

# DECATHLON

## GIOCATORI

2 a 4 giocatori - Da 6 anni in su

### SCOPO DEL GIOCO

**Diventare atleta di Decathlon dell'anno**

Vince il gioco a seconda della modalità prescelta (vedi dopo):

- chi fa "**Decathlon**", riuscendo a collezionare almeno un Trofeo Oro, Argento o Bronzo per ogni sport nella stessa manche;
- chi raggiunge per primo **100 punti**.

### COMPOSIZIONE

Il gioco è composto dai seguenti 3 mazzi per un totale di **90 carte**:

#### Mazzo di Gioco (Retro di colore Azzurro)

È composto da **50** Carte suddivise in:

- 40** Carte Sport;
- 10** Carte Speciali.

#### Mazzo dei Trofei (Retro di colore Rosso)

È composto da **30** Carte suddivise in:

- 10** Trofei d'Oro;
- 10** Trofei d'Argento;
- 10** Trofei di Bronzo.

#### Mazzo degli Obiettivi (Retro di colore Verde)

È composto da **10** Carte.

### DESCRIZIONE CARTE

#### CARTE SPORT - 40 Carte Sport

4 per singolo Sport tra i 10 previsti nel gioco (Tiro con l'Arco, Equitazione, Pattinaggio, Tennis, Nuoto, Sci, Vela, Lancio del Peso, Atletica, Ciclismo).

#### CARTE SPECIALI – 10 Carte Speciali

Sono definite Carte Speciali:

##### - Carta Infortunio - 2 Carta Infortunio.

Colui che la subisce, a seconda della modalità di gioco scelta, salterà il turno successivo.

##### - Carta Cambio Campo - 2 Carte Cambio Campo.

Colui che la gioca obbliga i giocatori al cambio campo invertendo di fatto il senso di gioco.

##### - Carta Jolly - 4 Carte Jolly.

Rappresenta uno Sport a scelta e può essere utilizzato uno solo per realizzare un Tris.

##### - Carta Fair Play - 1 Carta Fair Play.

Rappresenta l'atleta che mette al primo posto il rispetto di sé, degli altri e delle regole, oltre agli ideali dell'amicizia e dello spirito sportivo.

Colui che la riceve, a seconda della modalità di gioco scelta, alla fine della manche somma 5 punti a quelli ottenuti dalla somma derivata dai vari trofei acquisiti e dall'eventuale obiettivo conseguito.

##### - Carta Doping – 1 Carta Doping.

Con il termine "Doping" si intende l'uso di particolari sostanze o medicinali con lo scopo di aumentare artificialmente il rendimento fisico e le prestazioni dell'atleta, in antitesi all'etica dello sport.

Colui che la subisce, a seconda della modalità di gioco scelta, deve scartare uno dei trofei di maggior pregio acquisiti che torna ad essere disponibile, se precedentemente ha ottenuto la carta Fair Play la ripone al centro sul mazzo degli scarti, nella modalità CLASSIC prende una carta dal mazzo di gioco e termina il proprio turno.

#### CARTE TROFEO - 30 Carte Trofeo.

Rappresentano l'emblema di vittoria in una specifica disciplina.

Il giocatore acquisisce un Trofeo ogni qualvolta viene fatto un tris (tre carte dello stesso sport o un jolly e due carte dello stesso sport). Il giocatore ha facoltà di scegliere quale trofeo prendere tra quello d'oro, d'argento o di bronzo.

#### CARTE OBIETTIVI - 10 Carte Obiettivi

Gli obiettivi hanno lo scopo principale di motivare l'atleta e guidarlo nel suo percorso sportivo.

Se un giocatore consegue quanto descritto nella Carta Obiettivo, alla fine della manche somma il numero di punti presenti sulla stessa.

### MODALITÀ DI GIOCO

I giocatori decidono la modalità di sfida da giocare tra le due disponibili: **Classic** o **Challenge**.

#### CLASSIC

Il giocatore che al proprio turno possiede una Carta Speciale tra Carta Infortunio, Carta Fair Play o Carta Doping, la dispone davanti a sé, pesca una carta coperta e termina il turno.

Se invece al proprio turno pesca una Carta Speciale tra Carta Infortunio, Carta Fair Play o Carta Doping, la dispone davanti a sé terminando il proprio turno.

#### CHALLENGE

Se il giocatore al proprio turno possiede una Carta Speciale tra Carta Infortunio, Carta Fair Play o Carta Doping, la dispone davanti ad uno degli altri giocatori (il quale al proprio turno ne subirà l'effetto) terminando il turno.

Se invece pesca una Carta Speciale tra Carta Infortunio, Carta Fair Play o Carta Doping, la dispone davanti alla postazione di uno degli altri giocatori (il quale al proprio turno ne subirà l'effetto), pesca una carta coperta terminando il turno.

### PREPARAZIONE

Si stabilisce il senso di gioco e chi inizia per primo.

Un giocatore mischia il mazzo di gioco e distribuisce **5 carte** a ognuno. Mette al centro il mazzo di gioco con le carte coperte e la prima carta scoperta, che va a costituire il mazzo degli scarti.

Prende il mazzo dei Trofei e li raggruppa per sport, disponendoli sul tavolo ben visibili.

Prende il mazzo degli Obiettivi, lo mischia, distribuisce **1 Carta** ad ogni giocatore, il quale la tiene nascosta agli altri giocatori.

Successivamente prende un foglio di carta (di seguito Foglio Segna Punti), segna il nome dei giocatori e a fine manche (quando non ci sono più trofei da vincere) i punti derivanti dai Trofei acquisiti dagli stessi.

Attribuisce ad ogni giocatore 3 Punti per il Trofeo d'Oro, 2 Punti per quello d'Argento, 1 Punto per quello di Bronzo. Somma anche i Punti derivati dall'eventuale conseguimento dell'Obiettivo ricevuto, oltre a 5 punti se possiede la Carta Fair Play segnando il punteggio totale conseguito sul Foglio Segna Punti.

### GIOCO

Il giocatore che è di turno valuta se pescare una carta coperta dal mazzo di gioco o prendere quella al centro dal mazzo degli scarti.

Una volta presa la carta decide di:

- Giocare un tris, ponendole al centro sul mazzo degli scarti (il jolly viene posto come ultimo e mai come prima carta visibile del mazzo degli scarti), quindi prende due carte dal mazzo di gioco terminando il proprio turno.

- Giocare una Carta Speciale terminando il proprio turno.

- Scartare una carta Sport ponendola al centro sul mazzo degli scarti terminando il proprio turno.

La mano riprende dal giocatore successivo.

Quando il mazzo di gioco si esaurisce:

- Ogni Giocatore prende una carta al giocatore di destra;
- si deve rigirare il mazzo degli scarti, mischiarlo e continuare il gioco.

### TERMINE DI UNA PARTITA

La partita si conclude quando uno dei giocatori:

Ha fatto "**Decathlon**", diventando così l'**Atleta di Decathlon dell'Anno**.

#### OPPURE

Ha raggiunto per primo **100 punti**.

Tale valore limite può comunque essere ridotto o aumentato a piacimento dai giocatori, allo scopo di modificare la durata del gioco.

Se nessun giocatore fa "**Decathlon**" al termine di una manche, l'incaricato di segnare i punti procede al conteggio dei punti conseguiti dai vari giocatori, andando ad aggiornare i totali.

Ultimati i conteggi, vengono rimescolate tutte le carte di gioco, disposte nuovamente tutte le Carte Trofeo raggruppate per singolo sport e viene dato inizio ad una nuova manche, fino alla fine della partita.

Per poter estendere il numero di giocatori fino ad un massimo di 10, sarà sufficiente comprare un nuovo mazzo di gioco (**Retro di colore Azzurro**).