

F

 7-99 ans

 2 à 5 joueurs (se joue aussi par équipe).

 **Contenu :** 63 cartes (9 disciplines ; 7 sportifs par discipline).
Médailles : 9 médailles d'or, 9 médailles d'argent, 9 médailles de bronze.

 **But du jeu :** Détenir le plus de points quand le jeu s'arrête (quand l'un des joueurs à remporté 5 médailles ou quand il n'y a plus de pioche).

 **Préparation du jeu :** Les cartes sont mélangées.
- Le donneur distribue 5 cartes à chaque joueur, le reste constitue la pioche.
- Le donneur retourne des cartes de la pioche jusqu'à ce qu'il obtienne 4 cartes de disciplines différentes ; il les pose faces découvertes au centre de la table. (Il rejette les doubles de discipline au pot).

NB : Tout au long de la partie, lorsque l'on posera des cartes au centre de la table, il ne faudra pas qu'il ait 2 fois la même discipline.

On rejetera les cartes au pot, juste à côté de la pioche, faces visibles.

Règle du jeu : Le joueur à gauche du donneur peut jouer de 2 manières différentes :

- 1) Rejeter une de ses cartes au pot et en piocher une nouvelle
- 2) Tenter une médaille : Lorsqu'un joueur détient en main 1, 2 ou 3 cartes de la même discipline, il peut tenter de gagner une médaille dans ce sport.

 **Tenter de gagner la Médaille de bronze :** Le joueur présente 1 carte correspondant à une des disciplines présentes sur le plateau.

 **Tenter de gagner la Médaille d'argent :** Le joueur présente 2 cartes correspondant à une des disciplines présentes sur le plateau.

 **Tenter de gagner la Médaille d'or :** Le joueur présente 3 cartes correspondant à une des disciplines présentes sur le plateau.

NB : il est impossible de gagner une médaille qui a déjà été gagnée par un autre joueur dans la même discipline (c.à.d. Si un joueur a déjà remporté une médaille d'or en ski, aucun autre joueur



ne peut remporter la médaille d'or en ski ; il ne reste à gagner que les médailles d'argent et de bronze dans cette discipline).

Si personne ne surenchérit ou ne contre (voir ci-dessous ces cas là), le joueur remporte la médaille correspondant aux nombres de cartes présentées :

- Il prend au centre de la table la carte de la discipline remportée, la place devant lui et pose par dessus la médaille gagnée (or, argent ou bronze selon les cas)
- La(les) carte(s) lui ayant permis de remporter la médaille sont rejetées au pot.
- Il place une nouvelle carte discipline en procédant comme indiqué précédemment.
- Il pioche le nombre de cartes nécessaires pour avoir de nouveau 5 cartes en main.

Puis c'est au tour du joueur suivant.

Cas particuliers lorsqu'un joueur tente une médaille :

Lorsqu'un joueur présente 1 ou plusieurs carte(s) pour remporter une médaille, tous les joueurs placés après lui peuvent – dans le sens des aiguilles d'une montre - surenchérir ou contrer cette médaille.

Surenchérir : un joueur surenchérit lorsqu'il présente un nombre supérieur de cartes dans la même discipline que le joueur qui a tenté la médaille. La médaille est alors remportée par le dernier joueur ayant présenté un nombre de cartes supérieur.

-Le joueur qui a tenté la médaille perd sa (ses) carte(s) qu'il remet dans le pot et pioche autant de cartes qu'il ne lui en faut pour avoir 5 cartes en main.

-Le médaillé procède comme expliqué précédemment lors d'un gain de médaille.

-Puis c'est au tour du joueur placé après le joueur ayant tenté en premier une médaille.

Ex : le joueur "A" présente 1 carte pour remporter la médaille de bronze en natation. Le joueur "B" ne fait rien, le joueur "C" présente 2 cartes de cette même discipline. Si personne ne surenchérit après lui, "C" remporte la médaille d'argent dans cette discipline.

"A" rejette sa carte au pot et en pioche 1 nouvelle ; "C" pose 1 carte natation + la médaille devant lui ; les autres cartes natation (celle de la médaille et celle du centre de la table sont rejetées au pot). "C" pioche afin de mettre une nouvelle discipline au centre de la table puis pioche 2 cartes qu'il met dans son jeu. C'est alors le tour du joueur "B".



Contre : Un joueur "contre" lorsqu'il présente le même nombre de cartes dans la même discipline que le joueur ayant effectué la plus haute enchère. La ou les cartes du(des) joueur(s) ayant tenté une médaille ou surenchérit, retourne au pot et le joueur qui a contre reprend ses cartes dans son jeu. Puis c'est au tour du joueur placé après le joueur ayant tenté le premier une médaille.

Ex : Le joueur "A" présente 2 cartes pour gagner une médaille d'argent ; un des joueurs suivants "contre" en présentant également 2 cartes dans la même discipline. "A" rejette alors ses 2 cartes au pot et en pioche 2 autres pour en avoir de nouveau 5 en main.

"B" remet ses 2 cartes dans son jeu.

NB : On peut dans le même tour avoir un "contre" suivi de plusieurs personnes qui enchérissent. Dans ce cas, les mêmes règles s'appliquent. *Ex : "A" présente 1 carte, "B" surenchérit avec 2 cartes et "C" surenchérit avec 3 cartes. "A" et "B" remettent leurs cartes au pot, "C" gagne la médaille.*

NB2 : Quand il n'y a plus de pioche, le joueur peut échanger une carte de son jeu avec une carte du plateau.

Fin de la partie : La partie s'arrête dès qu'un joueur a remporté 5 médailles ou quand il n'y a plus de pioche. Le gagnant est celui qui comptabilise le meilleur score (Une médaille d'Or vaut 3 points, une médaille d'Argent vaut 2 points et une médaille de Bronze en vaut 1).

