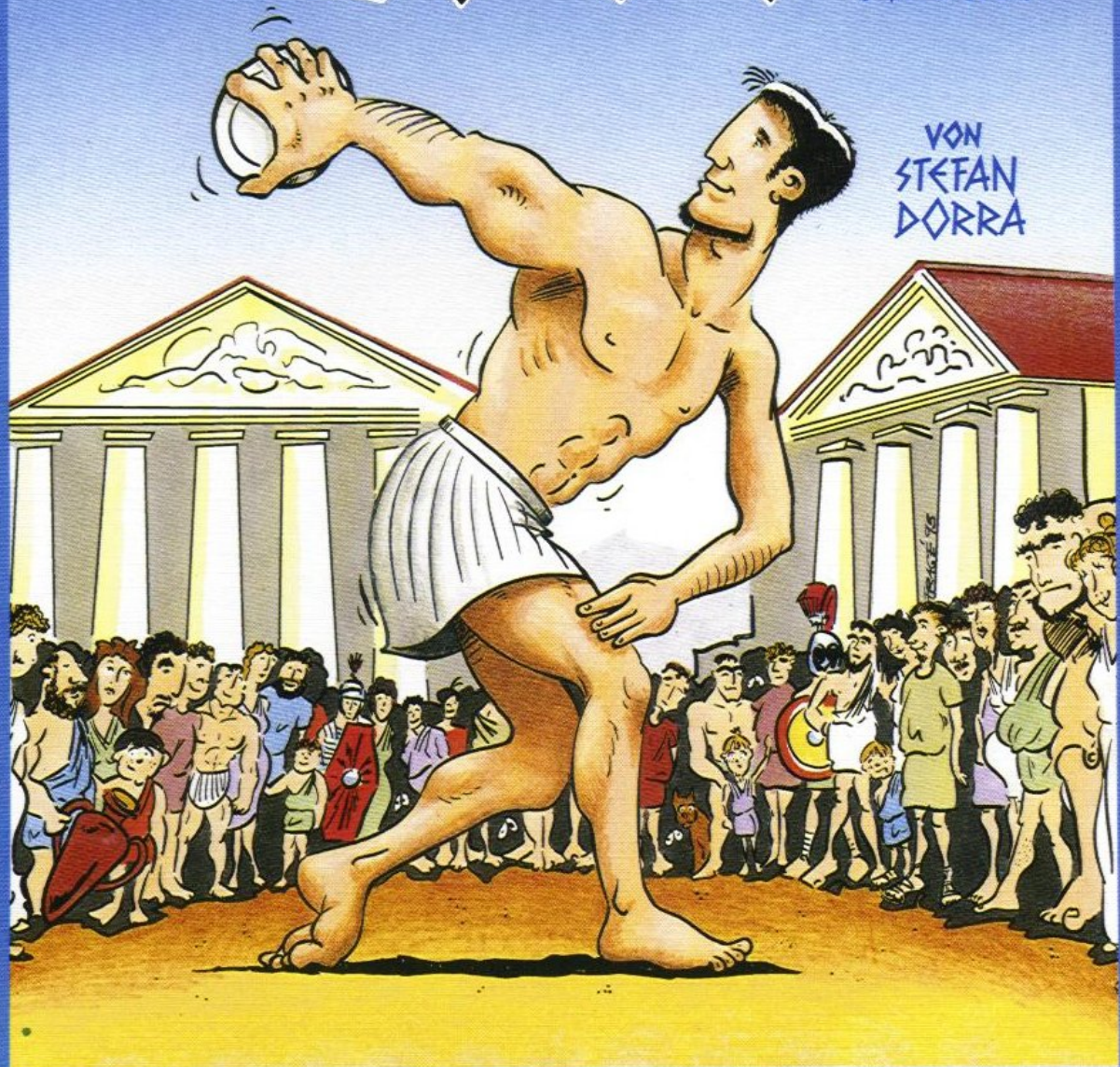


OLYMPIA

2000

(v. CHR.)



OLYMPIA 2000 vóór Christus
Hans im Glück, 1994
DORRA Stefan
2 - 5 spelers vanaf 9 jaar
± 30 minuten

Inleiding

Dat waren nog eens tijden : Olympische Spelen zonder doping of handelsbelangen, zonder TV of sponsorcontracten. De overwinnaars van de Antieke Spelen sleepten kruiken vol kostbare olijfolie als prijs in de wacht. De wedstrijden waren wel fair, maar ook hard en het was niet altijd de favoriet die ook op het overwinnaarspodium kwam. Want in de tijd van de Oude Grieken traden de olympische atleten in alle disciplines aan : discuswerpen, marathon, verspringen, boogschieten en meerkamp. En dan kon het al eens gebeuren dat de beste boogschutter in de marathon jammerlijk faalde.

De speler die zijn olympische ploeg vakkundig inzet en de beste atleten pas aan de start brengt op het ogenblik dat de meeste lauweren te verdienen zijn, zal de zege in de wedstrijd behalen. Wie zijn beste pionnen echter te laat in het spel brengt, riskeert aan het einde met lege handen in de olympische arena te staan. En troostpunten brengen dan geen redding meer !

Overzicht

In wisselende disciplines treden de olympische atleten tegen elkaar aan, waarbij de waarde van de overwinnaarslauweren steeds stijgen. Tegelijkertijd worden kaarten uitgespeeld en de winnaar van dat ogenblik incasseert de uitgezette prijs.

De globale overwinnaar wordt die speler die na het spelen de meeste lauwerenpunten heeft geogst.

Spelmateriaal

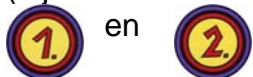
- 55 sportbeoefenaarskaarten ;
- 1 wedstrijdtable ;
- 25 lauwerenfiches in 5 kleuren en in 5 disciplines (waarde van 2 - 6) ;
- 7 troostpunten (waarde 1) ;
- 1 handleiding.

Spelvoorbereiding

De wedstrijdtable wordt in het midden van de tafel gelegd. Onder de disciplines worden de lauwerenfiches in opklimmende puntenvolgorde gelegd. De troostpunten worden daarnaast gelegd.



Een willekeurige speler kiest uit de bovenste rij 2 lauwerenfiches van een bepaalde discipline uit (bijvoorbeeld marathon 2 en meerkamp 2) die hij in de beide cirkels met de opdruk



en op het speelplan legt.

Daarna ontvangt iedere speler van de goed geschudde kaartenstapel vier kaarten, die hij verdekt in de hand neemt. De resterende stapel wordt verdekt voor de startspeler gelegd.

De kaarten



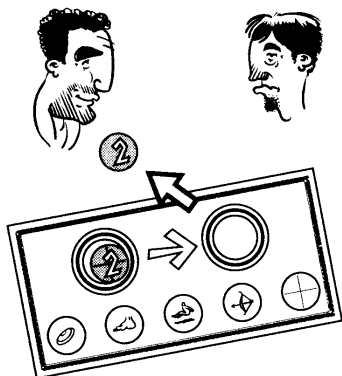
Iedere kaart is in twee gebieden onderverdeeld : de grote getallen in de linkerkolom en de rechterkolom zijn de plaatsen die de afzonderlijke atleten behalen in de op dat ogenblik geldende discipline (hoe lager het getal, hoe beter de plaats).

De atleet in het midden dient enkel als eerste oriëntering over de vermoedelijke sterkte van een sportbeoefenaar. De verliezers zijn een speciaal geval (zie : Deelnemen is belangrijker dan winnen !).

Spelverloop

Een spelronde verloopt als volgt :

beste atleet

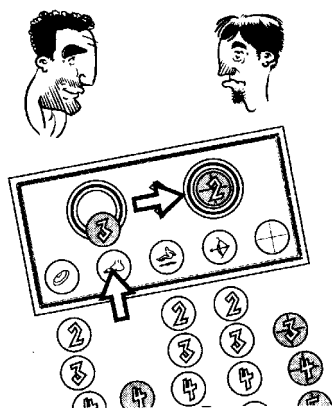


1

De lauwerenfiche (in ons voorbeeld Marathon 2) op het veld 1 van de wedstrijdtabel bepaalt de discipline van deze ronde (marathon) evenals het puntenaantal waarvoor men zal kampen (2 punten). Iedere speler kiest nu een kaart uit zijn hand en legt die verdekt voor zich neer. Als alle spelers een kaart hebben gelegd, worden deze gelijktijdig omgedraaid en de op dat ogenblik geldende rang hardop voorgelezen. Overwinnaar is de atleet met de beste plaats in de voorgedragen discipline. De speler die deze kaart heeft gespeeld, ontvangt de overeenkomstige fiche en legt ze open voor zich neer. De kaarten blijven tot het einde van de ronde voor de spelers liggen.

incasseert de fiche van veld 1

slechtste atleet

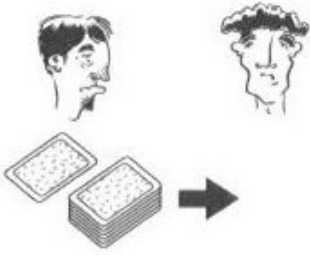


2

De speler die de atleet met de slechtste plaats in de discipline van deze ronde heeft uitgespeeld, mag een nieuwe discipline bepalen. Het hoogste getal is bepalend. Overtreden, gediskwalificeerd ... enzovoort krijgen geen puntenwaardering. Eerst schuift de speler de lauwerenfiche van veld 2 naar veld 1. Dan kiest hij een nieuwe fiche die op veld 2 wordt gelegd. Men mag enkel lauwerenfiches kiezen in aaneensluitende opklimmende puntenvolgorde. Men mag dus bij voorbeeld Marathon 3 pas leggen als Marathon 2 al uit de overeenkomstige kolom is verwijderd. De uitgespeelde kaarten komen op een aflegstapel en worden tijdens het verdere spelverloop niet meer gebruikt.

verschuift de fiche naar plaats 1 en legt een nieuwe fiche op veld 2

speler met kaartenstapel verdeelt de kaarten



3

De speler, die de verdeckte kaartenstapel voor zich heeft liggen, neemt de bovenste kaart van de stapel zonder ze aan de anderen te tonen en bekijkt ze. Hij kan ze houden of aan een speler naar zijn keuze verder geven, die nog geen vierde kaart heeft ontvangen. Geeft hij ze verder dan trekt hij weer een nieuwe kaart en gaat op dezelfde manier te werk.

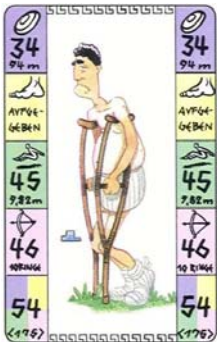
Hebben alle andere spelers weer 4 kaarten, moet hij de laatst getrokken kaart in ieder geval behouden. Beslist hij al eerder om een kaart te behouden dan vullen de navolgende spelers om de beurt hun handkaarten weer tot 4 kaarten aan, in zoverre zij nog geen kaart hebben ontvangen. Vervolgens wordt de stapel kaarten naar de linkerbuur doorgeschoven die in de volgende ronde uit de kaarten mag kiezen.

Iedere nieuwe ronde verloopt volgens dit patroon.

de linkerbuur ontvangt de kaartenstapel voor de volgende ronde

Doet zich het uitzonderlijke geval voor, dat in een ronde alleen kaarten zonder een behaalde plaats worden gelegd (gediskwalificeerd ... enzovoort) dan trekt iedereen nog een kaart. De fiche blijft liggen en er begint een nieuwe ronde.

Deelnemen is belangrijker dan winnen !



Worden in een kaartenronde één of meer verliezerskaarten (zie tekening hiernaast) uitgespeeld, dan ontvangen de betreffende spelers automatisch een troostpunt.

Het applaus, om ondanks alle tegenspoed aan de wedstrijd te hebben deelgenomen, maakt veel goed.

Einde van het spel

Zodra de stapel kaarten minder kaarten telt dan er spelers aan de ronde deelnemen, worden geen nieuwe kaarten meer uitgedeeld.

De wedstrijd gaat nu nog over drie ronden, tot alle handkaarten uitgespeeld of alle fiches zijn opgebruikt.

Winnaar is de speler die de meeste punten kon binnenhalen.

Tip voor 4 of 5 spelers

Nemen 4 of 5 sporters aan de Olympiade deel, dan worden de fiches met de waarde 6 voor de start van het spel verwijderd.

Over de indeling van de kaarten

De kaarten zijn in vijf groepen onderverdeeld. Naargelang de sterkte van de atleten is de tekening meer of minder sportief uitgevallen.



De 12 olympische atleten van de eerste groep leggen in minstens één van de vijf disciplines beslag op een plaats bij de eerste drie. Zij zijn voorgesteld in 12 verschillende portretten.



De 12 olympische atleten van de tweede groep leggen in minstens één van de vijf disciplines beslag op een plaats bij de beste zeven. Deze groep wordt steeds met dezelfde figuur voorgesteld.



De 12 olympische atleten van de derde groep leggen in minstens één van de vijf disciplines beslag op een plaats bij de beste twaalf. Deze groep wordt steeds met dezelfde figuur voorgesteld.



De 12 olympische atleten van de vierde groep leggen in minstens één van de vijf disciplines beslag op een plaats bij de beste twintig. Deze groep wordt steeds met dezelfde figuur voorgesteld.



De 12 olympische atleten van de verliezersgroep leggen in geen van de vijf disciplines beslag op een plaats bij de beste 20. Deze groep wordt steeds met dezelfde figuur voorgesteld.