

DECATHLON

SPIELER

Von 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren

ZWECK DES SPIELS

Werde Decathlon Athlet des Jahres

Gewinnt das Spiel je nach gewähltem Modus (siehe unten):

- wer "Decathlon" schafft, in dem man mindestens eine goldene, silberne oder bronzene Trophäe pro Sportart im selben Lauf sammeln kann;
- wer zuerst **100 Punkte** erreicht.

ZUSAMMENSETZUNG

Das Spiel besteht aus den folgenden 3 Decks für insgesamt **90 Karten**:

Spiel-Deck (Farbe der Rückseite - Blau)

Besteht aus 50 Karten, unterteilt in:
40 Karten "Sport"
10 Sonderkarten

Spiel-Deck der Trophäen (Farbe der Rückseite - Rot)

Besteht aus 30 Karten, unterteilt in:
10 goldene Trophäen;
10 silberne Trophäen;
10 bronzene Trophäen.

Spiel-Deck der Ziele (Farbe der Rückseite - Grün)

Besteht aus 10 Karten.

KARTENBESCHREIBUNG

KARTEN "SPORT" - 40 Karten "Sport"

4 pro Einzel-Sport unter den 10 im Spiel vorgesehenen Sportarten.
(Bogenschießen, Reiten, Roller Skates, Tennis, Schwimmen, Skifahren, Segeln, Gewichtwerfen, Leichtathletik, Radfahren).

SONDERKARTEN

Die Sonderkarten sind folgende:

-Unfallkarte - 2 Unfallkarte.

Derjenige, der sie erleidet, wird je nach gewähltem Spielmodus die nächste Runde überspringen.

- Wechselfeld Karte - 2 Wechselfeld Karte.

Derjenige, der es spielt, zwingt die Spieler zum Wechsel des Feldes. Das führt dazu, dass die Spielrichtung umkehrt.

-Joker Karte - 4 Joker Karte.

Es stellt ein Sport nach Wahl dar und kann nur verwendet werden, um ein Trio zu machen.

-Fairplay Karte - 1 Fairplay Karte..

Es repräsentiert den Athleten, der den Respekt vor sich selbst, anderen und den Regeln sowie die Ideale der Freundschaft und des Sportgeistes in den Vordergrund stellt.

Je nach gewähltem Spielmodus summiert der Empfänger der Fair Play Karte 5 Punkte am Ende der Runde zu dem Betrag, der sich aus den verschiedenen Trophäen und dem erreichten Ziel ergibt.

-Doping Karte – 1 Karte Doping.

Der Begriff "Doping" bezieht sich auf die Verwendung bestimmter Substanzen oder Arzneimittel mit dem Ziel, die körperliche Leistungsfähigkeit des Sportlers künstlich zu steigern, im Gegensatz zur Ethik des Sports.

Derjenige, der sie erleidet, muss je nach gewähltem Spielmodus eine der wertvollsten Trophäen ablegen, die wieder zur Verfügung stellen wird, und eine Karte vom Deck nehmen und seine Runde beenden.

TROPHÄENKARTEN - 30 Trophäenkarten.

Sie stellen das Symbol des Sieges in einer bestimmten Disziplin dar. Der Spieler erhält jedes Mal eine Trophäe, wenn ein Trio gemacht wird (drei Karten aus der gleichen Sportart oder ein Joker und zwei Karten aus der gleichen

Sportart). Der Spieler kann wählen, welche Trophäe er aus Gold, Silber oder Bronze nehmen möchte.

ZIELKARTEN - 10 Zielkarten

Die Zielkarten haben der Hauptzweck, die Athleten zu motivieren und sie auf ihren sportlichen Weg zu führen.

Wenn ein Spieler das erreicht, was in der Zielkarte beschrieben ist, addiert am Ende der Runde die Anzahl der Punkte, die in der Zielkarte vorhanden sind.

SPIELMODUS

Die Spieler entscheiden zwischen den beiden verfügbaren

Herausforderungsspielmodi: **Classic** oder **Challenge**.

- CLASSIC

Der Spieler, der an seiner Runde eine Sonderkarte zwischen, Unfall-, Fairplay-Karte oder Doping-Karte besitzt, legt sie vor sich, zieht eine verdeckte Karte und beendet die Runde.

Wenn der Spieler in seiner Runde eine Spezialkarte zwischen, Unfall-, Fair Play- oder Doping-Karte zieht, dann platziert er diese vor ihm und beendet seine Runde.

- CHALLENGE

Wenn der Spieler in seiner Spielrunde eine Sonderkarte zwischen, Unfallkarte, Fair Play-Karte oder Doping-Karte besitzt, platziert er sie an der Position eines anderen Spielers (der in seiner Spielrunde den Effekt der erhaltenen Karte erleidet), und beendet die Runde.

Wenn der Spieler eine Sonderkarte zwischen, Unfallkarte, Fairplay-Karte oder Doping-Karte zieht, dann platziert er sie vor dem Platz eines anderen Spielers (der in seiner Runde den Effekt der Karte erleidet), zieht eine verdeckte Karte und beendet die Runde.

VORBEREITUNG

Man bestimmt die Spielrichtung und wer beginnt zuerst.

Ein Spieler mischt das Spiel-Deck und gibt jedem **5 Karten**. Er legt das Spiel-Deck mit den verdeckten Karten und der ersten offenen Karte, die den Stapel bildet, in die Mitte des Tisches.

Er nimmt das Deck der Trophäen und gruppiert sie nach Sportarten und legt sie gut sichtbar auf den Tisch.

Dann nimmt er das Deck der **Ziel-Karte**, mischt es, verteilt **1 Karte** an jeden Spieler, die vor anderen Spielern versteckt sein muss.

Anschließend nimmt man ein Blatt Papier (Punkteblatt genannt), markiert darauf den Namen der Spieler und am Ende der Runde die Punkte, die aus den erhaltenen Trophäen stammen.

Man schreibt 3 Punkte für die goldene Trophäe, 2 Punkte für die Silbertrophäe und 1 Punkt für die Bronzetrophäe zu, summiert die Punkte, die aus dem Erreichen des vorhandenen Ziels resultieren, und schreibt die Gesamtpunktzahl für jeden Spieler auf.

SPIEL

Der Spieler, der an der Runde ist, bewertet, ob er die vom Deck verdeckte Karte zieht, oder diejenige in der Mitte vom Stapel.

Sobald er die Karte hat, kann er sich dafür entscheiden, ob er,

- 3 Karten aus der gleichen Sportart spielt oder 2 Karten aus der gleichen Sportart sowie einen Joker und sie auf den Stapel legt (der Joker wird als letzte und nie als erste sichtbare Karte des Stapels abgelegt). Der Spieler nimmt dann zwei Karten vom Stapel und beendet die Spielrunde.

- eine Sonderkarte ausspielt, und beendet so seine Spielrunde.

- eine Karte legt, außer die Joker-Karte, in die Mitte des Stapels und beendet die Spielrunde.

Die Runde wird vom nächsten Spieler fortgesetzt.

Wenn das Spiel-Deck leer ist:

- nimmt jeder Spieler aus dem rechten Spieler eine Karte ab;
- wird der Stapel umgedreht, gemischt und weitergespielt.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn einer der Spieler

- "Decathlon" schafft, und wird so zum **Decathlon Athlet des Jahres**.

ODER

-erreicht zuerst **100 Punkte**.

Dieser Grenzwert kann jedoch von den Spielern nach Belieben gesenkt oder erhöht werden, um die Spieldauer zu ändern.

Wenn kein Spieler am Ende einer Runde "**Decathlon**" schafft, zählt der Punktemacher die Punkte der einzelnen Spieler und aktualisiert die Gesamtsummen.

Nach Abschluss der Punktezahlungen werden alle Spielkarten neu gemischt, alle Trophäen-Karten wieder nach Sportarten sortiert und eine neue Spielrunde gestartet.

Um die Anzahl der Spieler auf maximal 10 zu erhöhen, muss man nur ein neues Spiel-Deck (**Hellblaue Rückseite**) kaufen.