

Decathlon de Reiner Knizia

Decathlon es un emocionante juego de dados familiar. Se juega mejor de 1 a 4 jugadores. Necesitas 8 dados y una tabla de puntuación (ver más abajo) con una columna para cada jugador.

Idea de Juego

Los decatletas son los reyes del atletismo. En una agotadora competición de dos días, ellos corren, saltan y lanzan para comprobar quién es el mejor. Sólo aquellos que saben cómo equilibrar los riesgos y oportunidades de cada disciplina estarán en la cima.

Los principios del juego

El decathlon consiste en 10 disciplinas independientes: 100 metros, Salto de longitud, Lanzamiento de peso, Salto de altura, 400 metros, 110 metros vallas, Lanzamiento de disco, Salto con pértiga, Lanzamiento de jabalina, 1500 metros.

Los jugadores intentan ganar tantos puntos como sea posible en cada disciplina. El jugador con mayor puntuación después de las 10 disciplinas gana la competición. Para apuntar los resultados, cada jugador utiliza una columna individual de la tabla de puntuación. Arriba de cada columna se anota el nombre del jugador correspondiente.

Los jugadores deciden el orden de juego en la primera disciplina mediante una tirada de dado. Desde la segunda disciplina en adelante, el jugador que va primero siempre empieza, seguido del jugador que va segundo, y así sucesivamente. Los empates se resuelven con una tirada de dado.

Si la disciplina consiste en varios intentos, todos los primeros intentos de los atletas se realizan antes de realizar el segundo, y así sucesivamente. Igualmente si la disciplina va sobre varias alturas, todos los jugadores tienen tres saltos consecutivos para la primera altura, entonces todos los jugadores saltan la próxima altura y así. Todos los resultados los jugadores se anotan inmediatamente usando el lado izquierdo de su columna. El lado derecho de la columna se utiliza para el total de puntos acumulados. Cuando un jugador acaba una disciplina, su mejor resultado se suma a su total acumulado anterior para formar su nuevo total acumulado.

Las diez disciplinas son independientes entre sí. Empieza jugando una disciplina después de leer sus reglas.

100 metros (8 dados, 1 intento)

Divide los 8 dados en dos grupos de 4. Lanza los primeros 4 dados. Si no estás satisfecho con el resultado, recoge los 4 dados y láncalos de nuevo. Esto puede repetirse varias veces hasta que congeles el primer grupo. Entonces lanza los otros 4 y procede de la misma manera. Intenta congelar grupos de dados con valores altos, pero que no contengan el 6.

Tienes un máximo de 7 lanzamientos, un lanzamiento inicial para cada grupo y de 1 a 5 relanzamientos que pueden dividirse entre los grupos como se desee. El número de lanzamientos deberían contarse en voz alta.

Puntuación: Suma el valor total de los dados que sean de valor de 1 a 5, y rístale los dados con valor 6.

Ejemplo: Un 100 metros con 3 relanzamientos con un resultado de 25 puntos.

Salto de Longitud (5 dados, 3 intentos).

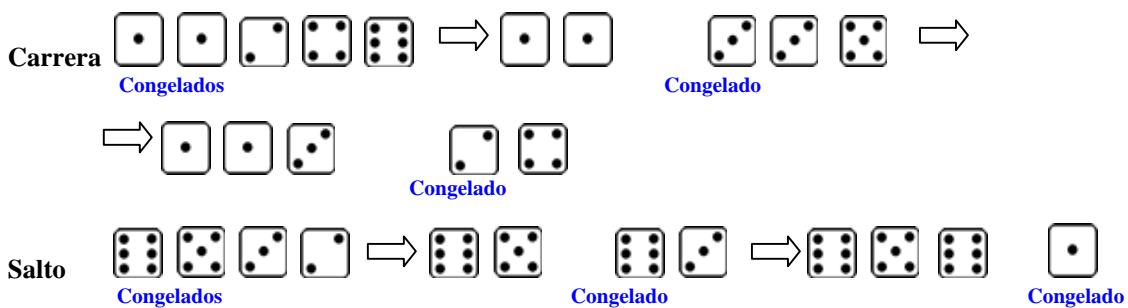
Carrera: Comienza lanzando los 5 dados. Entonces congela al menos un dado. Si lo deseas, vuelve a lanzar los dados restantes. Puedes volver a lanzar los dados varias veces, pero después de cada lanzamiento tienes que congelar al menos un dado más. Intenta congelar los dados con menor valor.

Si el total de todos los dados congelados supera el 8, sufres un intento nulo, por pasar la tabla. Si obtienes un total de 8 o menos con todos los dados congelados (se congelan en total 4 dados).

Salto: Coge los dados congelados y lánzalos. Congela al menos un dado y lanza los restantes. Procede de la misma manera hasta que congeles todos los dados. Intenta congelar los dados con valores altos.

Puntuación: El valor total de los dados utilizados en el salto.

Ejemplo: Una carrera con un total de 7, seguido de un salto de 18 puntos.



Lanzamiento de peso (8 dados, 3 intentos)

Lanza un dado después del otro. En cualquier momento puedes parar el lanzamiento y finalizar tu intento. Tu intento tiene que finalizar después de que los 8 dados hayan sido lanzados.

Si obtienes un uno, tu intento es nulo.

Puntuación: El valor total de los dados lanzados.

Ejemplo: Lanzamiento de peso de 15 puntos

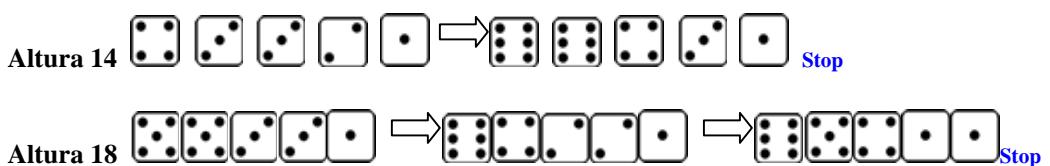


Salto de altura (5 dados, 3 intentos por altura)

El salto comienza con una altura de 10 y se incrementa con aumentos de 2. En cada altura, puedes decir en tu turno si intentarás saltar la altura o si prefieres pasar. Si decides ir a por esa altura, tienes 3 intentos para pasártela. Realiza los 3 intentos consecutivos antes de que el siguiente jugador realice su turno. En cada salto, lanza los 5 dados. El salto tiene éxito si el total alcanzada iguala o supera la altura actual. Si tienes 3 saltos nulos en una altura, tienes que detenerte.

Puntuación: La máxima altura que hayas pasado.

Ejemplo: Pasando las alturas 10 y 12. Pasando con éxito la altura 14. Rechazada la altura 16, y cayendo en la altura 18 en el tercer intento. Puntuación: 14 puntos.



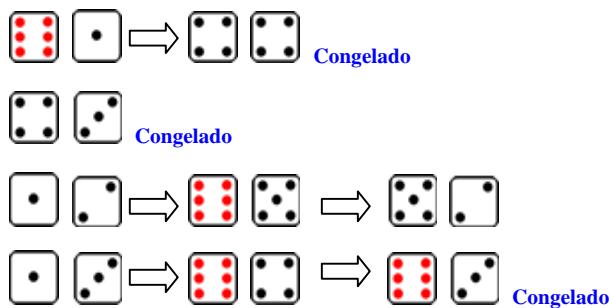
400 metros (8 dados, 1 intento)

Divide los 8 dados en cuatro grupos de dos. Lanza los primeros dos dados. Si no estás satisfecho con el resultado, recoge ambos y lánzalos de nuevo. Esto puede repetirse varias veces hasta que congeles el primer grupo de dados. Entonces haz lo mismo con el segundo, tercero y cuarto grupo de la misma manera. Intenta congelar grupos de dados con valor más alto, pero que no contengan el 6.

Tienes un máximo de 9 intentos, un intento inicial para cada pareja de dados, y de uno a cinco relanzamientos, que pueden repartirse entre las parejas como se desee. El número de relanzamientos debería contarse en voz alta.

Puntuación: El valor total de los dados con valor 1 a 5, menos los dados que tengan un valor de 6.

Ejemplo: Un 400 metros con 5 relanzamientos, y un resultado de 19 puntos.



110 metros vallas (5 dados, 1 intento)

Comienza lanzando los 5 dados. Si no estás satisfecho con el resultado, recoge los dados y lánzalos otra vez. Se permiten hasta un máximo de 5 recogidas de dados. El número de relanzamientos debería contarse en voz alta.

Puntuación: La suma total de los 5 dados.

Ejemplo: Un 110 metros vallas con un relanzamiento y una puntuación de 22.



Lanzamiento de disco (5 dados, 3 intentos)

Comienza lanzando los 5 dados. Entonces congela al menos un dado. Si lo deseas, vuelve a lanzar los restantes. Puedes relanzar varias veces, pero después de cada lanzamiento tienes que congelar al menos un dado. Sólo los dados con valores pares pueden congelarse. Intenta congelar dados con valores altos (y pares). Puedes decidir parar de lanzar y acabar tu intento en cualquier momento. Un intento acaba automáticamente cuando los 5 dados se han congelado. Si, después de uno de tus lanzamientos, no puedes congelar ningún dado porque todos los dados muestran valores impares, sufres un intento nulo.

Puntuación: El total de los dados congelados.

Ejemplo: Un intento de disco de 18 puntos.



Salto con Pértiga (8 dados, 3 intentos por altura)

El salto comienza con una altura de 10 y se incrementa con aumentos de 2. En cada altura, puedes decir en tu turno si intentarás saltar la altura o si prefieres pasar. Si decides ir a por esa altura, tienes 3 intentos para pasártela.

Realiza los 3 intentos consecutivos antes de que el siguiente jugador realice su turno. En cada salto, decide cuántos dados quieras usar y entonces lánzalos. El salto tiene éxito si el resultado es igual o superior a la altura actual, y en el lanzamiento de dados no has obtenido ningún 1.

Si sufres tres intentos nulos en una altura, tienes que parar.

Puntuación: La máxima altura que has pasado con éxito.

Ejemplo: Rechazando la altura 10, pasando con éxito la altura 12, rechazando la altura 14, y cayendo en la altura 16, resultado: 12 puntos.

Altura 12

Altura 16

Lanzamiento de Jabalina (6 dados, 3 intentos)

Comienza lanzando los 6 dados. Entonces congela al menos un dado. Si lo deseas, vuelve a lanzar los dados restantes. Puedes relanzar varias veces, pero después de cada lanzamiento tienes que congelar al menos un dado. Sólo pueden congelarse los dados con valores impares. Intenta congelar los dados con valores altos (impares). Puedes parar de lanzar y finalizar tu intento en cualquier momento. Un intento acaba automáticamente cuando los 6 dados se han lanzado. Si, después de uno de tus lanzamientos, no puedes congelar ningún dado porque todos los dados muestran valores pares, sufres un intento nulo.

Puntuación: El valor total de los dados congelados

Ejemplo: Un lanzamiento de jabalina con un resultado de 18 puntos.

1500 metros (8 dados, 1 intento)

Comienza lanzando el primer dado. Si no estás satisfecho con el resultado, recoge el dado y lánzalo de nuevo. Esto puede repetirse varias veces hasta que congeles el primer dado. Entonces procede de la misma manera con los otros siete dados. Intenta congelar dados con valores altos, pero sin resultado de 6. Tienes un máximo de 13 intentos, un lanzamiento inicial para cada dado y de uno a cinco relanzamientos, que pueden repartirse entre los dados como se desee. El número de relanzamientos debería contarse en voz alta.

Puntuación: El valor total de los dados, pero restando los que tengan de resultado 6.

Ejemplo: Un 1500 con 5 relanzamientos y un resultado de 21 puntos.

Variante: Campeonato

Esta variante se recomienda para mayor número de jugadores: Se estipula un campeonato en las diez disciplinas independientes: 100 metros, salto de longitud, peso, salto de altura, 400 metros, 110 metros vallas, disco, pértiga, jabalina y 1500 metros.

Los jugadores intentan conseguir el mejor resultado en cada disciplina. El jugador con mayor número de puntos en una disciplina gana la medalla de oro (3 honores), el segundo mejor jugador obtiene la medalla de plata (2 honores), y el tercero gana la medalla de bronce (1 honor). En caso de empate, todos los jugadores implicados obtienen la mejor medalla. Sin un resultado válido, un jugador no puede obtener una medalla. El jugador con mayor número de honores al final de las 10 disciplinas es el ganador.

Ejemplo: En los 100 metros, los jugadores A y B obtienen 27 puntos cada uno, el jugador C 25 puntos, y el jugador D 20 puntos. Los jugadores A y B ganan 3 honores cada uno, y el jugador C gana 1 honor.

Knizia-Games

www.knizia.com

Decathlon de Reiner Knizia – Tabla de puntuación

Disciplina	Jugador						
	1	2	3	4	5	6	7
100 metros 2 grupos de 4 dados, 5 relanzamientos, se restan los 6.							
Salto de longitud (3 intentos) Carrera: 5 dados, congelar. Total máx 8 Salto: Solo dados congelados. Congelar							
Peso (3 intentos) De uno a ocho dados, uno tras otros. No valen los 1.							
Salto de altura (3 saltos por altura, 10, 12,...) 5 dados.							
400 metros 4 grupos de 2 dados, 5 relanzamientos, se restan los 6.							
110 metros vallas 5 dados, 5 recogidas							
Disco (3 intentos) 5 dados, se congelan los dados pares							
Pértiga (3 saltos por altura, 10, 12,...) De 1 a 8 dados. No valen los 1.							
Jabalina (3 intentos) 6 dados, congelar los dados impares.							
1500 metros 8 dados individualmente, 5 relanzamientos, se restan los 6.							