






ATHLETIC GAMES

 **Leeftijd:** 7-99 jaar

 **Aantal spelers:** 2-5

 **Inhoud:** 60 kaarten, 25 medailles.

 **Inhoud:** 60 kaarten, 25 medailles.

 **Vorbereiding van het spel:** De kaarten worden geschud en elke speler krijgt 7 kaarten. Leg 5 kaarten midden op de tafel open in een cirkel neer. De rest van de kaarten wordt gesloten op een stapel gelegd en vormt de pot. De medailles worden ernaast gelegd.

Spelprincipe: De spelers moeten de kaarten die zij in hun bezit hebben in het midden van de tafel leggen. Als het hun lukt om alle kaarten in dezelfde spelronde neer te leggen winnen zij een medaille.

Verloop van het spel: De jongste speler begint en vervolgens wordt met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is moet zoveel mogelijk van zijn kaarten proberen kwijt te raken. Hij mag een van zijn kaarten bovenop een kaart leggen die in de cirkel midden op tafel ligt:

- als de kaart die hij wil neerleggen dezelfde waarde heeft als de kaart op tafel.
- als de kaart tot dezelfde categorie behoort als de kaart op tafel en als deze de waarde +1 of -1 heeft ten opzichte van de kaart op tafel.

NB1: op een **1** mag alleen een **2** worden gelegd en op een **10** alleen een **9**.

In een speelbeurt mag de speler:

- verschillende kaarten bovenop elkaar leggen en zo een stapel maken; de bovenste kaart vormt de basis waarmee verder wordt gespeeld.
- een kaart op een stapel leggen en daarna een andere kaart op een andere stapel, enzovoorts.
- een "gat" maken in de cirkel kaarten die op tafel ligt - hij mag de kaarten van de ene stapel naar de andere verplaatsen. Hiervoor gelden dezelfde spelregels. Als er op deze wijze een "gat" in de cirkel kaarten is ontstaan, mag de speler hierin een kaart naar keuze neerleggen.

Dit biedt weer nieuwe mogelijkheden om zoveel mogelijk kaarten kwijt te raken.

- Als het de speler is gelukt om al zijn kaarten in een spelronde neer te leggen **wint hij een medaille**. Hij moet dan 7 nieuwe kaarten uit de pot halen waarna de beurt naar de volgende speler gaat.

- Als het hem niet is gelukt om al zijn kaarten in een spelronde neer te leggen, behoudt hij de kaarten die hij al bezit en moet hij 3 nieuwe kaarten uit de pot halen. De beurt gaat vervolgens naar de volgende speler.

NB2: Als er geen kaarten meer in de pot zitten moeten alle kaarten die in het midden van de tafel liggen worden verzameld, met uitzondering van alle bovenste kaarten op de 5 stapels; deze moeten op tafel blijven liggen. De verzamelde kaarten worden geschud en op een gesloten stapel gelegd (de nieuwe pot).

Einde van het spel: Zodra een van de spelers 5 medailles heeft gewonnen stopt het spel en wordt hij uitgeroepen tot de Atleet van het jaar.

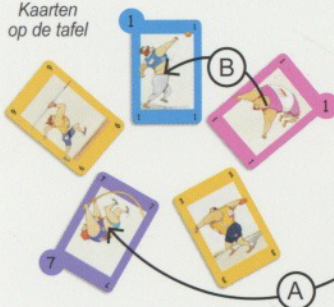
Een spel van Danna Banki

DJECO

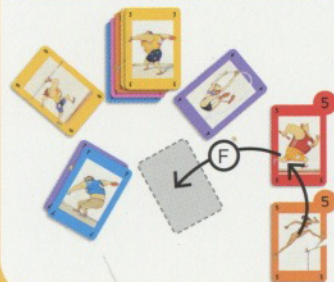
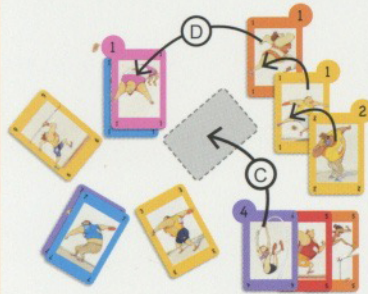
Voorbeeld ->

Voorbeeld van een spelronde

Kaarten op de tafel



Kaarten van de speler



A/ De speler legt zijn blauwe 7 op de paarse 7 die op tafel ligt.

B/ Hij verplaatst de roze 1 op de tafel naar de blauwe 1 op tafel waardoor er een gat in de cirkel ontstaat.

C/ Hij legt zijn paarse 4 in dit gat.

D/ Daarna legt hij achtereenvolgens zijn oranje 1, zijn gele 1 en zijn gele 2 op de roze 1 op tafel.

E/ Hij legt de gele 3 die op tafel ligt op de gele 2 op tafel, waardoor er een gat ontstaat.

F/ In dit gat legt hij zijn rode 5 en daarop vervolgens zijn oranje 5.