

# DECATLO

Autor: Reiner Knizia

## Princípios do Jogo

Os decatletas são os reis do atletismo. Em uma competição exaustiva de dois dias, eles correm, saltam e arremessam a fim de decidir quem é o melhor. Somente aqueles que equilibram os riscos e as chances de cada prova alcançam o topo.

Um decatlo consiste em dez provas independentes: 100 metros rasos, salto em distância, arremesso de peso, salto em altura, 400 metros rasos, 110 metros com barreiras, lançamento de disco, salto com vara, lançamento de dardo e 1500 metros rasos.

Os jogadores tentam obter a maior pontuação possível em cada uma das provas. O jogador com o maior total de pontos ao fim das dez provas é o vencedor da competição. Para registrar os resultados, cada jogador utiliza uma coluna individual da ficha de pontuação. O nome de cada jogador é escrito acima de sua respectiva coluna.

Os jogadores decidem a ordem dos turnos na primeira prova por meio do lançamento de um dado. A partir da segunda prova, o jogador com a maior pontuação é sempre o primeiro a jogar; a este se segue o jogador com a segunda maior pontuação, e assim por diante. Empates são resolvidos por meio do lançamento de um dado.

Se uma prova consiste em várias tentativas, todas as primeiras tentativas são jogadas primeiro; depois, todas as segundas tentativas, e assim por diante. Do mesmo modo, se uma prova é formada por várias alturas, todos os jogadores têm três saltos consecutivos na primeira altura, e depois todos saltam a segunda altura, e assim por diante. Todos os resultados de um jogador são anotados no lado esquerdo da coluna. O lado direito da coluna é usado para a pontuação total. Quando um jogador finaliza uma prova, seu melhor resultado é somado à sua pontuação total anterior para a obtenção de sua nova pontuação total.

As dez provas são independentes entre si. Comece a jogar uma prova logo após ler as regras que a explicam.

## 100 Metros Rasos (8 dados, 1 tentativa)

Divida os oito dados em dois grupos de quatro. Role os primeiros quatro dados. Se você não estiver satisfeito com o resultado, role novamente todos os quatro dados. Você pode rolar os dados novamente várias vezes, até decidir congelar o primeiro grupo. Então, pegue os outros quatro dados e repita o processo descrito. Tente congelar grupos de dados com valores altos, mas que não contenham o número 6.

Você pode realizar um máximo de sete lançamentos: um lançamento inicial para cada grupo de dados e até cinco

novos lançamentos, que podem ser divididos entre os dois grupos como desejado. O número de relançamentos deve ser contado em voz alta.

**Pontuação:** some os valores dos dados para os números 1 a 5 e subtraia todos os 6s do resultado.

**Exemplo:** prova de 100 metros rasos com três relançamentos resultando em 25 pontos.

4-2-1-1 → 6-6-5-2 → 5-3-1-1 *congela*  
6-4-2-2 → 5-5-3-2 *congela*

## Salto em Distância (5 dados, 3 tentativas)

**Corrida:** role os cinco dados e então congele pelo menos um dado. Você pode rolar novamente os dados restantes se desejar, e pode fazê-lo várias vezes, mas após cada lançamento você deve congelar pelo menos um dado. Tente congelar dados de valores baixos. Se a soma de todos os dados congelados é maior que 8, a tentativa é anulada. Se você decide não rolar novamente e possui um total de 8 pontos ou menos em todos os dados congelados, você pode, então, realizar o salto.

**Salto:** role todos os seus dados congelados na primeira etapa. Congele pelo menos um dado e role novamente os restantes. Repita o processo até que todos os dados tenham sido congelados. Tente congelar dados de valores altos.

**Pontuação:** some os valores de todos os dados usados no seu salto.

**Exemplo:** corrida com soma 7 em quatro dados, seguida por salto resultando em 18 pontos.

### CORRIDA

1-1-2-4-6 → (1-1)3-3-5 → (1-1-3)2-4  
*para*

### SALTO

6-5-3-2 → (6-5)6-3 → (6-5-6)1

## Arremesso de Peso (8 dados, 3 tentativas)

Role um dado de cada vez. Você pode decidir parar a qualquer momento. Uma tentativa deve ser encerrada após o lançamento dos oito dados (caso você decida rolar todos eles).

Se um lançamento resulta em 1, a tentativa é anulada.

**Pontuação:** some os valores de todos os dados rolados.

**Exemplo:** arremesso de peso resultando em 15 pontos.

2 → (2)4 → (2-4)3 → (2-4-3)6 *para*

## Salto em Altura (5 dados, 3 saltos por altura)

A altura inicial é de 10 e aumenta 2 pontos a cada vez. Para cada altura, em seu turno, você tem duas opções: tentar saltar a altura ou passar a vez. Se você decide tentar saltar a altura, você tem três saltos para alcançá-la. Faça todas as três tentativas em um único turno. Em cada salto, você rola todos os cinco dados. O salto é bem-sucedido se o valor total dos

dados atinge ou supera o valor da altura.

Se você tem três tentativas malsucedidas em determinada altura, você deve parar.

**Pontuação:** altura máxima alcançada.

**Exemplo:** alcançar a altura 14, passar a vez na altura 16 e falhar na altura 18 resulta em 14 pontos.

#### ALTURA 14

4-3-3-2-1 → 6-6-4-3-1

#### ALTURA 18

5-5-3-3-1 → 6-4-2-2-1 → 6-5-4-1-1

### 400 Metros Rasos (8 dados, 1 tentativa)

Divida os oito dados em quatro grupos de dois. Role os primeiros dois dados. Se você não estiver satisfeito com o resultado, role novamente ambos os dados. Você pode rolar os dados novamente várias vezes, até decidir congelar o primeiro grupo. Então, proceda com o segundo, o terceiro e o quarto grupos da mesma maneira. Tente congelar grupos de dados com valores altos, mas que não contenham o número 6.

Você pode realizar um máximo de nove lançamentos: um lançamento inicial para cada grupo de dados e até cinco novos lançamentos, que podem ser divididos entre os quatro grupos como desejado. O número de relançamentos deve ser contado em voz alta.

**Pontuação:** some os valores dos dados para os números 1 a 5 e subtraia todos os 6s do resultado.

**Exemplo:** prova de 100 metros rasos com cinco relançamentos resultando em 19 pontos.

6-1 → 4-4

4-3

1-2 → 6-5 → 5-2

1-3 → 6-4 → 6-3

### 110 Metros com Barreiras (5 dados, 1 tentativa)

Comece rolando todos os cinco dados. Se você não estiver satisfeito com o resultado, lance os dados novamente. Você pode realizar até cinco relançamentos. O número de relançamentos deve ser contado em voz alta.

**Pontuação:** some os valores dos cinco dados.

**Exemplo:** prova de 110 metros com barreiras com um relançamento resultando em 22 pontos.

5-4-3-3-1 → 6-6-5-3-2 *para*

### Lançamento de Disco (5 dados, 3 tentativas)

Comece rolando todos os cinco dados. Então, congele pelo menos um dado. Se você desejar, role novamente todos os dados restantes. Você pode lançar os dados novamente várias vezes, mas após cada lançamento você deve congelar pelo menos um dado.

Somente dados com valores pares podem ser congelados. Tente congelar dados com valores pares altos.

Você pode decidir parar de lançar os dados e finalizar sua tentativa a qualquer momento. Uma tentativa termina automaticamente quando todos os cinco dados são congelados.

Se, após um de seus lançamentos, você não puder congelar um dado porque todos os dados restantes mostram números ímpares, sua tentativa será anulada.

**Pontuação:** some os valores de todos os dados congelados.

**Exemplo:** tentativa resultando em 18 pontos.

**6-3-2-2-1** → **(6)6-5-3-1** → **(6-6)4-2-5**  
*para*

### **Salto com Vara (8 dados, 3 saltos por altura)**

A altura inicial é de 10 e aumenta 2 pontos a cada vez. Para cada altura, em seu turno, você tem duas opções: tentar saltar a altura ou passar a vez. Se você decide tentar saltar a altura, você tem três saltos para alcançá-la. Faça todas as três tentativas em um único turno. Em cada salto, você decide quantos dados quer usar. O salto é bem-sucedido se o valor total dos dados atinge ou supera o valor da altura e se o lançamento não contém nenhum 1.

Se você tem três tentativas malsucedidas em determinada altura, você deve parar.

**Pontuação:** altura máxima alcançada.

**Exemplo:** passar a vez na altura 10, alcançar a altura 12, passar a vez na altura 14 e falhar na altura 16 resulta em 12 pontos.

### **ALTURA 12**

**6-3-3-2**

### **ALTURA 16**

**6-5-5-1** → **5-3-2-2** → **6-4-4-3-1**

### **Lançamento de Dardo (6 dados, 3 tentativas)**

Comece rolando todos os seis dados. Então, congele pelo menos um dado. Se você desejar, role novamente todos os dados restantes. Você pode lançar os dados novamente várias vezes, mas após cada lançamento você deve congelar pelo menos um dado. Somente dados com valores ímpares podem ser congelados. Tente congelar dados com valores ímpares altos.

Você pode decidir parar de lançar os dados e finalizar sua tentativa a qualquer momento. Uma tentativa termina automaticamente quando todos os seis dados são congelados.

Se, após um de seus lançamentos, você não puder congelar um dado porque todos os dados restantes mostram números pares, sua tentativa será anulada.

**Pontuação:** some os valores de todos os dados congelados.

**Exemplo:** tentativa resultando em 19 pontos.

**3-6-6-2-2-1** → **(3)5-5-4-3-2** →  
**(3-5-5)5-1-6** para

## 1500 Metros Rasos (8 dados, 1 tentativa)

Comece rolando o primeiro dado. Se você não estiver satisfeito com o resultado, role o dado novamente. Você pode rolar o dado novamente várias vezes, até decidir congelá-lo. Então, repita o processo descrito com os outros sete dados. Tente congelar dados com valores altos, mas que não mostrem um 6.

Você pode realizar um máximo de treze lançamentos: um lançamento inicial para cada dado e até cinco novos lançamentos, que podem ser divididos entre os dados como desejado. O número de relançamentos deve ser contado em voz alta.

**Pontuação:** some os valores dos dados para os números 1 a 5 e subtraia todos os 6s do resultado.

**Exemplo:** prova de 1500 metros rasos com cinco relançamentos resultando em 21 pontos.

1 → 4  
5  
6 → 3  
5  
2 → 6 → 4  
2  
4  
1 → 6

## Variante: Campeonato

Esta variante é recomendada para grupos grandes de jogadores. Ela consiste em um campeonato com dez provas independentes: 100 metros rasos, salto em distância, arremesso de peso, salto em altura, 400 metros rasos, 110 metros com barreiras, lançamento de disco, salto com vara, lançamento de dardo e 1500 metros rasos.

Os jogadores tentam obter o melhor resultado em cada prova. O jogador com mais pontos em uma prova ganha a medalha de ouro (3 pontos), o segundo melhor jogador ganha a de prata (2 pontos) e o terceiro melhor jogador ganha a de bronze (1 ponto). Em caso de empate, todos os jogadores empurrados ganham a melhor medalha. Um jogador não poderá ganhar uma medalha se não obtiver um resultado válido. O jogador com mais pontos após as dez provas vence o campeonato.

**Exemplo:** na prova de 100 metros rasos, tanto o jogador A quanto o jogador B obtêm 27 pontos, o jogador C, 25 pontos e o jogador D, 20 pontos. Os jogadores A e B recebem 3 pontos cada um e o jogador C, 1 ponto.