

DECATHLON

JOUEURS

2 à 4 joueurs – à partir de 6 ans

OBJECTIF DU JEU

Devenir l'athlète de Decathlon de l'année

La partie se gagne en fonction du mode choisi (voir plus loin):

- celui qui fait "Décathlon", en réussissant à récolter au moins un trophée d'or, d'argent ou de bronze pour chaque sport;
- le premier à atteindre **100 points**.

COMPOSITION

Le jeu se compose de 3 jeux de cartes, soit un total de **90 cartes**:

Jeu de cartes (dos bleu)

Il se compose de 50 cartes réparties comme suit:

40 Cartes de Sport;

10 Cartes Spéciales.

Jeu de cartes (dos rouge)

Il se compose de 30 cartes réparties en:

10 Trophées d'Or;

10 Trophées d'Argent;

10 Trophées de Bronze.

Jeu de cartes des objectifs (dos vert)

Il se compose de 30 cartes.

DESCRIPTION DES CARTES

CARTES SPORT - 40 cartes

4 par sport individuel parmi les 10 disponibles dans le jeu (tir à l'arc, équitation, patins à roulettes, tennis, natation, ski, voile, lancer de poids, athlétisme, cyclisme).

CARTES SPECIALES!

Les cartes Spéciales sont définies comme suit:

- Carte d'accident - 2 Carte.

Selon le mode de jeu choisi, la victime passera le tour suivant.

- Carte de changement de terrain - 2 cartes de changement de terrain.

Le joueur qui la joue oblige les joueurs à changer de terrain, inversant ainsi le sens du jeu.

- Carte Joker - 4 Cartes.

Elles représentent un sport de votre choix et ne peuvent être utilisées qu'une seule fois pour réaliser un Brelan.

- Carte Fair Play - 1 Carte.

Représente l'athlète qui met en avant le respect de lui-même, des autres et des règles, ainsi que les idéaux d'amitié et d'esprit sportif.

Celui qui la reçoit, selon le mode de jeu choisi, à la fin du tour, ajoute 5 points au total obtenu grâce aux différents trophées acquis et à l'objectif éventuel atteint à la fin du tour.

- Carte de Dopage – 1 Carte.

Le terme "Dopage" désigne l'utilisation de substances particulières ou de médicaments dans le but d'améliorer artificiellement les performances physiques et le rendement d'un athlète, contrairement à l'éthique du sport.

Celui qui le subit, selon le mode de jeu choisi, doit défausser l'un des trophées les plus précieux acquis qui redevient disponible, s'il a préalablement obtenu la carte Fair Play il la place au centre de la pile de défausse, en mode CLASSIQUE il prend une carte du paquet de jeu et termine son tour.

CARTE DE TROPHÉES - 30 Cartes

Elles représentent l'emblème de la victoire dans une discipline spécifique.

Le joueur acquiert un trophée à chaque fois qu'il réalise un trio (trois cartes du même sport ou un joker et deux cartes du même sport). Le joueur peut choisir le trophée qu'il souhaite remporter entre l'or, l'argent et le bronze.

CARTE d'OBJECTIFS - 10 Cartes

Les objectifs ont pour but principal de motiver l'athlète et de le guider dans son parcours sportif.

Si un joueur réalise ce qui est décrit sur la carte d'objectif, il additionne le nombre de points qui y figurent à la fin du tour.

MODE DE JEU

Les joueurs choisissent le mode de jeu parmi les deux proposés: **Classic** ou **Défi**.

CLASSIQUE

Si un joueur a une carte spéciale pendant son tour parmi les cartes d'accident, de fair-play ou de dopage, il la place devant lui, tire une carte cachée et termine son tour.

Si, au contraire, un joueur tire une carte spéciale à son tour parmi les cartes d'accident, de fair-play ou de dopage, il la place devant lui et termine son tour.

DÉFI

Si le joueur dispose pendant son tour d'une Carte Spéciale provenant d'une Carte Accident, d'une Carte Fair Play ou d'une Carte Dopage, il la place devant l'un des autres joueurs (qui en sera affecté pendant son tour) et termine son tour.

Si, au contraire, il tire une carte spéciale parmi les cartes d'accident, de fair-play ou de dopage, il la place devant l'un des autres joueurs (qui en subit l'effet à son tour) et tire une carte cachée pour terminer son tour.

PRÉPARATION

On détermine le sens du jeu et qui commence en premier.

Un joueur mélange le jeu et distribue **5 cartes** à chaque joueur. Il place le jeu de cartes face cachée et la première carte face visible au centre, ce qui constitue la pile de défausse.

Il prend la pile de trophées et les regroupe par sport, en les plaçant sur la table de façon à ce qu'ils soient bien visibles.

Il prend la pile des trophées, la mélange, distribue **1 carte** à chaque joueur, qui la garde cachée des autres joueurs.

Il prend ensuite une feuille de papier (ci-après la feuille de score), marque les noms des joueurs et, à la fin du tour, les points des trophées remportés.

Il attribue 3 points pour le trophée d'or, 2 points pour le trophée d'argent, 1 point pour le trophée de bronze. Il additionne également les points dérivés de la réalisation éventuelle de l'objectif reçu, plus 5 points s'ils possèdent la Fair Play Card et marque le score total de chaque joueur.

LE JEU

Le joueur dont c'est le tour décide de tirer une carte cachée de la pioche ou de prendre celle qui se trouve au centre de la pile de défausse. Une fois qu'il a pris la carte, il décide de:

- Jouer l'une des trois cartes, en la plaçant au centre de la défausse (le joker est tiré en dernier et n'est jamais la première carte visible de la défausse), puis prendre deux cartes de la pile de jeu, ce qui met fin à son tour.

- Jouer une carte spéciale pour terminer son tour.

- Se défaire d'une carte, à l'exception de la carte Joker, en la plaçant au milieu de la pile de défausse et en terminant son tour.

La main reprend avec le joueur suivant.

Lorsque la pioche est épuisée :

Chaque joueur prend une carte au joueur de droite;

vous devez retourner la pile de défausse, la mélanger et continuer le jeu.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque l'un des joueurs:

a fait "Décathlon", devenant ainsi le sportif de l'année de Décathlon.

OU

A atteint 100 points en premier.

Toutefois, ce plafond de 100 points peut être revu à la baisse ou à la hausse par les joueurs afin de modifier la durée du match.

Si aucun joueur ne fait "Décathlon" à la fin d'une manche, le responsable du décompte des points procède au décompte des points obtenus par les différents joueurs, en remettant à jour les totaux.

Une fois le décompte terminé, toutes les cartes du jeu sont mélangées, toutes les cartes trophées regroupées par sport sont remises en place, et un nouveau tour est entamé jusqu'à la fin de la partie.

Si vous souhaitez augmenter le nombre de joueurs jusqu'à un maximum de 10, il vous suffit d'acheter un nouveau jeu de cartes (Dos bleu).