

OLYMPIA-ZEHNKAMPF

Das neue Sportspiel von Silvio Nido für 2 bis 5 Spieler ab 6 Jahren · Ravensburger Spiele Nr. 11.105
Bildernachweis: Toni Nett. Reproduktion nicht erlaubt. Inhalt: 1 Spielplan, 5 Spielfiguren, 5 Würfel, ... Wertkärtchen

ERSTE SPIELREGEL

Allgemeines:

Zu Beginn wird ein Spielleiter (Kampfrichter) bestimmt, der auch mitspielen kann. Er hat die Aufgabe die Punktwertung zu überwachen und die Punktekärtchen zu verteilen.

Sportarten:

Dem Spielplan liegt der Olympia-Zehnkampf zu Grunde. Er ist aufgeteilt in 10 Teilbahnen, die in ihrer Reihenfolge der offiziellen Austragung des Zehnkampfs entsprechen: 100 m-Lauf, Weitsprung, Kugelstoßen, Hochsprung, 400 m-Lauf, 110 m-Hürdenlauf, Diskuswerfen, Stabhochsprung, Speerwerfen, 1500 m-Lauf.

Wertung:

Diese entspricht einer vereinfachten Zehnkampfwertung. Sieger ist, wer in der Gesamtwertung die meisten Punkte erzielt.

Alle Spieler beginnen am Start (1. Disziplinbank). Die dunkelbraunen und gelben, am Innenrande der Bahn von 1 bis 20 nummerierten Felder sind Strafbzw. Vorteilfelder. Jedes 10. Feld (grau) ist Zielbank und zugleich Startbank für die nächste Disziplin. Wer jeweils als erster diese Bank erreicht oder überschreitet, erzielt 1000 Punkte; der zweite 900, der dritte 800, der vierte 700 und der fünfte 600 Punkte.

Start:

Jeder Spieler hat einen eigenen Würfel. Alle Teilnehmer würfeln beim ersten Wurf gleichzeitig. Wer die höchste Zahl wirft, darf mit dieser gewürfelten Zahl als erster starten. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinne reihum.

100 m-Lauf

Regel 1 (dunkle Felder): Wer auf einem dunklen Feld überholt wird, muß auf das hinter den dunklen Feldern liegende freie Feld zurück.

Regel 2 (gelbes Feld): Vorbildlicher Endspurt. 2 Felder vorrücken.

Weitsprung

Regel 3: Übertretener Sprung. Setzt einmal mit würfeln aus.

Regel 4: Springt über 7 m. 2 Felder vorrücken. Erhält 200 Zusatzpunkte.

Kugelstoßen

Regel 5: Stößt neben den Sektor. Setzt einmal mit würfeln aus.

Regel 6: Erreicht persönliche Bestleistung. 2 Felder vorrücken. Erhält 300 Zusatzpunkte.

Hochsprung

Regel 7: Reißt die Latte dreimal. Setzt einmal mit würfeln aus.

Regel 8: Überspringt 1,90 m. 3 Felder vorrücken. Erhält 200 Zusatzpunkte.

400 m-Lauf

dunklen Feldern liegende freie Feld zurück.

Regel 9: Wer auf einem dunklen Feld überholt wird, muß auf das hinter den dunklen Feldern liegende freie Feld zurück.

Regel 10: Der Läufer der Nebenbahn gerät in die falsche Bahn und behindert den Läufer, der 2 Felder vorrücken darf.

110 m-Hürdenlauf

Regel 11: Sturz beim Passieren der Hürde. 1 Feld zurück.

Regel 12: Läufer nimmt die letzte Hürde im prachtvollem Stil. 2 Felder (auf die Zielbank) vorrücken.

Diskuswerfen

Regel 13: Fehlt beim Appell des Schiedsrichters. Einmal mit würfeln aussetzen.

Regel 14: Erreicht neuen Landesrekord. 2 Felder vorrücken. 300 Zusatzpunkte.

Stabhochsprung

Regel 15: Der Springer verpaßt den Einstich und läuft unter der Latte durch. Einmal mit würfeln aussetzen.

Regel 16: Der Athlet borgt seinem Konkurrenten, dessen Stab beim letzten Versuch brach, seinen eigenen Stab. 2 Felder vorrücken. 200 Zusatzpunkte.

Speerwerfen

Regel 17: Der Speer landet nicht auf der Spitze. Einmal mit würfeln aussetzen.

Regel 18: Wirft olympischen Rekord. 3 Felder (auf die Disziplinbank) vorrücken.

1500 m-Lauf

Regel 19: Wer auf einem dunklen Feld überholt wird, muß auf das hinter den dunklen Feldern liegende freie Feld zurück.

Regel 20: Ist einem gestürzten Konkurrenten behilflich. 2 Felder (auf die Zielbank) vorrücken. Erhält 500 Zusatzpunkte.

Die Zielbank muß mit dem letzten Wurf erreicht oder überschritten werden. Sieger ist, wer mit dem Erreichen oder Überschreiten der letzten Zielbank am meisten Punkte in der Gesamtwertung erzielt.

ZWEITE SPIELREGEL

Allgemeines:

Jede Disziplin wird von allen Beteiligten durchgespielt. Die Disziplinbank ist Zielbank und zugleich Startbank für die nächste Disziplin. Die jeweiligen Sieger warten jedoch am Ziel bis alle Teilnehmer die Disziplin durchgespielt haben. Die Zielbank ist nun Startbank, von der wiederum alle Teilnehmer gemeinsam oder hintereinander (je nach den unten stehenden Regeln) neu starten.

Wertung:

Diese entspricht im allgemeinen der vereinfachten Zehnkampfwertung der ersten Spielregel. Sieger ist, wer in der Gesamtwertung die meisten Punkte erzielt. Nach der Punkteverteilung schließen jeweils alle Teilnehmer auf die nächste Startbank auf.

100 m-Lauf

Start: Alle Spieler würfeln gemeinsam. Wer die höchste Punktzahl wirft, darf mit dieser gewürfelten Zahl als erster starten. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinne reihum.

Frühstart: Wenn ein oder mehrere Spieler beim ersten Wurf eine 1 würfeln, so ist mit diesem Frühstart der Start sämtlicher Spieler ungültig. Alle Spieler müssen gemeinsam neu würfeln bis keine 1 mehr gewürfelt wird.

Dunkle Felder (Nr. 1): Wer auf einem dunklen Feld überholt wird, muß auf das hinter den dunklen Feldern liegende freie Feld zurück.

Gelbes Feld (Nr. 2): Vorbildlicher Endspurt. 2 Felder vorrücken.

Wertung: Sieger ist, wer zuerst die Zielbank erreicht oder überschreitet. Er erhält 1000 Punkte, der zweite 900, der dritte 800, der vierte 700 und der fünfte 600 Punkte. Der letzte Spieler kann automatisch ohne zu würfeln zur Zielbank aufschließen.

Weitsprung

Gemeinsamer Neubeginn auf der Startbank. Bei den Sprung- und Wurfdisziplinen hat jeder Spieler 2 Würfe hintereinander. Sieger ist derjenige, dessen Figur die größte Weite erreichte.

1. Wurf Anlauf: Wer eine 5 oder 6 würfelt, hat übertreten und muß auf das hinter dem dunklen Feld liegende Feld zurück.

2. Wurf Sprung: Alle Figuren bleiben auf ihren durch diesen Wurf erreichten Feldern solange stehen, bis der letzte Spieler gesprungen ist. Wer die höchste Gesamtpunktzahl würfelte, ist am weitesten gesprungen. Der am weitesten vorn stehende Spieler erhält 1000 Punkte, der zweite 900, der dritte 800, der vierte 700 und der fünfte 600 Punkte. Wenn zwei oder mehrere Spieler die gleiche Weite erreicht haben, erhalten diese die gleiche Punktzahl. Beispiel: An zweiter Stelle stehen 3 Spieler auf gleicher Höhe. Alle 3 erhalten 900 Punkte. Der vierte, dahinter stehende erhält in diesem Fall 800 Punkte usw.

Gelbes Feld (Nr. 4): Hat bei dieser Disziplin keine Bedeutung.

Kugelstoßen

1. Wurf Anlauf: Wer ein 4, 5 oder 6 würfelt, muß auf das hinter dem dunklen Feld liegende Feld zurück.

2. Wurf Stoß: Die geworfene Gesamtpunktzahl entscheidet. Größte Weite 1000 Punkte, 2. Platz 900, 3. Platz 800, 4. Platz 700 usw.

Gelbes Feld (Nr. 6): Hat keine Bedeutung.

Hochsprung

1. Wurf Anlauf: Wer eine 4, 5 oder 6 würfelt, hat die Latte dreimal gerissen und muß auf das hinter dem dunklen Feld liegende Feld zurück.

2. Wurf Sprung: Die geworfene Gesamtpunktzahl entscheidet: 1. Platz 1000 Punkte, 2. Platz 900 Punkte, 3. Platz 800 Punkte usw.

Gelbes Feld (Nr. 8): Hat keine Bedeutung.

400 m-Lauf

Start: Alle Spieler würfeln gemeinsam. Wer die höchste Punktzahl wirft, darf mit dieser gewürfelten Zahl als erster starten. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinne reihum.

Frühstart: Wenn ein oder mehrere Spieler beim ersten Wurf eine 1 würfeln, so ist mit diesem Frühstart der Start sämtlicher Spieler ungültig. Alle Spieler müssen solange gemeinsam neu würfeln, bis keine 1 mehr gewürfelt wird.

Dunkle Felder (Nr. 9): Wer auf einem dunklen Feld überholt wird, muß auf das hinter den dunklen Feldern liegende freie Feld zurück.

Gelbes Feld (Nr. 10): Der Konkurrent der Nebenbahn verläßt seine Bahn und stört den Läufer, der 2 Felder vorrücken darf.

Wertung: Sieger ist, wer zuerst die Zielbank erreicht oder überschreitet. Er erhält 1000 Punkte, der zweite 900, der dritte 800 usw. Der letzte Spieler kann automatisch zur Zielbank aufschließen.

110 m-Hürdenlauf

Start: Alle Spieler würfeln gemeinsam. Wer die höchste Punktzahl wirft, darf mit dieser gewürfelten Zahl als erster starten. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinne reihum.

Frühstart: Wenn ein oder mehrere Spieler beim ersten Wurf eine 1 würfeln, so ist mit diesem Frühstart der Start sämtlicher Spieler ungültig. Alle Spieler müssen solange gemeinsam neu würfeln, bis keine 1 mehr gewürfelt wird.

Dunkle Felder (Nr. 11): Sturz beim Passieren der Hürde. 1 Feld zurück.

Gelbes Feld (Nr. 12): Läufer hat die letzte Hürde in sauberem Stil genommen.

Auf die Zielbank vorrücken.

Wertung: Sieger ist, wer zuerst die Zielbank erreicht oder überschreitet. Er erhält 100 Punkte, der zweite 900, der dritte 800 usw. Der letzte Spieler kann automatisch zur Zielbank aufschließen.

Diskuswerfen

1. Wurf: Wer eine 5 oder 6 würfelt, verfehlt den Wurfsektor (das Ziel) und muß zurück auf das hinter dem dunklen Feld liegende Feld.

2. Wurf: Die Gesamtpunktzahl entscheidet. Erster Platz 1000 Punkte, zweiter Platz 900 Punkte usw.

Gelbes Feld (Nr. 14): Hat keine Bedeutung.

Stabhochsprung

1. Wurf Absprung: Wer eine 4, 5 oder 6 würfelt, verpaßt den Einstich und muß auf das hinter dem dunklen Feld liegende Feld zurück.

2. Wurf Höhe: Die geworfene Gesamtpunktzahl entscheidet: Erster Platz 1000 Punkte, zweiter Platz 900 Punkte usw.

Speerwerfen

Gelbes Feld (Nr. 16): Hat keine Bedeutung.

1. Wurf Anlauf: Wer eine 5 oder 6 würfelt, hat den Versuch übertreten und muß auf das hinter dem dunklen Feld liegende Feld zurück.

2. Wurf Weite: Die geworfene Gesamtpunktzahl entscheidet: Erster Platz 1000 Punkte, 2. Platz 900 Punkte usw.

Gelbes Feld (Nr. 18): Hat keine Bedeutung.

1500 m-Lauf

Start: Alle Spieler würfeln gemeinsam. Wer die höchste Punktzahl wirft, darf mit dieser gewürfelten Zahl als erster starten. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinne reihum.

Frühstart: Wenn ein oder mehrere Spieler beim ersten Wurf eine 1 würfeln, so ist mit diesem Frühstart der Start sämtlicher Spieler ungültig. Alle Spieler müssen gemeinsam neu würfeln bis keine 1 mehr gewürfelt wird.

Dunkle Felder (Nr. 19): Wer auf einem dunklen Feld überholt wird, muß auf das hinter diesen Feldern liegende freie Feld zurück.

Gelbes Feld (Nr. 20): Ist einem gestürzten Konkurrenten behilflich. Darf durchs Endziel.

Wertung: Sieger ist, wer zuerst die Zielbank erreicht oder überschreitet. Er erhält 1000 Punkte, der zweite 900, der dritte 800 Punkte usw. Der letzte Spieler kann automatisch ohne zu würfeln zur Zielbank aufschließen.

Zum Schluß zählt jeder Spieler alle Punkte zusammen, die er erhielt. Gesamtsieger ist, wer die meisten Punkte erkämpfte. Er erhält die Goldmedaille, der zweite die Silbermedaille, der dritte die Bronzemedaille. Bei gleicher Punktzahl wird noch einmal mit einem Wurf um die Entscheidung gewürfelt.

Ubrigens: Man kann auf diesem Plan auch andere Spiele spielen. Wie wäre es z.B. mit einem Rennen über mehrere Runden mit oder ohne Hindernisse? Erfinden Sie doch einmal selber eine Spielregel dazu. Viel Vergnügen!