

SPIELREGEL

In 6 actiongeladenen Runden tretet ihr in immer neuen, verrückten Challenges gegeneinander an. Balanciert, baut, blufft – und sammelt Applaus.

Für noch mehr Spannung spielt am Ende das „Große Finale“, dort kann sich alles noch einmal drehen! Wer zum Schluss den meisten Applaus hat, gewinnt **ROLLYMPICS**.

SPIEL DAS!

VORBEREITUNG

Legt alle **Würfel**, **Balken** und den **Applaus** als Vorrat bereit.

Nehmt euch eine **Farbkarte** eurer Wahl. Diese bestimmt im Laufe des Spiels auch eure persönliche Würfelfarbe!

Mischt alle **Challengekarten**, zieht davon 6 und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Alle anderen kommen zur Seite, ihr braucht sie für diese Partie nicht!

Für manche Challenges benötigt ihr einen **Stift** und ein **Blatt Papier und einen Zettel**, um eure Punkte zu notieren! Legt die **Schachtel** bereit, auch sie kommt zum Einsatz!

SYMBOLE


6-seitiger Würfel


12-seitiger Würfel


Balken


Applausmarker


Farbkarte


Zettel und Stift


Schachtel

ABLAUF

Das Spiel verläuft über **6 Runden**. Eine Runde besteht aus folgenden Schritten:

1. Die älteste Person am Tisch zieht die oberste Challengekarte und liest sie laut vor.

MATERIAL

Pro Person je 2  +  +  + 

2. **Bereitet alles laut Karte vor** und nehmt euch das abgebildete Material.

3. Spielt die Challenge im Uhrzeigersinn, die jüngste Person beginnt. Oft spielen auch alle gleichzeitig.

4. Bei einigen Challenges nehmt ihr euch direkt 👏. Ist dies nicht der Fall, verteilt am Ende der Challenge 👏 an die **Plätze 1 bis 3** entsprechend der Wertung! Bei Gleichstand erhalten alle daran beteiligten den gleichen Applaus.

5. Sollten die Applausmarker einmal nicht ausreichen, könnt ihr etwas beliebig anderes als Ersatz verwenden – Münzen, Würfel oder auch Gummibärchen.

Das Spiel endet nach der 6. Runde.

HINWEISE:

- Wann immer in der Challenge Würfel gewürfelt werden, ist damit das **wirkliche Würfeln** gemeint; kein Schieben, kein Schubsen!
- Ist davon die Rede, dass ihr **„alle**  **“** benötigt, dann sind tatsächlich sämtliche sechsseitigen Würfel in der Schachtel gemeint.
- Ihr seid im sportlichen Wettkampf. Natürlich ist es erlaubt, aufzustehen und euch frei um den Tisch zu bewegen!

- **KINDERBONUS:** In manchen Challenges erhalten Kinder von uns einen kleinen Vorteil – dies seht ihr auf der Karte.

© 2026 SPIEL DAS! Verlag
Robert Heller
Am Schächtchen 8
55413 Weiler bei Bingen, Germany

Autor:innen: Julia Schneider, Robert Heller
Illustration: Christian Schaarschmidt

kontakt@spiel-das.de
www.spiel-das.de
Alle Rechte vorbehalten.

ENDE

Nach der 6. Challenge endet **ROLLYMPICS**.

Zählt eure 👏. Wer den meisten Applaus gesammelt hat, gewinnt und hat die Goldmedaille der **ROLLYMPICS** erreicht!

Herzlichen Glückwunsch!

Im Fall eines Gleichstandes teilt ihr euch den Sieg und spielt am besten direkt noch eine Partie!

DAS „GROSSE FINALE“ ★

Für etwas mehr Spannung könnt ihr die 6. Challenge als Finale spielen. Der Ablauf ändert sich wie folgt:

- Zieht in der Vorbereitung nur **5 Challenges** und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Wählt zusätzlich aus den **Finale Challenges** ★ zufällig eine aus und legt sie als letzte Karte unter den Stapel.
- Nach 5 gespielten Challenges zählt ihr den bisher gesammelten 👏 und teilt dies allen anderen mit!
- Nun setzt ihr davon einen Teil als Wetteinsatz ein; soviel ihr wollt, jedoch **mindestens 3**! Damit könnt ihr in der letzten Runde noch an den anderen vorbeiziehen. Notiert euren Einsatz **geheim** auf einem Zettel.
- Spielt nun die 6. Challenge und bestimmt, wer gewinnt.
  - Alle, die nicht gewonnen haben, verlieren ihren Einsatz und legen den 👏 in den Vorrat zurück!
  - Wer die 6. Challenge gewinnt, darf den eigenen Einsatz behalten und erhält dieselbe Anzahl aus dem Vorrat dazu. (Alle anderen Belohnungen der Challenge werden ignoriert!)
  - Zählt nun, wieviel 👏 ihr habt, und bestimmt den Champion!