



Olympia

Spiel Game Gioco Jeu Spel



Ravensburger Spiele
Games Giochi Jeux Spelen





Olympia

Het officiële spel van de XXe Olympische Spelen, München 1972
Ravensburger Spelen Nr. 6025203
Een spel met dobbelstenen voor 2–4 personen.

Spelmateriaal:

speelbord, 4 dobbelstenen, 8 speelfiguren in 4 verschillende kleuren, 1 erepodium en 5 bruggen.

Het speelveld van dit spel stelt het originele embleem van de XXe Olympische Spelen voor; daarom heet het spel «OLYMPIA». Het symbool werd ook bekend door de televisie-actie «geluks-spiraal».

Op de velden van de stralenkrans kunnen een groot aantal vrolijke en spannende wedstrijden gespeeld worden, niet zoals in de topsport maar heel eenvoudig, alleen maar voor uw plezier!

Het doel van het spel is om met zijn speelfiguren zo snel mogelijk over de speelbaan het hart van de spiraal te bereiken, daar een erepodium op te zetten en met een figuur er op te springen.

Vorbereiding. Iedere speler ontvangt een dobbelsteen en twee speelfiguren in dezelfde kleur.

Begin van het spel. Er wordt om beurten met de dobbelsteen gegooid en zoveel ogen men gooit mag men plaatsen op het speelveld voorwaarts. Op de velden 1 tot en met 16 mogen er geen speelfiguren afgeworpen worden. Op ieder veld mag slechts een figuur staan.

Hindernissen. Over de velden 17, 25, 35, 47 en 63 kunnen de speelfiguren alleen maar gezet worden, als over zo een veld eerst een brug gebouwd wordt. Wie 6 gooit mag een brug (een rechthoekige speelsteen) over een willekeurige hindernis leggen. Over deze brug kunnen nu alle speelfiguren, ook die van de tegenstanders hun weg voortzetten.

Slaan. Vanaf veld 17 mag men een figuur van de tegenstander er afwerpen als men met zijn eigen figuur op hetzelfde veld komt. De figuren van de tegenstanders worden dan teruggeworpen naar het veld vóór de voorlaatste hindernis (dus naar veld 16, 24, 34, 46 of 62). Als men daar een figuur van een tegen-speler aantreft, dan wordt deze eveneens teruggeworpen naar het veld voor de hindernis daarvoor, uitgezonderd op veld 16, want daarop kan men niet geslagen worden. Vanaf veld 64 geldt een absolute verplichting om te slaan (wie niet slaat, wordt zelf geslagen).

Wie 6 gooit kan ook, inplaats van een brug te leggen:

1. een willekeurige brug **afbreken** (met een eventueel daarop staande figuur, die dan voor de hindernis gezet wordt) om zijn tegenstander te verhinderen ook over de brug te komen, of
2. 6 velden verder gaan, of
3. het erepodium in het midden van het speelveld plaatsen, of
4. het erepodium afbreken, voordat een tegenstander er op kan springen.

Na een 6 mag niet nog eens gegooid worden.

Einde van het spel. Het erepodium moet met een direkte worp bereikt worden, dus b.v. van het laatste speelveld met een worp van 1 of van veld 70 met een worp van 6. Wie als eerste een van zijn figuren op het podium zet, is winnaar.

Variatie's

Speelbord en spelmateriaal bieden nog meer mogelijkheden. Men kan ook zelf nieuwe spelregels bedenken, zoals b.v.

2 figuren van dezelfde kleur kunnen op een veld staan en mogen dan niet geslagen worden.

Als een figuur op een brug staat, die afgebroken wordt dan gaat deze figuur terug naar veld nr 1.

Wedrenspel. Men speelt maar met een figuur en probeert zo snel mogelijk veld 75 te bereiken. Op hindernissen en bruggen wordt niet gelet. Er wordt niet afgeworpen.

Hindernissen. Men zet met één figuur. Hindernissen kunnen alleen met een even aantal ogen (2, 4, 6) overwonnen worden. Er mag wel geslagen worden.

Ploegenwedstrijd. Men zet met beide speelfiguren en men moet iedere hindernis met beide figuren bereiken, voordat men met een figuur weer verder mag spelen. Wie als eerste (met een direkte worp) beide figuren over veld 75 gebracht heeft is winnaar.