



OPIS KONKURENCJI



Symbole na płytkach zawsze odnoszą się do rozgrywki dla 6 graczy. Podczas rozgrywki dla 4 graczy zasady pozostają takie same, ale zignorujcie symbole dotyczące 5. i 6. gracza.

PŁYTKI KONKURENCJI OBOWIĄZKOWYCH

KOLARSTWO TOROWE

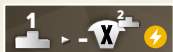


W tej Konkurencji gracze **mogą** się porozumiewać.

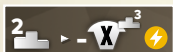


Wszyscy gracze w tajemnicy ustawiają wartość na środkowych wskaźnikach swoich kontrolerów.

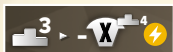
Następnie wszyscy gracze jednocześnie ujawniają swoje kontrolery.



Gracz lub gracze, którzy ustawili **najwyższą wartość**, wydają tyle ⚡, ile wynosiła **druga najwyższa wartość** i każdy z nich otrzymuje **Złoty Medal**. Jeżeli żaden z pozostałych graczy nie ustawił niższej wartości, zwycięzcy wydają 0 ⚡.



Jeżeli do tej pory w Konkurencji przyznano 2 Medale lub mniej, gracz lub gracze, którzy ustawili **drugą co do wielkości wartość**, wydają tyle ⚡, ile wynosiła **trzecia co do wielkości wartość** (lub 0 ⚡, jeżeli żaden z pozostałych graczy nie wybrał niższej wartości). Jeżeli do tej pory w tej konkurencji przyznano tylko 1 Złoty Medal, ci gracze otrzymują **Srebrne Medale**. Jeżeli przyznano 2 Złote Medale, ci gracze otrzymują Brązowe Medale.



Jeżeli do tej pory w Konkurencji przyznano 2 Medale, gracz lub gracze, którzy wybrali **trzecią co do wielkości wartość**, wydają tyle ⚡, ile wynosiła **czwarta co do wielkości wartość** i otrzymują **Brązowe Medale**. Jeżeli żaden z graczy nie wybrał niższej wartości, zdobywcy Medalu wydają 0 ⚡.



Jeżeli nie zdobywasz Medalu, nie wydawaj ⚡.



Jeżeli na koniec któregoś etapu suma Medalu przyznanych za tę Konkurencję wyniesie 3 lub więcej, **Konkurencja natychmiast się kończy**. Gracze nie wydają więcej ⚡ i nie otrzymują kolejnych Medalu.

JEŹDZIECTWO



W tej Konkurencji gracze **mogą** się porozumiewać.

Ta Konkurencja trwa od 1 do 5 rund. W każdej rundzie gracze, którzy nie zostali jeszcze wyeliminowani, próbują przeskoczyć kolejną przeszkodę (od lewej do prawej).



Gracze w tajemnicy ustawiają na swoich kontrolerach wartość, a następnie ujawniają ją w tym samym momencie. Gracze przeskakują obecną przeszkodę, rzucając kolejno zieloną kością, zaczynając od Pierwszego Gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



Umieściecie **biały znacznik** na . Wskazuje on, którą przeszkodę należy przeskoczyć w danej rundzie.



Wszyscy gracze **w tajemnicy** ustawiają wartość . Następnie wszyscy gracze jednocześnie ujawniają swoje kontrolery.



Każdy gracz w swojej turze rzuca **zieloną kością**, a następnie wydaje ustawioną ilość i **dodaje** ją do wyniku z kości:



Jeżeli ta suma jest **większa** lub równa wartości przeszkody (pomarańczowa ikona), graczowi udaje się ją pokonać. **Przykład:** W przypadku drugiej przeszkody, suma musi być większa lub równa .



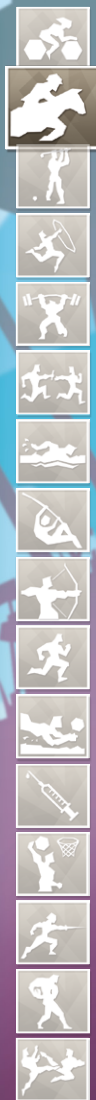
Jeżeli ta suma jest **niższa** od wartości przeszkody, gracz nie przeskakuje jej i umieszcza kolorowy znacznik na swoim torze Punktacji na polu z numerem odpowiadającym pozycji **białego znacznika** na płytce Konkurencji (cyfra w białym kwadracie). Ten gracz zostaje wyeliminowany z Konkurencji.



Przesunięcie biały znacznik w prawo na kolejne pole. Jeżeli została co najmniej jedna przeszkoda do przeskoczenia, a w Konkurencji nadal biorą udział gracze, **wszyscy niewyeliminowani gracze rozgrywają kolejną rundę i próbują przeskoczyć następną przeszkodę.**



Konkurencja dobiega końca po przeskoczeniu ostatniej przeszkody, albo gdy wszyscy gracze zostaną wyeliminowani. Następnie gracze są klasyfikowani na podstawie liczby pokonanych przeszkód i otrzymują Medale zgodnie z **Zasadami 3 Medali** (spójrz na str. 9 instrukcji).



GOLF



W tej Konkurencji gracze **nie mogą** się porozumiewać.



Wszyscy gracze w tajemnicy ustawiają wartość ⚡ na środkowych wskaźnikach swoich kontrolerów.

Po ustawieniu wartości, wszyscy gracze jednocześnie ujawniają swoje kontrolery.



Wydadź ustawioną ilość ⚡ i umieść jeden z kolorowych znaczników na polu **swojego toru Punktacji** odpowiadającym wybranej wartości.



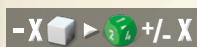
Rozgrywajcie kolejno swoje tury, począwszy od Pierwszego Gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



Podczas swojej tury przemieść znacznik na torze Punktacji do tyłu o jedno pole, żeby rzucić **zieloną kością**.



Położ białą znacznik na polu swojej Drużyny obok **dołka odpowiadającego wynikowi wyrzuconemu na zielonej kości**. Przy każdym dołku mogą znajdować się maksymalnie 2 znaczniki (po jednym na każdą Drużynę).



Jeżeli przy dołku, do którego miałeś dołożyć znacznik, już znajduje się znacznik twojej Drużyny, **zmniejsz** lub **zwiększ** wynik wyrzucony na zielonej kości, cofając znacznik na swoim torze Punktacji o dowolną liczbę pól. Wynik z zielonej kości zostaje zwiększony lub zmniejszony o tę liczbę pól.

Znacznik na twoim torze Punktacji nie może przekroczyć 0. Twoja tura kończy się, gdy umieścisz białą znacznik na polu obok dołka. Ponadto kończysz turę, gdy na koniectury znacznik na torze punktacji osiągnie 0.



Gdy znaczniki na torach Punktacji wszystkich graczy dotrą do 0, albo gdy przy każdym dołku znajdują się po dwa białe znaczniki,

Konkurencja kończy się. Drużyna, która umieściła białe znaczniki przy większej liczbie dołków zdobywa Złoty Medal. W przypadku remisu, obie Drużyny zdobywają po Złotym Medalu.

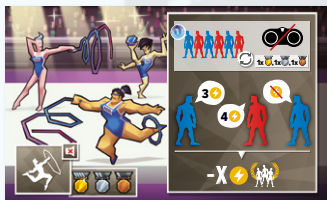


GYMNASTYKA DRUŻYNOWA

 W tej Konkurencji gracze **nie mogą** się porozumiewać. Nie dotyczy to ogłaszania stawek, które wynikają z zasad tej Konkurencji.



W tej Konkurencji nie używajcie kontrolerów.



Najpierw zagrajcie o Złoty Medal. Po tym jak zostanie przyznany, zagrajcie o Srebrny Medal, a następnie Brązowy. Wtedy Konkurencja dobiega końca.



Począwszy od Pierwszego Gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera jedną z poniższych opcji:

1 WARTOŚĆ



Wypowiedz na głos liczbę - jest to **suma** ⚡, którą musi wydać twoja Drużyna, jeżeli Drużyna przeciwna **Podda Konkurencję**. Liczba musi być wyższa od poprzednio ogłoszonej i nie może być większa niż suma ⚡ twojej Drużyny. Pierwszą wypowiedzianą liczbą może być 0.

2 PODDANIE KONKURENCJI



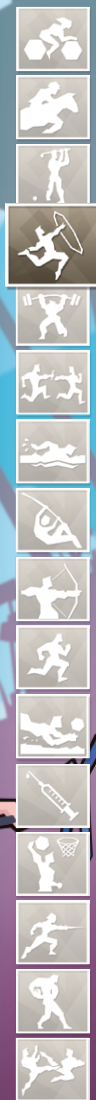
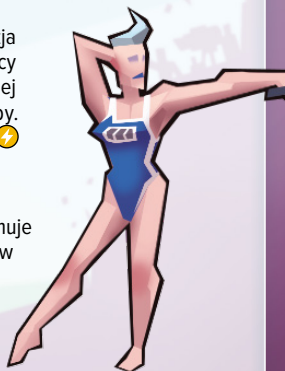
Gracze mogą **Poddać Konkurencję**. Decyzja o poddaniu dotyczy całej drużyny. Zawodnicy z przeciwnej Drużyny wydają ⚡ w ilości równej ostatnio wypowiedzianej przez nich liczby. Wedle własnego uznania **dzielią** wydaną ilość ⚡ pomiędzy swoich Zawodników.



Drużyna, która się nie poddała otrzymuje kolejny najwyższy Medal (najpierw Złoty, potem Srebrny, a następnie Brązowy).



Po przyznaniu Medalu Pierwszy Gracz przekazuje żeton graczowi po swojej lewej.



PODNOSENIE CIĘŻARÓW



W tej Konkurencji gracze **mogą** się porozumiewać.



W tej Konkurencji nie używajcie kontrolerów.



Począwszy od Pierwszego Gracza, kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rozgrywajcie swoje tury tak długo, aż wszyscy gracze się Poddadzą.

Podczas swojej tury, wybierz jedną z poniższych opcji:

1 PODNOSZENIE



Próbujesz podnieść ciężar.



Wydadz 1 ⚡ i wypowiedz na głos, jaki ciężar będziesz podnosić, wybierając go z tabeli na płycie Konkurencji. Następnie **rzuć** zieloną kością. Jeżeli wynik rzutu mieści się w zakresie wybranego ciężaru w tabeli, udaje ci się podnieść ten ciężar. Umieść jeden z kolorowych znaczników na twoim torze Punktacji na polu odpowiadającym nagrodzie za podniesiony ciężar.



Jeżeli twój rzut zakończy się porażką, możesz Podać Konkurencję **lub** wydać 1 ⚡, żeby przerzucić kość. Możesz przerzucić kość dowolną liczbę razy, za każdym razem wydając 1 ⚡.

Po tym jak poddasz się lub podniesiesz ciężar, swoją turę rozgrywa gracz po twojej lewej, który jeszcze się nie poddał.

Podczas swojej tury (jeśli jeszcze się nie poddałeś), możesz **podjąć próbę podniesienia większego ciężaru** niż poprzednim razem, żeby poprawić swój wynik.

2 PODDANIE KONKURENCJI



Zostajesz wyeliminowany z tej Konkurencji.

Znacznik, który umieściłeś na swoim torze Punktacji zostaje na miejscu. Jeżeli nie zdobyłeś żadnych punktów w tej Konkurencji (ponieważ ani razu nie podniosłeś ciężaru) nie jesteś klasyfikowany i nie otrzymujesz żadnego Medalu.



Konkurencja dobiega końca, gdy każdy z graczy podda się. Gracze są klasyfikowani w kolejności od największego podniesionego ciężaru. Medale zostają przyznane zgodnie z **Zasadami 3 Medali** (spójrz na str. 9. instrukcji).

SZTAFETA 4 X 100



W tej Konkurencji gracze **nie mogą** się porozumiewać.



Pierwszy Gracz oraz gracz po jego lewej w tajemnicy ustawiają wartość ⚡ poprzez wybranie cyfry na środkowych wskaźnikach swoich kontrolerów, a następnie jednocześnie ujawniają swój wybór.



Kolejna para graczy **po lewej** robi to samo.



Następnie (przy grze dla 6 graczy) ostatnia para graczy powtarza procedurę.

Każdy gracz wydaje ustawioną na kontrolerze ilość ⚡.



Każda Drużyna **sumuje** ilość ⚡ ustawioną przez każdego ze swoich Zawodników. Drużyna z najwyższą ustawioną sumą ⚡ otrzymuje **Złoty Medal**. W przypadku remisu, obie Drużyny zdobywają po Złotym Medalu. **Konkurencja dobiega końca.**



SZTAFETA PŁYWACKA W STYLU ZMIENNYM 4 X 100



W tej Konkurencji gracze **nie mogą** się porozumiewać.

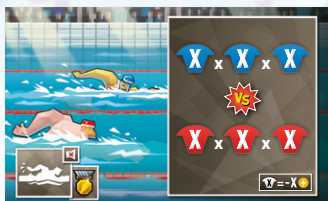


Wszyscy gracze w tajemnicy ustawiają wartość ⚡ poprzez wybranie cyfry na środkowych wskaźnikach swoich kontrolerów.

Gdy wszyscy gracze zakończą ustawianie wartości, jednocześnie ujawniają swoje kontrolery. Każda Drużyna **mnoży** ⚡ ustawioną przez każdego z Zawodników. Każdy gracz wydaje tyle ⚡, ile wynosiła ustawiona przez niego wartość.



Drużyna z najwyższej ustawioną wartością ⚡ otrzymuje **Złoty Medal**. W przypadku remisu, obie Drużyny zdobywają po Złotym Medalu. **Konkurencja dobiega końca.**



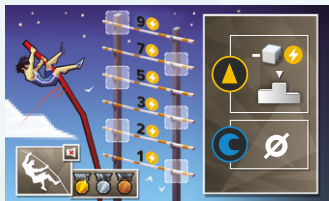
SKOK O TYCZCE



W tej Konkurencji gracze **nie mogą** się porozumiewać.



Umieściecie **biały znacznik** na polu obok 9 ⚡ na płycie Konkurencji.



Wszyscy gracze w tajemnicy ustawiają jedną z dwóch poniższych opcji na prawych wskaźnikach swoich kontrolerów. Następnie wszyscy gracze jednocześnie ujawniają swoje kontrolery.

▲ SKACZ

Wydać ⚡ w ilości wskazanej przez pozycję **białego znacznika**.

● CZEKAJ

Nie robisz nic.

Jeżeli nikt nie wybierze Skoku, przenieście biały znacznik na pole niższej poprzeczki. Wszyscy gracze ponownie wybierają jedną z opcji.

Gdy gracz wykonuje skok, wydaje ⚡ w ilości wskazanej przez pozycję białego znacznika na płycie Konkurencji i zdobywa Medal zgodnie z **Zasadami 3 Medali** (spójrz na str. 9. instrukcji). Następnie, jeżeli przyznano mniej niż 3 Medale, przesuniecie biały znacznik o jedną poprzeczkę niżej. Gracze, którzy **nie zdobyli Medalu** w tej Konkurencji, kolejny raz ustawiają jedną z opcji na swoim kontrolerze.



Jeżeli ustawisz ● CZEKAJ, gdy biały znacznik znajduje się przy najniższej poprzeczce, Konkurencja dobiega końca, a ty nie zdobywasz żadnego Medalu. Po przyznaniu co najmniej 3 Medali **Konkurencja dobiega końca**.



ŁUCZNICTWO



W tej Konkurencji gracze **mogą** się porozumiewać.



W tej Konkurencji nie używajcie kontrolerów.



Począwszy od Pierwszego Gracza, kontynuując

zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy rozgrywa tylko jedną turę.



Podczas swojej tury rzuć **niebieską, żółtą, czerwoną i zieloną** kością.



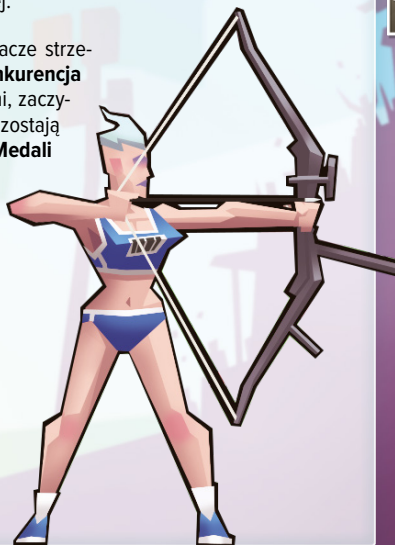
Możesz wydać 1 ⚡, aby **przerzucić wybraną kość**. Możesz to powtórzyć dowolną liczbę razy. Jeżeli nie chcesz lub nie możesz już strzelać (rzucać kośćmi), umieść jeden

z kolorowych znaczników na swoim torze Punktacji, na polu odpowiadającym sumie wyników wszystkich kości.

Przekaż kości graczowi po swojej lewej.



Po tym jak wszyscy gracze strzelą (rzucać kośćmi), **Konkurencja dobiega końca**. Gracze są punktowani, zaczynając od najwyższego wyniku. Medale zostają przyznane zgodnie z **Zasadami 3 Medali** (spójrz na str. 9. instrukcji).



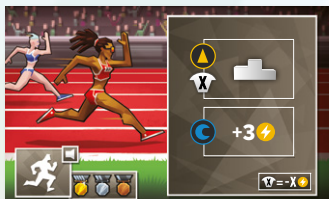
PŁYTKI KONKURENCJI NIEOBOWIĄZKOWYCH

BIEG NA 100 METRÓW



W tej Konkurencji gracze **mogą** się porozumiewać.

Wszyscy gracze w tajemnicy ustawiają jedną z poniższych opcji. Gdy wszyscy gracze zakończą ustawianie swojego wyboru, jednocześnie ujawniają kontrolery.



WEŹ UDZIAŁ W KONKURENCJI

W tajemnicy ustaw wartość ⚡.



ODPOCZYWAJ

Nie uczestniczysz w tej Konkurencji i otrzymujesz do 3 ⚡. Maksymalnie możesz posiadać 30 ⚡.



Gdy wszyscy gracze zakończą ustawianie, jednocześnie ujawniają swoje kontrolery. Gracze, **którzy zdecydowali się na udział w Konkurencji** wydają tyle ⚡, ile ustawili. Gracze są punktowani w kolejności od najwyższego wyniku. Medale zostają przyznane zgodnie z **Zasadami 3 Medali** (spójrz na str. 9. instrukcji). **Konkurencja dobiega końca.**

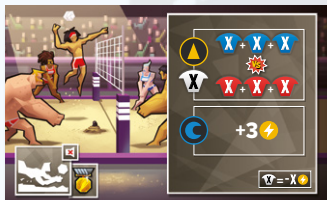


SIATKÓWKA PLAŻOWA



W tej Konkurencji gracze **nie mogą** się porozumiewać.

Wszyscy gracze w tajemnicy ustawiają jedną z poniższych opcji. Następnie wszyscy gracze jednocześnie ujawniają swoje kontrolery.



WEŹ UDZIAŁ W KONKURENCJI

W tajemnicy ustaw wartość ⚡.



ODPOCZYWAJ

Nie uczestniczysz w tej Konkurencji i otrzymujesz do 3 ⚡. Maksymalnie możesz posiadać 30 ⚡.



Gdy wszyscy gracze zakończą ustawianie, jednocześnie ujawniają swoje kontrolery. Gracze, **którzy zdecydowali się na udział w Konkurencji** wydają tyle ⚡, ile ustawili. Każda Drużyna sumuje ⚡ ustawioną przez każdego ze swoich Zawodników. Drużyna z najwyższą sumą ⚡ otrzymuje **Złoty Medal**. W przypadku remisu, obie Drużyny zdobywają po Złotym Medalu. **Konkurencja dobiega końca.**



TEST ANTYDOPINGOWY

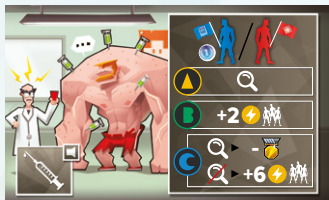


W tej Konkurencji gracze **mogą** się porozumiewać.



Pierwszy Gracz i gracz po jego lewej jako jedyni uczestniczą w tej

Konkurencji. Pozostali gracze nie biorą udziału, ale mogą służyć swoją radą.



Dwaj gracze biorący udział w tej Konkurencji w tajemnicy ustawiają na swoich kontrolerach jedną z poniższych opcji.

Gdy obaj gracze zakończą ustawianie, jednocześnie ujawniają swoje kontrolery. Po rozpatrzeniu efektów wybranych opcji, **Konkurencja dobiega końca**.

C PODAJ ŚRODKI DOPINGUJĄCE

Jeżeli przeciwna Drużyna nie wybrała opcji Oskarżenia, rozdziel według własnego uznania 6 ⚡ pomiędzy Zawodników swojej Drużyny. Każdy gracz może posiadać maksymalnie 30 ⚡.

B ODPOCZYWAJ

Rozdziel według własnego uznania 2 ⚡ pomiędzy Zawodników swojej Drużyny.

A OSKARŻ

Jeżeli przeciwna Drużyna ustawiła opcję **Podanie Środków Dopingujących**, nie otrzymuje żadnej ⚡ i traci **jeden ze swoich najbardziej wartościowych Medalii**. Jeżeli przeciwnicy **nie** wybrali Doping, nic się nie dzieje.



PLYTKI KONKURENCJI FINAŁOWYCH

KOSZYKÓWKA



W tej Konkurencji gracze **nie mogą** się porozumiewać.



Pierwszy Gracz dobiera **żeton Piłki Koszykowej** i kładzie go przed sobą.



Umieść **białe znaczniki na każdym polu 0** w prawym górnym rogu płytki - jest to

wynik każdej Drużyny na początku Konkurencji.



Gracz przy piłce oraz gracze z przeciwnej Drużyny wybierają jedną z poniższych opcji. Następnie wszyscy gracze jednocześnie ujawniają swoje kontrolery

Gracz w posiadaniu piłki może **Rzucić** albo **Podać**. Gracze z przeciwnej Drużyny mogą spróbować **Zablokować Rzut** albo **Przechwycić Podanie**. Zawodnicy z Drużyny gracza przy piłce **nie biorą udziału** w tej turze.



+ WARTOŚĆ X : RZUT/BLOK



Żeby wykonać Rzut, gracz przy piłce rzuca **zieloną kością** i dodaje wynik rzutu do ustawionej wartości . Wynik należy porównać z **sumą** ustawionej przez graczy Blokujących Rzut. Jeżeli wynik Rzucającego jest większy od wyniku Blokujących **co najmniej o 3**, zdobywa punkt i przesuwa biały znacznik swojej Drużyny o 1 pole w prawo na płytce Konkurencji. W przeciwnym wypadku, Rzucający nie trafia i nic się nie dzieje. Wszyscy gracze wydają ustawioną ilość . Niezależnie od wyniku Rzutu, Pierwszy Gracz przekazuje żeton Piłki Koszykowej przeciwnikowi po lewej, który tym samym staje się Rzucającym.



PODANIE (+ KOLOR) / PRZECHWYCENIE

Gracz przy piłce próbuje Podać ją graczowi określonej przez kolor ustawiony na środkowym wskaźniku kontrolera. Każdy z przeciwników, który ustawił Przechwycenie, rzuca **białą kością** (zaczynając od gracza siedzącego najbliższego gracza przy piłce, kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Pierwszy z graczy, który wyrzuci ,

Przechwytuje piłkę, a pozostali gracze nie wykonują swoich rzutów. Przechwytujący gracz przejmuje żeton Piłki Koszykowej i umieszcza go przed sobą. Jeżeli żaden gracz nie przechwyci piłki, Podanie jest **udane**. Gracz, do którego było skierowane Podanie, otrzymuje żeton Piłki Koszykowej i kładzie go przed sobą. Wszyscy przeciwnicy, którzy próbowali Blokować rzut podczas Podania, nadal muszą wydać ustawioną ilość .

Po rozpatrzeniu akcji, następuje kolejna runda, w której gracze ustawiają swój wybór.



Konkurencja dobiega końca, gdy jedna z Drużyn zdobędzie 2 punkty. Zwycięska Drużyna otrzymuje **Złoty Medal**.



SZERMIERKA



W tej Konkurencji gracze **nie mogą** się porozumiewać.



Umieść **biały znacznik** na polu **0** na płytce Konkurencji.



Wszyscy gracze w tajemnicy ustawiają wartość ⚡ poprzez wybór cyfry na środkowych wskaźnikach swoich kontrolerów.



Następnie wszyscy gracze jednocześnie ujawniają swoje kontrolery.

Począwszy od Pierwszego Gracza, każdy gracz wydaje ustawioną ilość ⚡ i rzuca kośćmi w zależności od ustawionej wartości:

WARTOŚĆ	0 ⚡	1 ⚡	2 ⚡	3 ⚡	4 ⚡+
KOŚCI					

Jeżeli ustawiłeś 4 lub więcej, możesz **przerzucić** 1 kość za każdą ustawioną ⚡ powyżej 3. Możesz kolejno przerzucać kości jedna po drugiej i nie musisz wykorzystać wszystkich kości.

Gdy skończysz rzucanie kośćmi, dodaj do siebie wyniki **każdej** z nich. Umieść jeden ze swoich kolorowych znaczników na odpowiednim polu swojego **toru Punktacji**.

Po tym jak wszyscy gracze zakończą rzuty, **każda Drużyna sumuje punkty uzyskane przez wszystkich Zawodników** tej Drużyny. Rundę zwycięża Drużyna z najwyższym wynikiem.



Jeżeli twoja Drużyna zwycięży rundę, przesun **biały znacznik** na pole swojej Drużyny (na płytce Konkurencji). Jeżeli ten znacznik jest już na polu twojej Drużyny, przenieś go na pole zwycięstwa. Rozgrywajcie kolejne rundy do momentu, aż biały znacznik znajdzie się na polu zwycięstwa. W przypadku remisu, nie przesuwajcie białego znacznika.



Jeżeli dana Drużyna zwycięży **2 rundy z rzędu** (rundy zakończone remisem są pomijane), Konkurencja dobiega końca. Ta Drużyna zdobywa **Złoty Medal**.

RUGBY



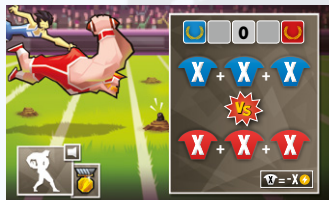
W tej Konkurencji gracze **mogą** się porozumiewać.



Umieść **biały znacznik** na polu



na płycie Konkurencji. Ta Konkurencja trwa tyle rund, ile jest ich potrzebnych do spełnienia warunku zwycięstwa. Drużyna, która przesunie znacznik na pole swojego koloru, zwycięża tę Konkurencję.



Wszyscy gracze w tajemnicy ustawiają wartość ⚡. Następnie wszyscy gracze jednocześnie ujawniają swoje kontrolery.

Każda Drużyna **sumuje** ⚡ ustawioną przez swoich Zawodników. Drużyna z **najwyższą sumą** przemieszcza znacznik na płycie Konkurencji o jedno miejsce w kierunku swojego pola. W przypadku remisu, znacznik nie jest przesuwany.

Każdy gracz wydaje ustawioną ilość ⚡.

Następnie wszyscy gracze ponownie ustawiają swoje kontrolery do momentu, aż biały znacznik znajdzie się na polu w kolorze jednej z Drużyn.



Gdy biały znacznik znajdzie się na polu jednej z Drużyn na płycie Konkurencji, **Konkurencja dobiega końca**. Zwycięska Drużyna otrzymuje **Złoty Medal**.



TAEKWONDO



W tej Konkurencji gracze **nie mogą** się porozumiewać.



Wszyscy gracze w tajemnicy ustawiają wartość ⚡ poprzez wybór cyfry na środkowym wskaźniku swoich kontrolerów. Gdy wszyscy gracze zakończą wybieranie wartości, jednocześnie ujawniają swoje kontrolery.



Każdy gracz umieszcza jeden ze swoich kolorowych znaczników na swoim torze Punktacji, na polu odpowiadającym ustawionej przez siebie wartości, a następnie przesuwają znacznik o 1 pole do przodu. Każdy gracz wydaje ustawioną ilość ⚡.

Następnie wszyscy gracze w tajemnicy ustawiają jedną z poniższych opcji na swoich kontrolerach, po czym jednocześnie ujawniają swoje kontrolery i rozpatrują efekty.



+ KOLOR  **ATAK:** Wybrany kolor wskazuje gracza, którego zaatakujesz. Ten gracz musi cofnąć znacznik na swoim torze Punktacji o 2 pola, chyba że ustawi .



BLOK: Każdy atakujący cię gracz cofa znacznik na swoim torze Punktacji o 2 pola. Jeżeli nikt cię nie zaatakował, cofnij o 2 pola znacznik na **twoim torze Punktacji**.



CZEKAJ: Nie robisz nic.

Gracz zostaje wyeliminowany z tej Konkurencji, jeżeli znacznik na jego torze Punktacji osiągnie 0 lub mniej.

Zawodnicy, którzy pozostali w grze, ustawiają swój wybór ponownie, dopóki nie wyeliminują wszystkich swoich przeciwników.



Gdy wszyscy gracze z danej Drużyny zostaną **wyeliminowani**, Konkurencja dobiega końca. Zwycięska Drużyna zdobywa **Złoty Medal**.

