

Olympia 2000

Auteur: Stefan Dorra

Uitgegeven door Hans im Glück, 1994

Een kaartspel om de hoogste eer bij de klassieke Olympische Spelen (2 tot 5 spelers vanaf 9 jaar).

Vertaald in het Nederlands door Erwin Broens (Nederland)

Inleiding

Dat waren toch mooie tijden: Olympische Spelen zonder doping en commercie, zonder televisie en sponsorcontracten. De overwinnaars van deze klassieke Spelen kregen vaten vol kostbare olijfolie als prijs. De onderlinge strijd was fair, maar tevens hard. De favoriet kwam lang niet altijd op het erepodium. Ten tijde van de Oude Grieken moesten de atleten in alle disciplines aantreden: discuswerpen, de marathon, verspringen, boogschieten en de meerkamp. Daarbij kon het makkelijk gebeuren, dat de beste boogschutter tijdens de marathon ernstig tekort schoot. Slechts een slimme coach, die zijn topatleten pas dan van start laat gaan, als de belangrijkste prijzen te verdienen zijn, zal de eindoverwinning opstrijken. Wie zijn beste atleten te laat inzet, staat met lege handen in de Olympische arena. Dan helpen ook de troostpunten niet meer.

Inhoud

- 55 atleetkaarten
- 1 wedkampbord
- 25 lauwerkransfiches in vijf kleuren en vijf disciplines (waarden 2 - 6)
- 7 troostfiches (waarde 1)
- Deze spelregels

Overzicht

De olympische atleten bestrijden elkaar in verschillende disciplines, waarbij de waarden van de te winnen lauwerkransen steeds maar blijven stijgen. Gelijktijdig worden kaarten uitgespeeld en de winnaar incasseert de prijs. De eindwinnaar is degene die bij het einde van het spel de meeste lauwerpunten heeft verzameld.

Spelvoorbereiding

Het wedkampbord wordt in het midden van de tafel gelegd. Op het bord zijn de verschillende disciplines afgebeeld. Leg de lauwerkransfiches, in vijf rijen en in oplopende volgorde, onder de desbetreffende disciplines. Leg de troostfiches naast het bord.

Een willekeurige speler kiest uit de bovenste rij twee lauwerkransfiches (bijv. marathon 2 en meerkamp 2). Deze fiches legt hij op het bord: de ene in de cirkel

I, de andere in de cirkel II.

Vervolgens worden de kaarten goed geschud. Iedere speler krijgt vier kaarten, die hij verdekt in de hand neemt. De resterende kaarten worden in een verdekte stapel voor de startspeler gelegd.

De kaarten

Iedere kaart bestaat uit twee delen. De cijfers in de linker- en de rechterkolom vermelden de klassering, die de individuele atleten in de desbetreffende disciplines bereiken (hoe lager het cijfer, hoe beter de klassering). De afbeelding van de atleet geeft een globale indicatie van zijn kracht. Een bijzonderheid zijn de verliezers (zie "Meedoen is belangrijker dan winnen").

Spelverloop

Een spelbeurt verloopt in de volgende stappen.

1. Het lauwerkransfiche in cirkel I van het wedkampbord bepaalt de discipline en het aantal punten waarom in de lopende beurt wordt gestreden. Iedere speler kiest een van zijn kaarten en legt deze verdekt op tafel. De kaarten worden gelijktijdig omgedraaid. Daarbij noemt iedereen zijn klassering in de desbetreffende discipline. De atleet met de beste klassering (laagste cijfer) wint de discipline. Deze speler krijgt het lauwerkransfiche en legt dit voor zich neer (met de waarde boven). De uitgespeelde kaarten blijven tot het einde van de beurt voor de spelers liggen.
2. De speler die de atleet met de slechtste klassering heeft gespeeld mag een nieuwe discipline uitkiezen. Voor alle duidelijkheid: dit betreft de atleet met het laagste cijfer (atleten op wiens kaart termen staan als "übergetreten", "disqualifiziert", etc. tellen niet mee). Deze speler schuift het lauwerkransfiche in cirkel II door naar cirkel I. Vervolgens kiest hij een nieuw fiche uit en plaatst dit in cirkel II. Deze keuzevrijheid is beperkt: hij mag zelf de discipline bepalen, maar van deze discipline moet hij het fiche met het laagste cijfer nemen. Voorbeeld: marathon 3 kan pas gekozen worden, als marathon 2 reeds op het wedkampbord ligt (of heeft gelegen). Vervolgens worden de uitgespeelde kaarten op de aflegstapel gelegd. Deze kaarten doen in de rest van het spel niet meer mee.
3. De speler, voor wie de stapel ongebruikte kaarten ligt (in de eerste beurt is dit de startspeler), neemt de bovenste kaart en bekijkt deze in het geheim. Hij mag deze kaart zelf houden, of aan een andere speler geven (als deze andere speler nog geen vierde kaart heeft). Als hij de kaart weggeeft, trekt hij een nieuwe kaart, en kiest opnieuw tussen houden of weggeven. Als alle andere spelers reeds vier kaarten hebben, moet hij de getrokken kaart in ieder geval zelf houden. Als de speler in een eerder stadium besluit om de getrokken kaart zelf te houden, deelt hij aan de andere spelers een vierde kaart (uiteraard voorzover deze spelers nog geen vierde kaart hebben). Tenslotte geeft hij de stapel ongebruikte kaarten aan zijn linker buurman, die in de volgende beurt uit de kaarten mag kiezen.

Iedere beurt verloopt volgens de hierboven beschreven procedure. Het is theoretisch mogelijk, dat in een beurt uitsluitend atleetkaarten zonder klassering

worden gespeeld. Dit zijn kaarten met termen als "übergetreten" of "disqualifiziert". In dit geval trekken alle spelers een nieuwe kaart van de stapel. Het lauwerkransfiche blijft liggen en een nieuwe ronde begint.

Meedoen is belangrijker dan winnen

Sommige kaarten bevatten de afbeelding van een atleet op krukken. Dit zijn de verliezers. Spelers die een verliezer uitspelen krijgen automatisch een troostfiche. Het applaus voor de kneuzen, die ondanks alle tegenslag toch aan de strijd hebben deelgenomen, maakt veel goed.

Einde van het spel

Zodra het aantal kaarten in de stapel ongebruikte kaarten lager is dan het aantal spelers, worden er geen nieuwe kaarten meer uitgedeeld. De strijd gaat dan nog drie beurten door, totdat alle kaarten op de hand zijn uitgespeeld, dan wel alle lauwerkransfiches zijn verbruikt.

De speler met de meeste punten (in lauwerkrans- en troostfiches) is de winnaar.

Regel voor vier of vijf spelers

Als er slechts vier of vijf spelers aan de Olympiade deelnemen, worden de lauwerkransfiches met de waarde 6 verwijderd.

De verdeling van de atleetkaarten

De atleetkaarten zijn in vijf groepen onderverdeeld (afhankelijk van hun kwaliteiten, worden de atleten afgebeeld als meer of minder sportieve types):

- 12 atleten uit de eerste groep, die in minstens n discipline bij de top drie horen.
- 12 atleten uit de tweede groep, die in minstens n discipline bij de top zeven horen.
- 12 atleten uit de derde groep, die in minstens n discipline bij de top twaalf horen.
- 12 atleten uit de vierde groep, die in minstens n discipline bij de top twintig horen.
- 7 verliezers, die in geen enkele discipline bij de top twintig horen.

Onze hartelijke dank voor onvermoeibare en leuke testrondes, langdurige regelstudie en waardevolle tips, gaat uit naar: Barbara en Dieter Hornung, Andreas Seyfarth, Martin Wehnert en Hannes Wildner.

Hans im Glück VERLAGS-GMBH

