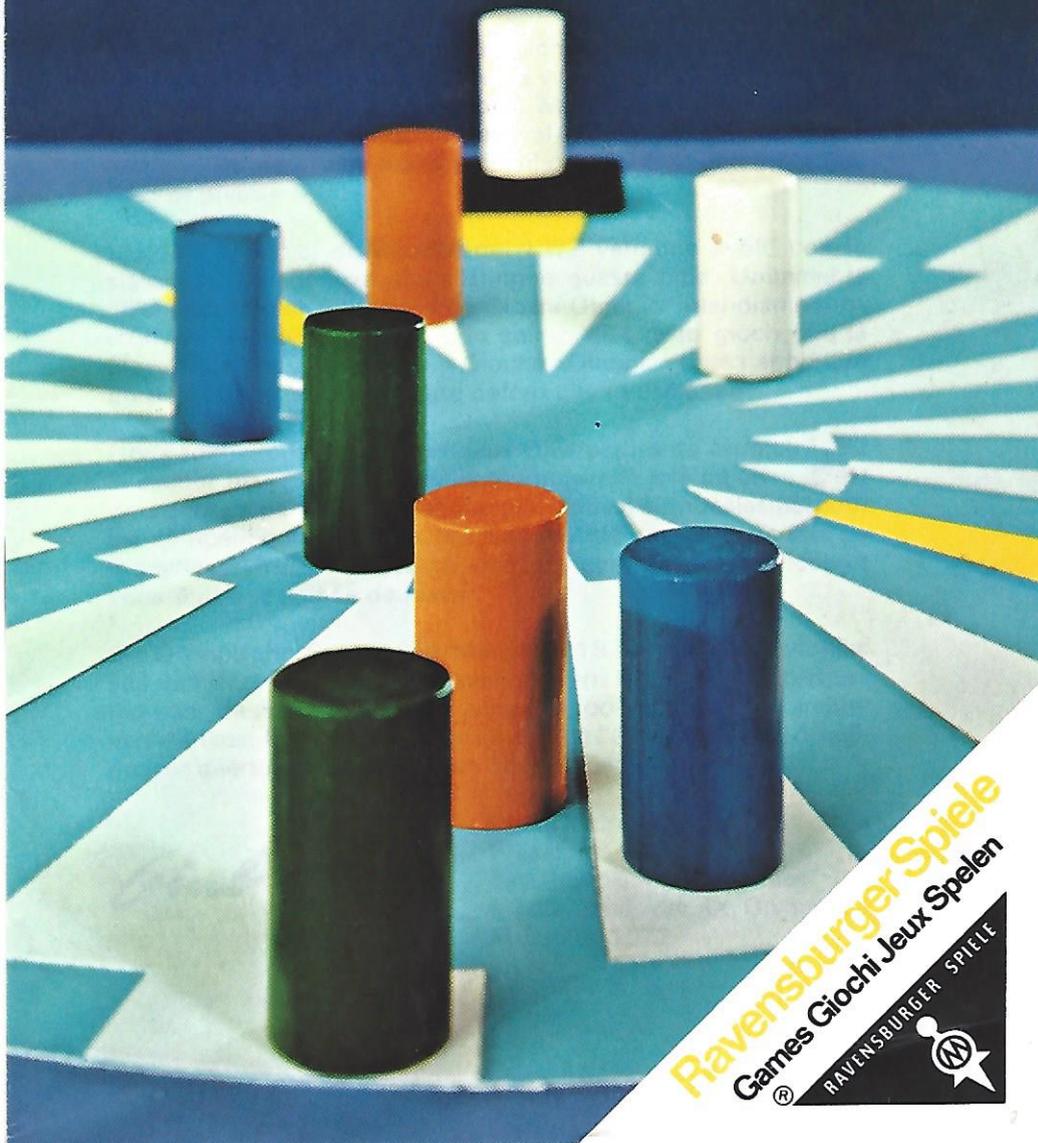




Olympia

Spiel Game Gioco Jeu Spel



Ravensburger Spiele
Games Giochi Jeux Spelen

RAVENSBURGER SPIELE



Olympia

Spiel
Game
Gioco
Jeu
Spel



Die Olympischen Spiele von München 1972 sollen den heiteren Stil dieser lebensfrohen Stadt haben. Neben der Begeisterung für die sportlichen Wettkämpfe wollen wir also auch den spielerischen Charakter dieses Festes der Jugend fördern. Möge das »Olympia Spiel« auf seine Art dazu beitragen und viel Freude bringen.

The 1972 Olympic Games in Munich should reflect the lively atmosphere of a city full of joie de vivre. In addition to the enthusiasm for athletic competitions, we also want to emphasize the entertaining aspect of this festival of youth. May the Olympia game in its own way make a small contribution and bring you a bit of pleasure.

I Giochi Olimpici di Monaco del 1972 verranno svolti con lo stesso stile di gaiezza che distingue questa città. Unitamente all'entusiasmo che circonda i Giochi Olimpici intendiamo promuovere anche il carattere e lo spirito di questo gioco fra la gioventù. Ci si augura che il Gioco «Olimpia» possa apportare un po' di spensieratezza a tutti coloro che lo useranno.

Nous souhaitons donner aux Jeux Olympiques de Munich 1972 le cachet heureux de cette ville qui respire la joie de vivre. C'est pourquoi nous voulons encourager, outre l'enthousiasme pour les compétitions sportives, le caractère ludique de cette fête de la jeunesse. Puisse ce jeu «Olympia» y contribuer à sa façon et vous être une source de plaisir.

De Olympische Spelen van München 1972 moeten de vrolijke stijl van deze levendige stad accentueren. Naast het enthousiasme voor de sportwedstrijden willen wij ook het speelse karakter van dit feest bevorderen. Ik hoop dat het "Olympia-Spel" op zijn manier daartoe zal bijdragen en veel plezier zal geven.

Willi Daume
Präsident
des Organisationskomitee
für die Spiele der XX. Olympiade
München 1972



Olympia

Das offizielle Spiel zu der XX. Olympiade München 1972
Ravensburger Spiele Nr. 602 5 203
Würfelspiel für 2–4 Personen

Spielmaterial:

Spielplan, 4 Würfel, 8 Spielfiguren in 4 verschiedenen Farben,
1 Podest, 5 Brücken.

Das Spielfeld dieses Spieles stellt das Original-Emblem der XX. Olympischen Spiele in München dar; deshalb trägt es den Titel »OLYMPIA«. Das Symbol wurde gleichzeitig bekannt durch die Fernseh-Aktion »Glücksspirale«.

Auf den Feldern des Strahlenkranzes lassen sich viele ebenso heitere, wie spannende Wettkämpfe austragen, aber nicht etwa im Sinne des Leistungssportes, sondern ganz einfach nur zum Spaß und zum Vergnügen. Wir laden Sie herzlich dazu ein!

Ziel des Spieles ist es, mit einer seiner Spielfiguren so schnell wie möglich über die Spielbahn das Innere der Spirale zu erreichen, hier ein Podest zu errichten und auf dieses zu springen.

Vorbereitung. Jeder Spieler erhält einen Würfel sowie 2 Spielfiguren einer Farbe.

Spielbeginn. Es wird reihum gewürfelt und entsprechend der gewürfelten Augenzahl auf den nummerierten Spielfeldern vorwärts gezogen. Auf den Feldern 1 bis 16 darf nicht geschlagen werden. Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen.

Hindernisse. Über die Felder 17, 25, 35, 47 und 63 können die Figuren nur ziehen, wenn vorher eine Brücke darüber gebaut wurde. Wer eine 6 würfelt, darf eine Brücke (einen rechteckigen Spielstein) über ein beliebiges Hindernis legen. Über diese Brücke können nun alle Spielfiguren (auch gegnerische Figuren) ihren Weg fortsetzen.

Schlagen. Ab Feld 17 kann man gegnerische Figuren schlagen, wenn man mit einer eigenen Figur auf das gleiche Feld kommt. Gegnerische Figuren werden auf das Feld vor dem zurückliegenden Hindernis geschlagen (also auf Feld 16, 24, 34, 46 oder 62). Trifft man dort auf eine Figur gegnerischer Farbe, so wird diese ebenfalls vor das zurückliegende Hindernis geschlagen. Ab Feld 64 herrscht absoluter Schlagzwang (wer nicht schlägt, wird selbst geschlagen).

Wer eine 6 würfelt kann auch, anstatt eine Brücke zu bauen,

1. eine beliebige bestehende Brücke (mit einer evtl. darauf stehenden Figur, die dann vor das Hindernis gesetzt wird) abbauen, um seine Gegner daran zu hindern, ebenfalls über diese Brücke zu ziehen, oder
2. 6 Felder weiterziehen, oder
3. das Podest in der Mitte des Spielfeldes aufbauen, oder
4. das Podest abbauen, bevor ein Gegner darauf springen kann.

Nach einer 6 darf nicht noch einmal gewürfelt werden.

Spielende. Das Podest muß mit direktem Wurf erreicht werden, also z. B. vom letzten Spielfeld 75 mit einer 1 oder von Feld 70 mit einer 6. Wer zuerst eine seiner Figuren auf dem Podest stehen hat, gewinnt.

Varianten

Spielplan und Spielmaterial bieten viele weitere Spielmöglichkeiten. Es wird empfohlen, neue Regeln zu erfinden.

Beispiele:

2 Figuren gleicher Farbe können auf einem Feld stehen und dürfen dann nicht geschlagen werden.

Steht eine Figur auf einer Brücke, die abgebaut wird, so wird diese Figur auf das Feld 1 zurückgeschlagen.

Wettrennen. Man spielt nur mit einer Figur und versucht, so rasch wie möglich das Feld 75 zu erreichen. Hindernisse und Brücken werden nicht berücksichtigt. Es wird nicht geschlagen.

Hindernislauf. Man zieht mit einer Figur. Hindernisse können nur mit gerader Würfelzahl (2, 4, 6) überwunden werden. Es wird geschlagen.

Mannschaftslauf. Man zieht mit beiden Figuren und muß jedes Hindernis mit beiden Figuren erreichen, bevor man mit einer Figur wieder weiterziehen darf. Wer zuerst (mit direktem Wurf) beide Figuren über das Feld 75 geführt hat, gewinnt.