



Design: Pablo Guevara
Prototype V.0.7IP
@ponchogamesar en Instagram
Last Update: 9 Septiembre de 2021



**REGLAMENTO EN
ESPAÑOL**

1. INTRODUCCIÓN

Los grandes deportistas del mundo se dan cita en este evento multidisciplinario donde el entrenamiento y el azar lograran que el jugador alcance la gloria.

Bienvenidos a los Datos Olímpicos

Datos Olímpicos es un Roll & Write, donde mediante la administración de dados trataremos de lograr las tan ansiadas medallas olímpicas en varias disciplinas olímpicas.

Para ello el jugador deberá atravesar una serie de turnos de entrenamiento, tratando de conseguir las ventajas (Power Ups) que el día de competencia le den una victoria asegurada

Cada disciplina tiene una mecánica de minijuego de dados muy divertida! ¡Conviértete en el deportista más reconocido entre todos tus amigos con este Datos Olímpicos!

2. DATOS GENERALES

Mecanica: Roll & Write

Cantidad de Jugadores: 1 a 4

Edad: 10+

Duración de la partida: TBD

3. COMPONENTES

- Hoja de Olimpiada
- 12 Dados D6
- Lápiz

Componentes Adicionales (no son necesarios para el juego)

- Hoja en Blanco
- Cronómetro

4. SETUP

Cada jugador toma 1 hoja de Olimpiada y coloca su nombre y un número que lo identifique. Considere ser el único que utilice este número entre sus amigos, ya que el juego tiene un pequeño componente de Legacy.

Puede sumar datos que no son importantes, pero si coloridos como la bandera del país que representa (inventada o no) **OPCIONAL**

Debes marcar cuantos jugadores participan.



Si es importante destacar que en la planilla Olímpica se podrá colocar los ODR (Olympic Dice Record o Record de Datos Olímpicos) que se pueden haber dado. en partidas anteriores.

Si alguno de los participantes tiene un ODR anterior, tendrá una estrella de bebida sin cargo por cada uno.

El juego posee 2 etapas, una etapa de Entrenamiento y una etapa de competencia. A su vez esta fase de competencia está separada en 2 Días. Los jugadores deben decidir el orden de



Design: Pablo Guevara
 Prototype V.0.7IP
 @ponchogamesar en Instagram
 Last Update: 9 Septiembre de 2021

las disciplinas, siendo siempre la 1 la carrera de 100 metros. El orden lo definen los jugadores a gusto.

2



Se toman los dados y se dejan a disposición en la mesa y se da comienzo a la partida.

5. PARTIDA

Comienza el jugador que se sabe es más fanático de las olimpiadas y luego de él seguirá el jugador que se encuentre a su lado según el reloj. Según la cantidad de jugadores, deberá tomar 10 o 12 dados, siendo 10 hasta 3 jugadores y 12 si son 4

EXTENSIÓN: Existiría en un principio la posibilidad de agregar más jugadores agregando 3 dados por cada jugador.



El juego posee 2 fases: días de entrenamiento y días de competencia. Cuando es el turno del jugador, este Tacha uno de los días de entrenamiento y lanza los dados



Durante la fase de entrenamiento, intentaremos según los dados que salgan, conseguir ventajas para luego utilizarlas durante la etapa de competencia. Cuadro de Entrenamiento



Cada número del dado representa un elemento que debe dominar el jugador

- 1** Strength
- 2** Endurance
- 3** Intelligence
- 4** Concentration
- 5** Power
- 6** Balance

Si el jugador durante los días de entrenamiento logra sumar la cantidad de estrellas necesarias, obtendrá el beneficio que indica.

Los beneficios que existen son los siguientes

+1	Suma un dado a su tirada
↑1	Aumenta en 1 el valor de 1 dado
↑↓1	Aumenta o disminuye en 1 el valor de un dado



Design: Pablo Guevara
 Prototype V.0.7IP
 @ponchogamesar en Instagram
 Last Update: 9 Septiembre de 2021

 1	Puede volver a Rolar un dado
 +20	Aumenta en 2 su puntaje total
 +1	Recibe 1 punto de Vida
 1	Recibe un punto de Escudo
 DADOS IGUALES SALTA 1 VALLA	Si en el tiro salen los 3 dados iguales, evita 1 de las vallas en la carrera con vallas.



El jugador que lanzó eligió primero el conjunto de dados que le convenga. El próximo jugador también podrá tomar un set de dados. En ambos casos tienen que existir al menos 2 en la tirada.

Luego, cada dado que haya salido solo, permitirá tachar uno de las estrellas de refresco.

ETAPA DE ENTRENAMIENTO

Luego de tirar los dados, se juntan según su valor y el jugador que lanzó será el primero en tomar dados de este draft. Debe tomar TODOS los dados del mismo número e irá tachando tantas estrellas como dados hayan salido

Supongamos que son 2 jugadores y lanzo los siguientes dados.



Los agrupamos por el resultado

Regla en Desarrollo

MODO SOLITARIO: El jugador seleccionará al menos 2 grupos de dados diferentes.

Luego será el turno del próximo jugador, quien tachara en su planilla un día de entrenamiento y lanzará los dados. y así seguirá hasta que sea turno de tachar el día de competencia.

Atención: Si bien los días de entrenamiento son individuales de los jugadores (aunque hay drafteo de forma pasiva) el DÍA DE COMPETENCIA es común para todos los jugadores, es decir todos Tacharan el día al mismo momento.

Así pasamos a la Segunda ETAPA Del juego: Competencia.




Design: Pablo Guevara
 Prototype V.0.7IP
 @ponchogamesar en Instagram
 Last Update: 9 Septiembre de 2021

REGLA EN DESARROLLO



El balance Estrella/Dados puede no ser el correcto al momento de estar jugando con el prototipo, si se nota mucho desbalance le pedimos nos lo comuniquen.





ETAPA DE COMPETENCIA

Cada competencia se realiza según las indicaciones de la misma. realizaremos un documento para ampliar la explicación llamado disciplinas, ya que cada disciplina posee su propia mecánica de resolución a través de dados en forma de minijuegos e independientes de ellas.


 Juego en Tiempo real, todos tiran a la vez a la velocidad que puedan El dado debe ROLAR para ser valido Si logra que los 3 dados sean iguales canta LISTO! Puede dejar dados en la mesa si busca un numero en particular. Ante un empate gan el jugador con los numeros mas altos gana.

A la izquierda podemos ver simbología que nos permitirá comprender rápido las condiciones principales de la prueba. Podemos encontrar allí los siguientes símbolos

	Indica la cantidad de dados que vamos a utilizar.
	Que la competencia es individual, no enfrentándose directamente

	Que la competencia es enfrentándose Con otro u otros jugadores
	Que el enfrentamiento no es todos contra todos, sino que se deben realizar cruces.
	Que la competencia es en tiempo real
	Quizás necesites papel y lápiz para resolver algunas cuestiones de la jugada.

A la derecha veremos el mini reglamento del juego. **Estamos realizando un documento que extiende la explicación de cada evento.**

COMPETENCIAS CON

En el caso de 2 jugadores, el enfrentamiento es directo.

En el caso de 3 jugadores:

1 Vs 2 / 2 Vs 3 y 1 Vs 3

Condiciones (en orden)

Mayor cantidad de victorias

En caso de empate partida desempate (Caso esgrima inician con 3 puntos de vida)



Design: Pablo Guevara
 Prototype V.0.7IP
 @ponchogamesar en Instagram
 Last Update: 9 Septiembre de 2021

En el caso de 4 jugadores
 1 vs 2 y 3 vs 4 Ganadores se enfrentan,
 perdedores se enfrentan.

Si existe empate en alguno, los jugadores
 comparten la medalla, como sucede en
 las olimpiadas.

RESULTADOS



Supongamos que hay 3 jugadores, y en
 pesas se obtienen los siguientes
 resultados

Jugador	Resultado
1	180 KG
2	180 KG
3	160 KG

Se indica luego de la competencia el valor
 que haya logrado cada jugador y luego en
 función de los resultados, marcará qué
 medalla gano, siendo 1ro oro, 2do plata,
 3ro bronce y 4to diploma

En este caso jugador 1 y 2 reciben
 medallas de Oro y jugador 3 la de bronce.

En algunas disciplinas, puede estar
 marcado el ODR (Récord Olímpico) de
 jugadas anteriores (para los que le gusta
 este modo LEGACY por decirlo de alguna
 manera, por ello es importante como
 indicamos al principio que cada
 participante utilice siempre el mismo #
 (número),

PUNTAJE FINAL

Según la medalla o diplomas, estos tiene
 un puntaje,

**Si alguien logra romper un Récord en
 la próxima ronda de entrenamiento de
 haber podrá tachar una estrella
 cualquiera.**

MEDALLA	PTS
ORO	3
PLATA	2
BRONCE	1
DIPLOMA	1

La competencia tiene una estructura de
 una olimpiada convencional, el ganador
 se queda con la medalla Dorada, el
 segundo con la medalla de plata, el
 tercero con la de Bronce y luego los
 diplomas.

Si existe un empate en puntos, decidirá
 entonces la cantidad de medallas y la
 importancia de esta quien se declare
 ganador según la importancia.



Design: Pablo Guevara
Prototype V.0.7IP
@ponchogamesar en Instagram
Last Update: 9 Septiembre de 2021

ODR

Algunas disciplinas tienen la posibilidad de registrar Récords Olímpicos, les proponemos a los jugadores que entre los amigos utilicen cada uno un número propio que no se repita y que anote en la planilla si existía en esa disciplina un record anterior y quien lo había hecho.

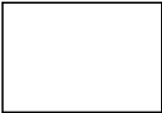
Si el que ostenta un récord se encuentra jugando puede tachar 1 ESTRELLA de la disciplina que mantiene el récord al principio de la partida.

CIERRE

Y eso es todo! Datos Olímpicos busca un entretenimiento para toda la familia que deseen competir entre ellos y convertirse en el campeón olímpico de tu casa, tu club o tu colegio!

Si te ha gustado el juego puedes comunicarte con nosotros a través de las redes sociales <https://www.instagram.com/pronchogamesar>

BANDERA



JUGADOR

#



CANT DADOS 1v6

CANT JUGADORES 12

CARRERA 100 MTS

1



Juego en Tiempo real, todos tiran a la vez a la velocidad que puedan El dado debe ROLAR para ser valido Si logra que los 3 dados sean iguales canta LISTO! Puede dejar dados en la mesa si busca un numero en particular. Ante un empate gan el jugador con los numeros mas altos gana.

TIEMPO

Time input field



Medal slots

ODR: #:

PESAS

0



+1



↑1



-1



4

- Se necesita que un dado tenga valor 1 para validar la tirada
- Cada número de dado representa 10 Kilogramos
- Permite relanzar 2 veces la cantidad de dados que quiera (o plantarse)
- Se suman los valores de cada dado y se multiplican por 10

KG

KG input field



Medal slots

ODR: #:

NATACION 50MTS

0



+1



↓↑1



3

Tienes que lanzar 3 dados e ir de 1 a 10 sin posibilidad de saltarse números. Puedes utilizar el valor de 1 dado o la suma de 2. El primero que llegue a 10 sera el vencedor. Si en la tirada salen numeros continuos es posible avanzar mas de un casillero.

TIRADAS

Tiradas input field



Medal slots

ODR: #:

ARQUERIA

0



-1



↑1



3

Rolas 3 dados, recibe 1 punto por cada 3 y 4 que sale. Si salen 3 del mismo numero, suma 3. Con salir un 3 o 4 cuatro, vuelve a tirar todos los dados. Si no sale al menos 1, deja un dado y vuelve a tirar, si vuelve a salir 3 o 4 vuelve a tomar todos los dados. Finaliza si no ha salido un 3 o 4 luego de ir retirando los dados.

PUNTOS

Puntos input field



Medal slots

ODR: #:

JAVALINA

0



+20



-1



5

Rolas todos los dados. El objetivo es lograr el numero más alto, sumando todos los dados. Puede tirar las veces que quiera, pero en cada tirada debe dejar AL MENOS 1 dado La suma de los dados multiplicado x 10 es el resultado de la competencia.

METROS

Metros input field



Medal slots

ODR: #:

100 MTS C/VALLA

0



DADOS IGUALES SALTA 1 VALLA



+1



3

En tiempo real, todos los jugadores tiran 3 dados a la vez, y deben obtener en la tirada primero arriba de 8 sumando los 3 valores. Luego arriba de 12 y luego arriba de 14. Quien avise primero da por finalizada la carrera y se registra el tiempo

>8 >12 >14

TIEMPO

Time input field



Medal slots

ODR: #:

ESGRIMA

0



+1



1



-1



4

Coloca 1 dado en la mesa con el valor 6 (Representa la Vida) Lanza los 3 dados, el 1 y el 2 representan dados de ataque (1 pt de ataque por dado), 6 representa puntos de defensa (1 pt x dado) Luego de que ambos jugador lanzan, comparan el ataque y reducen el dado de vida segun la diferencia entre ataque y defensa. El jugador que quede por debajo de 1 es el perdedor. En caso de que ambos lo hagan, se colocan los dados de vida en 1 y se juega a muerte subita.



Medal slots

ODR: #:

ENTRENAMIENTO



Star rating system for training

Star rating system for equipment

- 1 Fuerza, 2 Resistencia, 3 Inteligencia, 4 Concentración, 5 Potencia, 6 Balance

MEDALLERO

Medal tally system

PUNTAJE FINAL

E 1 E 2y3 E 4y5 E 6y7