

Nom :

10 mini jeux de dés sur le thème des J.O. De 1 à 4 joueurs. Vous aurez besoin de 8 dés, un stylo et une feuille de score par joueur. Le but est de marquer le plus de points possibles dans chaque discipline. Celui qui a le plus de point gagne le jeu. Mode Championnat (pour plus de joueurs) : Or (3 honneurs), Argent (2 honneurs), Bronze (1 honneur). Les ex aequo gagnent la meilleure médaille. Celui qui a le plus d'honneur gagne la partie.

Reiner Knizia's Decathlon

Score sheet design by Eric Gaudet.

Complete rules at www.knizia.com © Dr. Reiner Knizia. All rights reserved.

Scores

100 Metres

Lancez les 4 premiers dés jusqu'à ce que vous soyez satisfait du résultat. Lancez ensuite les 4 dés restants de la même manière. Vous avez au maximum 7 lancers à répartir entre les deux séries de 4.

Score : Total de la valeur des dés, les "6" sont soustraits.

110 Metres Haies

Lancez ensemble 5 dés, 6 fois au maximum, jusqu'à ce que vous soyez satisfait du résultat.

Score : La somme des 5 dés

Longueur

Élan : Lancez 5 dés. Mettez de côté un dé à chaque lancer. Nul si le total des dés mis ainsi de côté est supérieur ou égal à 9. **Saut :** Lancez les dés mis de côté lors de la phase d'élan. Vous devez mettre de côté un dé à chaque lancer. 3 essais par épreuve.

Score : Meilleure somme parmi les dés lancés lors du saut.

Disque

Lancez 5 dés. Vous devez mettre de côté au moins 1 dé de valeur paire à chaque lancer. Vous pouvez vous arrêter quand vous le souhaitez. Vous avez 3 essais.

Score : Meilleure somme des dés mis de côté lors d'un essai.

Lancer du poids

Lancez un dé après l'autre. Vous pouvez scorer n'importe quand. Sur un "1", l'essai est annulé. Vous avez 3 essais.

Score : Meilleure somme des trois essais.

Perche

Le saut commence à une hauteur de 10 et augmente de 2 chaque tour. Chaque joueur décide de sauter ou de passer son tour. 3 essais à chaque saut. Lancez en une seule fois de 2 à 8 dés pour arriver ou dépasser la hauteur, sans faire de "1".

Score : La plus grande hauteur réussie

Hauteur

L'épreuve commence à une hauteur de 10 et augmente de 2 à chaque tour. Chacun des joueurs décide alors de sauter ou de passer. Ceux qui décident de sauter ont 3 essais. Lancez 5 dés pour atteindre ou dépasser la hauteur.

Score : La plus grande hauteur réussie.

Javelot

Lancez 6 dés. Vous devez mettre de côté au moins un dé de valeur impaire à chaque lancer. Vous pouvez vous arrêter quand vous voulez. Vous avez 3 essais.

Score : Meilleur total des dés mis de côté.

400 Metres

Faites 4 lots de 2 dés. Lancez le premier lot jusqu'à être satisfait du résultat. Faites de même pour le second, troisième et quatrième lot. Vous avez au maximum 9 lancers à répartir entre les 4 lots.

Score : Somme des dés mis de côté, les "6" sont soustraits.

1500 Metres

Lancez le premier dé jusqu'à être satisfait du résultat. Faites de même pour chacun des 7 autres dés. Répartissez au maximum 13 lancers entre les huit dés.

Score : Valeur totale des dés, les "6" sont soustraits.

TRADUCTION : COMPAGNIEDESJEUX.ORG, DAVY MARTIN, ANTOINE BAY

Nom :

10 mini jeux de dés sur le thème des J.O. De 1 à 4 joueurs. Vous aurez besoin de 8 dés, un stylo et une feuille de score par joueur. Le but est de marquer le plus de points possibles dans chaque discipline. Celui qui a le plus de point gagne le jeu. Mode Championnat (pour plus de joueurs) : Or (3 honneurs), Argent (2 honneurs), Bronze (1 honneur). Les ex aequo gagnent la meilleure médaille. Celui qui a le plus d'honneur gagne la partie.

Reiner Knizia's Decathlon

Score sheet design by Eric Gaudet.

Complete rules at www.knizia.com © Dr. Reiner Knizia. All rights reserved.

Scores

100 Metres

Lancez les 4 premiers dés jusqu'à ce que vous soyez satisfait du résultat. Lancez ensuite les 4 dés restants de la même manière. Vous avez au maximum 7 lancers à répartir entre les deux séries de 4.

Score : Total de la valeur des dés, les "6" sont soustraits.

110 Metres Haies

Lancez ensemble 5 dés, 6 fois au maximum, jusqu'à ce que vous soyez satisfait du résultat.

Score : La somme des 5 dés

Longueur

Élan : Lancez 5 dés. Mettez de côté un dé à chaque lancer. Nul si le total des dés mis ainsi de côté est supérieur ou égal à 9. **Saut :** Lancez les dés mis de côté lors de la phase d'élan. Vous devez mettre de côté un dé à chaque lancer. 3 essais par épreuve.

Score : Meilleure somme parmi les dés lancés lors du saut.

Disque

Lancez 5 dés. Vous devez mettre de côté au moins 1 dé de valeur paire à chaque lancer. Vous pouvez vous arrêter quand vous le souhaitez. Vous avez 3 essais.

Score : Meilleure somme des dés mis de côté lors d'un essai.

Lancer du poids

Lancez un dé après l'autre. Vous pouvez scorer n'importe quand. Sur un "1", l'essai est annulé. Vous avez 3 essais.

Score : Meilleure somme des trois essais.

Perche

Le saut commence à une hauteur de 10 et augmente de 2 chaque tour. Chaque joueur décide de sauter ou de passer son tour. 3 essais à chaque saut. Lancez en une seule fois de 2 à 8 dés pour arriver ou dépasser la hauteur, sans faire de "1".

Score : La plus grande hauteur réussie

Hauteur

L'épreuve commence à une hauteur de 10 et augmente de 2 à chaque tour. Chacun des joueurs décide alors de sauter ou de passer. Ceux qui décident de sauter ont 3 essais. Lancez 5 dés pour atteindre ou dépasser la hauteur.

Score : La plus grande hauteur réussie.

Javelot

Lancez 6 dés. Vous devez mettre de côté au moins un dé de valeur impaire à chaque lancer. Vous pouvez vous arrêter quand vous voulez. Vous avez 3 essais.

Score : Meilleur total des dés mis de côté.

400 Metres

Faites 4 lots de 2 dés. Lancez le premier lot jusqu'à être satisfait du résultat. Faites de même pour le second, troisième et quatrième lot. Vous avez au maximum 9 lancers à répartir entre les 4 lots.

Score : Somme des dés mis de côté, les "6" sont soustraits.

1500 Metres

Lancez le premier dé jusqu'à être satisfait du résultat. Faites de même pour chacun des 7 autres dés. Répartissez au maximum 13 lancers entre les huit dés.

Score : Valeur totale des dés, les "6" sont soustraits.

TRADUCTION : COMPAGNIEDESJEUX.ORG, DAVY MARTIN, ANTOINE BAY

