

Ajánlott életkor: 7-99 éveseknek
Játékosok száma: 2-5 játékos
A játék tartalma: 60 kártyalap, 25 érmet zseton
A játék célja: 5 érmet megnyerése.



Előkészületek: Keverje össze a kártyákat, és osszon ki 7-et minden játékosnak. Helyezzen körbe 5 kártyát, képpel felfelé, az asztal közepére jól láthatóan. A megmaradt kártyákat tegye mellé egy pakliba, képpel lefelé. Az érme kerüljenek oldalra.

A játék elve: A játékosoknak a kezükben tartott kártyáikat kell kijátszaniuk az asztal közepére. Aki sikeresen le tudja tenni minden kártyáját egy a körében, akkor érmet nyer.

A játék szabálya: A legfiatalabb játékos kezd, majd a játék az óramutató járásával megegyező irányban folytatódik. A soron lévő játékos megpróbál annyi kártyát letenni a kezéből, amennyit csak lehetséges. A játékos egy kártyát tehet a körben elhelyezett közepén elhelyezett kártyára, ha:

- a kártyája számértéke megegyezik az asztalon lévő kártya számértékével.
- a kártyája ugyanolyan sportágba tartozik (azonos színnel jelölt), és az értéke egyel magasabb, mint az asztalon lévő kártyáé.

1. megjegyzés: A 2-est csak 1-re lehet rátenni és a 9-est csak a 10-esre.

Egy fordulóban a játékos lehetőségei:

- Egymás után több lapot pakolhat egymásra, ezáltal egy paklit képezve. Mindig az utolsó letett kártya határozza meg a rátehető következő lapot.

- Rakhat egy kártyát az egyik paklira, majd egy következőt egy másik paklira, stb.

- Hozhat létre egy "üres helyet" az asztalon lévő körben – ehhez a lapokat az asztalon az egyik pakliról egy másik paklira pakolhatja, egyesével egymás után. Ehhez a fenti szabályokat kell követnie. Amikor létrehozott egy "üres helyet", bármelyik kártyáját kijátszhatja az üres helyen. Ezzel új lehetőségeket nyújt a maximális számú lap lerakásához.

- Ha az összes lapját egy fordulóban ki tudja játszani egy játékos, 1 érmet nyer. Húz 7 új kártyát a pakliból, majd a következő játékos folytatja a játékot.

- Ha nem tudja letenni az összes kártyáját egy fordulóban, megáll, megtartja a lapjait, amit nem tudott letenni, és 3 új kártyát húz mellé. A következő játékos folytatja a játékot.

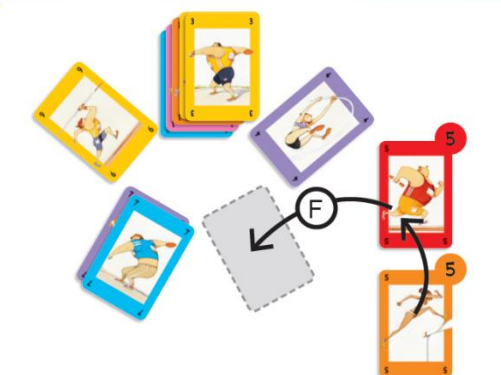
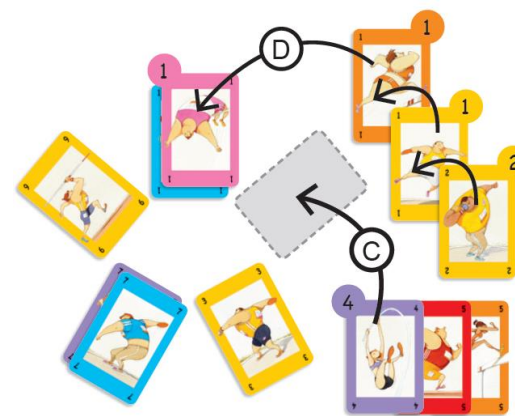
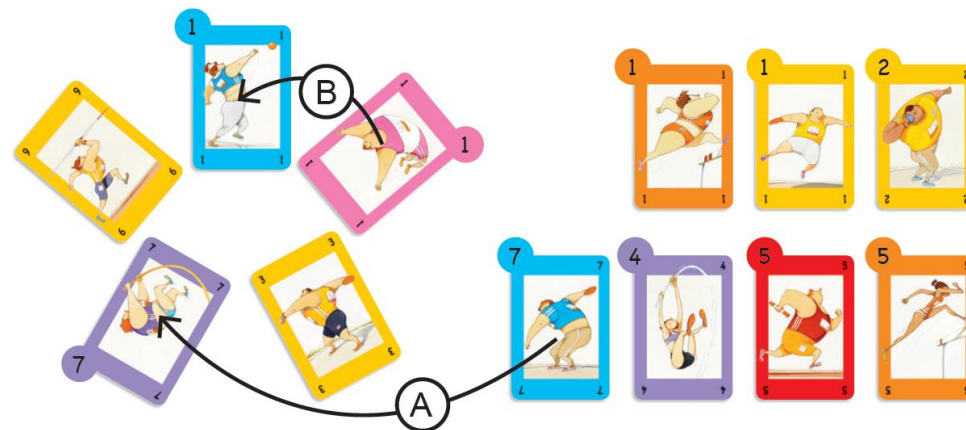
2. megjegyzés: Ha elfogyott a húzópakli, az összes kártyát az asztal közepéről gyűjtse össze, kivéve az 5 felső lapot, ami a helyén marad a körben.

A kártyákat keverje össze, és ebből lesz újra a húzó pakli.

A játék vége: Ha egy játékos 5 érmet nyert, a játék véget ér, és ő az év sportolója.

Példa: Kezdő lapok körben az asztalon

Kézben tartott 7 kártya



A / A játékos a 7-es kéket teszi a 7-es lila lapra az asztalon.

B / Az 1-es rózsaszínt az asztalról áttesz az 1-es kékre az asztalon: ezzel létrehoz egy üres helyet.

C / 4-es lila lapot teszi az üres helyre.

D / Majd 1-es rózsaszínre az asztalon rátesz egymásután 1-es narancsot, 1-es sárgát, majd 2-es sárgát.

E / Ő az asztalon lévő 3 sárga színt az asztalon lévő 2 sárgára áttesz: így üres helyet hoz létre.

F / Majd az 5-ös pirosot teszi az üres helyre, és az 5-ös narancssárgát a tetejére.