


I

 7-99 anni



Da 2 a 5 giocatori (si gioca anche a squadre).



Contenuto : 63 carte (9 discipline; 7 sportivi per disciplina).

Medaglie : 9 medaglie d'oro, 9 medaglie d'argento, 9 medaglie di bronzo.



Scopo del gioco : Avere il maggior numero di punti quando il gioco ha termine (quando uno dei giocatori ha vinto 5 medaglie o quando non ci sono più carte da pescare).



Preparazione del gioco : Si mescolano le carte.

Il mazziere distribuisce 5 carte a ciascun giocatore; il resto va a costituire il mazzo da cui pescare. Il mazziere gira le carte del mazzo fino a quando non otterrà 4 carte di diverse discipline e le mette giù scoperte a centro tavolo. (Scarta nel mazzo da cui pescare i doppioni di disciplina).

N.B.: Per tutta la durata della partita:

- Quando si mettono giù le carte a centro tavolo, non potrà esserci 2 volte la stessa disciplina.
- Le carte vengono scartate scoperte, proprio a fianco del mazzo da cui pescare.

Regole del gioco : Il giocatore a sinistra del mazziere può giocare in 2 diversi modi:

- 1) Scartare una delle sue carte e pescarne una nuova
- 2) Tentare di vincere una medaglia:

Quando un giocatore ha in mano 1, 2 o 3 carte della stessa disciplina, può tentare di vincere una medaglia in questo sport.



Medaglia di bronzo : il giocatore presenta 1 carta corrispondente a una delle discipline presenti sul piatto.



Medaglia d'argento : il giocatore presenta 2 carte corrispondenti a una delle discipline presenti sul piatto.



Medaglia d'oro : il giocatore presenta 3 carte corrispondenti a una delle discipline presenti sul piatto.



N.B.: Non è possibile vincere una medaglia già vinta da un altro giocatore nella stessa disciplina (cioè, se un giocatore ha già vinto una medaglia d'oro nello sci, nessun altro giocatore potrà vincere la medaglia d'oro nello sci; in questa disciplina si potranno vincere infatti solo la medaglia d'argento e quella di bronzo).

Se nessuno rilancia o contra (vedere qui sotto i casi), il giocatore vince la medaglia corrispondente ai numeri di carte presentate:

- Mette giù a centro tavolo la carta della disciplina in cui ha vinto, se la mette davanti e vi posa sopra la medaglia vinta (oro, argento o bronzo a seconda del caso).

- La carta/le carte che gli hanno consentito di vincere la medaglia vengono scartate nel mazzo da cui pescare.

- Mette una nuova carta disciplina procedendo come indicato in precedenza.

- Pesca il numero di carte necessarie per avere di nuovo 5 carte in mano.

Poi tocca al giocatore successivo tentare di vincere una medaglia, sostituire una carta o aggiungere una disciplina.

Casi particolari quando un giocatore tenta di vincere una medaglia: Quando un giocatore presenta 1 o più carte per vincere una medaglia, tutti i giocatori che si trovano dopo di lui possono – in senso orario – rilanciare o contrare questa medaglia.

Rilanciare: un giocatore rilancia quando presenta un numero di carte nella stessa disciplina maggiore rispetto a quelle del giocatore che ha tentato di vincere la medaglia. La medaglia viene allora vinta dall'ultimo giocatore che ha presentato un numero di carte maggiore.

- Il giocatore che ha tentato di vincere la medaglia perde la sua carta o le sue carte che rimette nel mazzo da cui pescare e pesca tante carte quante gliene occorrono per averne 5 in mano.

- Il giocatore che ha vinto la medaglia procede come precedentemente spiegato in occasione della vincita di una medaglia.

- Tocca quindi al giocatore che si trova dopo il primo giocatore che ha tentato di vincere una medaglia.

Esempio: il giocatore A presenta una carta per vincere la medaglia di bronzo nel nuoto. Il giocatore B non fa nulla, il giocatore C presenta 2 carte di questa stessa disciplina. Se nessuno rilancia dopo di lui, vince la medaglia d'argento in questa disciplina.

"A" scarta la sua carta nel mazzo da cui pescare e ne pesca 1 nuova; "C" mette davanti 1 carta nuoto + la medaglia; le altre carte nuoto (quella della medaglia e quella di centro tavolo sono scartate nel





mazzo da cui pescare). "C" pesca per mettere una nuova disciplina a centro tavolo, quindi pesca 2 carte che metterà nel suo mazzo. Ora tocca al giocatore B.

Contrare: un giocatore "contra" quando presenta lo stesso numero di carte nella stessa disciplina del giocatore che ha effettuato l'offerta più alta. La carta o le carte del giocatore o dei giocatori che hanno tentato di vincere una medaglia o rilanciato tornano nel mazzo da cui pescare e il giocatore che ha contratto riprende le carte nel suo mazzo. Quindi tocca al giocatore che viene dopo il primo giocatore che ha tentato di vincere una medaglia.

Esempio: il giocatore A presenta 2 carte per vincere una medaglia d'argento; uno dei giocatori successivi "contra" presentando ugualmente 2 carte nella stessa disciplina. "A" scarta allora le sue 2 carte nel mazzo da cui pescare e ne pesca altre 2 per averne di nuovo 5 in mano. "B" rimette nel mazzo le sue 2 carte.

N.B.: Nello stesso turno non ci può essere un «contro» seguito da più persone che rilanciano. In questo caso, sono applicabili le stesse regole.

Esempio: A presenta 1 carta B, B rilancia con 2 carte e C rilancia con 3 carte. A e B scartano le loro carte nel mazzo da cui pescare, C vince la medaglia.

N.B. 2: Quando il mazzo da cui pescare è esaurito, il giocatore può scambiare una carta del suo mazzo con una carta del piatto.

Fine della partita: La partita ha termine quando un giocatore vince 5 medaglie o quando il mazzo da cui pescare è esaurito. Vince chi ottiene il miglior punteggio (Una medaglia d'oro vale 3 punti, una medaglia d'argento vale 2 punti e una medaglia di bronzo ne vale 1.

