

# 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.

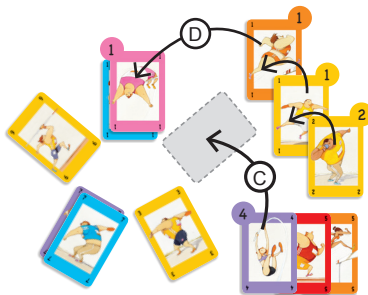
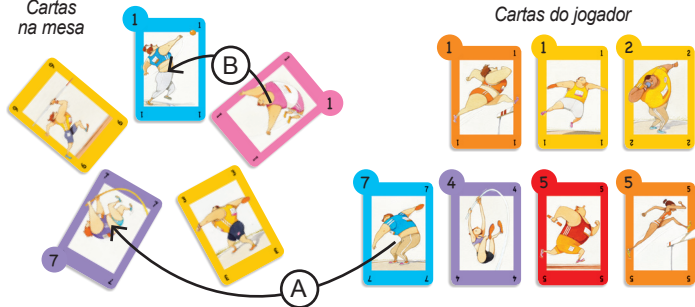
**Atenção 2:** Quando não houver mais cartas no monte, recuperam-se todas as cartas no centro da mesa, exceto a que está no topo de cada um dos 5 montes, que permanece no seu lugar. Misturamos essas cartas e voltamos a criar o monte, com a face escondida.

**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.