



STADIUM

TM

8 BIT BOX™



**JETZT WERDEN DIE ATHLETEN DER BLAUEN STERNE
UND DER ROTEN SONNEN AUF DAS FELD GEBETEN!**

*Du hast dein ganzes Leben lang für dieses Ereignis
trainiert. Nun ist es an der Zeit, der Welt zu zeigen,
was du drauf hast – aber denke daran, dass ihr
als Mannschaft immer am stärksten seid. Teile dir
bei den Wettbewerben deine Energie ein, um die
meisten Medaillen zu gewinnen und deinem Land
Ruhm und Ehre zu bringen!*

MATERIAL

SPIELMATERIAL



16 Wettbewerbstafeln



2 Medaillenübersichten



6 Athletentafeln



1 Startspielerplättchen



1 Basketballplättchen

KONSOLENMATERIAL



1 Steuergerät pro Spieler



2 Klötzchen pro Spieler
(in der Farbe des Steuergeräts)



Etwa ein Dutzend
neutrale Klötzchen



1 weißer Würfel, 1 blauer Würfel, 1 roter
Würfel, 1 gelber Würfel, 1 grüner Würfel

ÜBERSICHT UND ZIEL DES SPIELS

Mithilfe des Steuergeräts entscheidet jeder Spieler, wie viel Energie er für den aktuellen Wettbewerb einsetzen will. Jeder Wettkampf ist anders, und man muss in Abstimmung mit seinen Mannschaftskollegen handeln, um durchzuhalten und nach zehn Wettbewerben die meisten Medaillen zu besitzen. Die Medaillenarten sind unterschiedlich viele Siegpunkte wert. Am Ende hat die Mannschaft mit den meisten Siegpunkten gewonnen.

SPIELELEMENTE

WETTBEWERBSTAFELN

Es gibt drei unterschiedliche Arten von Wettbewerbstafeln: Standard-Wettbewerbstafeln, Wettbewerbstafeln mit Ruheoption und Finale-Wettbewerbstafeln. Um welche Art von Wettbewerbstafel es sich handelt, ist an der Abbildung auf der Rückseite zu erkennen. Die Vorderseite der Tafeln ist jeweils anders gestaltet. Wenn die Rückseiten der Tafeln nebeneinander gelegt werden, bilden sie eine durchgehende Laufstrecke. Die Besonderheiten jeder Tafel werden detailliert im **Heft „Beschreibung der Wettbewerbstafeln“** erläutert.



Rückseite einer Standard-
Wettbewerbstafel (x9)



Rückseite einer Wettbewerbs-
tafel mit Ruheoption (x3)



Rückseite einer Finale-
Wettbewerbstafel (x4)

MEDAILLENÜBERSICHTEN

Jede Mannschaft hat eine Medaillenübersicht. Diese Übersichten werden bei der Spielvorbereitung außen neben die zehn Wettbewerbstafeln gelegt. Darauf wird vermerkt, wie viele Medaillen jede Mannschaft gewonnen hat.



ATHLETENTAFELN

Die Athletentafel ist entweder blau oder rot und verfügt über zwei Leisten. Die Energieleiste zeigt an, wie viel Energie der Spieler übrig hat. Und auf der Siegpunkteleiste werden die Punkte abgetragen, die der Spieler beim aktuellen Wettbewerb erreicht hat.



STARTSPIELERPLÄTTCHEN

Dieses Plättchen hat eine rote und eine blaue Seite, entsprechend den Farben der Mannschaften. Es zeigt an, welcher Spieler beginnt, wenn ein Wettbewerb nicht gleichzeitig ausgeführt wird.



BASKETBALLPLÄTTCHEN

Das Basketballplättchen wird nur beim Basketball-Wettkampf benötigt. Es zeigt an, welcher Spieler im Ballbesitz ist.



NEUTRALE KLÖTZCHEN

Diese Klötzchen werden bei manchen Wettbewerben und an anderen Stellen während der Partie gebraucht. Sie werden auf die Wettbewerbstafeln gelegt, um verschiedene Dinge anzuzeigen wie zum Beispiel den Fortschritt im Verlaufe des Wettbewerbs.



FARBIGE KLÖTZCHEN

Jeder Spieler hat seine eigenen Klötzchen. Sie zeigen die verbleibende Energie des Spielers sowie seinen Punktestand beim aktuellen Wettbewerb auf seiner Athletentafel an.



WÜRFEL

Bei manchen Wettbewerben kommen Würfel zum Einsatz. Mit ihrer Hilfe wird per Zufall ermittelt, ob ein Spieler bei einem Wettbewerb Erfolg hat oder scheitert.



HEFT „BESCHREIBUNG DER WETTBEWERBSTAFELN“

Dieses Heft erläutert die Regeln jedes einzelnen Wettbewerbs detailliert.



SPIELVORBEREITUNG

1

Die **9 Standard-Wettbewerbstafeln**, werden gemischt und 3 davon unbenesehen in die Schachtel zurückgelegt. Die übrigen **6 zufällig gewählten Tafeln** werden verdeckt ausgelegt, wie auf der Abbildung dargestellt.

2

Auf dieselbe Weise werden **2 Wettbewerbstafeln mit Ruheoption** ausgewählt und wie auf der Abbildung dargestellt ausgelegt. Die dritte Tafel kommt zurück in die Schachtel.

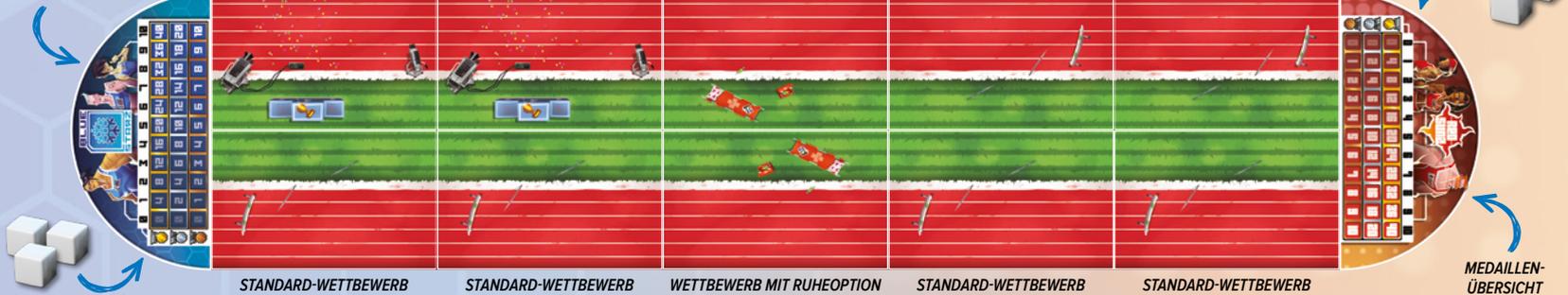
3

Auf dieselbe Weise werden **2 Final-Wettbewerbstafeln** ausgewählt und wie auf der Abbildung dargestellt ausgelegt. Die beiden übrigen Tafeln kommen zurück in die Schachtel.

4

Die **2 Medaillenübersichten** werden offen auf jeweils ein Ende der 10 ausliegenden Wettbewerbstafeln gelegt. Je **1 neutrales Klötzchen** kommt auf alle 3 „0“-Felder dieser Tafeln.

MEDAILEN-ÜBERSICHT



MEDAILEN-ÜBERSICHT

5

Das **Heft „Beschreibung der Wettbewerbstafeln“** sowie die weißen, blauen, roten, gelben und grünen Klötzchen werden auf dem Tisch bereitgelegt.



6

Die Spieler bilden 2 Mannschaften (eine rote und eine blaue) mit jeweils 2 oder 3 Spielern. **SEIZUM** kann nur zu viert oder zu sechst gespielt werden.

7

Die Spieler setzen sich so um den Tisch, dass die Mitglieder der beiden Mannschaften immer **abwechselnd nebeneinander** sitzen. Jeder Spieler erhält **eine Athletentafel** der Farbe seiner Mannschaft und legt sie offen vor sich ab.



8

Jeder Spieler wählt eine Farbe und bekommt das entsprechende **Steuergerät** und die farblich passenden **Klötzchen**.



9

Jeder legt **ein Klötzchen in der Farbe seines Steuergeräts** auf das Feld 25 ⚡ seiner Athletentafel. Das zweite Klötzchen wird zunächst danebengelegt.



10

Der älteste Spieler wirft das Startspielerplättchen in die Höhe. Wenn es auf der Seite landet, die der Farbe seiner Mannschaft entspricht, behält er das Plättchen. Zeigt das Startspielerplättchen die Farbe der anderen Mannschaft, gibt er es an seinen linken Nachbarn, welcher der anderen Mannschaft angehört. Der Spieler, der das Startspielerplättchen besitzt, beginnt.



SPIELABLAUF

Eine Partie **SEKULUM** besteht aus 10 Wettbewerben.

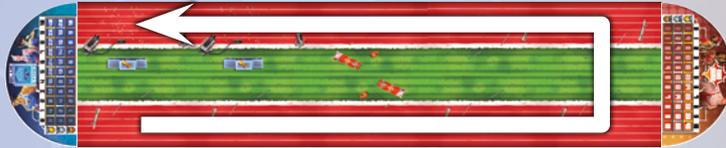
Bei jedem Wettbewerb gibt es 2 Phasen:

1 AUFDECKEN

2 WETTBEWERB UND MEDAILLEN

1 AUFDECKEN

In dieser Phase deckt der Startspieler die nächste noch verdeckt liegende Wettbewerbstafel auf. Dabei gilt die in der Abbildung angezeigte Spielrichtung (siehe unten).



Der Startspieler liest die Beschreibung der aufgedeckten Wettbewerbstafel laut vor. Diese Beschreibungen sind im **Heft „Beschreibung der Wettbewerbstafeln“** zu finden.

Dann geht es weiter mit **Phase 2: WETTBEWERB UND MEDAILLEN**.

2 WETTBEWERB UND MEDAILLEN

In dieser Phase wird der aktuelle Wettbewerb gemäß der Beschreibung gespielt, die der Startspieler vorgelesen hat.

Es ist nicht erlaubt, auf seinem Steuergerät eine Zahl einzustellen, die größer ist als die Anzahl der verbleibenden ⚡ auf seiner Energieleiste. Man darf immer 0 einstellen. Das Klötzchen auf der Energieleiste kann nie mehr als 30 oder weniger als 0 anzeigen.

Falls der Wettbewerb die Kommunikation mit anderen Spieler erlaubt, müssen alle Spieler immer in der Lage sein, alles zu hören, was gesagt wird. Man darf sein Steuergerät nie einem anderen Spieler zeigen, bevor die Wettbewerbsregeln besagen, dass man es aufdecken soll.

Ist der Wettbewerb vorüber, wird bzw. werden die entsprechende/n Medaille/n vergeben, wie in der Beschreibung des Wettbewerbs erläutert. Es gibt zwei Arten von Wettbewerben:

1 Wettbewerbe mit 1 Goldmedaille



Bei diesen Wettbewerben wird in der Regel nur eine einzige Mannschaft belohnt. Die Mannschaft, die den Wettbewerb gewinnt, erhält eine Goldmedaille und bewegt sofort das entsprechende Klötzchen auf ihrer Medaillenübersicht ein Feld weiter.

Im Falle eines Gleichstands zwischen den beiden Mannschaften erhält jede Mannschaft eine Goldmedaille.

2 Wettbewerbe mit 3 Medaillen



Jeder Athlet wird am Ende des Wettbewerbs einzeln bewertet. Eine Mannschaft kann folglich mehrere Medaillen gewinnen. Jede Mannschaft bewegt ihr Klötzchen für jede errungene Medaille entsprechend auf der Medaillenübersicht vorwärts.

DIE 3-MEDAILEN-REGEL

Bei einem Wettbewerb mit 3 Medaillen wird folgendermaßen verfahren:

1. Der oder die am besten platzierten Spieler erhalten jeweils 1 Goldmedaille. Werden 3 oder mehr Goldmedaillen vergeben, gibt es bei diesem Wettbewerb keine weiteren Medaillen.
2. Wurde nur eine einzige Goldmedaille vergeben, gibt es jeweils eine Silbermedaille für den oder die Spieler auf dem zweiten Platz. Sind nun insgesamt 3 oder mehr Medaillen vergeben worden, gibt es bei diesem Wettbewerb keine weiteren Medaillen.
3. Wurden 2 Goldmedaillen vergeben, gibt es jeweils 1 Bronzemedaille für den oder die Spieler auf dem zweiten Platz. Danach werden bei diesem Wettbewerb keine weiteren Medaillen vergeben.
4. Wurde nur eine einzige Goldmedaille und eine einzige Silbermedaille vergeben, gibt es jeweils 1 Bronzemedaille für den oder die Spieler auf dem dritten Platz. Danach werden bei diesem Wettbewerb keine weiteren Medaillen vergeben.
5. Sollte es nicht möglich sein, mindestens 3 Medaillen zu vergeben, weil nicht genügend Spieler Platzierungen erreicht haben, kann es vorkommen, dass es weniger Medaillen gibt.

(Beispiele auf der nächsten Seite)

DIE 3-MEDAILLEN-REGEL BEISPIELE

BEISPIEL 1



BEISPIEL 2



Bei diesem Wettbewerb müssen die Spieler etwas auf dem mittleren Rad einsetzen. Die höchsten Gebote werden belohnt.

Ist beim soeben abgeschlossenen Wettbewerb eins der unten aufgeführten Piktogramme zu sehen, wird das Startspielerplättchen an den linken Nachbarn weitergegeben, der zur gegnerischen Mannschaft gehört.



Wenn der soeben abgeschlossene Wettbewerb nicht der zehnte war, geht es mit einem neuen Wettbewerb und **Phase 1 AUFDECKEN** weiter. Ist der zehnte Wettbewerb abgeschlossen, folgt das **ENDE DER PARTIE**.

ENDE DER PARTIE

Die Partie endet, nachdem die Medaille/n für den zehnten Wettbewerb vergeben worden sind. Jede Mannschaft zählt nun ihre Siegpunkte zusammen.



Jede Goldmedaille ist **4 Siegpunkte** wert.



Jede Silbermedaille ist **2 Siegpunkte** wert.



Jede Bronzemedaille ist **1 Siegpunkte** wert.

Die Mannschaft mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Im Falle eines Gleichstands endet die Partie unentschieden.

ÜBERSICHT ÜBER DIE SYMBOLE

EREIGNIS-SYMBOLE

- Die Spieler dürfen miteinander sprechen.
- Die Spieler dürfen nicht miteinander sprechen.
- Dieser Wettbewerb endet, nachdem mindestens 3 Medaillen vergeben worden sind.
- Dieser Wettbewerb endet, nachdem mindestens 1 Medaille vergeben worden ist.
- Dieser Wettbewerb wird in 3 identischen Phasen gespielt, eine für jede Medaillenart.

TEILNAHME-SYMBOLE

- Dieser Wettbewerb wird über eine Runde gespielt, in der jeder Athlet einmal an der Reihe ist, beginnend mit dem Startspieler.
- Die Athleten sind nacheinander an der Reihe, beginnend mit dem Startspieler. (Der Wettbewerb kann mehrere Runden dauern.)
- Nur der Startspieler und sein linker Nachbar nehmen an diesem Wettbewerb teil.
- Die ersten beiden Spieler nehmen an diesem Wettbewerb teil, dann die nächsten beiden Spieler. In einer Partie zu sechst sind danach noch die letzten beiden Spieler an der Reihe.

Dieser Wettbewerb wird ohne das Steuergerät gespielt.

SPIEL-SYMBOLE

- Wirf den angegebenen Würfel.
- Du darfst den angegebenen Würfel noch einmal werfen.
- Ziehe dein farbiges Klötzchen so viele Felder auf deiner Energieleiste, wie die Zahl (anstelle des X) vorgibt.
- Die Energiegewinne oder -verluste werden zwischen allen Mitgliedern der Mannschaft aufgeteilt (nach Belieben der Mannschaftsmitglieder).
- Du setzt aus.
- Du wirst für die Vergabe von Medaillen eingestuft.
- Diese Zahl steht für die zweithöchste Wette.
- Stelle geheim eins dieser Symbole auf dem rechten Rad deines Steuergeräts ein.
- Stelle geheim eine Zahl deiner Wahl als Gebot auf dem mittleren Rad deines Steuergeräts ein.
- Wähle auf dem mittleren Rad deines Steuergeräts geheim eine Farbe, die dem Steuergerät eines anderen Spielers entspricht.
- Lege auf deiner Siegpunktleiste ein Klötzchen auf die angegebene Zahl.
- Wenn du an der Reihe bist, sagst du laut, welches Gewicht du heben und wie viel du ausgeben willst.
- Gib so viel aus, wie die Zahl angibt, auf der das Klötzchen steht.
- Gib die aus, die du eingesetzt hast.
- Zieh das Klötzchen auf deiner Siegpunktleiste um so viele Felder, wie die Zahl (anstelle des X) vorgibt.

ZUSAMMENFASSUNG

ÜBERSICHT FÜR EINEN SCHNELLEN SPIELAUFBAU

1 Athletentafel
pro Spieler

1 Steuergerät + 2 farbige
Klötzchen pro Spieler (eins
davon kommt auf 25 ⚡)

6 Standard-Wettbewerbstafeln
+ 2 Wettbewerbstafeln mit Ruheoption
+ 2 Final-Wettbewerbstafeln

5 Würfel (weiß, blau,
rot, gelb und grün)



ИРИНА

Sie gibt bei einem Sportevent immer 110 Prozent. Und ansonsten gibt sie 110 Prozent beim Tanzen in der Disko.



KHAN LI

Dank der beim Kampfsport erforderlichen Selbstdisziplin weiß er, wie er vor großen Wettkämpfen ruhig bleibt. (Vielleicht ist auch sein Scrapbooking-Hobby ein Grund dafür.)



НАНИ

Für sie ist intensives Training ein Kinderspiel, verglichen mit dem Kampf ums Überleben in ihrer kalten und unwirtlichen Heimat.



М ОХОЙ

Sport ist ihr Leben. Na ja, zumindest wenn man exzessives Fernsehen auch als Sport ansieht.



ГОГИ

Es gibt nichts Besseres als ein gutes Training, nach dem man vollkommen erschöpft ist. Okay, schlafen bis zum Nachmittag ist auch ziemlich cool.



ЛОГАН

Eine Ranch in den Great Plains ist etwas Tolles. Und wenn der Traktor immer wieder versagt, ist sie auch ein gutes Training für den Oberkörper.

IMPRESSUM

Spieleautoren: Frank Crittin & Grégoire Largey • **Illustrator:** Djib

Projektleiter und Herausgeber: Xavier Taverne • **Entwicklung:** Timothée Simonot

Graphik: Frédéric Derlon • **Übersetzerin:** Birgit Irgang

©2018 IELLO. IELLO, STADIUM und ihre Logos sind Warenzeichen von IELLO. Iello - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt - France
Hergestellt in Shanghai, China durch Whatz Games.
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

HUTTER
TRADE GMBH

Vertrieb: Hutter Trade GmbH & Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention !** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.
Avvertenze! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

BBITBOX™

