

DECATLÓN

De Reiner Knizia

Tablero creado por Eric Gaudet / traducido y actualizado por Danny Rubio.
© Dr. Reiner Knizia. All rights reserved.

Una ronda de x dados	Dados congelados	3 intentos	DC


Número total de tiradas.	Dados congelados	3 intentos	DC

DECATLÓN

De Reiner Knizia

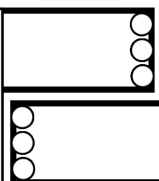
Tablero creado por Eric Gaudet / traducido y actualizado por Danny Rubio.
© Dr. Reiner Knizia. All rights reserved.

100 metros lisos




Lanza cada grupo de dados hasta que estés satisfecho con el resultado.

Puntuación: Suma el valor total. Los seis se restan.




110 Metros vallas



Lanza 5 dados hasta que estés satisfecho con el resultado.

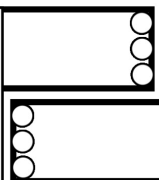
Puntuación: Suma el valor total.

Salto de longitud




Carrera: Lanza y congela 1 o + dados por tirada hasta que decidas parar, si tus DC suman 9 o + es nulo.
Salto: Lanza los DC y congela 1 o + por tirada hasta acabar.

Puntuación: Suma el valor total de los DC.




Lanzamiento de disco



Lanza hasta que decidas parar, pero tienes que congerlar un número par por tirada, sino puedes, es nulo.

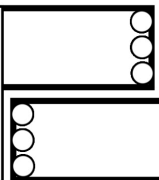
Puntuación: Suma el valor total de los DC.

Lanzamiento de peso




Tira un dado tras otros hasta que decidas parar. Si sacas un 1 es nulo.

Puntuación: Suma el valor total de los DC.




Salto con pértiga



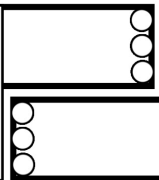
Tiene las mismas reglas que el salto de altura, pero en esta prueba tu decides el número de dados y si te sale un 1, es un nulo.

Salto de altura




Tira los dados para igualar o superar la altura. Comienza en 10 y va de dos en dos. Puedes saltarte un número y hay 3 intentos por número.

Puntuación: El último número que lograste saltar.




Lanzamiento de jabalina

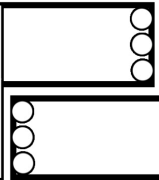


Tiene las mismas reglas que el lanzamiento de disco, pero en esta prueba se congelan los números impares.


400 metros lisos



Tiene las mismas reglas que la prueba de 100m.




1500 metros lisos

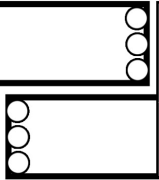


Tiene las mismas reglas que la prueba de 100m.


1500 metros lisos



Tiene las mismas reglas que la prueba de 100m.




400 metros lisos

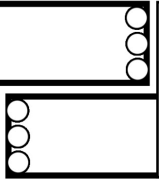


Tiene las mismas reglas que la prueba de 100m.

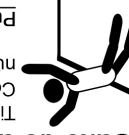
Lanzamiento de jabalina



Tiene las mismas reglas que el lanzamiento de disco, pero en esta prueba se congelan los números impares.




Salto de altura



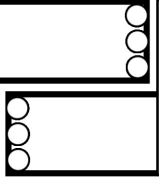
Tira los dados para igualar o superar la altura. Comienza en 10 y va de dos en dos. Puedes saltarte un número y hay 3 intentos por número.

Puntuación: El último número que lograste saltar.


Salto con pértiga



Tiene las mismas reglas que el salto de altura, pero en esta prueba tu decides el número de dados y si te sale un 1, es un nulo.




Lanzamiento de peso



Tira un dado tras otros hasta que decidas parar. Si sacas un 1 es nulo.

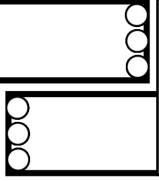
Puntuación: Suma el valor total de los DC.

Lanzamiento de disco




Lanza hasta que decidas parar, pero tienes que congerlar un número par por tirada, sino puedes, es nulo.

Puntuación: Suma el valor total de los DC.




Salto de longitud



Carrera: Lanza y congela 1 o + dados por tirada hasta que decidas parar, si tus DC suman 9 o + es nulo.
Salto: Lanza los DC y congela 1 o + por tirada hasta acabar.

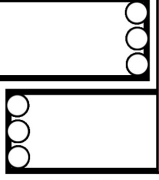
Puntuación: Suma el valor total de los DC.

110 Metros vallas




Lanza 5 dados hasta que estés satisfecho con el resultado.

Puntuación: Suma el valor total.



100 metros lisos



Lanza 4 dados hasta que estés satisfecho con el resultado. Lanza los otros 4 y haz lo mismo.

Puntuación: Suma el valor total. Los seis se restan.