

# 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.

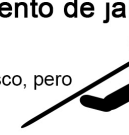
### Salto de altura



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



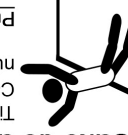
Tiene las mismas reglas que la prueba de 100m.

### 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.

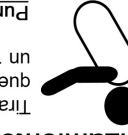
**Puntuación:** El último número que lograste saltar.

### 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.