

## Decathlon de Reiner Knizia

Um emocionante jogo de dados para a família, melhor para 1-4 jogadores. Você precisa de oito dados e uma folha de pontuação (veja no final).

## Os princípios do jogo

Decathletes são os reis do atletismo. Numa dura competição de dois dias, eles correm, saltam e arremessam para decidir quem é o melhor. Somente aqueles que equilibram seus riscos e chances em cada disciplina chega ao topo.

Um decathlon é composto por dez disciplinas independentes: 100 metros, salto em distância, arremesso de peso, salto em altura, 400 metros, 110 metros com barreiras, arremesso de disco, salto com vara, arremesso de dardo e 1500 metros.

Os jogadores tentam marcar o máximo de pontos possíveis em cada disciplina. O jogador com o maior total de pontos após as dez disciplinas vence a competição. Para gravar os resultados, cada jogador usa uma coluna individual na folha de pontuação. O nome do jogador é inserido no topo de sua coluna.

Os jogadores decidem a ordem do jogo na primeira disciplina pela rolagem de um dado. A partir da segunda disciplina, o jogador com maior total de pontos sempre começa, seguido pelo jogador com o segundo maior total e assim por diante. Os empates são resolvidos pelo lançamento de um dado.

Se uma disciplina consiste em várias tentativas, todas as primeiras tentativas são jogadas primeiro, então todas as segundas tentativas em segundo lugar, e assim por diante. Da mesma forma, se uma disciplina consiste em várias alturas, todos os jogadores realizam três saltos consecutivos na primeira altura, então todos os jogadores saltam a próxima altura e assim por diante. Todos os resultados de um jogador são gravados em sua coluna. O lado direito da coluna é usado para o total dos pontos de execução. Quando um jogador termina uma disciplina, seu melhor resultado é adicionado ao seu total anterior para formar seu novo total em execução.

As dez disciplinas são independentes uma da outra. Comece a jogar uma disciplina logo depois de ler suas regras.

## 100m (8 dados, 1 tentativa)

Divida os oito dados em dois conjuntos de quatro. Jogue os quatro primeiros dados. Se você não ficar satisfeito com o resultado, pegue os quatro dados e role-os novamente. Isso pode ser repetido várias vezes até congelar o primeiro conjunto. Em seguida, role os outros quatro dados e continue da mesma forma. Tente congelar conjuntos de dados com valores elevados, mas que não conttenham o número 6.

Você tem um máximo de sete rolagens, uma rolagem inicial para cada conjunto e até cinco rolagens extras, que podem ser divididas entre os conjuntos conforme desejado. O número de rolagens deve ser contado em voz alta.

**Pontuação:** Valor total dos dados para os números de um a cinco, subtraindo os resultados com seis.

**Exemplo:** 100m com três rolagens extras resultando em 25 pontos



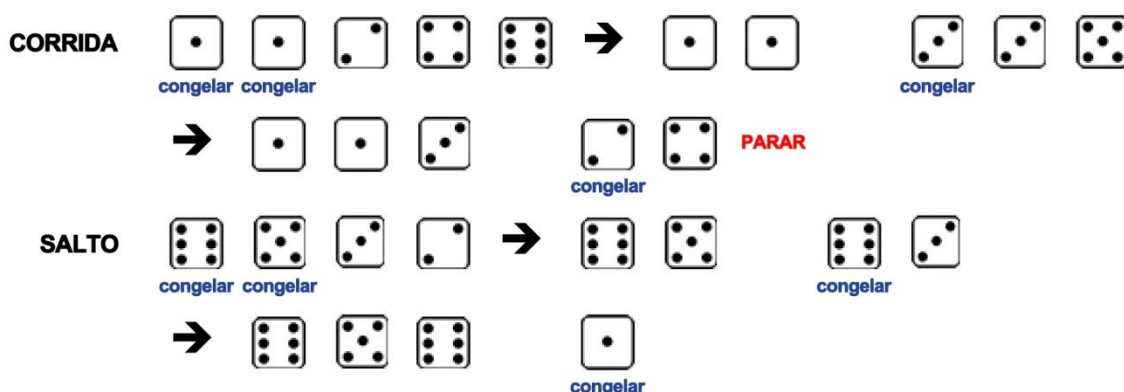
## Salto em distância (5 dados, 3 tentativas)

**Corrida:** Comece jogando os cinco dados. Em seguida, congelar pelo menos um dado. Se desejar, role novamente todos os dados restantes. Você pode tentar várias vezes, mas depois de cada lançamento você deve congelar pelo menos mais um dado. Tente congelar dados com valores baixos. Se o total de todos os dados congelados exceder 8, você sofre uma tentativa inválida pisando fora da faixa. Se você decidir parar de jogar com um total de 8 ou menos em todos os dados congelados, então você salta.

**Salto:** Pegue seus dados congelados e jogue todos. Congele pelo menos um dado e role novamente o(s) restante(s). Proceda desta maneira até congelar todos os dados. Tente congelar dados de valores altos.

**Pontuação:** Valor total de todos os dados congelados utilizados no seu salto.

**Exemplo:** Corrida com um total de 7 em quatro dados, seguido por um salto que resulta em 18 pontos.



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

Jogue um dado após o outro. Em qualquer ponto você pode parar. Sua tentativa deve terminar após os oito dados.

Se você rolar um dado com resultado 1 a tentativa foi inválida.

**Pontuação:** Valor total de todos os dados rolados.

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



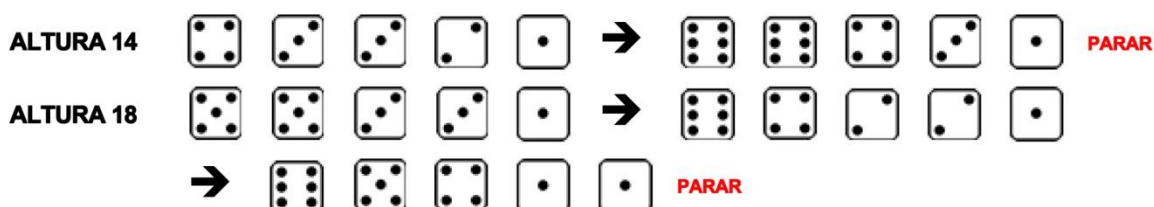
## Salto em altura (5 dados, 3 saltos por altura)

O salto começa na altura de 10 e vai aumentando em 2. Em cada altura você pode decidir, na sua vez, entre pular a altura ou passar a vez. Se for pular a altura, você terá três saltos para realizá-la. Faça suas três tentativas antes que o próximo jogador tenha sua vez. Em cada salto você joga todos os cinco dados. O salto é bem sucedido se o total de todos os dados for igual ou maior que a altura atual.

Se você tiver três tentativas inválidas em uma altura, você deve parar.

**Pontuação:** A altura máxima que foi realizada com sucesso.

**Exemplo:** Sucesso na altura 14, passa a vez na altura 16 e falha na altura 18, resultando em 14 pontos.





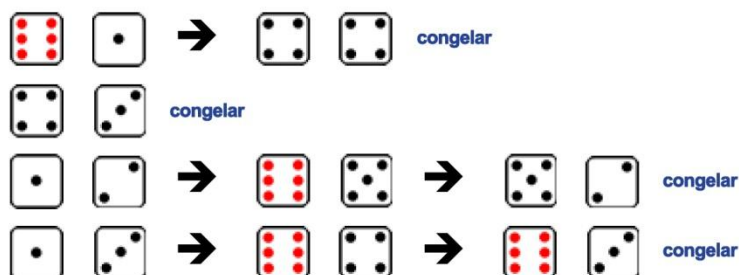
## 400 Metros (8 dados, 1 tentativa)

Divida os oito dados em quatro conjuntos de dois. Jogue os dois primeiros dados. Se você não ficar satisfeito com o resultado, pegue os dois dados e role-os novamente. Isso pode ser repetido várias vezes até congelar o primeiro conjunto. Em seguida, proceda com o segundo, terceiro e quarto conjuntos da mesma forma. Tente congelar conjuntos de dados com valores elevados, mas que não conttenham 6.

Você tem um máximo de nove rolagens, uma rolagem inicial para cada conjunto e até cinco rolagens extras que podem ser divididas entre os quatro conjuntos, conforme desejado. O número de rolagens deve ser contado em voz alta.

**Pontuação:** Valor total dos dados para os números de um a cinco, subtraindo os resultados com seis.

**Exemplo:** 400m com cinco rolagens extras resultando em 19 pontos.



## 110m com barreiras (5 dados, 1 tentativa)

Comece jogando os cinco dados. Se você não ficar satisfeito com o resultado, pegue os cinco dados e role-os novamente. Você tem um máximo de cinco rolagens dos dados. O número de rolagens deve ser contado em voz alta.

**Pontuação:** Valor total de todos os cinco dados.

**Exemplo:** 110m com barreiras com uma rolagem extra resultando em 22 pontos.



## Arremesso de disco (5 dados, 3 tentativas)

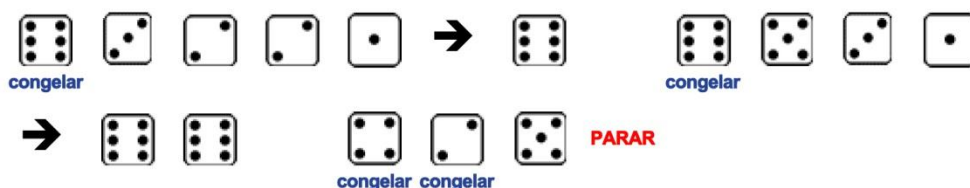
Comece jogando os cinco dados. Em seguida, congelar pelo menos um dado. Se desejar, role novamente todos os dados restantes. Você pode rolar várias vezes, mas depois de cada lançamento você deverá congelar pelo menos mais um dado. Apenas dados com valores pares podem ser congelados. Tente congelar dados com valores elevados (pares).

Você pode decidir parar de jogar e terminar sua tentativa a qualquer momento. Uma tentativa termina automaticamente quando todos os cinco dados estão congelados.

Se, depois de uma de suas rolagens, você não puder congelar outro dado porque todos os dados restantes mostram números ímpares, você sofre uma tentativa de arremesso inválida.

**Pontuação:** Valor total de todos os dados congelados.

**Exemplo:** Uma tentativa de arremesso de disco resultando em 18 pontos.



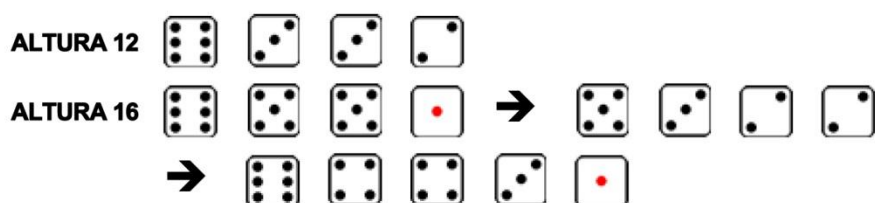
## Salto com vara (8 dados, 3 saltos por altura)

O salto começa na altura de 10 e vai aumentado em 2. Em cada altura você pode decidir, na sua vez, entre pular a altura ou passar a vez. Se for pular a altura, você terá três saltos para realizá-la. Faça suas três tentativas antes que o próximo jogador tenha sua vez. Em cada salto você joga de dois a oito dados. O salto é bem sucedido se o total de todos os dados for igual ou maior que a altura atual e a rolagem não apresentar nenhum número 1.

Se você sofrer três saltos inválidos em uma altura, você deve parar.

**Pontuação:** a altura máxima que foi realizada com sucesso.

**Exemplo:** Passa a vez na altura 10, sucesso na altura 12, passa a vez na altura 14 e falha na altura 16, resultando em 12 pontos.



## Arremesso de dardo (6 dados, 3 tentativas)

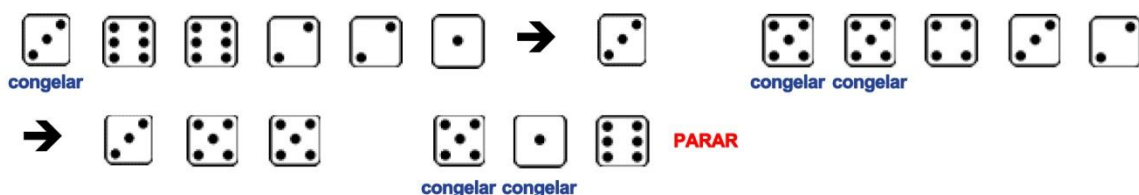
Comece jogando todos os seis dados. Em seguida, congelar pelo menos um dado. Se desejar, role novamente todos os dados restantes. Você pode rolar várias vezes, mas depois de cada rolagem você deve congelar pelo menos mais um dado. Apenas dados com valores ímpares podem ser congelados. Tente congelar dados com valores elevados (ímpares).

Você pode parar de jogar e terminar sua tentativa a qualquer momento. Uma tentativa termina automaticamente quando todos os seis dados estão congelados.

Se, depois de uma de suas rolagens, você não puder congelar outro dado porque todos os dados restantes mostram números pares, você sofre uma tentativa de arremesso inválida.

**Pontuação:** Valor total de todos os dados congelados.

**Exemplo:** Uma tentativa de arremesso de dardo resultando em 19 pontos.



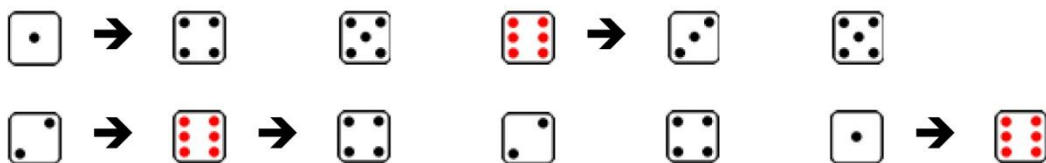
## 1500m (8 dados, 1 tentativa)

Comece jogando o primeiro dado. Se você não ficar satisfeito com o resultado, pegue o dado e role-o novamente. Isso pode ser repetido várias vezes até congelar o primeiro dado. Em seguida, proceda da mesma maneira com os outros sete dados. Tente congelar dados com valores elevados, mas que não contenham 6.

Você tem um máximo de treze rolagens, uma rolagem inicial para cada dado e até cinco rolagens extras que podem ser divididas entre os dados, conforme desejado. O número de rolagens deve ser contado em voz alta.

**Pontuação:** Valor total dos dados para os números de um a cinco, subtraindo os resultados com seis.

Exemplo: 1500m com cinco rolagens resultando em 21 pontos.



## Variante: CAMPEONATO

Esta variante é recomendada para um número maior de jogadores, proporcionando um campeonato em dez disciplinas independentes: 100 metros, salto em distância, arremesso de peso, salto em altura, 400 metros, 110 metros com barreiras, arremesso de disco, salto com vara, arremesso de dardo e 1500 metros.











Os jogadores tentam alcançar o melhor resultado em cada disciplina. O jogador com mais pontos em uma disciplina ganha a medalha de ouro (3 honras), o segundo melhor jogador ganha prata (2 honras) e o terceiro melhor jogador ganha bronze (1 honra). No caso de um empate, todos os jogadores envolvidos recebem a melhor medalha. Sem um resultado válido, um jogador não pode ganhar uma medalha. O jogador com a maior honra após as dez disciplinas será o campeão.

O jogo progride como antes. No entanto, agora as colunas são usadas para registrar os totais de honra de cada jogador.

**Exemplo:** Nos 100 metros, o jogador A e o jogador B conseguem 27 pontos cada, o jogador C 25 pontos e o jogador D 20 pontos. O jogador A e o jogador B ganham 3 honras cada, o jogador C 1 honra.











Tradução para o português: **Rico de Angra**



<div>DECATHLON</div> <div>de Reiner Knizia's</div>		JOGADORES			
		1	2	3	4
100m					
 <div><div>x4x4</div><div>7</div><div></div></div>					
Salto em distância					
 <div><div>3</div><div>x5</div><div>1+</div><div>9+</div><div></div><div>1+</div></div>					
Arremesso de peso					
 <div><div>3</div><div>x1x1x1x1</div><div>x1x1x1x1</div><div></div></div>					
Salto em altura		10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30	10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30	10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30	10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30
 <div><div>3</div><div>x5</div></div>					
400m					
 <div><div>x2x2x2x2</div><div>9</div><div></div></div>					
110m com barreiras					
 <div><div>x5</div><div>5</div></div>					
Arremesso de disco					
 <div><div>3</div><div>x5</div><div>1+par</div></div>					
Salto com vara		10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30 32 34 36 38 40 42 44 46 48	10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30 32 34 36 38 40 42 44 46 48	10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30 32 34 36 38 40 42 44 46 48	10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30 32 34 36 38 40 42 44 46 48
 <div><div>3</div><div>x2-8</div><div></div></div>					
Arremesso de dardo					
 <div><div>3</div><div>x6</div><div>1+impar</div></div>					
1500m					
 <div><div>x1x1x1x1</div><div>x1x1x1x1</div><div>13</div><div></div></div>					
Total 1 =		Total 2 =	Total 3 =	Total 4 =	











DECAATHLON

de Reiner Knizia's

JOGADORES			
1	2	3	4
100m 			
Salto em distância 			
Arremesso de peso 			
Salto em altura 	10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30	10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30	10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30
400m 			
110m com barreiras 			
Arremesso de disco 			
Salto com vara 	10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30 32 34 36 38 40 42 44 46 48	10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30 32 34 36 38 40 42 44 46 48	10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30 32 34 36 38 40 42 44 46 48
Arremesso de dardo 			
1500m 			
	Total 1 =	Total 2 =	Total 3 =
			Total 4 =

DECAATHLON

de Reiner Knizia's

JOGADORES			
1	2	3	4
100m 			
Salto em distância 			
Arremesso de peso 			
Salto em altura 	10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30	10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30	10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30
400m 			
110m com barreiras 			
Arremesso de disco 			
Salto com vara 	10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30 32 34 36 38 40 42 44 46 48	10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30 32 34 36 38 40 42 44 46 48	10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30 32 34 36 38 40 42 44 46 48
Arremesso de dardo 			
1500m 			
	Total 1 =	Total 2 =	Total 3 =
			Total 4 =