

OLYMPIKOS



*Bienvenue aux Jeux Olympiques !
Incarnes tantôt un coach, tantôt un athlète et tentez de remporter
le plus de médailles possible avec votre délégation. Découvrez les
sports olympiques et paralympiques d'une autre manière...*



But du jeu : Dans Olympikos, 5 sports sont dévoilés à chaque tour. L'un des joueurs, à l'aide de ses cartes Indice, va devoir faire deviner 3 sports parmi les 5 visibles. Aux autres joueurs de trouver les sports concernés.

À vos marques, prêts, votez !

Matériel



28 cartes Sport (recto-verso)



30 cartes Délégation
(6 nations)



6 cartes
Décompte

1 carte
Contrôle antidopage



3 cartes Médaille



71 cartes Indice



5 cartes Anneau

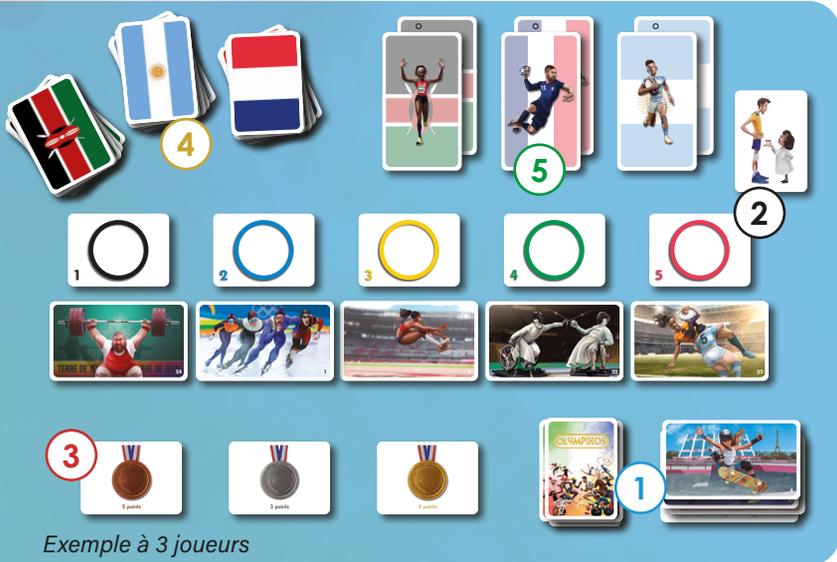


6 cartes
Porte-drapeau



Installation

- 1 Faites une pioche avec les cartes Indice et une pioche avec les cartes Sport.
- 2 Placez, au centre de la table, les 5 cartes Anneau et sous chaque anneau, une carte Sport. À droite, placez la carte Contrôle antidopage.
- 3 Placez les 3 cartes Médaille un peu plus bas, de gauche à droite : bronze, argent, or.
- 4 Chaque joueur choisit une nation (France, Argentine, États-Unis, Kenya, Australie ou Chine) et prend les 5 cartes Délégation correspondantes qu'il place devant lui.
- 5 Chaque joueur prend la carte Porte-drapeau et la carte Décompte correspondante qu'il place au-dessus des cartes Anneau. La carte Porte-drapeau doit être placée sur la carte Décompte de manière à ce que seul le chiffre 0 soit visible.



Exemple à 3 joueurs

Note : N'hésitez pas à regarder dans le livret *Les yeux dans les Jeux* au numéro en bas à droite de chaque carte Sport pour avoir plus de précisions sur le sport en question et découvrir une anecdote surprenante.

Déroulement

Le dernier joueur à avoir fait du sport est désigné **Coach** pour le premier tour.



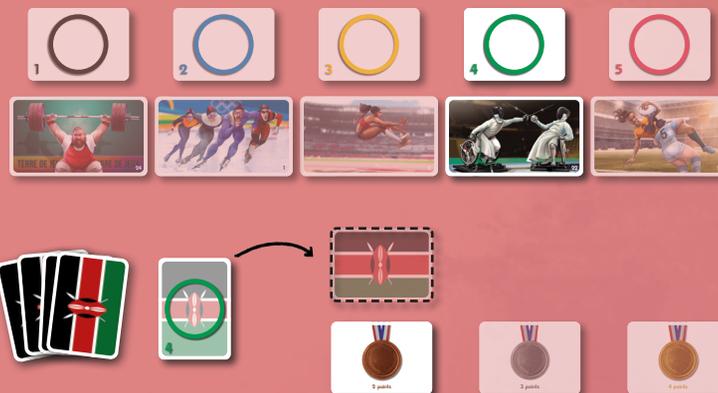
PHASE 1 Le Coach

Le **Coach** pioche 6 cartes Indice qu'il consulte secrètement.

Médaille de bronze

Le **Coach** mélange les 5 cartes Délégation de sa nation, il en pioche une au hasard qu'il consulte secrètement et la place face drapeau au-dessus de la carte Médaille de bronze.

La carte Délégation indique quel sport le **Coach** va devoir faire deviner. Pour cela, il associe la couleur de l'anneau de sa carte avec le sport placé sous l'anneau de la couleur correspondante.



Pour la médaille de bronze, le **Coach** tire la carte Délégation avec un anneau de couleur verte, il doit donc faire deviner l'escrime paralympique. Il place cette carte Délégation, face drapeau, au-dessus de la médaille de bronze.

Le **Coach** choisit ensuite parmi ses 6 cartes Indice celle qui a le plus de rapport avec le sport qu'il doit faire deviner. Il place cette carte Indice face cachée, horizontalement ou verticalement, sous la carte Médaille de bronze.

Une carte Indice peut être posée de deux manières différentes :



Verticalement, cela signifie qu'il s'agit d'un très bon indice (qui fait vraiment penser à la carte Sport).



Horizontalement, cela signifie qu'il s'agit d'un indice moyen (qui fait un peu penser à la carte Sport).



Le **Coach** choisit la carte Indice avec une batte de baseball. Parmi ses cartes, c'est pour lui celle qui est le plus en rapport avec la carte Escrime paralympique. Il place cette carte Indice face cachée, de manière horizontale car il estime que c'est un indice moyen.



Médaille d'argent

Le **Coach** pioche au hasard une autre carte Délégation qu'il consulte secrètement et la place face drapeau au-dessus de la médaille d'argent.

Il choisit ensuite l'une de ses 5 cartes Indice restantes, il place cette carte Indice face cachée, horizontalement ou verticalement, sous la médaille d'argent.



Médaille d'or

Le **Coach** procède de la même manière pour la médaille d'or (cette fois, avec seulement 4 cartes Indice au choix).

Remarque : Plus la médaille est prestigieuse, moins vous aurez de cartes Indice pour faire deviner le sport...

PHASE 2 Les Athlètes

Une fois que le **Coach** a placé les 3 cartes Indice face cachée sous les médailles, les autres joueurs - les **Athlètes** - comptent jusqu'à 3 et le **Coach** retourne les 3 cartes Indice.

Remarque : Le **Coach** retourne les 3 cartes Indice le plus rapidement possible, il est conseillé de retourner d'abord l'indice de la médaille de bronze, puis celui de l'argent et celui de l'or (tout cela en 2-3 secondes).

Dès qu'une carte Indice est retournée, les **Athlètes** peuvent tenter de retrouver le sport qui correspond à chaque indice en procédant par association d'idées.

Dès qu'un **Athlète** pense avoir deviné un sport, il place, face drapeau, sa carte Délégation correspondante au-dessus de la médaille concernée. Il place cette carte sur la dernière carte Délégation présente (au départ il n'y a que la carte Délégation du **Coach**).

Attention : Une fois qu'une carte Délégation est posée, elle ne peut plus être enlevée ou déplacée.

L'**Athlète français** pose sa carte Délégation avec l'anneau vert au-dessus de la médaille de bronze. Il la place sur la dernière carte Délégation présente, ici sur la carte Délégation argentine car elle a été placée avant lui.



Une fois que tous les **Athlètes** ont placé une carte Délégation devant chaque médaille, passez à la phase suivante.

PHASE 3 La remise des médailles

En commençant par la médaille de bronze, retournez face visible l'ensemble des cartes Délégation posées au-dessus de la médaille. Une fois les cartes retournées, la première carte Délégation posée sera la première visible.

La première carte Délégation visible est celle du **Coach** : la couleur de son anneau indique la bonne réponse.



Les Athlètes

Les **Athlètes** marquent des points de la manière suivante :

- La première carte Délégation, après celle du **Coach**, à correspondre à la bonne réponse rapporte la médaille de bronze, c'est-à-dire 2 points, à l'**Athlète** ayant joué cette carte.
- Les cartes Délégation suivantes qui correspondent à la bonne réponse rapportent 1 point aux **Athlètes** ayant joué ces cartes.
- Les cartes Délégation qui n'indiquent pas la bonne réponse ne rapportent aucun point.

Procédez de la même manière pour la médaille d'argent et la médaille d'or.

- Pour la médaille d'argent, le premier à avoir trouvé remporte 3 points, et les suivants 1 point.
- Pour la médaille d'or, le premier à avoir trouvé remporte 4 points, et les suivants 1 point.

Le Coach

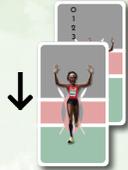
Pour chaque médaille, le **Coach** marque des points de la manière suivante :

- Si tous les **Athlètes** ont deviné le bon sport : le **Coach** remporte autant de points qu'indiqués sur la médaille concernée (2, 3 ou 4 points).
- Si un ou plusieurs **Athlètes** ont deviné le bon sport mais que tous les **Athlètes** n'ont pas trouvé : le **Coach** remporte 1 point.
- Si aucun **Athlète** n'a deviné le bon sport : le **Coach** ne remporte aucun point.

Exemple de décompte à 3 joueurs

Marquez vos points

Pour marquer vos points, faites descendre votre carte Porte-drapeau afin de laisser apparaître votre nouveau total de points sur la carte Décompte. Si vous dépassez 12, retournez votre carte Décompte.



Remarque : Si vous dépassez 24 points (bravo, c'est très rare !), retournez à nouveau la carte Décompte face 0 à 12, vous ajouterez vos nouveaux points gagnés à 24.

Fin du tour

- Rangez dans la boîte les 3 cartes Indice utilisées lors de ce tour ainsi que les 3 cartes Indice non utilisées par le **Coach**.
- Chaque joueur reprend ses cartes Délégation.
- Placez 5 nouveaux sports sous les cartes Anneau.

Note : Vous pouvez retourner les cartes Sport, elles sont recto-verso.

Le joueur à la droite du **Coach** est désigné nouveau **Coach**, l'ancien **Coach** devient quant à lui **Athlète**. Le tour suivant se déroule de la même manière, à une différence près : le **contrôle antidopage** !

Le contrôle antidopage

À partir du deuxième tour de jeu et pour tous les tours suivants, la règle du contrôle antidopage prend effet. Cette règle concerne l'**Athlète** totalisant le plus de points au début du tour.

Lors de la **phase 2 « Les Athlètes »**, une fois que l'**Athlète** totalisant le plus de points a placé une carte Délégation au-dessus de chaque médaille, il doit choisir une de ses deux cartes Délégation restantes et la placer, face drapeau, devant la carte Contrôle antidopage.



Il place la carte Délégation correspondant au sport qui, selon lui, a le moins de probabilité d'être l'un des sports que le **Coach** a fait deviner lors de ce tour.



Au deuxième tour, l'**Athlète argentin** est celui qui a le plus de points, il est donc soumis au contrôle antidopage.

À la fin de la **phase 3 « La remise des médailles »**, révélez la carte Délégation placée devant la carte Contrôle antidopage.

- Si la carte Délégation ne correspond à aucun des sports que le **Coach** a fait deviner pendant ce tour, le joueur n'est pas contrôlé positif : il n'a donc aucune pénalité.
- Si la carte Délégation correspond à l'un des trois sports que le **Coach** a fait deviner pendant ce tour, le joueur ayant posé cette carte est contrôlé positif : **il perd 3 points.**

Le tour suivant, le joueur totalisant le plus de points au début du tour doit à nouveau se soumettre à la règle du contrôle antidopage.

Remarque : Il peut s'agir du même joueur qu'au tour précédent ou d'un nouveau joueur.

IMPORTANT

- Si le seul joueur totalisant le plus de points est le **Coach**, il n'y a pas de contrôle antidopage lors de ce tour.
- Si plusieurs **Athlètes** totalisent le plus de points, le contrôle antidopage s'applique à tous ces **Athlètes**.
- Si le **Coach** et un **Athlète** totalisent le plus de points, le contrôle antidopage s'applique uniquement à l'**Athlète**.
- Si aucun sport, toutes médailles confondues, n'a été trouvé par les **Athlètes** lors d'un tour, le contrôle antidopage est annulé, c'est le **Coach** qui **perd 3 points.**



Fin de la partie

La partie s'arrête lorsque chaque joueur a été **Coach** une fois.

Le joueur avec le plus de points remporte la partie, c'est le nouveau champion olympique !

Remarque : En cas d'égalité, il y a plusieurs champions olympiques.

Variante coopérative pour 2 joueurs

À 2 joueurs, le jeu se joue de manière coopérative : les joueurs jouent ensemble pour tenter de marquer le plus de points possible.

Installation

Procédez à la même installation que d'habitude, hormis ces différences :

- Chaque joueur prend les cartes Délégation d'une nation, en revanche, choisissez une seule carte Porte-drapeau et une seule carte Décompte pour les deux joueurs.
- Le joueur qui a le rôle du **Coach** prend également les cartes Délégation des 4 autres nations qu'il place devant lui, face drapeau.
- Laissez la carte Contrôle antidopage dans la boîte (à deux joueurs, il n'y en a pas).
- Munissez-vous d'un chronomètre.



PHASE 1 Le Coach

Cette phase se déroule de la même manière que pour le jeu normal.

PHASE 2 Les Athlètes

Au moment où les 3 cartes Indice sont retournées, le **Coach** lance le chronomètre.

Au bout de **15 secondes** : le **Coach** place, de manière aléatoire, une carte Délégation d'une autre nation face drapeau, au-dessus de chaque médaille. Il place ces cartes à chaque fois sur la dernière carte Délégation présente.

Et ainsi de suite, **toutes les 5 secondes** : le **Coach** place, de manière aléatoire, une carte Délégation d'une autre nation face drapeau, au-dessus de chaque médaille...

Pendant ce temps, le rôle de l'**Athlète** ne change pas : il doit tenter de retrouver le plus rapidement possible quel sport correspond à chaque indice.

Dès qu'il pense avoir deviné quel sport correspond à un indice, il place, face drapeau, sa carte Délégation correspondante au-dessus de la médaille concernée. Il place cette carte sur la dernière carte Délégation présente.

Une fois que l'**Athlète** a posé une carte Délégation au-dessus de chaque médaille, passez à la phase suivante.

PHASE 3 La remise des médailles

La phase de remise des médailles se déroule de la même manière à cette différence près :

- Les deux joueurs remportent les points ensemble, ne comptez que les points remportés par l'**Athlète**.

Attention : Les cartes Délégation des autres nations ne marquent pas de point mais comptent comme les cartes d'autres Athlètes ! Lorsque vous retournez les cartes Délégation de chaque médaille, si la bonne réponse a été dévoilée par une autre nation avant vous, vous ne remportez pas la médaille en question, même si votre réponse est bonne : dans ce cas, vous remportez juste 1 point.

Fin du tour

Changez les rôles et procédez à la même installation.



Fin de la partie

La partie s'arrête une fois que chaque joueur a été **Coach** deux fois. Comparez les points que vous avez remportés ensemble avec le barème page suivante pour connaître votre niveau !

Barème

0 à 8 points : Aïe, aïe, aïe, c'est compliqué, il va falloir s'entraîner à nouveau... On a tous commencé par là.

9 à 18 : Intéressant, ces quelques médailles montrent votre potentiel. Encore quelques efforts !

19 à 27 : Très bien, des Jeux Olympiques réussis, de quoi rêver de victoires encore plus belles.

28 à 35 : Excellent ! Tout s'est déroulé parfaitement ou presque, fêtez cette partie comme il se doit.

36 : Incroyable !!! Record du monde, vous entrez au panthéon de l'Olympe. De vraies légendes !



Crédits

Auteurs : Diego Simonet et Antonin Boccara

Illustrateurs : Sebastian Domenech et Mariano Ayerdi

Mise en page et graphisme : Emma Perruchon

Responsables de l'édition : Diego Simonet et Antonin Boccara

Remerciements : Les auteurs tiennent à remercier leur famille pour leur aide.

Un remerciement également à toute l'équipe du Montpellier Handball Club pour leurs tests.

Enfin, merci aux athlètes qui ont accepté d'être illustrés dans le jeu et notamment à Nikola Karabatic de nous avoir autorisés à utiliser son image sur la couverture du jeu.