

<p>1500 Metres</p> <p>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.</p> <p>Score : Somme des dés mis de côté, les "6" sont soustraits.</p>	<p>400 Metres</p> <p>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.</p> <p>Score : Somme des dés mis de côté, les "6" sont soustraits.</p>
<p>Javelot</p> <p>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.</p> <p>Score : Meilleur total des dés mis de côté.</p>	<p>Hauteur</p> <p>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.</p> <p>Score : La plus grande hauteur réussie.</p>
<p>Perche</p> <p>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".</p> <p>Score : La plus grande hauteur réussie</p>	<p>Lancer du poids</p> <p>Lancez un dé après l'autre. Vous pouvez scorer n'importe quand. Sur un "1", l'essai est annulé. Vous avez 3 essais.</p> <p>Score : Meilleure somme des trois essais.</p>
<p>Disque</p> <p>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.</p> <p>Score : Meilleure somme des dés mis de côté lors d'un essai.</p>	<p>Longueur</p> <p>Élan : Lancez 5 dés. Mettez de côté un dé à chaque lancé. 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.</p> <p>Score : Meilleure somme parmi les dés lancés lors du saut.</p>
<p>110 Metres Haies</p> <p>Lancez ensemble 5 dés, 6 fois au maximum, jusqu'à ce que vous soyez satisfait du résultat.</p> <p>Score : La somme des 5 dés</p>	<p>100 Metres</p> <p>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.</p> <p>Score : Total de la valeur des dés, les "6" sont soustraits.</p>

Scores

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.

Score sheet design by Eric Gaudet.
Complete rules at www.knizia.com © Dr. Reiner Knizia. All rights reserved.

Reiner Knizia's Decathlon

<p>100 Metres</p> <p>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.</p> <p>Score : Total de la valeur des dés, les "6" sont soustraits.</p>	<p>110 Metres Haies</p> <p>Lancez ensemble 5 dés, 6 fois au maximum, jusqu'à ce que vous soyez satisfait du résultat.</p> <p>Score : La somme des 5 dés</p>
<p>Longueur</p> <p>Élan : Lancez 5 dés. Mettez de côté un dé à chaque lancé. 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.</p> <p>Score : Meilleure somme parmi les dés lancés lors du saut.</p>	<p>Disque</p> <p>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.</p> <p>Score : Meilleure somme des dés mis de côté lors d'un essai.</p>
<p>Lancer du poids</p> <p>Lancez un dé après l'autre. Vous pouvez scorer n'importe quand. Sur un "1", l'essai est annulé. Vous avez 3 essais.</p> <p>Score : Meilleure somme des trois essais.</p>	<p>Perche</p> <p>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".</p> <p>Score : La plus grande hauteur réussie</p>
<p>Hauteur</p> <p>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.</p> <p>Score : La plus grande hauteur réussie.</p>	<p>Javelot</p> <p>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.</p> <p>Score : Meilleur total des dés mis de côté.</p>
<p>400 Metres</p> <p>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.</p> <p>Score : Somme des dés mis de côté, les "6" sont soustraits.</p>	<p>1500 Metres</p> <p>Lancez le premier dés jusqu'à être satisfait du résultat. Faites de même pour chacun des 7 autres dés. Répartissez au maximum 13 lancers entre les huit dés.</p> <p>Score : Valeur totale des dés, les "6" sont soustraits.</p>