

# ATHLETIC GAMES



**Wiek:** 7-99



**Liczba graczy:** 2-5



**Zawartość:** 60 kart, 25 medali



**Cel gry:** wygrać 5 medali



**Przygotowanie gry:** potasuj karty i rozdaj po 7 kart każdemu graczowi. Rozłóż na środku stołu 5 kart w formie koła, widoczną stroną do góry. Pozostałe karty kładziemy z boku, na stole, zakrytą stroną. Medale odłóżcie na bok.

**Zasady gry:** gracze kładą swoje karty na środku stołu. Jeśli uda im się właściwie je ułożyć w jednej kolejce, to zdobywają medal.

**Przebieg gry:** najmłodszy gracz zaczyna, następnie gramy w kierunku ruchu wskazówek zegara. Gdy przychodzi kolejka, gracz próbuje ułożyć maksimum kart, jakie ma w ręce. Gracz może położyć jedną ze swoich kart na innej karcie leżącej w okręgu na stole, jeśli:

- wartość karty jest taka sama jak ta na stole.
- karta jest z tej samej rodziny jak ta na stole i jej wartość jest +1 lub -1 w stosunku do tej, która jest na stole.

**NB1:** możemy położyć tylko 2 na 1 i tylko 9 na 10.

W trakcie tej samej kolejki, gracz może:

- Położyć kolejno karta na karcie i utworzyć w ten sposób stosik. Ostatnia karta jest tą kartą, która wskazuje dalszy ciąg gry.
- Położyć jedną kartę na jednym stosiku, a kolejną może położyć na innym stosiku.
- Utworzyć „dziurę” w utworzonym kole na stole: gracz przekłada kartę po karcie z jednego stosiku na drugi. Żeby to zrobić, używa tych samych zasad gry, co wcześniej. Gdy utworzył „dziurę”, kładzie na to miejsce obojętne którą kartę ze swoich kart. Można mieszać te możliwości, żeby położyć maksimum kart.
- Jeśli graczowi uda się położyć wszystkie karty w trakcie swojej jednej kolejki: wygrywa medal. Pobiera następnie 7 nowych kart ze stosiku i kolejka przechodzi na następnego gracza.
- Jeśli gracz nie może położyć wszystkich swoich kart w jednej kolejce, zatrzymuje się, trzyma w ręku pozostałe karty i pobiera 3 nowe karty ze stosiku. Kolejka przechodzi na następnego gracza.

**NB2:** gdy nie ma już kart w stosiku: zbieramy wszystkie karty z środka stołu, oprócz 5 kart leżących na górze tych 5 stosików, które pozostają na stole. Tasujemy te karty i kładziemy w stosik rysunkami do dołu.

**Koniec gry:** gdy tylko jeden z graczy zdobędzie 5 medali, gra kończy się i ten gracz jest okrzyknięty Atletą Roku.

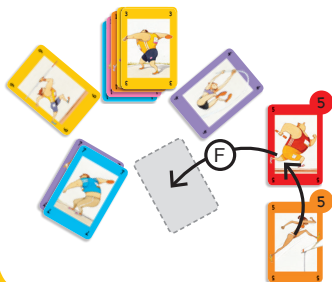
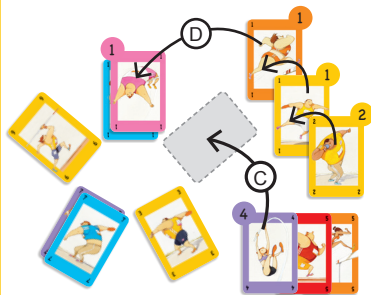
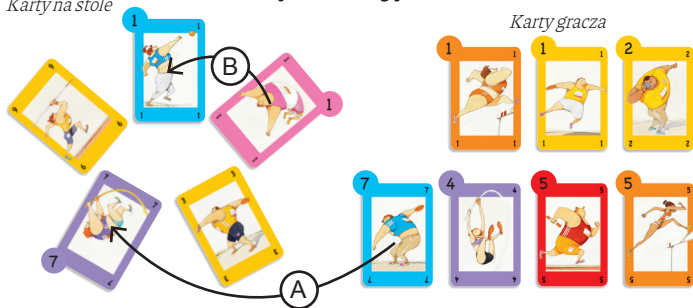
Autor: Danna Banki

**DJECO**

Karty na stole

Przykładowa rozgrywka

Karty gracza



A/ Gracz kładzie swoją niebieską 7 na fioletową 7 na stole.  
B/ Przesuwa różową 1 na niebieską 1: w ten sposób robi dziurę.  
C/ W dziurę kładzie swoją fioletową 4.  
D/ Następnie gra swoją pomarańczową 1, żółtą 1 i żółtą 2 na różową 1 na stole.  
E/ Przesuwa żółtą 3 na stole na żółtą 2: to tworzy dziurę.  
F/ Kładzie swoją czerwoną 5 na miejsce dziury, a następnie kładzie na wierzch swoją pomarańczową 5.