JEWEILIGEN DISZIPLINEN ERREICHEN (JE NIEDRIGER DIE ZAHL, DESTO BESSER DER PLATZ). DIE ATHLETENFIGUR IN DER MITTE DIENT LEDIGLICH ZUR ERSTEN ORIENTIERUNG ÜBER DIE UMGEBUNG ZUR STÄRKE EINES SPORTLERS. EINE BESONDERHEIT BILDEN DIE VERLIERER (S. „DABEISEIN IST ALLES!“)

SPIELABLAUF

EINE SPIELRUNDE GLEIEDERT SICH IN FOLGENDE ABSCHNITTE:

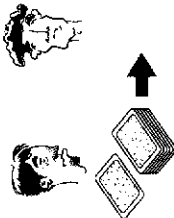
1. DER LORBEERCHIP (IN UNSEREM BEISPIEL „MARATHON-2“) AUF DEM FELD „1“ DER WETTKAMPFTAFEL BESTIMMT DIE DISZIPLIN DIESER RUNDE (MARATHON) SOWIE DIE PUNKTZAHL, UM DIE GEKÄMPFT WIRD (2 PUNKTE). JEDER SPIELER WÄHLT NUN EINE KARTE AUS SEINER HAND UND LEGT SIE VERDECKT VOR SICH AB. WENN ALLE SPIELER EINE KARTE GELEGT HABEN, WIRD GLEICHZEITIG AUFGEDECKT UND DER JEWEILIGE RANG LAUT VORGELESEN. SIEGER IST DER ATHLET MIT DER BESTEN PLAZIERUNG IN DER AUSGETRAGENEN DISZIPLIN. DER SPIELER, DER DIESE KARTE GESPIELT HAT, ERHÄLT DEN ENTSPRECHENDEN CHIP UND LEGT IHN OFFEN VOR SICH AB. DIE KARTEN BLEIBEN BIS ZUM ENDE DER RUNDE VOR DEN SPIELERN LIEGEN.

SCHLECHTESTER ATHLET



SCHLECHTESTER ATHLET: CHIP VERSCHIEBEN UND NEUEN CHIP AUF FELD 11 LEGEN.

SPIELER MIT KARTENSTAPEL: KARTEN VERTEILEN.



LINKER NACHBAR: NÄCHSTE RUNDE

TROSTPUNKTE FÜR DIE VERLIERER



2. DER JEINIGE SPIELER, DER DEN ATHLETEN MIT DER SCHLECHTESTEN PLAZIERUNG IN DER DISZIPLIN DIESER RUNDE GESPIELT HAT, DARF EINE NEUE DISZIPLIN BESTIMMEN. MASSGEBLICH IST DIE HÖCHSTE ZAHL: „ÜBERGETRETEN“, „DISQUALIFIZIERT“ ETC. WERDEN NICHT GEWERTET.

ZUERST SCHIEBT ER DEN LORBEERCHIP VON FELD „11“ AUF FELD „1“. ANSCHLIESSEND WÄHLT ER EINEN NEUEN CHIP AUS, DER AUF FELD „11“ GELEGT WIRD. AUSGEWÄHLT WERDEN DÜRFEN NUR LORBEERCHIPS IN LÜCKENLOS AUFGESTIEGENDER PUNKTREIHENFOLGE. MAN DARF ALSO BEISPIELSWEISE „MARATHON-3“ ERST LEGEN, WENN „MARATHON-2“ SCHON AUS DER ENTSPRECHENDEN SPALTE ENTFERNT IST.

DIE AUSGESPIELTEN KARTEN KOMMEN AUF EINEN ABLAGESTAPEL UND WERDEN FÜR DAS WEITERE SPIEL NICHT MEHR BENÖTIGT.

3. DER JEINIGE SPIELER, DER DEN VERDECKTEN KARTENSTAPEL VOR SICH LIEGEN HAT, SIEHT SICH DIE OBERSTE KARTE GEHEIM AN. ER KANN SIE BEHALTEN ODER AN EINEN SPIELER SEINER WAHL WEITERGEHEN, DER NOCH KEINE VIERTE KARTE ERHALTEN HAT. GIBT ER SIE WEITER, ZIEHT ER WIEDER EINE NEUE KARTE UND VERFAHRT ENTSPRECHEND. HABEN ALLE ANDEREN SPIELER WIEDER VIER KARTEN, MUSS ER DIE ZULETZT GEZOGENE KARTE AUF JEDEN FALL BEHALTEN. ENTSCHIEDET ER SICH SCHON FRÜHER, EINE KARTE ZU BEHALTEN, ERGÄNZEN DIE NACHFOLGENDEN SPIELER REIHUM IHRE KARTENHAND WIEDER AUF VIER KARTEN. SOFERN SIE NICHT SCHON EINE KARTE ERHALTEN HABEN, ANSCHLIESSEND WIRD DER KARTENSTAPEL ZUM LINKEN NACHBARN WEITERGEBOHEN, DER IN DER NÄCHSTEN RUNDE AUS DEN KARTEN WÄHLEN DARF.

JEDE NEUE RUNDE LÄUFT NACH DIESEM MUSTER AB. TRITT DER SELTENE FALL EIN, DASS IN EINER RUNDE NUR KARTEN OHNE PLAZIERUNGEN (DISQUALIFIZIERT, ETC.) GELEGT WURDEN, ZIEHEN ALLE EINE KARTE NACH. DER CHIP BLEIBT LIEGEN, UND ES BEGINNT EINE NEUE RUNDE.

DABEISEIN IST ALLES!

WERDEN IN EINER KARTENRUNDE EIN ODER MEHRERE VERLIERER (S. NEBENSTEHENDES BILD) AUSGESPIELT, SO ERHALTEN DIE BETREFFENDEN SPIELER AUTOMATISCH EINEN TROSTPUNKT. DER APPLAUS, ALLEN WIDRIGKEITEN ZUM TROTZ AM WETTKAMPF TEILGENOMMEN ZU HABEN, ENTSCHÄDIGT FÜR VIELES...