

DÉCATHLON

par Reiner Knizia — trad. PL

Décathlon est un passionnant jeu de dé familial. Le nombre optimum de joueurs est de 4. Vous avez besoin pour y jouer de huit dés et d'une feuille de score (voir plus loin) avec une colonne pour chaque joueur.

Idée du jeu

Les athlètes de décathlon sont les rois des sportifs : lors d'une compétition, ils passent deux journées exténuantes à courir, sauter, lancer, pour prouver qui est le meilleur. Seuls ceux qui savent comment équilibrer les risques et les chances dans chaque discipline peuvent réussir à se hisser au sommet.

Les principes du jeu

Un décathlon rassemble dix disciplines indépendantes : 100 mètres, saut en longueur, lancer de poids, saut en hauteur, 400 mètres, 110 mètres haies, lancer de disque, saut à la perche, javelot, 1500 mètres.

Les joueurs tentent de marquer autant de points que possible dans chaque discipline. Le joueur ayant obtenu le plus grand total de points à l'issue de la compétition, remporte la victoire. Pour marquer ses résultats, chaque joueur utilise une colonne individuelle sur la feuille de score. Le nom du joueur est inscrit en tête de cette colonne.

Si l'épreuve requiert plusieurs tentatives, toutes les premières tentatives sont jouées par tous les joueurs, puis les deuxièmes, etc. De même, si une épreuve réclame de franchir plusieurs hauteurs, tous les joueurs ont droit à trois sauts consécutifs pour la première hauteur, puis tous tentent la hauteur suivante, etc. L'ensemble des résultats de chaque joueur est immédiatement inscrit dans la partie gauche de sa colonne. La partie droite est utilisée pour le noter le total des points courant. Quand un joueur en a terminé avec une discipline, le meilleur de ses résultats est additionné à son ancien total de points pour former son nouveau total courant.

Les dix disciplines sont indépendantes les unes des autres. Commencez de jouer une discipline aussitôt après avoir lu ses règles.

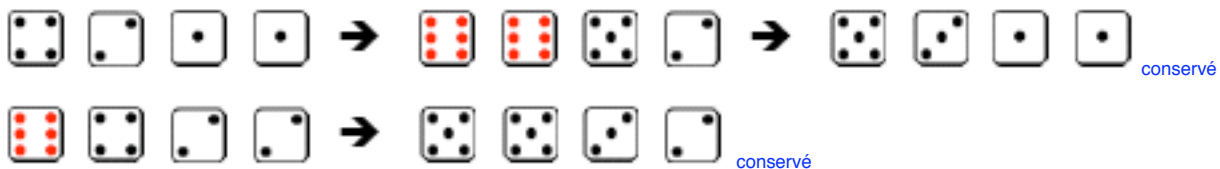
100 mètres (8 dés, 1 seule tentative)

Groupez les huit dés en deux ensembles de quatre. Lancez les quatre premiers dés. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, ramassez les quatre dés et relancez-les. Vous pouvez réitérer l'opération un certain nombre de fois jusqu'à ce que vous décidiez de conserver ce premier groupe. Lancez alors les quatre autres dés et procédez de la même manière. Efforcez-vous de conserver des groupes de dés totalisant le grand nombre de points mais ne contenant aucun 6.

Vous disposez d'un maximum de sept lancers : un lancer initial pour chaque ensemble de quatre dés, et jusqu'à cinq autres lancers à répartir à votre gré entre les deux ensembles. Le nombre de lancers devra être recensé à part.

Marque : inscrire la somme des valeurs des dés comprises entre 1 et 5, diminuée de la somme de tous les 6 éventuellement sortis.

Exemple : 100 mètres avec 3 lancers supplémentaire donnant un résultat de 25 points



Saut en longueur (5 dés, 3 tentatives)

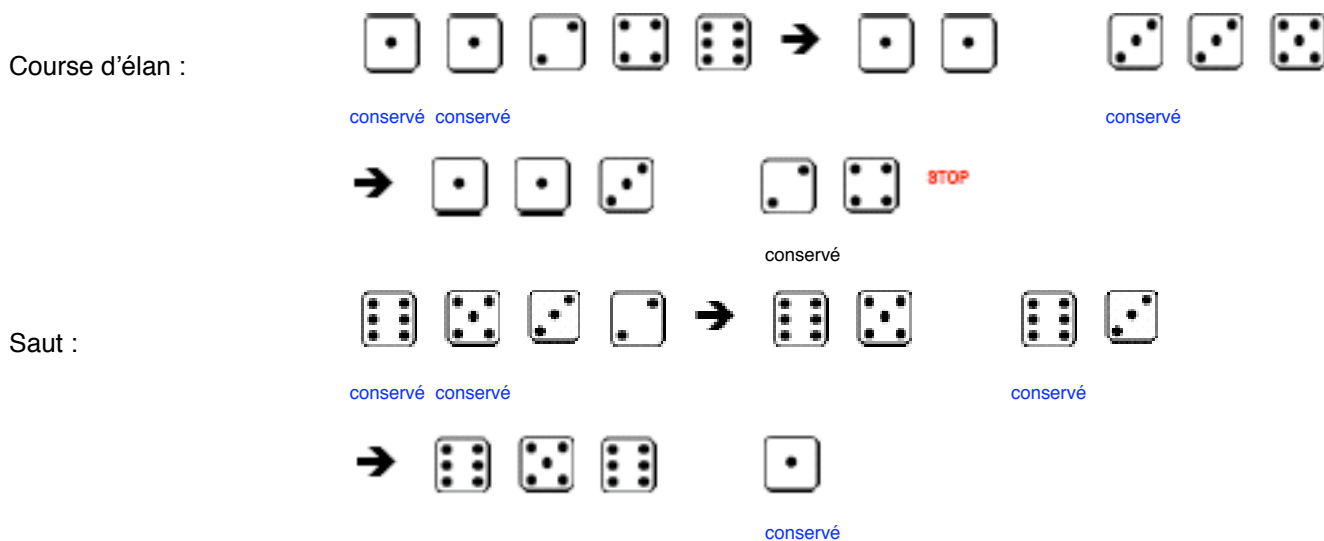
Course d'élan : Commencez par lancer les cinq dés. Conservez alors au moins l'un d'eux. Si vous le désirez, relancez tous les dés restants. Vous pouvez réitérer l'opération plusieurs fois, mais avant de relancer vous devez toujours écarter au moins un dé supplémentaire, en essayant d'obtenir de la sorte le plus de dés possibles de faible valeur.

Si la somme des dés écartés dépasse 8, vous avez mordu sur la ligne et votre tentative se solde par un échec. Si vous décidez d'interrompre les lancers alors que la somme des dés écartés est inférieure à 8, alors vous pouvez sauter.

Le saut : ramassez les dés mis à l'écart et lancez-les. Conservez au moins un dé et relancez les autres. Procédez de cette manière jusqu'à avoir écarté tous les dés. Essayez de conserver les plus grosses valeurs de dés.

Marque : inscrire la somme des valeurs dés conservés utilisés pour sauter.

Exemple : course d'élan aboutissant à un total de 7 avec 4 dés, suivie d'un saut donnant 18 points.



Lancer de poids (8 dés, 3 tentatives)

Lancez les dés un à un. À tout instant, vous pouvez décider d'arrêter et de conclure là votre tentative. Autrement, celle-ci s'achève lorsque vous avez lancé les huit dés.

Mais attention : si vous obtenez un as, vous échouez dans votre tentative.

Marque : Inscrire la somme des valeurs de tous les dés lancés.

Exemple : lancer de poids donnant 15 points.



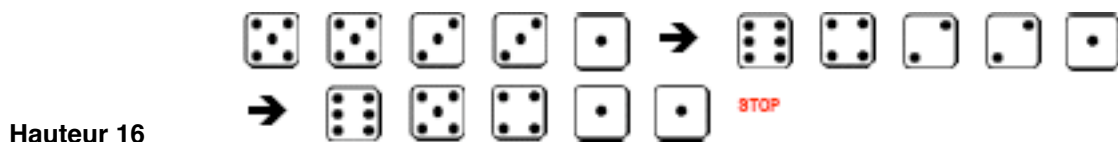
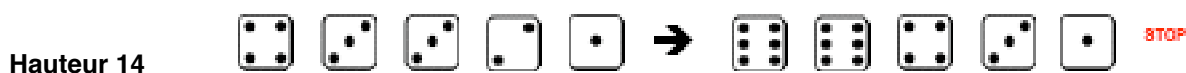
Saut en hauteur (5 dés, 3 sauts par hauteur)

L'épreuve commence à la hauteur 10, laquelle ensuite augmente par pas de 2. À chaque hauteur, vous pouvez à votre tour décider de tenter le saut ou de vous réserver pour la hauteur suivante.

Si vous choisissez de tenter la hauteur annoncée, vous avez droit à trois sauts pour réussir. Effectuez vos trois tentatives coup sur coup avant de passer les dés au joueur suivant. À chaque saut, vous lancez les cinq dés. Le saut est réussi si la somme de tous les dés égale ou dépasse la hauteur courante.

Marque : inscrire la hauteur la plus grande passée avec succès.

Exemple : abstention pour les hauteurs 10 et 12, hauteur 14 passée avec succès à la seconde tentative, abstention pour la hauteur 16, échec à la hauteur 18 ; résultat : 14 points.



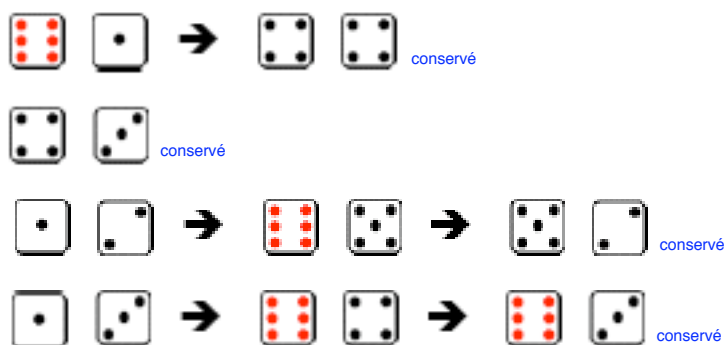
400 mètres (8 dés, 1 seule tentative)

Groupez les huit dés en quatre paires. Lancez les deux premiers dés. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, ramassez les deux dés et relancez-les. Vous pouvez répéter l'opération un certain nombre de fois jusqu'à ce que vous décidiez de conserver ces dés. Procédez alors de la même manière pour la deuxième paire, puis pour la troisième et la quatrième. Essayez de conserver des paires de dés de valeur élevée mais ne contenant aucun 6.

Vous disposez d'un maximum de neuf lancers : un lancer initial pour chaque paire de dés, et cinq lancers à utiliser à votre guise au cours de la course. Le nombre de lancers devra être recensé à part.

Marque : inscrire la somme des valeurs de dés comprises entre 1 et 5, diminuée de tous les six éventuellement sortis.

Exemple : 400 mètres avec 5 lancers supplémentaires (9 en tout) donnant 19 points.



110 mètres haies (5 dés, une seule tentative)

Commencez par lancer les cinq dés. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, ramassez les cinq dés et relancez-les. Il vous est permis de les ramasser cinq fois. Le nombre de lancers supplémentaires devra être recensé à part.

Marque : inscrire la somme des valeurs des cinq dés.

Exemple : 110 mètres haies avec un lancer supplémentaire, donnant 22 points.



Lancer de disque (5 dés, 3 tentatives)

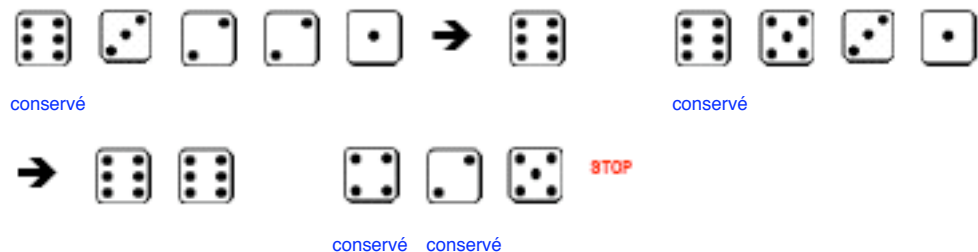
Commencez par lancer les 5 dés. Écartez alors au moins un dé. Si vous le désirez, relancez tous les autres. Vous pouvez répéter l'opération plusieurs fois, à la condition de toujours écarter au moins un dé à chaque coup. Mais attention : seuls les dés de valeur *paire* peuvent être écartés. Essayez de conserver les dés de valeur élevée.

À tout moment, vous pouvez décider d'interrompre vos lancers et de conclure là votre tentative. Par ailleurs une tentative s'achève automatiquement dès que les cinq dés se trouvent écartés.

Si, après un lancer, vous n'êtes plus en mesure d'écarter un nouveau dé parce que tous montrent une valeur impaire, vous avez échoué dans votre tentative.

Marque : inscrire la somme des valeurs de tous les dés écartés.

Exemple : Lancer de disque donnant 18 points.



Saut à la perche (8 dés, 3 tentatives par hauteur)

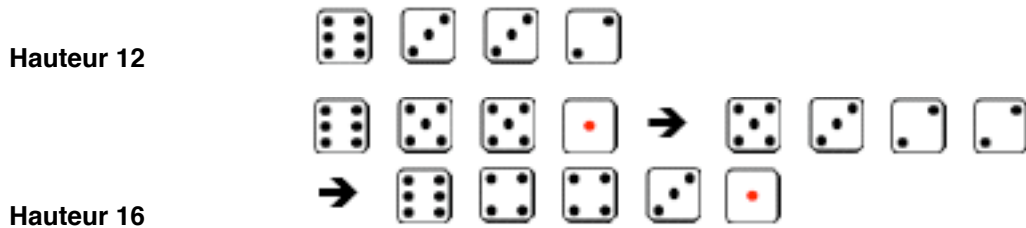
L'épreuve commence à la hauteur 10, laquelle ensuite augmente par paliers de 2. À chaque hauteur, vous pouvez à votre tour décider de tenter le saut ou de vous réserver pour la hauteur suivante.

Si vous choisissez de tenter la hauteur annoncée, vous avez droit à trois sauts réussis. Effectuez vos trois tentatives coup sur coup avant de passer les dés au joueur suivant. À chaque saut, vous choisissez le nombre de dés que vous voulez utiliser et vous les lancez. Le saut est réussi si la somme de tous les dés égale ou dépasse la hauteur courante, et s'il ne sort aucun as.

Si vous échouez trois fois à une hauteur donnée, vous devez interrompre l'épreuve.

Marque : inscrire la hauteur la plus grande franchie avec succès.

Exemple : Abstention à la hauteur 10, hauteur 12 franchie avec succès, abstention à la hauteur 14 et échec à la hauteur 16 ; résultat : 12 points.



Lancer de javelot (6 dés, 3 tentatives)

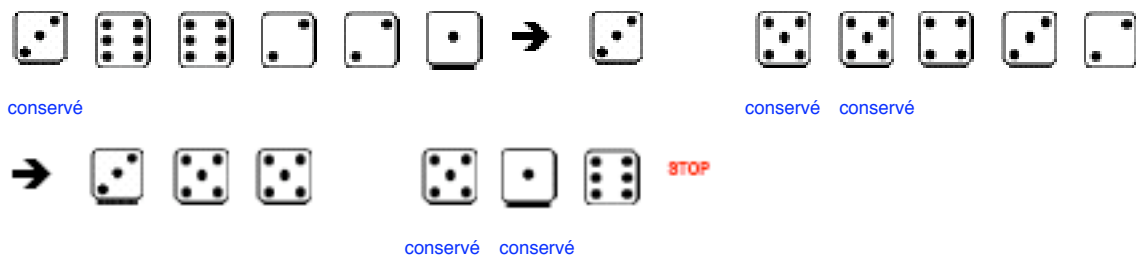
Commencez par lancer les 6 dés. Écartez alors au moins un dé. Si vous le désirez, relancez tous les autres. Vous pouvez réitérer l'opération plusieurs fois, à la condition de toujours écarter au moins un dé à chaque coup. Mais attention : seuls les dés de valeur *impaire* peuvent être écartés. Essayez de conserver ainsi les dés de valeur élevée.

À tout moment, vous pouvez décider d'interrompre vos lancers et de conclure là votre tentative. Par ailleurs une tentative s'achève automatiquement quand les six dés se trouvent écartés.

Si, après un lancer, vous n'êtes plus en mesure d'écarter un nouveau dé parce que tous montrent une valeur paire, votre tentative se solde par un échec.

Marque : inscrire la somme des valeurs de tous les dés écartés.

Exemple : lancer de javelot donnant 19 points.



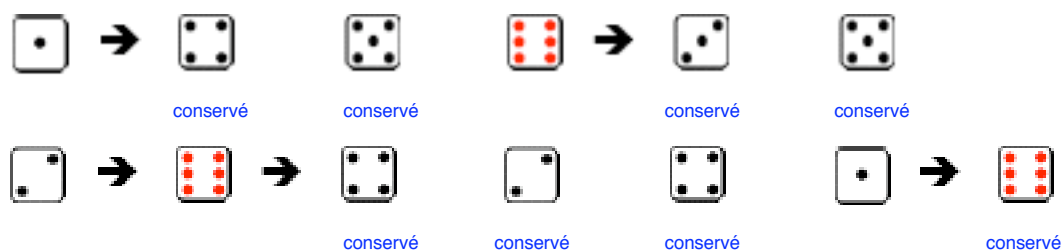
1500 mètres (8 dés, 1 seule tentative)

Commencez par lancer le premier dé. Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, ramassez le dé et relancez-le. Vous pouvez réitérer l'opération un certain nombre de fois jusqu'à ce que vous décidiez de conserver ce premier dé. Procédez alors de même avec les sept autres dés. Essayez d'obtenir des valeurs élevées pour chaque dé tout en évitant les 6.

Vous disposez d'un maximum de 13 lancers : un lancer initial pour chaque dé et cinq lancers supplémentaires à utiliser à votre gré au cours de l'épreuve. Le nombre de lancers devra être recensé à part.

Marque : inscrire la somme des valeurs des dés diminuée de tous les six éventuellement sortis.

Exemple : 1500 mètres avec 5 lancers supplémentaires, donnant 21 points.



Variante : CHAMPIONNAT

Cette variante est recommandée pour nombre de joueurs supérieur à 4. Elle propose d'organiser un championnat dans dix disciplines indépendantes : 100 mètres, saut en longueur, lancer de poids, saut en hauteur, 400 mètres, 110 mètres haies, lancer de disque, saut à la perche, javelot et 1500 mètres.

Les joueurs tentent d'obtenir le meilleur résultat dans chaque discipline. Le joueur ayant marqué le plus de points dans l'une d'elle remporte une médaille d'or (3 honneurs), le deuxième meilleur joueur remporte une médaille d'argent (2 honneurs) et le troisième une médaille de bronze (1 honneur). En cas d'égalité, tous les joueurs concernés remportent la médaille de plus haut prix. Faute de résultat valide, un joueur ne peut pas gagner de médaille. Le joueur totalisant le plus grand nombre d'honneurs toutes disciplines confondues est déclaré vainqueur du championnat.

La partie se déroule comme précédemment. Cependant, la partie droite des colonnes est à présent utilisée pour noter le total courant d'honneurs remportés par chaque athlète.

Exemple : au 100 mètres, les joueurs A et B obtiennent chacun 27 points, le joueur C 25 points, et le joueur D 20 points. Les joueurs A et B gagnent 3 honneurs, le joueur C 1 seul.

Knizia-Games

www.knizia.com

© D' Reiner Knizia. Tous droits réservés.

Publié pour la première fois dans *Reiner Knizia : Neue Taktikspiele mit Würfeln und Karten*, Hugendubel, Germany 1990.

Décathlon de Reiner Knizia — Feuille de score

Discipline	Joueurs			
100 mètres 4 dés, 2 lancers + 5, soustraire les 6	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Saut en longueur (3 essais) Élan : 5 dés, 1 dé au moins écarté à chaque lancer, total max = 8 Saut : dés écartés, 1 dé au moins écarté à chaque lancer	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Lancer de poids (3 essais) : Jusqu'à 8 dés, un par un, un 1 annule l'essai	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Saut en hauteur (3 tentatives par h. : 10, 12...) 5 dés, total $\geq h$	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
400 mètres 4 lancers de 2 dés + 5, soustraire les 6	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
110 mètres haies 5 dés, 6 lancers possibles (1+5)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Lancer de disque (3 essais) 5 dés, écarter au moins un dé pair à chaque relance	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Saut à la perche (3 tentatives par saut, h = 10, 12...) Entre 2 et 8 dés, au choix. Total $\geq h$, un 1 annule le saut	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Javelot (3 essais) 6 dés, écarter au moins un dé impair à chaque relance	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
1500 mètres 8 lancers de 1 dé + 5, soustraire les 6	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>