

ATHLETIC GAMES



Age : 7-99 ans



Nb de joueurs : 2-5



Contenu : 60 cartes, 25 médailles.



But du jeu : Gagner 5 médailles.



Préparation du jeu : Mélanger et distribuer 7 cartes à chaque joueur. Disposer 5 cartes en cercle, faces visibles, au centre de la table. Le reste des cartes est posé à côté en pile, faces cachées. Les médailles sont posées à côté.

Principe du jeu : Les joueurs doivent placer les cartes qu'ils ont en main au centre de la table. S'ils réussissent à toutes les placer dans le même tour de jeu ils gagnent une médaille.

Déroulement du jeu : Le plus jeune joueur commence puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour de jeu, il tente de placer un maximum des cartes qu'il a en main. Le joueur peut poser une de ses cartes par-dessus une carte du centre de la table :

- Si la valeur de sa carte est la même que celle de la table.
- Si sa carte est de la même famille que celle de la table et que sa valeur est de **+1** ou **-1** par rapport à celle de table.

NB1 : on ne peut poser qu'un **2** sur un **1** et qu'un **9** sur un **10**.

Dans un même tour de jeu, le joueur peut :

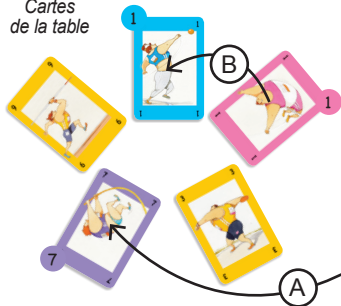
- poser plusieurs cartes à la suite l'une par-dessus l'autre et créer ainsi un tas. La dernière carte posée étant la carte de référence pour poser la suivante.
- poser une carte sur un tas, puis une deuxième sur un autre tas, ...
- créer un "trou" dans le cercle de la table : il déplace l'une après l'autre les cartes d'un tas de la table en les faisant passer sur un autre tas. Pour cela il utilise les mêmes règles de pose. Lorsqu'il a créé un "trou" il pose n'importe laquelle de ses cartes à la place. Et mixer ainsi toutes les possibilités pour poser un maximum de carte.
- S'il arrive à poser toutes ses cartes dans le même tour de jeu : **il gagne une médaille**. Il pioche 7 nouvelles cartes et la main passe au joueur suivant.
- S'il n'arrive pas à poser toutes ses cartes dans le même tour de jeu, il s'arrête, garde en main les cartes qu'il n'a pas pu poser et pioche 3 nouvelles cartes. La main passe au joueur suivant.

NB2 : Quand il n'y a plus de carte dans la pioche : on récupère toutes les cartes du centre de la table sauf les 5 cartes du haut des 5 tas qui restent à leur place. On mélange ses cartes puis on reconstitue la pioche faces cachées.

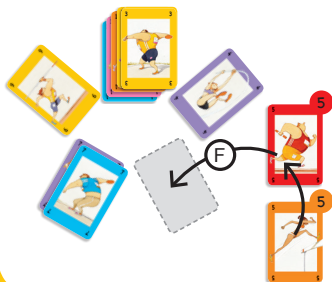
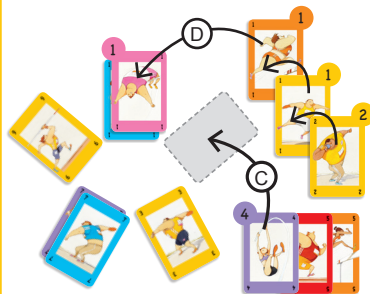
Fin du jeu : Dès qu'un joueur a gagné 5 médailles la partie s'arrête et il est déclaré Athlète de l'année.

Exemple d'un tour de jeu

Cartes de la table



Cartes du joueur



A/ Le joueur pose son 7 bleu sur le 7 violet de la table,
 B/ Il déplace le 1 rose de la table sur le 1 bleu de la table : il créer un trou.
 C/ Il pose son 4 violet à la place du trou.
 D/ Il pose à la suite son 1 orange, son 1 jaune puis son 2 jaune sur le 1 rose de la table.
 E/ Il déplace le 3 jaune de la table vers le 2 jaune de la table : il créer un trou.
 F/ Il pose son 5 rouge sur la table à la place du trou puis son 5 orange par-dessus.

ATHLETIC GAMES



Age: 7-99 years



Number of players: 2-5



Includes: 60 cards, 25 medals.



Aim of the game: win 5 medals.



Getting the game ready: Shuffle the cards and deal 7 to each player. Place 5 cards in a circle, face up, at the centre of the table. Place the rest of the cards next to this in a pile, face down. Medals are placed to the side.

Principle of the game: Players must play the cards in their hand at the centre of the table. If they play all their cards successfully in the same turn, they win a medal.

Playing the game: The youngest player starts, then play continues in a clockwise direction. When it is her/his turn to play, the player attempts to play as many cards in her/his hand as possible. The player may play a card on a card placed in the centre of the table if:

- The value of her/his card is the same as the one on the table.
- Her/his card is of the same category as the one on the table and its value is one higher or lower than the card on the table.

Note 1. One can only play a **2** on a **1** and only a **9** on a **10**.

In a single turn, a player may:

- Play several cards at the same time one on another, and thus create a pile, the last card played being the reference card for playing the next.
- Play one card on a pile, and then a second on another pile, etc.
- Create a "hole" in the circle on the table - she/he moves the cards from one pile on the table to another pile on the table, one after another. She/he must follow the same rules of play to do this. When she/he has created a "hole", she/he can play any card in its place.

This allows one to open up new possibilities for playing a maximum number of cards.

- If she/he is able to play all her/his cards in a single hand, **the player wins a medal**. She/he takes 7 new cards, and it then becomes the next player's turn.
- If she/he is unable to play all her/his cards in a single turn, she/he stops, keeps the cards she/he was unable to play in her hand, and takes 3 new cards. It is then the next player's turn.

Note 2. When there are no cards left, all the cards are collected from the centre of the table except the one at the top of each of the 5 piles, which remains in place. The cards are shuffled, and the stock is restored, face down.

End of the game: When a player has won 5 medals, the game ends, and she/he is declared Athlete of the year.

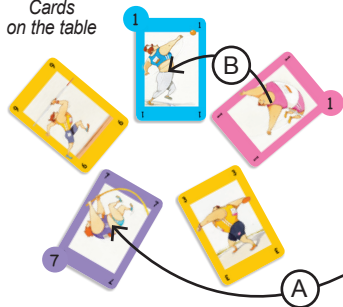
A game by Danna Banki

DJECO

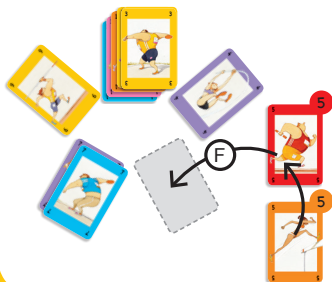
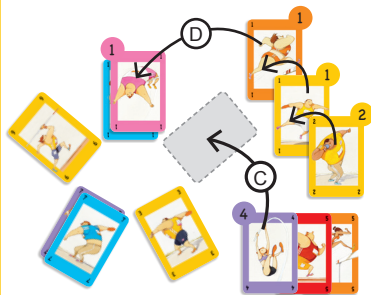
Example ->

Example of a turn of the game

Cards on the table



Player's cards



A/ The player plays her 7 blue on the 7 purple on the table.

B/ She moves the 1 pink on the table onto the 1 blue on the table: this creates a hole.

C/ She plays her 4 purple in the hole.

D/ She then plays her 1 orange, her 1 yellow, and then her 2 yellow on the 1 pink on the table.

E/ She moves the 3 yellow on the table onto the 2 yellow on the table: this creates a hole.

F/ She plays her 5 red on the table in the hole, and then her 5 orange on top of it.

ATHLETIC GAMES



Alter: 7-99 Jahre



Anzahl der Spieler: 2-5



Inhalt: 60 Karten, 25 Medaillen.



Ziel des Spiels: 5 Medaillen gewinnen.



Spielvorbereitung: Die Spielkarten mischen und jedem Spieler 7 Karten ausgeben. 5 Karten aufgedeckt in der Mitte des Tisches im Kreis auslegen. Die restlichen Karten werden verdeckt als Kartenstock danebengelegt. Die Medaillen werden auch danebengelegt.

Ziel des Spiels: Die Spieler müssen die Karten, die sie in der Hand halten, in der Tischmitte ablegen. Wenn es ihnen gelingt, alle ihre Karten in einer Spielrunde abzulegen, erhalten sie eine Medaille.

Spielverlauf: Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler, der an der Reihe ist, versucht, möglichst viele seiner Handkarten abzulegen.

Er kann eine seiner Karten auf eine Karte legen, die bereits in der Tischmitte liegt:

- wenn seine Karte denselben Wert hat, wie die Karte, die auf dem Tisch liegt;
- wenn seine Karte zur selben Familie gehört, wie eine Karte, die auf dem Tisch liegt, und ihr Wert dem Wert **+1** oder **-1** der auf dem Tisch liegenden Karte entspricht.

Hinweis 1: Auf eine **1** kann nur eine **2** und auf eine **10** kann nur eine **9** gelegt werden.

In einer Spielrunde kann der Spieler:

- mehrere Karten hintereinander übereinanderlegen und dadurch einen Stapel bilden, wobei immer die letzte abgelegte Karte der Bezugspunkt für die Ablage der nächsten Karte ist.
- eine Karte auf einen Stapel legen und dann eine zweite Karte auf einen anderen Stapel legen usw.
- eine „Lücke“ im Kartenkreis auf dem Tisch bilden, indem er die Karten eines auf dem Tisch liegenden Stapels eine nach der anderen auf einen anderen Stapel umlegt. Dafür gelten dieselben Legeregeln. Nachdem er eine „Lücke“ gebildet hat, legt er eine beliebige seiner Karten an diese Stelle. Dadurch eröffnet er sich neue Möglichkeiten, um möglichst viele Karten abzulegen.
- Wenn es ihm gelingt, alle seine Karten in einer einzigen Spielrunde abzulegen, **erhält der Spieler eine Medaille**. Er nimmt dann 7 neue Karten aus dem Kartenstock auf. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Wenn es ihm nicht gelingt, alle seine Karten in einer einzigen Spielrunde abzulegen, behält er die nicht abgelegten Karten in der Hand und nimmt 3 neue Karten aus dem Kartenstock auf. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

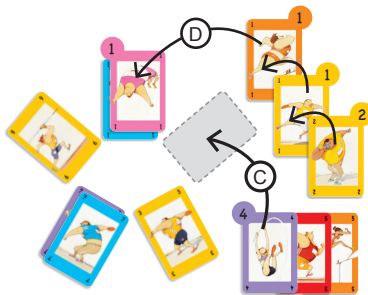
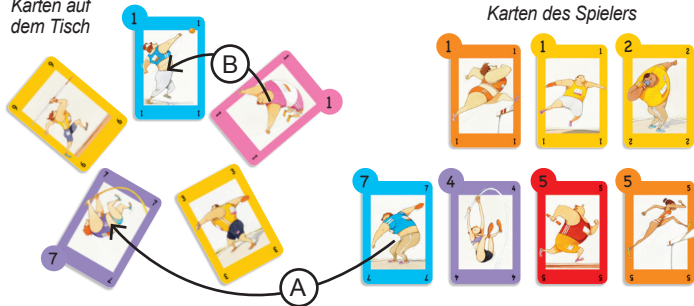
Hinweis 2: Wenn sich im Kartenstock keine Karten mehr befinden, nimmt man alle Karten, die in der Tischmitte liegen, außer die 5 Karten, die auf den 5 Stapeln oben liegen, denn diese müssen liegen bleiben. Die eingesammelten Karten werden gemischt und bilden den neuen Kartenstock, der verdeckt abgelegt wird.

Spielende: Sobald ein Spieler 5 Medaillen gesammelt hat, ist die Partie beendet und er wird zum Sportler des Jahres erklärt.

Beispiel für eine Spielrunde

Karten auf dem Tisch

Karten des Spielers



- A/ Der Spieler legt seine 7 blau auf die 7 lila auf dem Tisch.
 B/ Er legt die 1 rosa, die auf dem Tisch liegt, auf die 1 blau auf dem Tisch: Dadurch bildet er eine Lücke.
 C/ Dann legt er seine 4 lila in diese Lücke.
 D/ Danach legt er nacheinander seine 1 orange, seine 1 gelb und dann seine 2 gelb auf die 1 rosa, die schon auf dem Tisch liegt.
 E/ Er legt die 3 gelb, die auf dem Tisch liegt, auf die 2 gelb auf dem Tisch: So bildet er eine weitere Lücke.
 F/ Dann legt er seine 5 rot in die Lücke auf dem Tisch und darauf seine 5 orange.

ATHLETIC GAMES



Leeftijd: 7-99 jaar



Aantal spelers: 2-5



Inhoud: 60 kaarten, 25 medailles.



Inhoud: 60 kaarten, 25 medailles.



Vorbereiding van het spel: De kaarten worden geschud en elke speler krijgt 7 kaarten. Leg 5 kaarten midden op de tafel open in een cirkel neer. De rest van de kaarten wordt gesloten op een stapel gelegd en vormt de pot. De medailles worden ernaast gelegd.

Spelprincipe: De spelers moeten de kaarten die zij in hun bezit hebben in het midden van de tafel leggen. Als het hun lukt om alle kaarten in dezelfde spelronde neer te leggen winnen zij een medaille.

Verloop van het spel: De jongste speler begint en vervolgens wordt met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is moet zoveel mogelijk van zijn kaarten proberen kwijt te raken. Hij mag een van zijn kaarten bovenop een kaart leggen die in de cirkel midden op tafel ligt:

- als de kaart die hij wil neerleggen dezelfde waarde heeft als de kaart op tafel.
- als de kaart tot dezelfde categorie behoort als de kaart op tafel en als deze de waarde +1 of -1 heeft ten opzichte van de kaart op tafel.

NB1: op een **1** mag alleen een **2** worden gelegd en op een **10** alleen een **9**.

In een speelbeurt mag de speler:

- verschillende kaarten bovenop elkaar leggen en zo een stapel maken; de bovenste kaart vormt de basis waarmee verder wordt gespeeld.
- een kaart op een stapel leggen en daarna een andere kaart op een andere stapel, enzovoorts.
- een "gat" maken in de cirkel kaarten die op tafel ligt - hij mag de kaarten van de ene stapel naar de andere verplaatsen. Hiervoor gelden dezelfde spelregels. Als er op deze wijze een "gat" in de cirkel kaarten is ontstaan, mag de speler hierin een kaart naar keuze neerleggen.

Dit biedt weer nieuwe mogelijkheden om zoveel mogelijk kaarten kwijt te raken.

- Als het de speler is gelukt om al zijn kaarten in een spelronde neer te leggen **wint hij een medaille**. Hij moet dan 7 nieuwe kaarten uit de pot halen waarna de beurt naar de volgende speler gaat.

- Als het hem niet is gelukt om al zijn kaarten in een spelronde neer te leggen, behoudt hij de kaarten die hij al bezit en moet hij 3 nieuwe kaarten uit de pot halen. De beurt gaat vervolgens naar de volgende speler.

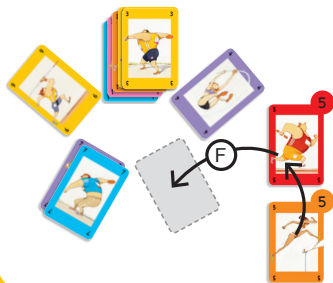
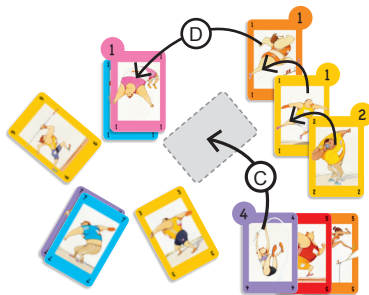
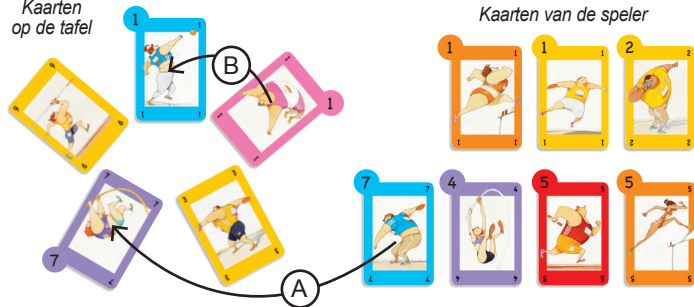
NB2: Als er geen kaarten meer in de pot zitten moeten alle kaarten die in het midden van de tafel liggen worden verzameld, met uitzondering van alle bovenste kaarten op de 5 stapels; deze moeten op tafel blijven liggen. De verzamelde kaarten worden geschud en op een gesloten stapel gelegd (de nieuwe pot).

Einde van het spel: Zodra een van de spelers 5 medailles heeft gewonnen stopt het spel en wordt hij uitgeroepen tot de Aleet van het jaar.

Voorbeeld van een spelronde

Kaarten op de tafel

Kaarten van de speler



A/ De speler legt zijn blauwe 7 op de paarse 7 die op tafel ligt.

B/ Hij verplaatst de roze 1 op de tafel naar de blauwe 1 op tafel waardoor er een gat in de cirkel ontstaat.

C/ Hij legt zijn paarse 4 in dit gat.

D/ Daarna legt hij achtereenvolgens zijn oranje 1, zijn gele 1 en zijn gele 2 op de roze 1 op tafel.

E/ Hij legt de gele 3 die op tafel ligt op de gele 2 op tafel, waardoor er een gat ontstaat.

F/ In dit gat legt hij zijn rode 5 en daarop vervolgens zijn oranje 5.

ATHLETIC GAMES



Edad: 7-99 años



N.º de jugadores: 2-5



Contenido: 60 cartas, 25 medallas



Objetivo del juego: ganar 5 medallas.



Preparación del juego: barajar las cartas y repartir 7 cartas a cada jugador. Disponer 5 cartas en círculo, boca arriba, en el centro de la mesa. El resto de las cartas se coloca al lado en un montón, boca abajo. Las medallas se colocan al lado.

Principio del juego: los jugadores intentan poner las cartas que tienen en la mano en el centro de la mesa. Si logran colocarlas todas en la misma ronda, ganan una medalla.

Desarrollo del juego: empieza el jugador más joven y a continuación, se juega en el sentido de las agujas del reloj. Cuando le llegue el turno, el jugador intentará colocar el mayor número de cartas posible. Puede poner una de sus cartas encima de una carta del centro:

- si su carta tiene el mismo número que la de la mesa.
- si su carta es de la misma familia que la de la mesa, y su valor es igual al de esta última **+1** o **-1**.

Nota 1: solo se puede poner un **2** sobre un **1** y un **9** sobre un **10**.

En un mismo turno, el jugador puede:

- colocar varias cartas seguidas una encima de la otra y crear así un montón. La última carta colocada será la carta de referencia para poner la siguiente.
- colocar una carta sobre un montón, y a continuación, una segunda sobre otro montón, etc.
- crear un "agujero" en el círculo de la mesa. Este desplaza una tras otra las cartas de un montón de la mesa haciéndolas pasar a otro montón. Para ello, utilizará las mismas reglas de colocación. Cuando crea un "agujero", coloca cualquiera de sus cartas en su lugar.

Esto abre nuevas posibilidades para colocar el máximo número de cartas posible.

- Si consigue colocar todas sus cartas en un mismo turno, el jugador **gana una medalla**. Roba siete cartas y el turno pasa al siguiente jugador.

- Si no consigue colocar todas sus cartas en un mismo turno, para, se queda con las cartas que no ha puesto en la mano y roba tres cartas. El turno pasa al siguiente jugador.

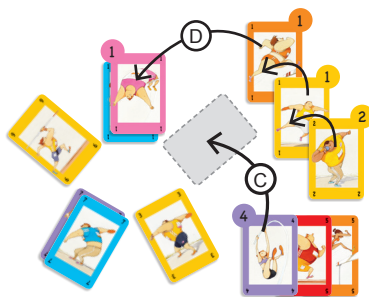
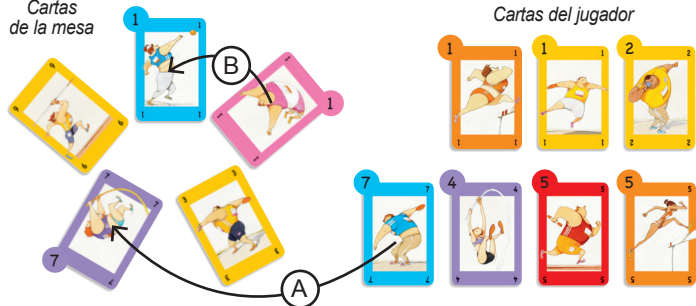
Nota 2: Cuando ya no quedan cartas en el montón de robar, se recogen todas las cartas del centro de la mesa, excepto las cinco cartas que están encima de los cinco montones, que se dejan ahí. Se barajan las cartas y se vuelve a formar el montón de robar, con las cartas boca abajo.

Fin del juego: cuando un jugador gana 5 medallas, se acaba la partida y se le declara "atleta del año".

Ejemplo de una ronda de juego

Cartas de la mesa

Cartas del jugador



A/ El jugador coloca su 7 azul sobre el 7 violeta de la mesa.

B/ Desplaza el 1 rosa de la mesa sobre el 1 azul de la mesa: crea un agujero.

C/ Coloca su 4 violeta en el lugar del agujero.

D/ A continuación, coloca su 1 naranja, su 1 amarillo, y luego, su 2 amarillo sobre el 1 rosa de la mesa.

E/ Desplaza el 3 amarillo de la mesa sobre el 2 amarillo de la mesa: crea un agujero.

F/ Coloca su 5 rojo sobre la mesa en el lugar del agujero, y a continuación, su pone su 5 naranja encima.

ATHLETIC GAMES



Età: 7-99 anni



N. di giocatori: 2-5



Contenuto: 60 carte, 25 medaglie.



Scopo del gioco: vincere 5 medaglie.



Preparazione del gioco: mescolare il mazzo e distribuire 7 carte a ciascun giocatore. Disporre 5 carte a cerchio, con faccia rivolta verso l'alto al centro del tavolo. Il resto delle carte è posto accanto impilato, a faccia in giù. Le medaglie vengono messe accanto.

Scopo del gioco: i giocatori devono posizionare le carte che hanno in mano al centro del tavolo. Se riescono a posizionarle tutte durante lo stesso giro di gioco, vincono una medaglia.

Svolgimento del gioco: comincia il giocatore più giovane, si gioca poi in senso orario. Il giocatore, al suo turno, tenta di posizionare il maggior numero possibile di carte tra quelle che ha in mano. Può posizionare una delle sue carte al di sopra di una carta posta al centro del tavolo:

- se il valore della sua carta è lo stesso di quella che si trova sul tavolo;
- se la sua carta è della stessa "famiglia" di quella che si trova sul tavolo e il suo valore è uguale a quello di quest'ultima **+1** o **-1**.

N.B.1: è possibile posizionare solo un **2** su un **1** e un **9** su un **10**.

Nello stesso giro di gioco, il giocatore può:

- posizionare più carte di seguito una sopra l'altra e creare un mazzo, dove l'ultima carta posta è la carta di riferimento per posizionare la successiva;
- posizionare una carta su un mazzo, quindi una seconda carta su un altro mazzo e così via;
- creare un "vuoto" al centro del tavolo spostando le carte una dopo l'altra da un mazzo del tavolo e facendole passare su un altro mazzo. Per questo, utilizza le stesse regole di posa. Quando ha creato un "vuoto", può posare qualsiasi carta che ha in mano al suo posto.

In questo modo può aprire nuove possibilità di porre un massimo di carte.

- Se riesce a posare tutte le carte durante lo stesso giro di gioco, **il giocatore vince una medaglia**. Pesca 7 nuove carte e passa la mano al giocatore seguente.

- Se non riesce a posizionare tutte le sue carte durante uno stesso giro di gioco, si ferma, tiene in mano le carte che non ha potuto posare e pesca 3 nuove carte. Quindi, passa la mano al giocatore seguente.

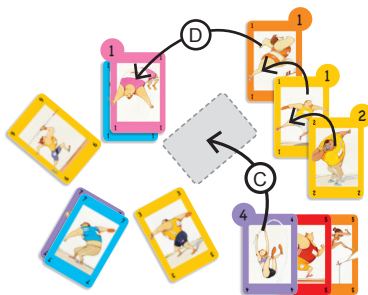
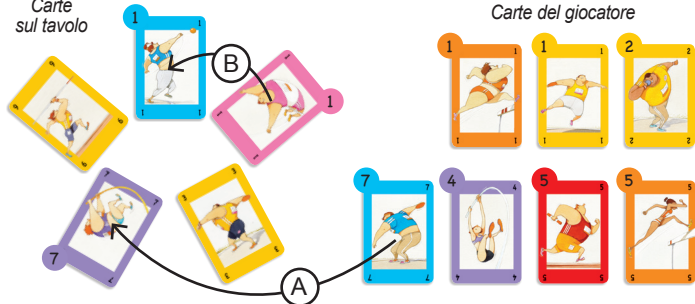
N.B.2: quando non ci sono più carte nel mazzo, si recuperano tutte le carte al centro del tavolo a eccezione di quella situata in cima a ognuno dei 5 mazzi, che resta al suo posto. Si mescolano le carte, si ricrea il monte, a faccia in giù.

Fine del gioco: quando un giocatore ha vinto 5 medaglie, la partita finisce e viene dichiarato Atleta dell'anno.

Esempio di un giro di gioco

Carte sul tavolo

Carte del giocatore



A/ Il giocatore pone il suo 7 blu sul 7 viola del tavolo.
 B/ Sposta l'1 rosa del tavolo sull'1 blu del tavolo: in questo modo crea un vuoto.
 C/ Pone il suo 4 viola al posto del vuoto.
 D/ Di seguito, pone il suo 1 arancione, il suo 1 giallo e il suo 2 giallo sull'1 rosa del tavolo.
 E/ Sposta il 3 giallo del tavolo sul 2 giallo del tavolo: in questo modo crea un vuoto.
 F/ Pone il suo 5 rosso sul tavolo al posto dello spazio vuoto, quindi il suo 5 arancione al di sopra.

ATHLETIC GAMES



Idades: 7 - 99 anos



N.º de jogadores: 2-5



Conteúdo: 60 cartas, 25 medalhas.



Objetivo do jogo: Ganhar 5 medalhas.



Preparação do jogo: Baralhar as cartas e distribuir 7 cartas a cada jogador. Colocar 5 cartas em círculo, face visível, no centro da mesa. O resto das cartas é colocado num monte de lado, com a face escondida. As medalhas são colocadas de lado.

Princípios de jogo: Os jogadores devem colocar as cartas que têm no centro da mesa. Se conseguirem colocar todas as cartas na mesma ronda, ganham uma medalha.

Desenrolar do jogo: Começa o jogador mais jovem, depois, joga-se no sentido dos ponteiros do relógio.

Quando for a sua vez de jogar, o jogador tenta colocar o máximo de cartas possível entre as que tem nas mãos. Ele pode colocar uma das suas cartas por cima de uma carta colocada no centro da mesa:

- Se o valor da sua carta for o mesmo que o valor da carta da mesa.
- Se a sua carta for da mesma família que a carta da mesa e o seu valor for igual ao desta última **+1** ou **-1**.

Atenção 1: Só podemos colocar um **2** num **1** e um **9** num **10**.

Na mesma ronda, o jogador pode:

- Colocar várias cartas uma por cima da outra e criar assim um monte, sendo a última carta a de referência para colocar a carta seguinte.
- Colocar uma carta num monte, depois uma segunda noutro monte, etc.
- Criar um "buraco" no círculo da mesa. Ele move as cartas de um monte uma a seguir à outra, fazendo-as passar para outro monte. Para isso, ele utiliza as mesmas regras de colocação. Quando tiver criado um "buraco", ele coloca qualquer uma das suas cartas nesse lugar.

Isso permite abrir novas possibilidades para colocar um máximo de cartas.

- Se conseguir colocar todas as suas cartas numa ronda, **o jogador ganha uma medalha**. Ele vai buscar 7 novas cartas e é o jogador seguinte a jogar.
- Se não conseguir colocar todas as suas cartas numa ronda, ele para, mantém as suas cartas que não conseguiu colocar, e vai buscar 3 novas cartas. Depois, é o jogador seguinte a jogar.

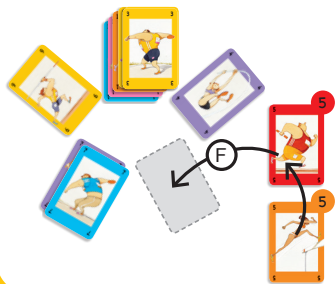
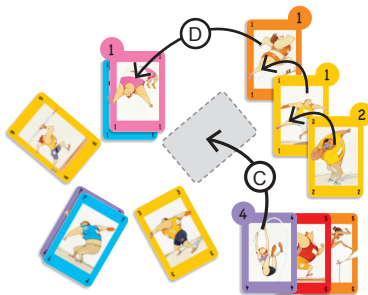
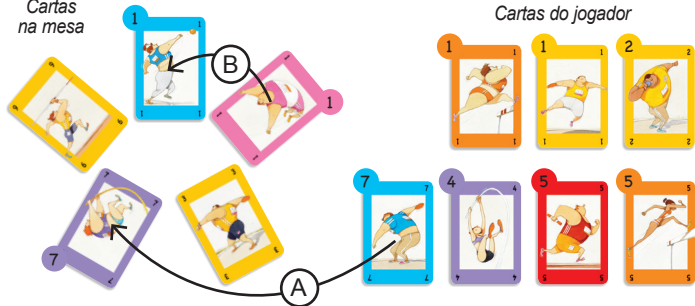
Atenção 2: Quando não houver mais cartas no monte, recuperam-se todas as cartas no centro da mesa, exceto a que está no topo de cada um dos 5 montes, que permanece no seu lugar. Misturamos essas cartas e voltamos a criar o monte, com a face escondida.

Fim do jogo: Quando um jogador ganhar 5 medalhas, o jogo termina e este é declarado Atleta do Ano.

Exemplo de uma ronda

Cartas na mesa

Cartas do jogador



- A/ O jogador coloca o seu 7 azul no 7 roxo da mesa.
 B/ Ele move o 1 rosa da mesa para cima do 1 azul da mesa: Criou um "buraco".
 C/ Ele coloca o seu 4 roxo no lugar do "buraco".
 D/ A seguir, coloca o seu 1 laranja, o seu 1 amarelo e depois o seu 2 amarelo para cima do 1 rosa da mesa.
 B/ Ele move o 3 amarelo da mesa para cima do 2 amarelo da mesa: Criou um "buraco".
 F/ Ele coloca o seu 5 vermelho na mesa no lugar do "buraco", depois o seu 5 laranja por cima.

ATHLETIC GAMES



Alder: 7-99 år



Antal spelare: 2-5



Innehåll: 60 kort, 25 medaljer.



Spelets mål: Vinna 5 medaljer.



Förberedelser: Blanda kortleken och dela ut sju kort till varje spelare. Lägg ut fem kort i en cirkel med framsidan uppåt, mitt på bordet. Resten av korten läggs vid sidan om i en hög, med framsidan nedåt. Medaljerna läggs vid sidan om.

Spelets grundregler: Spelarna ska lägga ut korten som de har på handen i mitten av bordet. Om de lyckas lägga ut alla kort på en gång vinner de en medalj.

Spelets gång: Den yngsta spelaren börjar och sedan går spelturen medsols. Den spelare som står i tur försöker lägga ut så många kort som möjligt av dem som han eller hon har på handen. Spelaren kan lägga ut något av sina kort ovanpå ett kort som ligger mitt på bordet:

- om valören på spelarens kort är detsamma som det som ligger på bordet.
- om spelarens kort är från samma grupp som det som ligger på bordet och kortets valör är detsamma som det på bordet + 1 eller - 1.

Obs 1! Det går bara att lägga kort nr 2 på kort nr 1 och kort nr 9 på kort nr 10.

I en och samma omgång kan spelaren:

- lägga flera kort i följd ovanpå varandra och därmed bilda en hög, där det sista kortet som läggs ut avgör vilket kort som kan läggas därnäst.
- lägga ett kort på en hög och sedan ett andra kort på en annan hög osv.
- skapa ett "hål" i cirkeln på bordet, genom att flytta det ena kortet efter det andra från en hög till en annan hög på bordet. Samma regler som tidigare gäller för att lägga ut korten. När spelaren har skapat ett "hål" går det att lägga vilket kort som helst på den tomma platsen.

På så sätt uppstår det en ny chans för kunna lägga ut så många kort som möjligt.

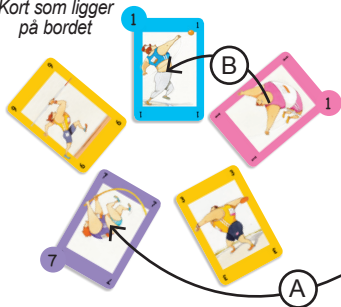
- Om spelaren lyckas lägga alla sina kort på en gång **vinner spelaren en medalj**. Spelaren tar sju nya kort ur högen och sedan går turen vidare till nästa spelare.
- Om det inte går att lägga ut alla kort på en gång avbryts spelarens tur, och han eller hon får behålla de kort som inte gick att lägga och tar tre nya kort ur högen. Därefter går turen över till nästa spelare.

Obs 2! När det inte finns fler kort i högen samlas alla kort in från mitten av bordet, förutom det som ligger högst upp i de fem högarna som ska ligga kvar. Kortet blandas och utgör sedan den nya högen, som läggs med framsidan nedåt.

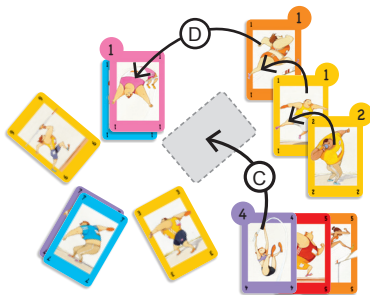
Spelet avslutas: Så fort en spelare har vunnit fem medaljer avslutas omgången och spelaren utnämns till årets idrottsperson.

Exempel på en spelomgång

Kort som ligger på bordet



Spelarens kort



A. Spelaren lägger kortet 7 blå på 7 lila på bordet.

B. Spelaren flyttar 1 rosa från bordet till 1 blå på bordet: ett hål bildas.

C. Spelaren lägger 4 lila på den nya platsen.

D. Spelaren lägger sedan 1 orange, 1 gul och sedan 2 gul på 1 rosa, som ligger på bordet.

E. Spelaren flyttar 3 gul från bordet till 2 gul på bordet: ett hål bildas.

F. Spelaren lägger 5 röd på bordet på den nya platsen, och sedan 5 orange ovanpå.

ATHLETIC GAMES



Alder: Fra 7 til 99 år



Antal spillere: 2-4



Indhold: 60 kort, 25 medaljer



Spillets formål: At vinde 5 medaljer.



Forberedelse af spillet: Bland kortene, og giv 7 kort til hver spiller. Læg 5 kort i en cirkel med billedsiden opad midt på af bordet. Resten af kortene lægges i en bunke med billedsiden nedad. Medaljerne lægges til side.

Spillet går ud på følgende: Spillerne skal lægge de kort, han eller hun har i hånden, i midt på bordet. Hvis det lykkes at lægge alle kort i én og samme omgang, vinder man en medalje.

Sådan spilles spillet: Den yngste spiller starter, og man spiller i urets retning. Når det er en spillers tur, skal spilleren prøve at lægge så mange kort som muligt af kortene i hånden. Spilleren kan lægge et af sine kort oven på et kort, der allerede ligger midt på bordet:

hvis kortets værdi (tal) er den samme som det kort, der ligger på bordet.

hvis kortet er i samme familie som det kort, der ligger på bordet, og værdien er lig sidstnævnte **+1** eller **-1**.

NB1. Man kan kun lægge et kort med **2** på et med **1** og et kort med **9** på et med **10**.

I samme omgang kan spilleren gøre følgende:

- Lægge flere kort efter hinanden oven på det kort, der ligger på bordet, for at lave en bunke. Det sidste kort i bunken er referencekortet til det næste kort, der skal lægges.
- Lægge et kort oven på bunken, og lægge et andet kort i den anden bunke osv.
- Lave et "hul" inden for bordets cirkel. Spilleren flytter kortene et efter et i en bunke på bordet ved at føre dem til en anden bunke. Det er de samme regler for lægning af kort, der skal følges. Når der laves et "hul", lægger spilleren et vilkårligt kort fra hånden på den ledige plads.

Dermed åbnes der nye muligheder for at kunne lægge de fleste kort.

- Hvis det lykkes spilleren at lægge alle sine kort i samme spilleomgang, **vinder spilleren en medalje.**

Spilleren tager 7 nye kort fra kortbunken, og så er det næste spillers tur.

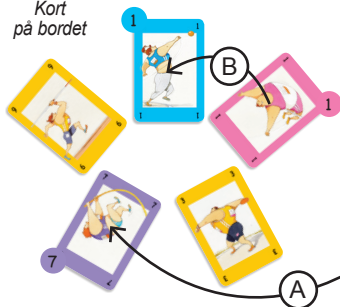
- Hvis det ikke lykkes spilleren at lægge alle sine kort i samme omgang, skal spilleren beholde de kort, han eller hun har i hånden, og trække 3 nye kort. Så er det næste spillers tur.

NB2. Når der ikke er flere kort i kortbunken, tager man kortene midt på af bordet, undtagen det øverste i hver af de 5 bunker, som skal blive liggende. Man skal blande kortene og derefter lave en ny bunke med billedsiden nedad.

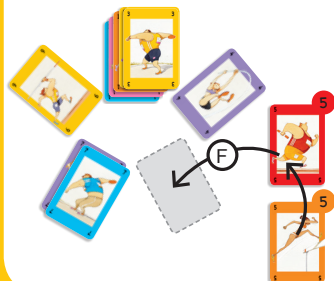
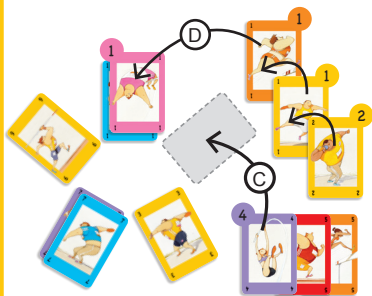
Spillets afslutning: Når en spiller har vundet 5 medaljer, stopper spillet, og spilleren bliver udråbt som årets atlet.

Eksempel på en omgang

Kort på bordet



Kort i hånden



A/Spilleren lægger 7 blå på 7 lilla på bordet.

B/Spilleren flytter 1 pink på bordet og lægger det på 1 blå på bordet. Der dannes et hul.

C/Spilleren lægger 4 lilla i hullet.

D/Spilleren lægger derefter sine kort 1 orange, 1 gul og derefter 2 gul på 1 pink på bordet.

E/Spilleren flytter 3 gul på bordet på 2 gul på bordet og laver dermed et hul.

F/Spilleren lægger sit kort 5 rød på bordet i hullet og derefter 5 orange ovenpå.

ATHLETIC GAMES



Возраст: 7–99 лет



Количество игроков: 2–5



Комплект игры: 60 карт, 25 медалей



Цель игры: завоевать 5 медалей



Подготовка к игре: Перемешать карты и раздать по 7 карт каждому из игроков. Положить 5 карт в виде круга в центре стола, лицевой стороной вверх. Остальные карты кладутся рядом, лицевой стороной вниз, образуя колоду. Медали кладутся рядом.

Принцип игры: Игроки должны класть свои карты на карты в центре стола. Если игроку удаётся сбросить все свои карты за один кон, он получает медаль.

Ход игры: Игру начинает самый младший игрок, затем игра ведётся по часовой стрелке.

Игрок, когда наступает его очередь, должен постараться положить на стол как можно больше своих карт. Он может положить свою карту на какую-либо из карт, лежащих в центре стола:

- Если достоинство его карты такое же, как у карты на столе.

- Если цвет его карты такой же, как у карты на столе, а её достоинство равно достоинству у карты на столе +1 или -1.

Примечание 1: На **1** можно положить только **2**, а на **10** только **9**.

За один кон игрок может:

– положить несколько карт подряд одна на другую и создать, таким образом, стопку, в которой последняя положенная карта служит основой для следующей карты.

– положить карту на стопку, затем другую карту на другую стопку и т. д.

– создать пустое место в кольце карт: убрать одну за другой все карты из какой-либо стопки на столе, укладывая их на другие стопки. При этом действуют такие же правила сочетания карт. Если появляется пустое место, он может положить на него любую из своих карт.

Это открывает новые возможности, чтобы сбросить максимальное число карт.

- Если игроку удаётся сбросить все свои карты за один кон, **он получает медаль**.

Он берёт 7 новых карт из колоды, и очередь переходит к следующему игроку.

- Если ему не удаётся сбросить все свои карты за один кон, он останавливается, сохраняя у себя все карты, которые ему не удалось сбросить, и берёт из колоды 3 новых карты. Ход переходит к следующему игроку.

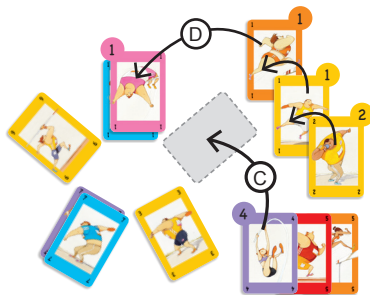
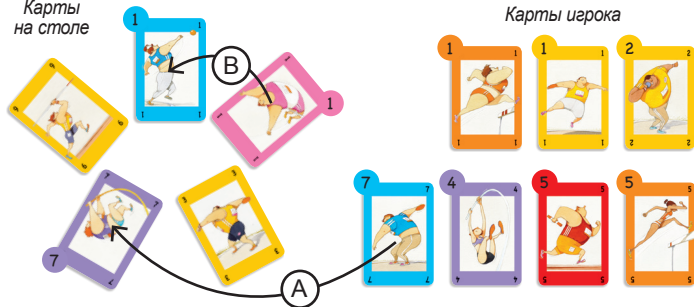
Примечание 2: Если колода кончается, то собираются все карты со стола, кроме верхних карт в пяти стопках, которые остаются на своих местах. Карты перемешиваются и кладутся лицом вниз, образуя новую колоду.

Завершение игры: Когда кто-либо из игроков завоевывает 5 медалей, игра прекращается, и он объявляется Спортсменом года.

Пример одного кона игры

Карты на столе

Карты игрока



A/ Игрок кладёт синюю 7 на фиолетовую 7 на столе.
 B/ Он перекладывает розовую 1 со стола на синюю 1 на столе: он создаёт пустое место.

C/ Он заполняет пустое место своей фиолетовой 4.
 D/ Он последовательно кладёт свою оранжевую 1, свою жёлтую 1, затем свою жёлтую 2 на розовую 1 на столе.

E/ Он перекладывает жёлтую 3 со стола на жёлтую 2 на столе: он создаёт пустое место.

F/ Он заполняет пустое место на столе своей красной 5, затем кладёт сверху свою оранжевую 5.