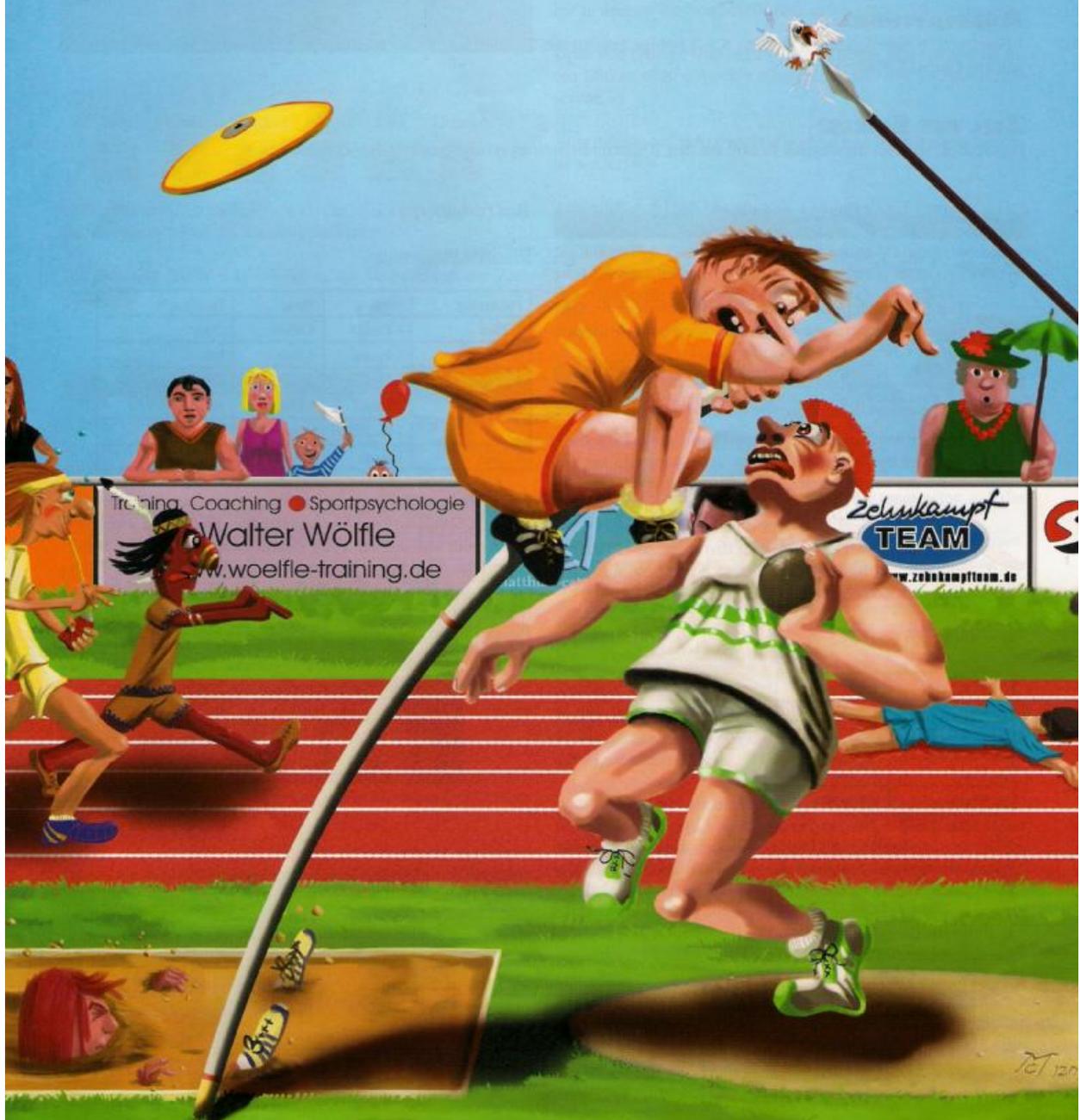


ZEHNKAMPF

Spielanleitung



Versão Portuguesa: Paulo Santos



<http://dreamwithboardgames.blogspot.com/>

@ Novembro de 2009

ZEHNKAMPF

Um jogo de desporto para 4 a 6 jogadores dos 2 aos 120 anos, com a duração aproximada de 90 minutos. Só um jogador, com muita perseverança, sorte e ambição, consegue alcançar a coroa do Zehnkampf (decatlo).

Equipamento

1 Tabuleiro do jogo, 6 peões, 6 dados, 6 cubos coloridos (2 de cada cor), 2 cubos brancos, 4 obstáculos (barreiras), 40 fichas de prata (1 ponto), 40 fichas douradas (5 pontos)

Objectivo do jogo

O jogador que alcançar o maior número de pontos nas 10 diferentes disciplinas, ganha o decatlo.

Modo de Jogar

Regras gerais

- O jogador, que lançar o maior número do dado ou que possa saltar a altura mais baixa (salto em altura, salto à vara), começa a disciplina.
- Joga-se sempre no sentido dos ponteiros do relógio.
- Os cubos coloridos (sempre dois por jogador), um deles serve identificar o resultado obtido, o outro indica as tentativas de lançamento que permanecem por usar.
- O vencedor de uma disciplina recebe tantos pontos, quantos jogadores existam. Os jogadores nos lugares seguintes recebem um ponto a menos. O último de uma disciplina recebe, por isso, ainda um ponto.

Exemplo com 5 jogadores:

1º Lugar	5 Pontos
2º Lugar	4 Pontos
3º Lugar	3 Pontos
4º Lugar	2 Pontos
5º Lugar	1 Ponto

Em algumas disciplinas (Lançamento do Disco, Salto em Altura, Lançamento de Peso, Lançamento do Dardo, Salto em Comprimento, Salto à Vara, Corrida de 400 m), é possível que dois ou mais jogadores sejam igualmente bons. Eles reservam o mesmo lugar e recebem imediatamente os mesmos pontos. Quando dois ou vários jogadores ficam na mesma posição, então a posição seguinte e/ou as posições seguintes permanecem livres.

Exemplo com 6 jogadores

Disciplina do Salto em Comprimento

Classificação	Pontuação	Distância	Cor do Jogador
1º Lugar	6 Pontos	8 Metros	Verde
	6 Pontos	8 Metros	Vermelho
3º Lugar	4 Pontos	6 Metros	Amarelo
	4 Pontos	6 Metros	Azul
	4 Pontos	6 Metros	Lilás
6º Lugar	1 Ponto	3 Metros	Laranja

Para simplificar a distribuição dos pontos, uma tabela está desenhada no tabuleiro. O vencedor de uma disciplina posiciona-se no espaço, a que corresponde a soma de todos os jogadores que participam no jogo. Ou seja com 6 jogadores em jogo no espaço 6, avançando a ocupação dos espaços com o segundo, terceiro, quarto, quinto e sexto classificado. O sexto classificado obtém por isso, um ponto. Se dois jogadores estiverem empatados, nesse caso, os espaços seguintes permanecem livres.



Sempre que num esquema está um círculo, significa a utilização de um peão, sempre que seja um quadrado, deve ser utilizado um cubo.

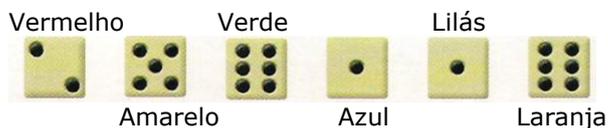
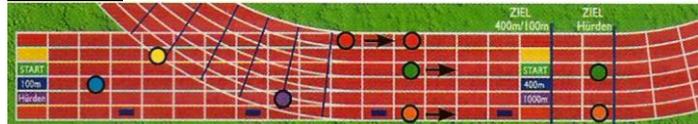
Se um jogador numa disciplina não obtém uma avaliação (por exemplo nenhuma tentativa válida no Lançamento do Peso), então ele não obtém um ponto como último.

Depois de cada disciplina, temos de acertar contas. Os jogadores recebem os seus pontos em forma de fichas de pagamento. A ficha de prata tem o valor de 1 ponto e a ficha de ouro conta como 5 pontos.

Corrida dos 100 m

Todos os jogadores posicionam os seus peões nas posições de partida, de acordo com a cor de cada espaço de partida. O jogador com o maior lançamento do dado começa a disciplina. Esta disciplina é jogada com um dado no sentido dos ponteiros do relógio. Se o lançamento de um jogador for um número par (2,4,6), o jogador pode avançar o peão no número de espaços apropriados. Se o lançamento for um número ímpar (1,3,5), o peão fica parado onde está e é a vez de jogar do próximo jogador. Cada jogador só pode lançar um dado de cada vez.

Exemplo:



O amarelo, azul e lilás não se podem mover. O verde ganha antes do laranja, porque o verde ultrapassa primeiro a linha de meta. A pontuação é realizada de acordo com a ordem de finalização da corrida.

Lançamento do Disco

Todos os jogadores são posicionados ao mesmo tempo no espaço de partida S, o jogador com o maior lançamento do dado é quem começa a jogar.

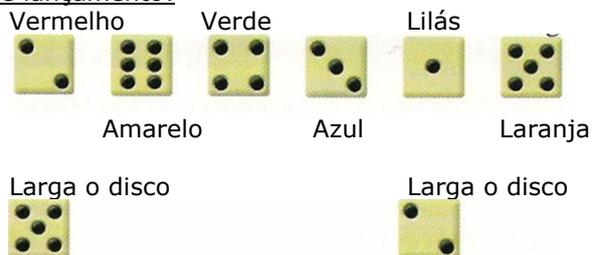
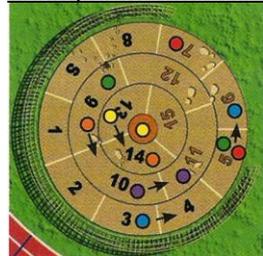
O número obtido do dado deve ser considerado na sua totalidade. Os espaços são lidos por ordem (1 a 15).

Se alguém chegar até um dos espaços numerados a laranja, tem de decidir se continuar a competir na próxima ronda ou larga o disco de imediato. Se largar o disco de imediato, lança um dado e o resultado do lançamento é multiplicado pelo número inscrito no espaço. O resultado é distância do lançamento em metros.

Se alguém passar o último espaço (15), então a tentativa de lançamento é inválida. Há três tentativas de lançamento, pelo que só o melhor resultado é que conta.

Cada jogador regista o seu melhor lançamento com a ajuda de um dos seus cubos colorido, utilizando a escala existente meio do tabuleiro do jogo (lançamento do dardo).

Exemplo de uma tentativa de lançamento:



Resultado:

O vermelho chegou ao espaço 7 e largou o disco de imediato. Ao lançar 5 nessa tentativa de lançamento, a distância a que lançou o disco foi de 35 metros.

O amarelo estava no espaço 13. O jogador tem dois espaços até ao 15. Infelizmente o seu lançamento do dado foi de 6 e por isso ultrapassou o espaço 15. Ele não obteve nesta tentativa de lançamento, um lançamento válido.

O verde e o laranja foram para espaços onde não podem largar o seu Disco. Na próxima ronda vão continuar a avançar.

O azul na próxima ronda gostaria de obter 6.

O lilás larga imediatamente o disco no espaço 11 e obtém um 2 no dado. No que resulta em 22 metros de lançamento.

Depois dos cubos, vermelho, amarelo e lilás, terem terminado a sua primeira tentativa de lançamento, só os cubos verde, azul e laranja tem disponibilidade de espaço para continuar com a sua primeira tentativa.

Sempre que um jogador termina a sua tentativa, deve colocar o seu peão de regresso ao espaço S. Cada jogador utiliza o seu segundo cubo para controlar o número de tentativas que ainda tem disponíveis (utiliza a tabela de pontuação para esse efeito).

Salto em Altura

Cada jogador só tem – não importa se salte sobre uma altura ou não – um total de 3 tentativas.

Preparação

Cada jogador posiciona um dos seus cubos coloridos no espaço 3 (3 tentativas) na tabela de pontuação. Um cubo neutro branco é posicionado no espaço 0,80 m. Este é movido em cada ronda do jogo por um espaço em direcção a uma escala mais elevada (90 cm, 120 cm, 150 cm, 160 cm, 180 cm, 200 cm, 240 cm). Cada altura só é saltada uma vez.

Uma ronda do jogo tem a seguinte sequência operacional

Todos os jogadores decidem se querem tentar saltar a altura actual, posicionando o seu peão no espaço “nenhum 3”. Ao mesmo tempo eles ajustam o seu cubo na tabela de pontuação em um espaço para trás (por exemplo 3 para 2).

Agora, os jogadores participantes lançam o dado por turnos (uma vez). Se um jogador obtiver um 3 dessa maneira, separa-se imediatamente dessa ronda e desta forma tem uma tentativa falhada. Tem então de tentar nas próximas tentativas uma altura maior para saltar.

Se um jogador não obtiver nenhum 3, então move-se para o espaço “nenhum 4”, o procedimento aqui é o mesmo, caso saia esse valor no dado, a tentativa é dada como falhada.

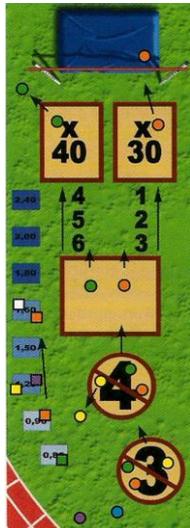
A partir daí o jogador alcança directamente o espaço rectangular. Aí os caminhos são separados, de acordo com o peso do número que obtiverem no dado. O jogador alcança o x30 ou o, x40. Agora, realizasse um último lançamento do dado. O número do dado é multiplicado pelo espaço onde se está. O resultado é a altura do salto em cm.

Se dessa forma a altura do salto, é pelo menos, tão alto do que a altura da fasquia (cubo branco) a fasquia é ultrapassada.

Exemplo: A fasquia está no 1,6 m (cubo branco), quinta ronda.

O vermelho já completou 3 tentativas, contudo foram sempre tentativas sem sucesso. Ele não tem mais tentativas disponíveis e nenhuma pontuação válida.

O azul e o lilás não desejam saltar esta altura (1,60 m). O lilás ainda tem 2 tentativas e o azul ainda tem outra tentativa para alturas mais elevadas. O lilás já saltou 1,20 m na sua primeira tentativa. O Azul já teve 2 tentativas falhadas.



O verde, laranja e amarelo participam na passagem do 1,60m. Eles posicionam os seus peões no espaço, “nenhum 3” e movem os seus cubos na tabela da pontuação em um espaço para trás.

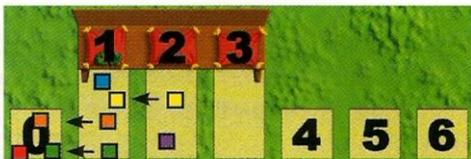
O amarelo está no espaço “nenhum 4” e obtém 4 (é posto fora).

O verde está no espaço “x40” e obtém um 3, o jogador salta $3 \times 40 \text{ cm} = 1,20 \text{ m}$. Não conseguiu a exigência de 1,60 m.

O laranja está no espaço “x30” e lança um 6. O jogador saltou $6 \times 30 \text{ cm} = 1,80 \text{ m}$. Conseguiu passar os 1,60 m de altura. Ele tem agora uma tentativa válida de passagem do 1,60 m (1,80 m).

Com o segundo cubo colorido, cada jogador regista o salto valido mais alto que efectuou. O laranja ajusta por isso o segundo cubo colorido com a sua melhor altura de 0,90 m para 1,60 m.

Se todos os cubos da tabela de pontuação alcançarem o espaço 0, cada jogador completou 3 tentativas. De seguida tem lugar a cerimónia de atribuição da pontuação.



Ganha o jogador que saltar mais alto. Os lugares seguintes são ocupados em função da melhor altura.

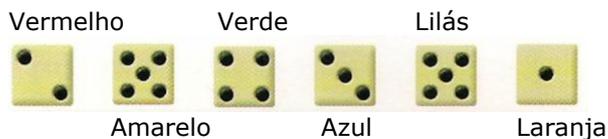
Nota: um jogador com 3 tentativas falhadas não conseguiu saltar sobre qualquer fasquia, pelo que no final não tem direito a qualquer pontuação e por isso não recebe fichas. O peão é posicionado no espaço 0 da tabela de pontuação.

Corrida dos 400 m

Os jogadores posicionam os seus peões nos espaços de partida dos 400 m de acordo com as respectivas cores.

Todos os jogadores lançam sempre os dados ao mesmo tempo. Aquele que obtiver o maior resultado avança o seu peão na pista pelo número de espaços indicados pelo dado.

Exemplo:



O amarelo e o lilás são aqueles que podem avançar com os seus peões em cinco espaços da pista. Todos os outros peões ficam parados.



A pontuação realiza-se pela ordem de chegada na linha de meta.

Lançamento do Peso

Todos os jogadores posicionam os seus peões dentro do círculo (lançamento do peso). O jogador que obtiver o maior número do dado, começa a disciplina. Joga-se com um dado.

Primeiro, o dado é jogado 4 vezes, uma atrás da outra para obter a força do seu lançamento. Se a soma for menos que 12 não é suficiente para a passagem, e é uma tentativa falhada. Com valores acima ou igual a 12, o jogador posiciona um dos seus cubos no espaço apropriado, coincidente com o valor obtido. Agora, joga outra vez e move o seu cubo em frente na fila da respectiva cor. Cada fila tem 6 espaços (incluindo bolas sem números). Se o teu cubo ficar num espaço com uma bola é um lançamento ao de leve pelo que é uma tentativa falhada. Se o teu cubo ficar num espaço com um número é uma tentativa válida.

O lançamento corresponde ao número indicado no espaço. Deixa ficar o teu cubo no espaço.

Para a segunda tentativa, cada jogador usa o seu segundo cubo.

Exemplo com 4 jogadores:



O amarelo obtém 14 (6,1,3,4) e a seguir faz um lançamento de 6. Tentativa falhada, porque acabou o movimento num espaço de bola.

O azul obtém 13 (3,3,5,2) e a seguir faz um lançamento de 5. A tentativa é válida, sendo a distância obtida de 17 metros.

O vermelho obtém 10 (1,5,2,2). Tentativa falhada, foi um lançamento demasiado leve, com pouca força.

O laranja, obtém 20 (6,6,5,3) e a seguir faz um lançamento de 5. Azar foi parar num espaço de bola.

Cada jogador termina um conjunto completo de 3 tentativas de lançamento. Só depois disso, é a vez de jogar do próximo jogador na fila. Só o lançamento mais distante de cada jogador é que conta.

Salto em Comprimento

O jogador que obtiver o maior número do dado, começa a disciplina. Joga-se com um dado.

Primeiro o jogador tenta começar sem ultrapassar a placa de chamada. Se o fizer tem uma tentativa falhada. Se o jogador quiser saltar para além dela, deve-o dizer antes de um lançamento.

Agora, depois de ultrapassada a placa de chamada, o jogador tem de tentar obter em cada lançamento do dado, pelo menos, um número tão alto do que o resultado obtido no dado no lançamento anterior (o número indicado no dado é a base de referência). Assim, enquanto for bem-sucedido nesta regra, o jogador pode ir avançando pelo número apropriado de espaços. Se obtiver um lançamento de 6, pode-se mover por esse número de espaços, mas não lança mais o dado. Existem 3 tentativas. Só conta a melhor tentativa.

Em redor da pista, cada jogador utiliza o seu cubo colorido para indicar a sua melhor tentativa.

O máximo que se pode atingir é 9 metros.

Cada jogador termina um conjunto completo de 3 tentativas de lançamento. Só depois disso, é a vez de jogar do próximo jogador na fila. Só o lançamento mais distante de cada jogador é que conta.

Exemplo: 3ª Tentativa

Vermelho: obtém um 3 --- não diz que salta – obtém 4 no dado (passa a placa de chamada).

Amarelo: na sua segunda tentativa já tinha atingido os 9 metros (máximo)

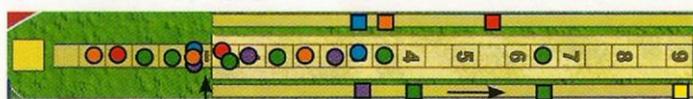
Verde: obtém 4 --- diz que salta e obtém 1,2,2,4,6 --- 6,5 m

Azul: obtém 6 --- diz que salta e obtém 6 --- 3 m

Lilás: obtém 6 --- diz que salta e obtém 2,3,1 --- 2,50 m

Laranja: obtém 2,4 --- diz que salta e obtém 4,2 --- 2 m

O verde foi o único jogador a melhorar na terceira tentativa.



placa de chamada

Corrida de 100 m Obstáculos (Barreiras)

Todos os jogadores posicionam-se nos espaços de partida. O jogador com o maior lançamento do dado começa a disciplina, Joga-se com um dado no sentido dos ponteiros do relógio. Os obstáculos de madeira são posicionados nas marcas correspondentes desenhadas na pista. Dependendo do número obtido do lançamento do dado, o jogador tem de avançar com o seu peão, pelo número apropriado de espaços.

Espaços especiais de Obstáculos

Para passar um obstáculo, um espaço com a peça de madeira, cerca de dois números são gastos, um pelo espaço, mais um pelo obstáculo.

Exemplo:

O vermelho está a dois espaços do obstáculo e obtém um 5 no lançamento do dado. Agora, ele fica no segundo espaço depois do obstáculo.

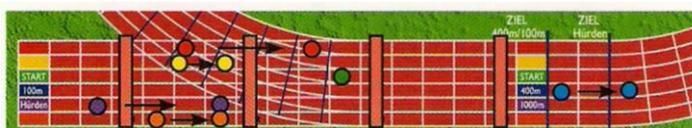
O amarelo está a dois espaços de distância do obstáculo e como obtém um 3 do lançamento do dado, e como não pode ficar em cima do obstáculo, só avança um espaço em direcção ao obstáculo, ficando parado imediatamente antes do obstáculo.

O verde obtém um 2 no seu lançamento do dado, pelo que permanece no mesmo espaço, ele não consegue saltar o obstáculo.

O azul consegue um 2 no lançamento do dado, e é o vencedor, uma vez que passou a linha de meta para a corrida de 100 m obstáculos.

O lilás obtém um 6. Com este lançamento consegue saltar o primeiro obstáculo, mas não dá para saltar o segundo, pelo que termina o seu movimento no espaço imediatamente antes do segundo obstáculo.

O laranja obtém um 4 e tem também de ficar parado imediatamente antes do obstáculo.



A classificação da prova é feita pela ordem de chegada.

Lançamento do Dardo

Preparação

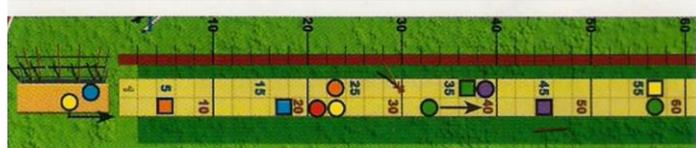
Os jogadores posicionam os seus peões no campo do lançamento do dardo. Um cubo neutro (branco) é posicionado no espaço 6 da tabela de pontuação.

Agora, os dados de todos os jogadores são lançados ao mesmo tempo. O jogador ou os jogadores com o menor número no dado podem deslizar o seu peão em frente pela soma de todos os números dos dados dessa ronda, ao longo do trilho.

Cada tentativa tem um conjunto de 6 rondas de lançamento de dados. Depois disso resulta a medição em metros para cada jogador. Depois de cada ronda de dados, o cubo neutro (branco) desliza para trás na tabela de pontuação em um espaço. Quando o cubo branco chegar ao espaço zero, significa que uma tentativa foi consumada.

São jogadas 3 tentativas, do conjunto das quais, só o melhor resultado de cada jogador é que conta. Para registar o melhor resultado, cada jogador utiliza um dos seus 2 cubos.

Exemplo: Estamos na 5ª ronda da 2ª tentativa.



Vermelho

Verde

Lilás



Amarelo

Azul

Laranja

O amarelo e o verde podem avançar os seus peões, ao longo do trilho, pela soma de todos os dados (24).

O cubo neutro (branco) é movido do espaço 2 para o espaço 1. Agora segue-se a sexta ronda (e última) da segunda tentativa.

Depois de cada tentativa, todos os peões são posicionados no espaço de lançamento do dardo. Cada jogador regista o máximo obtido com a ajuda de um dos seus cubos coloridos.

Salto à Vara

Cada jogador só tem – não importa se salte sobre uma altura ou não – um total de 3 tentativas.

Preparação:

Cada jogador posiciona um dos seus cubos coloridos no espaço 3 (3 tentativas) na tabela de pontuação. Um cubo neutro branco é posicionado no espaço 4,10 m. Este é movido depois de cada ronda de jogo por um espaço em direcção a uma escala maior (4,30 m, 5.20 m, 6.10 m, 6.30 m, 6.50 m, 6.60 m). Cada altura só é saltada uma vez.

Uma ronda de jogo tem a seguinte sequência operacional

Todos os jogadores decidem se querem tentar saltar a altura actual, posicionando o seu peão sobre o campo vermelho de aproximação ao salto à vara. Ao mesmo tempo eles ajustam o seu cubo na tabela de pontuação em um espaço para trás (por exemplo 3 para 2).

Agora, um dos jogadores participantes começa.

1. Primeiro tenta chegar o mais perto possível do lugar de chamada da vara. O melhor dos lançamentos é um 6, que faz com que se chegue directamente ao lugar de chamada e é a posição óptima para alcançar. Contudo, aquele que correr para além dele, tem como paga uma tentativa perdida.

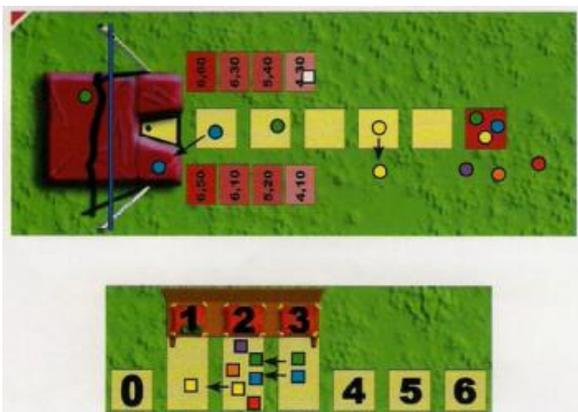
2. Subsequentemente, pega em 2 dados para determinar a altura do salto. 4 e 2 é por exemplo 4,20 m. 3 e 5 representa um salto de 5,30 m. Tens de alcançar a altura da ripa onde a fasquia está colocada, caso contrário a tentativa é considerada falhada. Se a fasquia está a 4,30 e alguém faz 6,50 m, esse jogador só passou a altura de 4,30 e não a altura dos 6,50 m.

3. No final, deve-se ainda superar a distância da localização actual do peão até ao tapete para lá da vara com um lançamento do dado. Só então a tentativa é dada como tendo sido bem-sucedida.

Conta a melhor altura saltada por cada jogador.

Exemplo:

A ripa está a altura de 4,30m (cubo branco). O vermelho, laranja e lilás decidem não saltar por enquanto a esta altura.



O amarelo, verde e azul fazem parte desta passagem (4,30). Posicionam os seus peões no espaço vermelho e deslizam o seu cubo colorido em um espaço para trás na tabela de pontuação.

O amarelo começa. Obtém um 2 do dado, a seguir tenta ainda aproximar-se do espaço de chamada da vara. Obtém um 5 e infelizmente ultrapassou-o. É uma tentativa falhada.

O verde obteve um 4 do dado e a seguir lançou dois dados e obteve 6 e 5. Isto dá uma altura de 6,50 m. No final lança um dado e obteve outro 4. O que é suficiente para aterrar no tapete.

O azul ao lançar o dado obteve 5. Agora lança 2 dados para determinar a altura. Eles mostram 4 e 3, o que dá uma altura de 4,30 m, que é suficiente para ultrapassar a fasquia dos 4,30 m. No final lança um dado e obtém 1. Alcance o lugar de chamada, mas não consegue passar sobre a ripa, tentativa falhada!

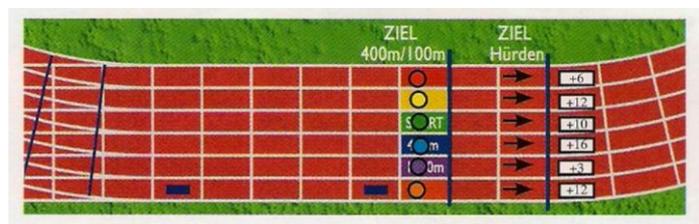
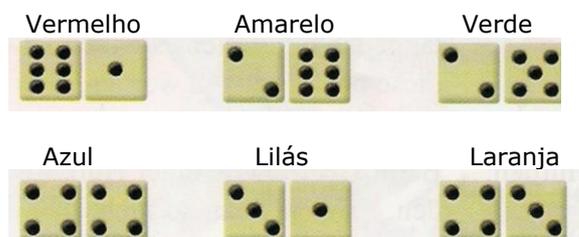
Corrida dos 1500 m

Por razões de jogabilidade é recomendado correr em vez de 1500 só 1000 m.

Todos os jogadores posicionam-se nos respectivos lugares de partida (1000 m). O jogador com o maior lançamento do dado, começa a disciplina. Joga-se com dois dados no sentido dos ponteiros do relógio.

Os números dos dados são multiplicados. Dão-se 2 voltas e meia à pista.

Exemplo. Começar a corrida de 1000 m.



Fim do jogo

Todos os jogadores contam agora os seus pontos, que colecionaram nas 10 disciplinas. O vencedor é o jogador com a maior pontuação.

Só um jogador, com muita perseverança, sorte e ambição, consegue alcançar a coroa do Zehnkampf (decatlo).

Adicionalmente todos os diferentes participantes devem ser aplaudidos, uma vez que tiveram a coragem de participar neste desafio.

Resumo

100 Metros:	O peão só é movido com números pares saídos dos dados.
Lançamento do Disco:	Multiplica os números laranjas dos espaços pelo número obtido no lançamento do dado. Regista o resultado na escala existente no meio do tabuleiro do jogo.
Salto em Altura:	Primeiro nenhum três, a seguir nenhum quatro deve ser obtido. Se alguém conseguir multiplicar o valor do espaço de salto (x30/x40) com o valor do dado, então obtém o resultado do seu salto em altura em centímetros.
400 Metros	Todos os jogadores lançam os seus dados ao mesmo tempo. Só pode(m) avançar o(s) peão(ões) do(s) jogador(es) cujo número do dado representa o maior valor.
Lançamento do peso:	Um jogador tem de alcançar uma soma acima de 11, com quatro lançamentos, um a seguir ao outro e move o seu peão pelo resultado obtido, sendo que a tentativa só é válida se ficar num espaço com um número.
Salto em Comprimento:	Não falhes a placa de chamada! Depois disso podes mover-te, desde que obtenhas um valor tão alto quanto o lançamento anterior. Com um seis, podes ainda mover-te, mas também significa que a tentativa terminou nesse momento.
110 m obstáculos	Para passares uma barreira tens de retirar 2 ao valor obtido no dado. Se não conseguires alcançar um valor que te permita passar a barreira, pois não podes ficar em cima dela, deves posicionar o teu peão no espaço imediatamente anterior à barreira, no caso de estares antes da barreira, permaneces quieto.
Lançamento do Dardo:	Todos os dados dos jogadores são lançados ao mesmo tempo. Os jogadores com o menor número no dado podem avançar o seu peão pela soma de todos os dados. Cada tentativa é constituída por seis rondas de lançamento dos dados.
Salto à Vara:	Tenta aproximar-te sem falhar do espaço de chamada. De seguida é determinada a altura do salto com 2 dados. Depois disso um último lançamento de um dado, determina se conseguiste passar a fasquia.
1500 Metros:	Recomenda-se que corras a distância normal dos 1000 m! Cada jogador joga com dois dados. Os valores dos dados são multiplicados um com o outro e o peão avança pelos espaços apropriados ao longo da pista.

Se tiverem alguma dúvida não hesitem em contactar-nos através de e-mail grasendewolle@freenet.de.

Desejamos que todos se divirtam com o Zehnkampf.

O dreamwithboardgames agradece ao autor do jogo Klaus Neubert a oferta deste exemplar.
Obrigado!

Versão Portuguesa: Paulo Santos



<http://dreamwithboardgames.blogspot.com/>

@ Novembro de 2009

Copyright 2009 Schäfchenverlag
Grafik & Layout: Matthias Catrein

