

# Декатлон

Игра Рейнера Книции, [www.knizia.com](http://www.knizia.com)

Перевод Александра Булгакова aka oranged, <http://pronastolki.ru>

Декатлон – захватывающая игра с кубиками для всей семьи. Лучше всего играется составом от одного до четырёх участников. Вам понадобится 8 обычных (шестигранных) кубиков и таблица для результатов (приложена последней страницей) с колонкой на каждого из игроков.

## *Идея игры*

Декатлеты – короли атлетики. И им предстоит выявить лучшего в двухдневном изнурительном соревновании. Только тем, кто знает, как работать с рисками и вероятностями в каждой из дисциплин, удастся взобраться на пьедестал почёта.

## *Принципы игры*

Декатлон состоит из 10 независимых дисциплин: бег на 100 метров, прыжки в длину, толкание ядра, прыжки в высоту, бег на 400 метров, бег на 110 метров с препятствиями, метание диска, прыжки в высоту с шестом, метание копья и бег на 1,5 километра.

И в каждой из дисциплин игрокам предстоит попытаться набрать максимальное количество очков. Игрок, сумевший набрать больше всего очков по сумме всех 10 дисциплин, и выйдет из соревнования победителем. Чтобы фиксировать результаты, каждый игрок использует свою собственную колонку таблицы результатов. В верхней строке колонки указывается имя игрока.

Порядок, в котором игроки разыгрывают первую дисциплину, определяется броском кубика. Начиная со второй дисциплины, лидер всегда начинает первым, продолжает игрок, второй в общем зачёте, затем – третий, и так далее. В случае равенства по очкам порядок определяется кубиком (между игроками с равными результатами).

Если дисциплина проводится в несколько попыток, сначала совершаются все первые попытки, затем все вторые, и так далее...

Схожим образом, если дисциплина проводится в несколько высот, все игроки сначала совершают по 3 последовательных прыжка в попытке

взять первую высоту, затем – в попытке взять вторую, и так далее... Все результаты игрока тут же фиксируются в левой стороне его колонки. Правая сторона колонки используется для учёта набранных очков. Как только игрок покончит с дисциплиной, его наилучший результат добавляется к общему количеству очков – так формируется новое общее количество очков.

Все 10 дисциплин не зависят друг от друга. Так что, прочитав правила дисциплины, можно тут же её разыграть.

## Дисциплины

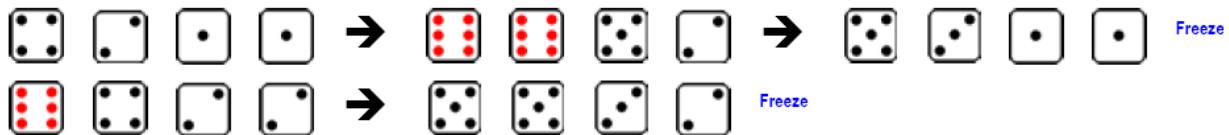
### Бег на 100 метров (8 кубиков, 1 попытка)

Разделите 8 кубиков на 2 кучки по 4 кубика. Бросьте первые 4 кубика. Если результат вас не устраивает, перебросьте кубики. Перебрасывать можно несколько раз, пока вы не решите отложить первый набор выпавших чисел. Затем в такой же манере бросьте вторые 4 кубика. Постарайтесь откладывать наборы кубиков с наибольшими выпавшими числами, но без шестёрок (6).

В вашем распоряжении максимум 7 бросков. По 1 начальному для каждой кучки кубиков и 5 перебросов, которые можно разделить между кучками кубиков, как вам угодно. Количество перебросов обязательно подсчитывается и оглашается вслух.

**Результат:** Сложите выпавшие на кубиках числа от 1 до 5, отнимите выпавшие 6.

**Пример:** Бег на 100 метров с 3 перебросами и результатом 25 очков



### Прыжки в длину (5 кубиков, 3 попытки)

**Разбег:** Начинается с броска 5 кубиков. При этом откладывается хотя бы 1 кубик. Если хотите, можете продолжать бросать оставшиеся кубики, причём несколько раз, но после каждого такого переброса вы должны отложить хотя бы 1 кубик. Постарайтесь отложить как можно больше кубиков с наименьшими выпавшими числами.

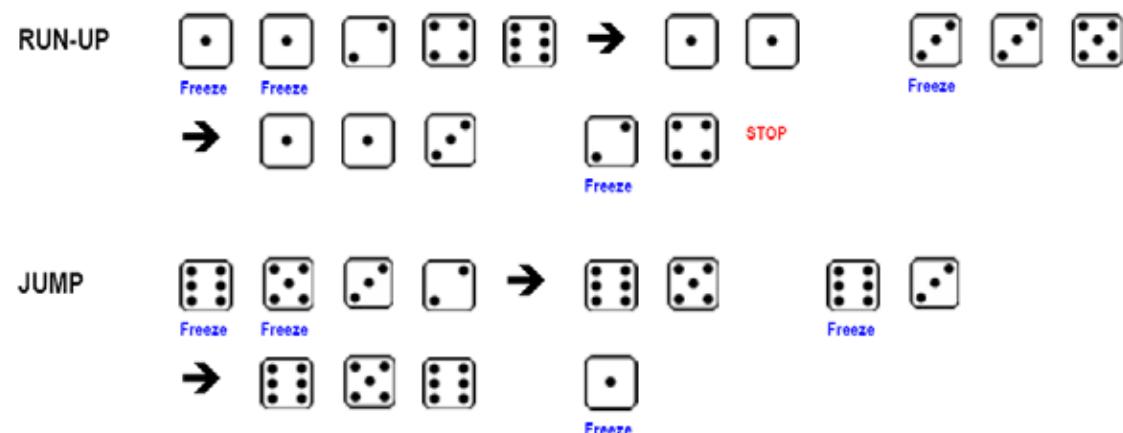
Если сумма выпавших чисел на отложенных кубиках превысит 8, ваша попытка не засчитывается – вы переступили черту. Если вы решили

остановиться и перестать бросать, и у вас при этом сумма выпавших чисел не выше 8, вы подошли к прыжку.

**Прыжок:** Возьмите отложенные вами кубики и бросьте их. Оставьте хотя бы 1 из них и перебросьте оставшиеся. Повторяйте в той же манере, пока не отложите все кубики. Постарайтесь откладывать кубики с наибольшими выпавшими числами.

**Результат:** Сложите выпавшие числа со всех отложенных кубиков из задействованных для прыжка.

**Пример:** Разбег с результатом 7 и 4 кубиками, а затем прыжок с результатом 18 очков.



### Толкание ядра (8 кубиков, 3 попытки)

Бросайте по 1 кубику один за другим. В любой момент вы можете остановиться и закончить свою попытку. Ваша попытка закончится автоматически после того, как вы бросите все 8 кубиков.

Если вы выбросили хотя бы на 1 кубике 1, ваша попытка не засчитывается.

**Результат:** Сложите выпавшие числа со всех брошенных кубиков.

**Пример:** Толкание ядра с результатом 15 очков.



### Прыжки в высоту (5 кубиков, 3 попытки на высоту)

Прыжки начинаются с высоты 10, и та увеличивается интервалами по 2. Для каждой высоты, когда до вас дойдёт очередь, вы можете решить, попытаться взять эту высоту или пропустить её.

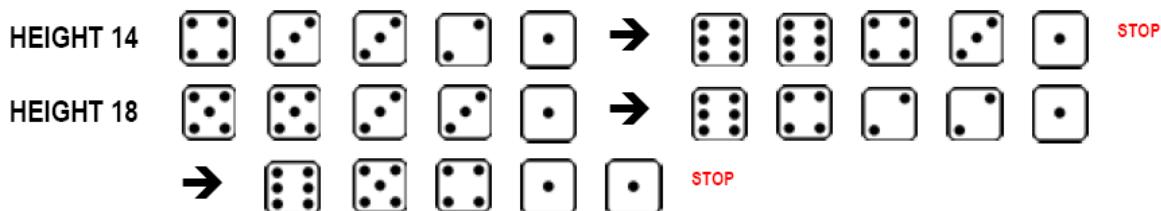
Если вы решили брать высоту, у вас 3 попытки, чтобы преодолеть её. Используйте все 3 попытки до того, как передать очередь следующему игроку.

На каждый прыжок вам выделяется все 5 кубиков. Прыжок считается успешным, если сумма выпавших на всех кубиках чисел не ниже, чем текущая высота.

Если все 3 попытки неудачны на одной и той же высоте, вы останавливаетесь.

**Результат:** Максимальная высота, которую удалось преодолеть.

**Пример:** Пропустив высоты 10 и 12, успешно справившись с высотой 14 на второй попытке, пропустив высоту 16 и не справившись с высотой 18, игрок набрал результат 14 очков.



### Бег на 400 метров (8 кубиков, 1 попытка)

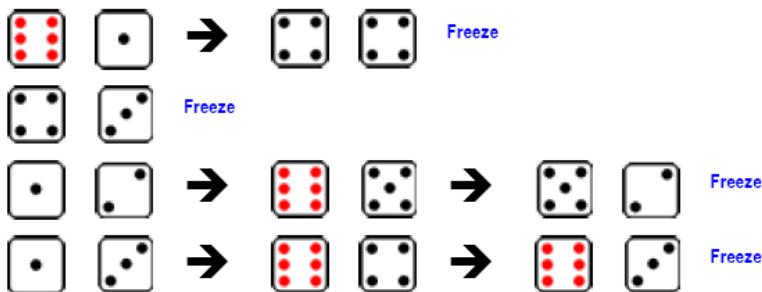
Разделите 8 кубиков на 4 кучки по 2 кубика. Бросьте первые 2 кубика. Если результат вас не устраивает, перебросьте эти 2 кубика.

Перебрасывать можно несколько раз, и так, пока вы не отложите первый набор выпавших чисел. Затем в такой же манере бросьте вторые 2 кубика, третью и четвёртые. Постарайтесь отложить наборы кубиков с наибольшими выпавшими числами, но без шестёрок (6).

В вашем распоряжении максимум 9 бросков. По 1 начальному для каждой кучки кубиков и 5 перебросов, которые можно разделить между кучками кубиков, как вам угодно. Количество перебросов обязательно подсчитывается и оглашается вслух.

**Результат:** Сложите выпавшие на кубиках числа от 1 до 5, отнимите выпавшие 6.

**Пример:** Забег на 400 метров с 5 перебросами и результатом 19 очков.



## Бег на 110 метров с препятствиями (5 кубиков, 1 попытка)

Начните, бросив все 5 кубиков. Если результат вас не устраивает, перебросьте все кубики.

Вам позволено 5 перебросов кубиков. Количество перебросов обязательно подсчитывается и оглашается вслух.

**Результат:** Сложите все выпавшие на 5 кубиках числа.

**Пример:** Забег на 110 метров с препятствиями с 1 перебросом и результатом 22 очка.



## Метание диска (5 кубиков, 3 попытки)

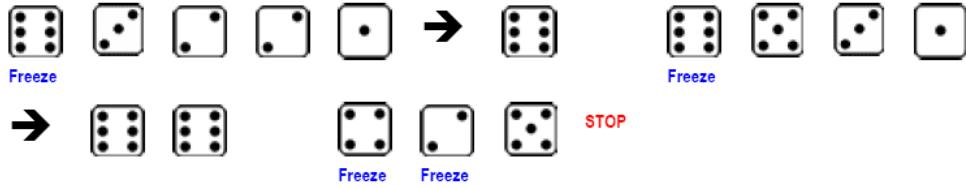
Начните, бросив все 5 кубиков. Затем отложите хотя бы 1 кубик. Если хотите, можете продолжать бросать оставшиеся кубики, причём несколько раз, но после каждого такого переброса вы должны отложить хотя бы 1 кубик.

Откладывать можно только кубики с чётными выпавшими числами. Постарайтесь откладывать кубики с наибольшими (чётными) выпавшими числами. В любой момент вы можете остановиться и закончить свою попытку. Ваша попытка закончится автоматически после того, как вы отложите все 5 кубиков.

Если в один из ваших бросков вы не можете отложить кубик, поскольку выпали только нечётные числа, вся ваша попытка не засчитывается.

**Результат:** Сложите выпавшие числа со всех отложенных кубиков.

**Пример:** Попытка метания диска с результатом 18 очков.



## Прыжки в высоту с шестом (8 кубиков, 3 попытки на высоту)

Прыжки начинаются с высоты 10, и та увеличивается интервалами по 2. Для каждой высоты, когда до вас дойдёт очередь, вы можете решить, попытаться взять эту высоту или пропустить её.

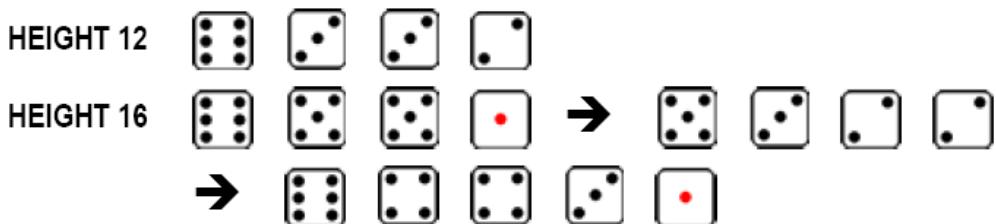
Если вы решили брать высоту, у вас 3 попытки, чтобы преодолеть её. Используйте все 3 попытки до того, как передать очередь следующему игроку.

Каждую попытку вы решаете, сколько кубиков бросить, и затем бросаете их. Попытка успешна, если сумма всех выпавших на кубиках чисел не ниже, чем текущая высота, и ни на одном из кубиков не выпало 1.

Если все 3 попытки неудачны на одной и той же высоте, вы останавливаетесь.

**Результат:** Максимальная высота, которую удалось преодолеть.

**Пример:** Пропустив высоту 10, успешно справившись с высотой 12, пропустив высоту 14 и не справившись с высотой 16, игрок набрал результат 12 очков.



## Метание копья (6 кубиков, 3 попытки)

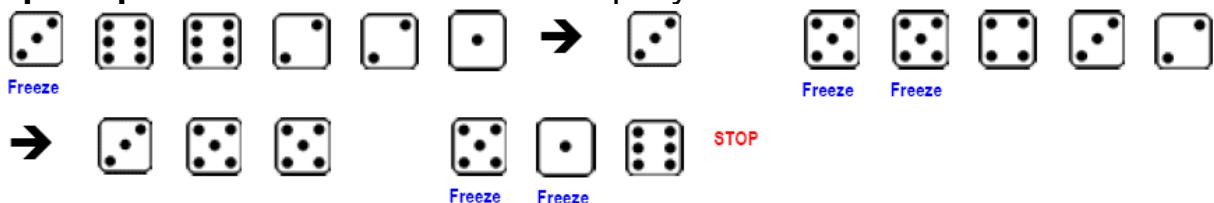
Начните, бросив все 6 кубиков. Затем отложите хотя бы 1 кубик. Если хотите, можете продолжать бросать оставшиеся кубики, причём несколько раз, но после каждого такого переброса вы должны отложить хотя бы 1 кубик. Откладывать можно только кубики с нечётными выпавшими числами. Постарайтесь откладывать кубики с наибольшими (нечётными) выпавшими числами.

В любой момент вы можете остановиться и закончить свою попытку. Ваша попытка закончится автоматически после того, как вы отложите все 6 кубиков.

Если в один из ваших бросков вы не можете отложить кубик, поскольку выпали только чётные числа, вся ваша попытка не засчитывается.

**Результат:** Сложите выпавшие числа со всех отложенных кубиков

**Пример:** Попытка метания копья с результатом 19.



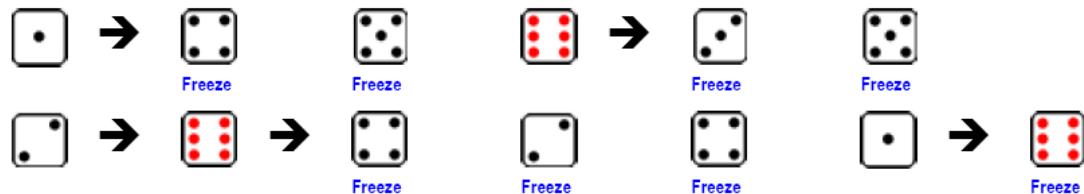
## Бег на 1,5 километра (8 кубиков, 1 попытка)

Начните, бросив первый кубик. Если результат вас не устраивает, перебросьте этот кубик. Перебрасывать можно несколько раз, и так, пока вы не отложите первый кубик. Затем в такой же манере бросайте остальные 7 кубиков. Постарайтесь отложить кубики с наибольшими выпавшими числами, но без шестёрок (6).

В вашем распоряжении максимум 13 бросков. По 1 начальному для каждого кубика и 5 перебросов, которые можно разделить между кубиками, как вам угодно. Количество перебросов обязательно подсчитывается и оглашается вслух.

**Результат:** Сложите выпавшие на кубиках числа от 1 до 5, отнимите выпавшие 6.

**Пример:** Забег на 1,5 километра с 5 перебросами и результатом 21 очко.



## Вариант: Чемпионат

Этот вариант рекомендуется для большого количества участников и представляет собой чемпионат в 10 независимых дисциплинах: бег на 100 метров, прыжки в длину, толкание ядра, прыжки в высоту, бег на 400

метров, бег на 110 метров с препятствиями, метание диска, прыжки в высоту с шестом, метание копья и бег на 1,5 километра.

Игрокам предстоит попытаться стать лучшим в каждой из дисциплин. Игрок с наивысшим результатом в дисциплине награждается золотой медалью (3 очка почёта), второй по результату игрок – серебряной (2 очка почёта), а третий – бронзовой (1 очко почёта). В случае ничьей все вовлечённые в неё игроки получают по медали, причём высшей пробы. Без успешной попытки игрок не может получить медаль. Игрок, у которого после 10 дисциплин окажется самый высокий уровень почёта, и станет победителем в состязании.

Игра проходит в обычном порядке. Однако теперь правая сторона колонки игрока служит для записи общего уровня почёта.

**Пример:** В беге на 100 метров игроки А и Б набрали по 27 очков, игрок В – 25, а игрок Г – 20. Игроки А и Б получают по 3 очка почёта, а игрок В – 1 очко.

Knizia-Games: [www.knizia.com](http://www.knizia.com)

Настольный Дайджест: <http://pronastolki.ru>

© Правила игры, профессор Рейнер Книция, 1990

© Перевод, Александр Булгаков, 2009

# Reiner Knizia's Decathlon — Score Sheet

Discipline	Player			
<b>100 Metres</b> 2 sets of 4 dice, 5 rethrows, subtract 6's	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>Long Jump</b> (3 attempts)  Run-up: 5 dice, freeze, max. total of 8 Jump: Only frozen dice, freeze	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>			
<b>Shot Put</b> (3 attempts)  Up to 8 dice one after the other, no 1's	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>			
<b>High Jump</b> (3 jumps per height: 10, 12...)  5 dice	<input type="text"/>  <input type="text"/>	<input type="text"/>  <input type="text"/>	<input type="text"/>  <input type="text"/>	<input type="text"/>  <input type="text"/>
<b>400 Metres</b> 4 sets of 2 dice, 5 rethrows, subtract 6's	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>110 Metre Hurdles</b> 5 dice, 5 pick-ups	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>Discus</b> (3 attempts)  5 dice, freeze even numbers	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>			
<b>Pole-Vault</b> (3 jumps per height: 10 , 12...)  Up to 8 dice, no 1's	<input type="text"/>  <input type="text"/>	<input type="text"/>  <input type="text"/>	<input type="text"/>  <input type="text"/>	<input type="text"/>  <input type="text"/>
<b>Javelin</b> (3 attempts)  6 dice, freeze odd numbers	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>			
<b>1500 Metres</b> 8 sets of 1 die, 5 rethrows, subtract 6's	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>