

DECATHLON

JUGADORES

De 2 a 4 jugadores - Desde 6 años

OBJETIVO DEL JUEGO

Convertirse en el atleta de Decathlon del año

Gana el juego:

- el jugador que consiga hacer "**Decathlon**", obteniendo por lo menos un Trofeo Oro, Plata o Bronce por cada deporte en la misma partida;
- el primer jugador que llegue a **100 puntos**.

COMPOSICIÓN

El juego está formado por las siguientes 3 barajas con un total de 90 cartas:

Baraja de Juego (parte posterior azul)

Está formada por 50 Cartas divididas en:

40 Cartas Deporte;

10 Cartas Especiales.

Baraja de los Trofeos (parte posterior rojo)

Está formada por 30 Cartas divididas en:

- 10 Trofeos de Oro;
- 10 Trofeos de Plata;
- 10 Trofeos de Bronce.

Baraja de los Objetivos (parte posterior verde)

Está formada por 10 Cartas.

DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS

CARTAS DEPORTE - 40 Cartas Deporte

4 para cada deporte entre los 10 previstos en el juego (Tiro con Arco, Equitación, Patines, Tenis, Natación, Esquí, Vela, Lanzamiento de Peso, Atletismo, Ciclismo).

CARTAS ESPECIALES (parte posterior azul)

Se definen como Cartas Especiales:

- **Carta Lesión** - 2 Carta Lesión.

Quién la recibe, según sea la modalidad de juego elegida, saltará el siguiente turno.

- **Carta Cambio de Campo** - 2 Cartas Cambio de Campo.

Quién la juega obliga a los jugadores al cambio de campo, invirtiendo de hecho el sentido del juego.

- **Carta Jolly** - 4 Cartas Jolly.

Representa un deporte a elegir y se puede usar solo una para hacer un Tris.

- **Carta Fair Play** - 1 Carta Fair Play.

Representa el atleta que pone en primer plano el respeto de sí mismo, de los demás y de las reglas, además de los ideales de la amistad y del espíritu deportivo.

Quién la recibe, según sea la modalidad de juego elegida, al final de la partida suma 5 puntos a los ya obtenidos con la suma derivada de los distintos trofeos adquiridos y del eventual objetivo alcanzado.

- **Carta Doping** - 1 Carta Doping.

La palabra "dopaje" significa el uso de determinadas sustancias o drogas con el objetivo de aumentar artificialmente el rendimiento físico y el rendimiento del deportista, en contradicción con la ética del deporte.

Quien lo reciba, dependiendo del modo de juego elegido, tendrá que descartar uno de los trofeos más preciados adquiridos, que volverá a estar disponible; si obtuvo previamente la carta Fair Play la coloca en el centro de la pila de descarte, en el modo CLÁSICO toma una carta de la pila de juego y finaliza su turno.

CARTAS TROFEO - 30 Cartas Trofeo

Representan el emblema de la victoria en una disciplina específica.

El jugador gana un Trofeo cada vez que hace un tris (tres cartas del mismo deporte o un jolly y dos cartas del mismo deporte).

El jugador puede elegir que trofeo coger entre los de oro, plata o bronce.

CARTAS OBJETIVOS - 10 Cartas Objetivos (parte posterior verde)

Los objetivos tienen como fin principal motivar al atleta y guiarlo en su recorrido deportivo.

Si un jugador consigue cuanto descrito en la carta Objetivo, al final de la partida suma el número de puntos presentes en la misma.

MECÁNICA DEL JUEGO

Los jugadores deciden la modalidad que se va a utilizar entre las dos disponibles: **Classic** o **Challenge**.

CLASSIC

El jugador que en su turno tenga una Carta Especial como Carta Lesión, Carta Fair Play o Carta Doping, la pone delante suyo, pesca una carta descubierta y termina el turno.

Si por el contrario en su turno pesca una Carta Especial como Carta Lesión, Carta Fair Play o Carta Doping, la pone delante suyo terminando su turno.

CHALLENGE

Si el jugador en su turno tiene una Carta Especial como Carta Lesión, Carta Fair Play o Carta Doping, la pone delante de uno de los otros jugadores (que cuando llegue su turno experimentará su efecto) terminando el turno.

Si por el contrario pesca una Carta Especial como Carta Lesión, Carta Fair Play o Carta Doping, la pone delante de uno de los otros jugadores (que cuando llegue su turno experimentará su efecto), pesca una carta descubierta terminando el turno.

PREPARACIÓN

Se establece el sentido de juego y quién empieza primero.

Un jugador mezcla la baraja y distribuye **5 cartas** a cada uno.

Pon en el centro la baraja con las cartas cubiertas y la primera carta descubierta, que formará la pila de descartes.

Coge la baraja de los Trofeos y los agrupa por deporte, disponiéndolos bien visibles sobre la mesa.

Coge la baraja de los Objetivos, mézclala, distribuye **1 Carta** a cada jugador, que a su vez la mantiene escondida a los demás jugadores.

A continuación coge una hoja de papel (Hoja de Puntuación), escribe el nombre de los jugadores y, al final de la partida, los puntos que provienen de los Trofeos conseguidos por los mismos.

Atribuye 3 Puntos para el Trofeo de Oro, 2 Puntos para el de Plata, 1 Punto para el de Bronce. Suma también los Puntos que provienen de que se haya alcanzado el Objetivo recibido, además de 5 puntos si tiene la Tarjeta Fair Play y anota la puntuación total para cada jugador.

JUEGO

El jugador que está de turno decide si pesca una carta cubierta de la baraja o coge la que está en el centro de la pila de los descartes.

Una vez cogida la carta decide:

- Jugar un trís, poniendo las cartas en el centro, sobre la pila de los descartes (el jolly se pone al final y nunca como primera carta visible de la pila de los descartes), y luego coge dos cartas de la baraja terminando su turno;
- Jugar una carta Especial terminando su turno;
- Descartar una carta, a excepción de la Carta Jolly, poniéndola en el centro sobre la pila de los descartes terminando su turno.

La mano vuelve a empezar desde el siguiente jugador.

Cuando se agote la consola de juegos:

- Cada jugador toma una carta del jugador de la derecha;
- debes voltear la pila de descarte, barajarla y continuar el juego.

FINAL DE UNA PARTIDA

La partida se acaba cuando uno de los jugadores:

- Ha hecho **"Decathlon"**, convirtiéndose en el **Atleta de Decathlon del Año**.

O

- Ha sido el primero en alcanzar los **100 puntos**.

Este valor límite puede de todos modos ser reducido o aumentado por los jugadores, con el fin de modificar la duración del juego.

Si ningún jugador hace **"Decathlon"** al final de una partida, el encargado de anotar los puntos procede a contar los puntos conseguidos por los distintos jugadores, actualizando los totales.

Terminadas las cuentas, se vuelven a mezclar todas las cartas del juego, se disponen de nuevo todas las cartas Trofeo agrupadas por deporte e se da inicio a una nueva partida.

Para poder jugar, hasta un máximo de 10 jugadores, solo es necesario comprar una nueva baraja (con la parte posterior azul).