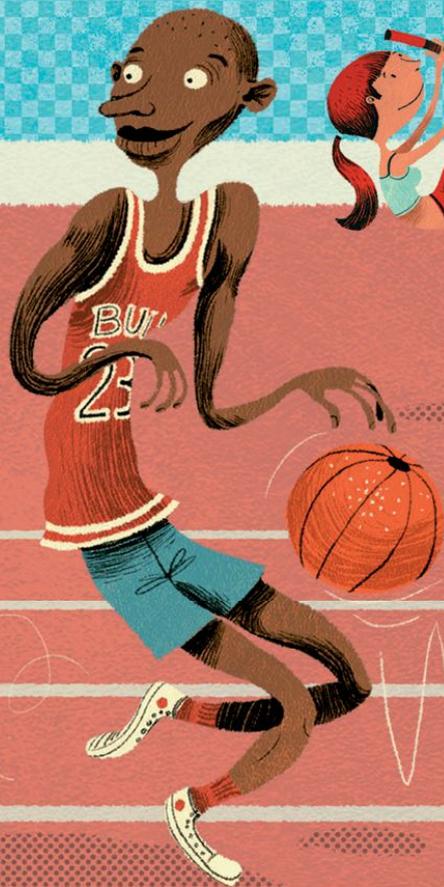


Champions



7.99 ans
years
años
Jahre



E



de 7 a 99 años



De 2 a 5 jugadores (también se juega por equipos).



Contenido : 63 cartas (9 disciplinas; 7 deportistas por disciplina).
Medallas: 9 medallas de oro, 9 medallas de plata, 9 medallas de bronce.



Objetivo del juego : Obtener el máximo número de puntos cuando se termina el juego (cuando un jugador ha conseguido 5 medallas o cuando ya no quedan cartas en el montón central).



Preparación del juego: Se barajan las cartas.

La persona que reparte las cartas da 5 cartas a cada jugador, el resto de las cartas se dispondrán en el montón central. La persona que reparte da la vuelta a las cartas del montón central hasta obtener 4 cartas de disciplinas diferentes y las deja boca arriba en el centro de la mesa. (Deja las disciplinas repetidas en el montón de descartes).

NB: Durante toda la partida, cuando las cartas estén en el centro de la mesa solo podrá aparecer una misma disciplina una vez, de modo que no podrán repetirse.

Se dejarán las cartas rechazadas en el montón de descartes, justo al lado del montón central, boca arriba.

Reglas del juego: El jugador situado a la izquierda del que reparte las cartas puede jugar de 2 maneras diferentes:

1) Desechar una de sus cartas depositándola en el montón de descartes por una carta del montón central

2) Intentar conseguir una medalla: Cuando un jugador tiene en su mano 1, 2 ó 3 cartas de la misma disciplina, puede intentar ganar una medalla en ese deporte.



Medalla de bronce: el jugador enseña 1 carta correspondiente a una de las disciplinas presentes en la mesa.



Medalla de plata: el jugador enseña 2 cartas correspondientes a una de las disciplinas presentes en la mesa.



Medalla de oro: el jugador muestra 3 cartas correspondientes a una de las disciplinas presentes en la mesa.





NB: Es imposible ganar una medalla que ya ha ganado otro jugador en la misma disciplina, por ejemplo, si un jugador ya ha ganado una medalla de oro en esquí, ningún otro jugador puede ganar la medalla de oro en esquí, sólo se podrían ganar las medallas de plata y de bronce en esta misma disciplina. Si nadie sube la apuesta ni dobla (véanse estos casos a continuación), el jugador gana la medalla correspondiente al número de cartas presentadas.

- El jugador coge en el centro de la mesa la carta de la disciplina que ha conseguido medalla, la coloca delante de sí y coloca encima la medalla obtenida (oro, plata o bronce según el caso)
- La/s carta/s que le han permitido ganar la medalla se depositan en el montón de descartes.
- El jugador coloca una nueva carta de disciplina procediendo de la manera indicada anteriormente.
- El jugador coge del montón central las cartas necesarias para tener de nuevo 5 cartas en mano.

Ahora es el turno del siguiente jugador.

Casos particulares en los que un jugador intenta conseguir una medalla: Cuando un jugador enseña 1 o varias carta(s) para ganar una medalla, todos los jugadores situados a continuación de él pueden – en el sentido de las agujas del reloj – subir la apuesta o doblar.

Subir la apuesta: Un jugador sube la apuesta cuando enseña un número mayor de cartas de la misma disciplina sobre la que otro jugador ha intentado conseguir la medalla. De este modo, la medalla es para el último jugador que haya enseñado un mayor número de cartas.

- El jugador que ha intentado conseguir la medalla pierde su/s carta/s que devuelve al montón de descartes y coge del montón central tantas cartas como necesite para tener 5 cartas en mano.
- El ganador de la medalla procede del mismo modo tal y como se ha explicado anteriormente en el caso de ganar una medalla.
- Es ahora el turno del jugador situado a continuación del primer jugador que ha intentado conseguir una medalla.

Ej: El jugador "A" enseña una carta para conseguir la medalla de bronce en natación. El jugador "B" no hace nada y el jugador "C" enseña 2 cartas de esta misma disciplina. Si nadie sube la apuesta tras este, el jugador "C" gana la medalla de plata en esta disciplina.

El jugador "A" desecha su carta depositándola en el montón de descartes y coge una nueva en el montón central. El jugador "C" dispone delante de él una carta natación + la medalla, las otras cartas de natación (la de la medalla y la del centro de la mesa se depositan en el montón de descartes). El jugador "C" coge una





carta en el montón central para proponer una nueva disciplina al centro de la mesa, después cogerá 2 cartas que incluirá en su mano. Ahora es el turno del jugador "B".

Doblar: Un jugador "dobla" cuando presenta el mismo número de cartas en la misma disciplina que el jugador que ha realizado la apuesta más alta. La/s cartas del o de los jugador/es que hayan intentado conseguir una medalla o subir la apuesta, vuelven al montón de descartes y el jugador que ha doblado recupera sus cartas en el juego. Ahora es el turno al jugador que sentado después del 1er jugador que haya intentando conseguir una medalla.

Ej: El jugador "A" enseña 2 cartas para ganar una medalla de plata, uno de los jugadores siguientes "dobla" mostrando también 2 cartas de la misma disciplina. Entonces el jugador "A" deposita sus 2 cartas en el montón de descartes y coge otras 2 cartas en el montón central para tener de nuevo 5 cartas en mano. El jugador "B" reincorpora sus 2 cartas a su mano.

NB: En la misma partida se puede tener un "doblaje" seguido de varias personas que suben la apuesta. En este caso, se aplicarían las mismas reglas.

Ej: El jugador "A" enseña 1 carta, el jugador "B" sube la apuesta con 2 cartas y el jugador "C" sube la apuesta con 3 cartas. Los jugadores "A" y "B" depositan sus cartas en el montón de descartes y el jugador "C" gana la medalla.

NB2: Cuando no queden cartas en el montón central, el jugador puede cambiar una carta de su juego con una carta de la mesa.

Final de la partida: La partida se termina cuando un jugador ha ganado 5 medallas o cuando ya no quedan cartas en el montón central. Gana aquel que ha conseguido la mejor puntuación (Oro: 3 puntos, Plata: 2 puntos, Bronce: 1 punto).

