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.

Un jeu de Danna Banki

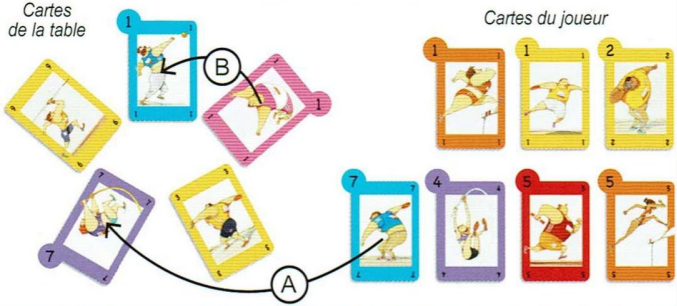
DJECO

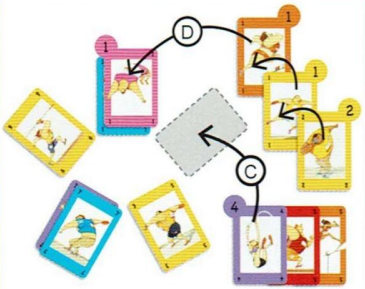
Exemple ->

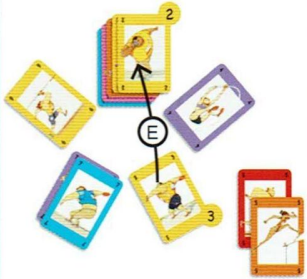
Exemple d'un tour de jeu

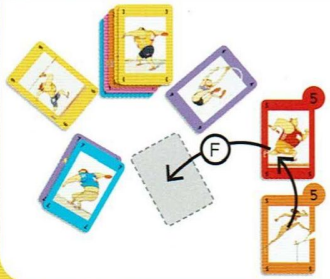
Cartes de la table

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.