

# OLYMPIKOS



¡Bienvenidos a los Juegos Olímpicos! Encarna a veces a un entrenador, a veces a un atleta y trata de ganar la mayor cantidad de medallas posible con tu delegación. Descubre los deportes olímpicos y paralímpicos de una manera diferente...



**Objetivo del juego:** En Olympikos, se revelan 5 deportes en cada ronda. Uno de los jugadores, utilizando sus cartas de pista, deberá hacer adivinar 3 deportes de entre los 5 visibles. Los demás jugadores deberán encontrar los deportes correspondientes.  
*¡Preparados, listos, a votar!*

## Material



28 Deportes (recto-verso)

71 Indicios



1 Control antidopaje



30 Delegaciones  
(6 naciones)



5 Anillos



6 Medalleros

3 Medalleros

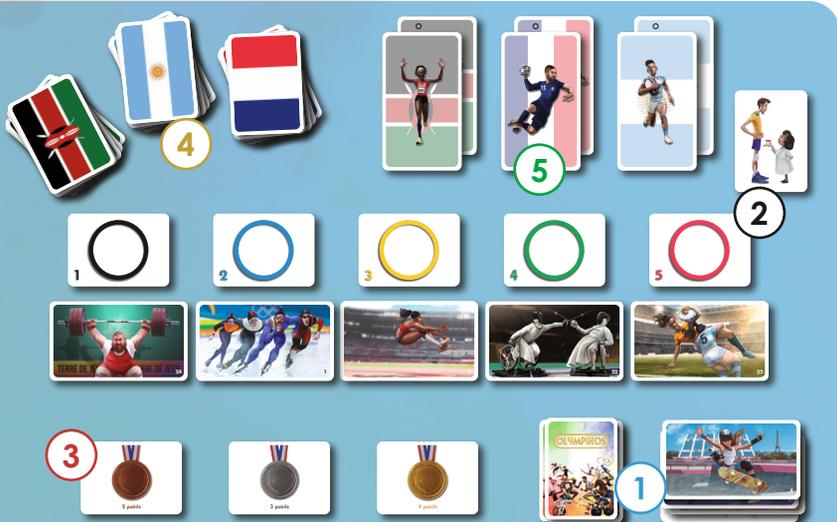


6 Abanderados



# Instalación

- 1 Haz un mazo con las cartas de pista y otro mazo con las cartas de deportes.
- 2 Coloca, en el centro de la mesa, las cinco cartas de Anillo y debajo de cada anillo, una carta de deporte. A la derecha, coloca la carta de Control antidopaje.
- 3 Coloca las tres cartas de Medalla un poco más abajo, de izquierda a derecha: bronce, plata y oro.
- 4 Cada jugador elige una delegación (Francia, Argentina, Estados Unidos, Kenia, Australia o China) y toma las 5 cartas de Delegación correspondientes que coloca frente a él.
- 5 Cada jugador toma la carta de Abanderado y la carta de Medallero correspondiente que coloca encima de las cartas de Anillo. La carta de Abanderado debe colocarse sobre la carta de Medallero de manera que solo el número 0 sea visible.



Ejemplo a 3 jugadores

**Note** : No dudes en consultar el librito de Entre bastidores de los JJ.OO. con el número en la esquina inferior derecha de cada carta de deporte para obtener más detalles sobre el deporte en cuestión y descubrir una sorprendente anécdota.

# Desarrollo



El último jugador que haya practicado un deporte es designado como el primer Entrenador.

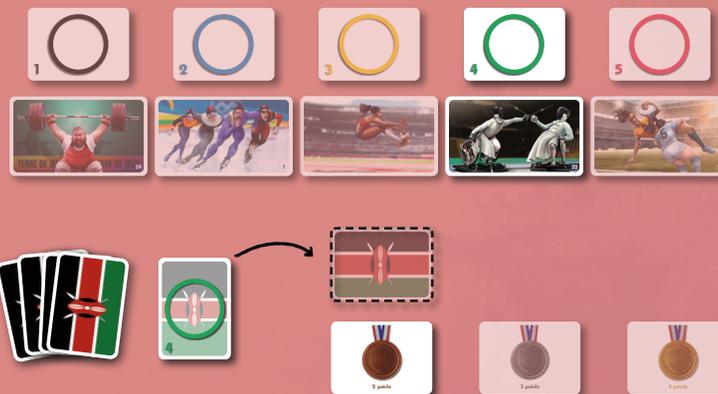
## FASE 1 El Entrenador

El **Entrenador** roba 6 cartas de **Indicio** que consulta en secreto.

### Medalla de bronce

El **Entrenador** mezcla las 5 cartas de Delegación de su nación, saca una al azar que consulta en secreto y la coloca con la bandera hacia arriba encima de la carta de Medalla de bronce.

La carta de Delegación indica que deporte el **Entrenador** deberá hacer adivinar. Para ello, asocia el color del anillo de su carta con el deporte colocado debajo del anillo del color correspondiente.



Para la medalla de bronce, el **Entrenador** saca la carta de Delegación con un anillo de color azul, por lo que debe hacer adivinar el **esgrima paralímpico**.

## FASE 2 Los Atletas

Luego, el **Entrenador** elige entre sus 6 cartas de Indicio aquella que tiene más relación con el deporte que debe hacer adivinar. Coloca esta carta de pista boca abajo, de forma horizontal o vertical, debajo de la carta de Medalla de bronce.

Una carta de indicio puede ser colocada de dos formas diferentes:



**Verticalmente**, esto significa que es una pista muy buena (que realmente hace pensar en el deporte en cuestión).



**Horizontalmente**, esto significa que es una pista promedio (que hace pensar un poco en el deporte en cuestión).



*El Entrenador elige la carta de indicio con un bate de béisbol. Entre sus cartas, es la que más se relaciona con el esgrima paralímpico. Coloca esta carta de pista boca abajo, horizontalmente, porque considera que es una pista no muy buena.*

### Medalla de plata

El **Entrenador** saca al azar otra carta de Delegación que consulta en secreto y la coloca con la bandera hacia arriba sobre la Medalla de plata.

A continuación, elige una de sus 5 tarjetas de Indicio restantes, coloca esta tarjeta de Índice boca abajo, horizontal o verticalmente, debajo de la Medalla de Plata.

### Medalla de Oro

El **Entrenador** procede de la misma manera para la medalla de oro (esta vez, con solo 4 tarjetas de indicio para elegir).

**Nota:** Cuanto más prestigiosa sea la medalla, menos tarjetas de indicio tendrás para adivinar el deporte...

Una vez que el **Entrenador** haya colocado las 3 tarjetas de indicio boca abajo debajo de las medallas, los otros jugadores: los **Atletas**, cuentan hasta 3 y el **Entrenador** da vuelta las 3 tarjetas de indicio.

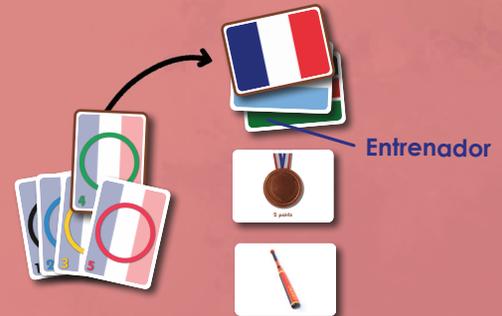
**Nota:** El **Entrenador** da vuelta las 3 tarjetas de indicio lo mas rápido posible, se recomienda dar vuelta primero la medalla de bronce, luego la de plata y la de oro (todo esto en 2-3 segundos).

Tan pronto como se dé vuelta una tarjeta de indicio, los **Atletas** pueden intentar encontrar el deporte que corresponde a cada indicio asociando ideas.

Tan pronto como un **Atleta** piense haber adivinado un deporte, coloca su tarjeta de Delegación correspondiente con la bandera boca arriba sobre la medalla en cuestión. Coloca esta tarjeta sobre la última tarjeta de Delegación presente (al principio solo está la tarjeta de Delegación del **Entrenador**).

**Atención :** Una vez colocada una carta de Delegación, no puede retirarse ni moverse.

*El Atleta francés coloca su tarjeta de Delegación con el anillo verde sobre la medalla de bronce. La coloca sobre la última tarjeta de Delegación presente, aquí sobre la tarjeta de Delegación de Argentina ya que fue colocada antes que él.*



Una vez que todos los **Atletas** hayan colocado una tarjeta de Delegación frente a cada medalla, pasa a la siguiente fase.

## FASE 3 La entrega de medallas

Comenzando con la medalla de bronce, da vuelta todas las tarjetas de Delegación colocadas encima de la medalla para que sean visibles. Una vez que las tarjetas estén volteadas, la primera tarjeta de Delegación colocada será la primera visible.

La primera tarjeta de Delegación visible es la del **Entrenador**: el color de su anillo indica la respuesta correcta.



### Los Atletas

Los **Atletas** ganan puntos de la siguiente manera:

- La primera tarjeta de Delegación, después de la del **Entrenador**, que corresponda a la respuesta correcta otorga la medalla de bronce, es decir, 2 puntos, al **Atleta** que jugó esa tarjeta.
- Las siguientes tarjetas de Delegación que correspondan a la respuesta correcta otorgan 1 punto a los **Atletas** que jugaron esas tarjetas.
- Las tarjetas de Delegación que no indiquen la respuesta correcta no otorgan puntos.

Procede de la misma manera para la medalla de plata y la medalla de oro.

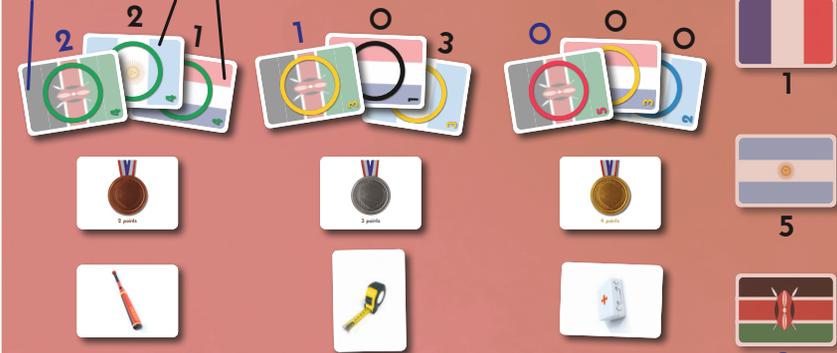
- Para la medalla de plata, el primero en encontrarla obtiene 3 puntos, y los siguientes 1 punto.
- Para la medalla de oro, el primero en encontrarla obtiene 4 puntos, y los siguientes 1 punto.

### El Entrenador

Para cada medalla, el **Entrenador** obtiene puntos de la siguiente manera:

- Si todos los **Atletas** adivinaron el deporte correcto: el **Entrenador** obtiene la cantidad de puntos indicada en la medalla correspondiente (2, 3 o 4 puntos).
- Si uno o varios **Atletas** acertaron el deporte correcto pero no todos los Atletas lo encontraron: el **Entrenador** obtiene 1 punto.
- Si uno o más **Atletas** adivinan el deporte correcto pero no todos los Atletas lo hacen: el Entrenador gana 1 punto.

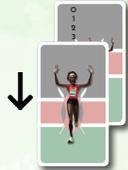
### Entrenador Atletas



Ejemplo de puntos a 3 jugadores

### Marquen sus puntos

Para marcar tus puntos, baja tu tarjeta de Abanderado para que aparezca tu nuevo total de puntos en la tarjeta de Medallero. Si superas los 12, voltea tu Medallero.



**Nota:** Si superas los 24 puntos (¡bien hecho, es muy raro!), voltea nuevamente la tarjeta de Conteo de 0 a 12, y añade tus nuevos puntos ganados a 24.

## Fin del turno

- Guarda en la caja las 3 tarjetas de indicio utilizadas durante este turno, así como las 3 tarjetas de indicio no utilizadas por el Entrenador.
- Cada jugador recupera sus tarjetas de Delegación.
- Coloca 5 nuevos deportes debajo de las tarjetas de Anillo.

**Nota:** Puedes voltear las tarjetas de Deporte, tienen ambas caras.

El jugador a la derecha del **Entrenador** se convierte en el nuevo **Entrenador**, mientras que el antiguo **Entrenador** se convierte en Atleta. El siguiente turno se desarrolla de la misma manera, con una diferencia: ¡el control antidopaje!

## El control antidopaje

A partir del segundo turno de juego y en todos los turnos siguientes, la regla del control antidopaje entra en vigor. Esta regla se aplica al **Atleta** que tenga más puntos al comienzo del turno.

Durante la **fase 2 «Los Atletas»**, una vez que el Atleta con más puntos haya colocado una tarjeta de Delegación encima de cada medalla, debe elegir una de sus dos tarjetas de Delegación restantes y colocarla, con la bandera boca arriba, frente a la tarjeta de Control antidopaje.



Coloca la tarjeta de Delegación correspondiente al deporte que, según él, tiene menos probabilidad de ser uno de los deportes adivinados por el **Entrenador** durante este turno.



En el segundo turno, el **Atleta argentino** es el que tiene más puntos, por lo que está sujeto al control antidopaje.

Al final de la **fase 3 «La entrega de medallas»**, revela la tarjeta de Delegación colocada frente a la tarjeta de Control antidopaje.

- Si la tarjeta de Delegación no corresponde a ninguno de los deportes que el **Entrenador** hizo adivinar durante este turno, el jugador no es controlado positivo: por lo tanto, no tiene ninguna penalización.
- Si la tarjeta de Delegación corresponde a uno de los tres deportes que el **Entrenador** hizo adivinar durante este turno, el jugador que colocó esta tarjeta es controlado positivo: **pierde 3 puntos**.

En el siguiente turno, el jugador con más puntos al comienzo del turno debe someterse nuevamente a la regla del control antidopaje.

**Nota :** Puede ser el mismo jugador que en el turno anterior o un nuevo jugador.

## IMPORTANTE

- Si el único jugador con más puntos es el **Entrenador**, no hay control antidopaje durante este turno.
- Si varios **Atletas** tienen más puntos, el control antidopaje se aplica a todos estos Atletas.
- Si el **Entrenador** y un **Atleta** tienen más puntos, el control antidopaje se aplica solo al **Atleta**.
- Si ningún deporte, sin importar todas las medallas, fue adivinado por los Atletas en un turno, se cancela el control antidopaje y el Entrenador **pierde 3 puntos**.



## Fin del juego

El juego termina cuando cada jugador ha sido Entrenador una vez.

El jugador con más puntos gana el juego, ¡es el nuevo campeón olímpico!

**Nota :** Si varios jugadores tienen la misma cantidad de puntos, todos esos jugadores ganan el juego.

## Variante cooperativa para 2 jugadores

En el juego cooperativo para dos jugadores, los jugadores juegan juntos para intentar marcar la mayor cantidad de puntos posible.

### Instalación

Realice la misma instalación que de costumbre, excepto por estas diferencias:

- Cada jugador toma las cartas de Delegación de una nación, sin embargo, elijan solo una carta de Abanderado y una carta de Medallero para ambos jugadores.
- El jugador que tiene el papel de **Entrenador** también toma las cartas de Delegación de las otras 4 naciones y las coloca frente a él, con la bandera hacia arriba.
- Deje la carta de Control antidopaje en la caja (en el juego para dos jugadores no se utiliza).
- Tengan un cronómetro a mano.

### FASE 1 El Entrenador

Esta fase se desarrolla de la misma manera que en el juego normal.

### FASE 2 Los Atletas

Cuando se revelan las 3 cartas de indicio, el **Entrenador** comienza a contar el tiempo con el cronómetro.

Después de **10 segundos**: el **Entrenador** coloca de manera aleatoria una carta de Delegación de otra nación, con la bandera hacia arriba, sobre cada medalla. Coloca estas cartas siempre sobre la última carta de Delegación presente.

Y así sucesivamente, **cada 10 segundos**: el **Entrenador** coloca de manera aleatoria una carta de Delegación de otra nación, con la bandera hacia arriba, sobre cada medalla...



Mientras tanto, el papel del **Atleta** no cambia: debe intentar averiguar lo más rápido posible qué deporte corresponde a cada indicio.

Cuando el **Atleta** cree que ha adivinado a qué deporte corresponde un indicio, coloca su carta de Delegación correspondiente, con la bandera hacia arriba, sobre la medalla correspondiente. Coloca esta carta sobre la última carta de Delegación presente.

Una vez que el **Atleta** ha colocado una carta de Delegación sobre cada medalla, pasa a la siguiente fase.

### FASE 3 Entrega de las medallas

La fase de entrega de las medallas se desarrolla de la misma manera, con la siguiente diferencia:

- Los dos jugadores obtienen los puntos juntos, solo cuentan los puntos obtenidos por el **Atleta**.

**Atención** : Las cartas de Delegación de otras naciones no otorgan puntos, ¡pero cuentan como cartas de otros **Atletas**! Cuando se revelan las cartas de Delegación de cada medalla, si otra nación ha revelado la respuesta correcta antes que tú, no ganas la medalla correspondiente aunque tu respuesta sea correcta: en este caso, solo ganas 1 punto.

### Fin de la ronda

Cambien los roles y realicen la misma instalación que de costumbre.

### Fin del juego

El juego termina cuando cada jugador ha sido **Entrenador** dos veces. ¡Compara los puntos que obtuvieron juntos con el siguiente MEDALLERO INTERNACIONAL para conocer su nivel!



## Medallero Internacional

**0 a 8 puntos:** Ay, ay, ay, es complicado, tendrán que entrenar de nuevo... Todos empezamos por ahí.

**9 a 18 puntos:** Interesante, estas pocas medallas muestran su potencial. ¡Sigán esforzándose! 19 a 27 puntos: Muy bien, unos Juegos Olímpicos exitosos, sueñen con victorias aún más grandes.

**28 a 35 puntos:** ¡Excelente! Todo salió perfecto o casi, celebren este juego como se debe.

**36 puntos:** ¡Increíble! Récord mundial, entran al panteón del Olimpo. ¡Son verdaderas leyendas!



### Créditos

Autores: Diego Simonet y Antonin Boccara

Ilustradores: Sebastian Domenech y Mariano Ayerdi

Diseño de página y gráficos: Emma Perruchon

Responsables de la edición: Diego Simonet y Antonin Boccara.

Agradecimientos: Los autores agradecen a sus familias por su ayuda.

Muchas gracias también a todo el club de Handball de Montpellier por haber testeado tantas veces el juego.

Y por último, agradecer a los atletas que han aceptado ser ilustrados y por sobretodo a Nikola Karabatic de autorizarnos a ilustrarlo para la caja del juego.

*English rules*  
*Règles en français*

