


DESCRIPCIÓN DE LAS LOSETAS DE LAS PRUEBAS




Los pictogramas utilizados en las losetas se refieren siempre a partidas de 6 jugadores. En partidas de 4 jugadores, las reglas del juego son las mismas, excepto que deben ignorarse los símbolos que hacen referencia a los jugadores 5.º y 6.º.

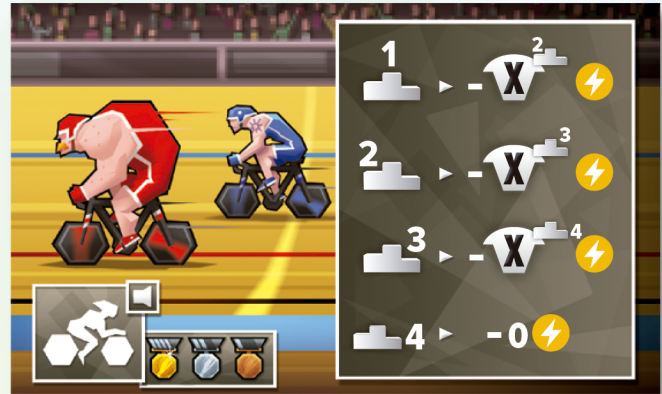
LOSETAS DE PRUEBAS COMUNES

CICLISMO EN PISTA

 Durante esta prueba, está **permitida** la comunicación entre los jugadores.

 Todos los jugadores pujan en secreto seleccionando un número de la rueda central de su mando.

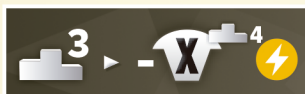
Cuando todos los jugadores han programado su puja, revelan sus mandos de forma simultánea.



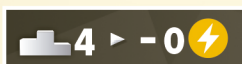
El jugador –o jugadores– con **la puja más alta** gasta una cantidad de ⚡ igual a la segunda puja más alta, y recibe una **medalla de oro**. Si ningún jugador apostó menos, no gastará ⚡.



Seguidamente, si hasta el momento se han concedido 2 o menos medallas en esta prueba, el jugador –o jugadores– con **la segunda puja más alta** gasta una cantidad de ⚡ igual a la tercera puja más alta. Si hasta el momento solo se ha concedido 1 medalla de oro en esta prueba, el jugador –o jugadores– recibe una **medalla de plata** (una cada uno si son varios jugadores). En cambio, si hasta el momento se han concedido 2 medallas de oro en esta prueba, dicho jugador –o jugadores– recibe una medalla de bronce (una cada uno si son varios jugadores). Si ningún jugador pujó menos, no gasta ⚡.



Por último, si hasta el momento solo se han concedido 2 medallas en esta prueba, el jugador –o jugadores– con la **tercera puja más alta** gasta una cantidad de ⚡ igual a la cuarta puja más alta. Dicho jugador –o jugadores– recibe una **medalla de bronce** (una cada uno si son varios jugadores). Si ningún jugador pujó menos, no gasta ⚡.




Si no ganas una medalla, no gastas ⚡.



En el momento que en esta prueba se han concedido 3 o más medallas, **la prueba finaliza**. No se conceden más medallas, y ningún otro jugador gasta ⚡.



HÍPICA



 Durante esta prueba, está **permitida** la comunicación entre los jugadores.



Esta prueba dura entre 1 y 5 rondas. Cada ronda, los jugadores que aún no han quedado eliminados intentan saltar el siguiente obstáculo (de izquierda a derecha). Utilizando sus respectivos mandos, todos los jugadores programan en secreto una puja, revelándola a continuación de forma simultánea. Seguidamente, los jugadores saltan el obstáculo actual, para lo cual lanzan el dado verde, por turno, empezando por el primer jugador y en sentido horario.




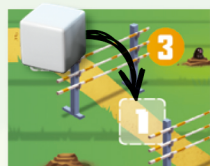
 Coloca un **cubo neutro** en la casilla . Este cubo indica el obstáculo que debe ser saltado en este turno.

 Todos los jugadores pujan  en secreto. Cuando todos los jugadores han programado sus pujas, revelan sus mandos de forma simultánea.

 Por turno, cada jugador lanza el **dado verde**. Gasta la cantidad de  apostada, y **suma** dicha cantidad a su tirada de dado:

 Si la suma es **mayor** o igual que el valor del obstáculo, consigues saltarlo. *Ejemplo: en el segundo obstáculo, la suma total debe ser mayor o igual que  4.*

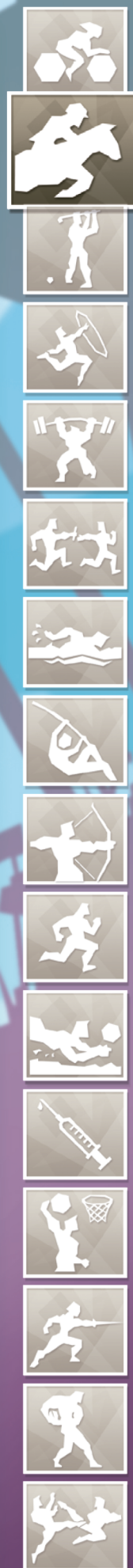
 Si la suma es **menor** que el valor del obstáculo, no consigues saltarlo. Coloca el cubo de tu color en la casilla de tu marcador de puntuación correspondiente a la posición del **cubo neutro** en la loseta de la prueba (el número de la casilla blanca). Quedas eliminado de esta prueba.




Desplaza el cubo neutro una casilla hacia la derecha. Si, como mínimo, aún queda un obstáculo más para saltar, y quedan jugadores sin eliminar, **todos los jugadores que no están eliminados juegan otra ronda para intentar saltar el siguiente obstáculo.**




La prueba finaliza cuando se han saltado todos los obstáculos, o cuando todos los jugadores han quedado eliminados. A continuación, los jugadores se clasifican según el número de obstáculos superados, y reciben medallas según la **regla de las 3 medallas** (consulta la página 9 del reglamento).




GOLF

 Durante esta prueba, está **prohibida** la comunicación entre los jugadores.

 Todos los jugadores pujan en secreto seleccionado un número de la rueda central de su mando.

Cuando todos los jugadores han programado su puja, revelan sus mandos de forma simultánea.

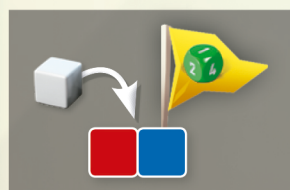


Gasta la cantidad de  apostada; seguidamente, coloca uno de los cubos de tu color en la casilla de **tu marcador de puntuación** correspondiente a la cantidad que has apostado.

Empezando por el primer jugador, y en sentido horario, cada jugador juega su turno.



En tu turno, retrocede una casilla con el cubo de tu marcador de puntuación para lanzar el **dado verde**.




Coloca un cubo neutro en la casilla de tu equipo, **junto al hoyo correspondiente al número obtenido en tu tirada del dado verde**. En un hoyo no puede haber más de 2 cubos (uno por equipo).



Si ya hay un cubo en la casilla de tu equipo de ese hoyo, puedes **incrementar o reducir** el número de tu tirada de dado retrocediendo con el cubo de tu marcador de puntuación tantas casillas como quieras. Esa misma cantidad de casillas incrementa o reduce el resultado de tu tirada de dado.

Tu cubo nunca puede retroceder más allá del 0 de tu marcador de puntuación.

 **La prueba finaliza** cuando los cubos de todos los jugadores llegan a 0, o cuando todas las casillas de hoyo están ocupadas por cubos neutros. El equipo que ha colocado más cubos neutros en los hoyos gana la medalla de oro.

En caso de empate, ambos equipos ganan una medalla de oro.



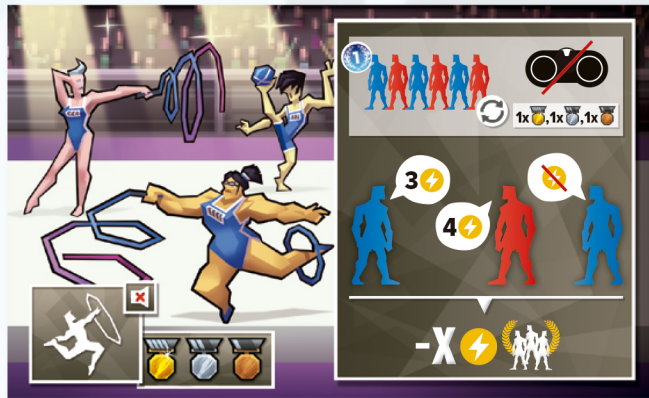
GIMNASIA POR EQUIPOS



Durante esta prueba, está **prohibida** la comunicación entre los jugadores, con la excepción de declarar un número cuando las reglas de esta prueba lo requieren.

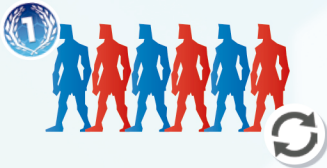


Durante esta prueba, no se utilizan los mandos.





1x , 1x , 1x 

Primero se juega para ganar la medalla de oro. Cuando ha sido concedida, se juega por la medalla de plata y la de bronce, tras lo cual finaliza la prueba.




Empezando por el primer jugador, y en sentido horario, cada jugador elige entre una de las dos opciones siguientes:

1 UN NÚMERO  

Declara en voz alta un número. Este número es la **cantidad total** de  que tu equipo debe gastar si el otro equipo decide **pasar**. El número debe ser mayor que el último número declarado, y no puede ser mayor que el total de  de tu equipo. El primer número declarado puede ser 0.

2 PASAMOS 

Los atletas del otro equipo gastan una cantidad de  igual al número que han declarado, gasto que se **divide** como ellos prefieran entre los miembros de su equipo. Cuando eliges la opción de pasar, significa que todo tu equipo pasa.




El equipo que no ha pasado gana la siguiente medalla de más valor del medallero (primero, la de oro; luego, la de plata; y, por último, la de bronce).




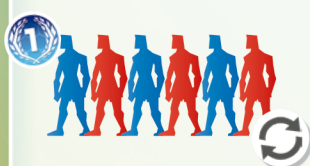
Tras conceder una medalla, la **ficha de primer jugador** pasa hacia la izquierda.



HALTEROFILIA

 Durante esta prueba, está **permitida** la comunicación entre los jugadores.

 Durante esta prueba, no se utilizan los mandos.





Empezando por el primer jugador, y en sentido horario, cada jugador juega su turno hasta que todos los jugadores han pasado.






En su turno, cada jugador elige entre una de las dos opciones siguientes:

1 LEVANTAMIENTO

Intentas levantar las pesas.

 **Gasta 1** , **declara** en voz alta el peso que esperas levantar, escogiéndolo de la tabla incluida en la loseta, y **lanza** el dado verde. Si el resultado de la tirada se encuentra en el intervalo del peso elegido en la tabla, consigues levantar las pesas. Coloca uno de los cubos de tu color en la casilla de tu marcador de puntuación correspondiente al peso levantado.

 Si el resultado del dado no es el apropiado, puedes pasar o gastar de nuevo 1  para volver a lanzar el dado. Puedes volver a lanzar el dado tantas veces como quieras, gastando 1  cada vez.


Una vez que has conseguido el levantamiento o has pasado, es el turno del siguiente jugador a tu izquierda que no haya pasado todavía.

Cuando vuelve a ser turno (si no has pasado), puedes intentar **levantar un peso mayor** que el anterior y mejorar así tu puntuación.


2 PASAR



Te retiras de la competición.

El cubo que has colocado en tu marcador de puntuación permanece donde está. Si no has llegado a colocar tu cubo en el marcador, por no haber conseguido levantar unas pesas, no estás clasificado y no recibirás medallas.


 **La prueba finaliza** cuando todos los jugadores han pasado. Los jugadores se clasifican de mayor a menor peso levantado, y reciben medallas según la **regla de las 3 medallas** (consulta la página 9 del reglamento).

RELEVO 4 × 100


 Durante esta prueba, está **prohibida** la comunicación entre los jugadores.




 El primer jugador y el jugador a su izquierda pujan sus  en secreto seleccionando un número de la rueda central de su mando; seguidamente, revelan su selección de forma simultánea.




 Los dos siguientes jugadores **por la izquierda** hacen lo mismo.


 A continuación **(en una partida de 6 jugadores)**, la última pareja hace lo mismo.



Cada jugador gasta la cantidad de  que ha apostado.

 Cada equipo **suma** las cantidades de  apostadas por cada uno de sus atletas. El equipo que suma el mayor total de  gana una **medalla de oro**. En caso de empate, ambos equipos ganan una medalla de oro. **La prueba ha terminado.**


RELEVO 4 × 100 ESTILOS

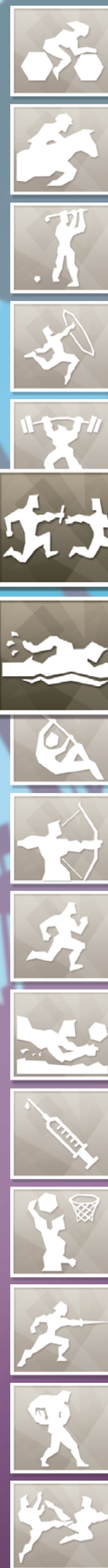
 Durante esta prueba, está **prohibida** la comunicación entre los jugadores.

 Todos los jugadores pujan en secreto seleccionando un número de la rueda central de su mando.

Cuando todos los jugadores han programado su puja, revelan sus mandos de forma simultánea. Cada equipo **multiplica** las cantidades de  apostadas por cada uno de sus atletas. Cada jugador gasta una cantidad de  igual a su propia puja.






 El equipo con mayor puntuación gana una medalla de oro. En caso de empate, ambos equipos ganan una medalla de oro. **La prueba ha terminado.**



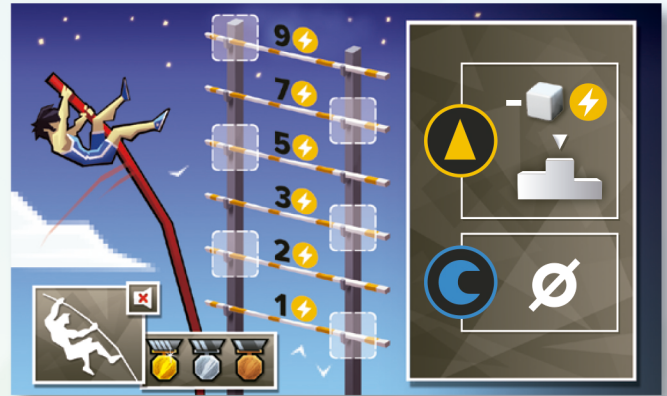


SALTO CON PÉRTIGA


 Durante esta prueba, está **prohibida** la comunicación entre los jugadores.

 Coloca **un cubo neutro** en la casilla junto a 9 .

Todos los jugadores seleccionan en secreto una de las dos opciones siguientes, utilizando la rueda derecha de sus respectivos mandos. Cuando todos los jugadores han programado su selección, revelan sus mandos de forma simultánea.




SALTAR

Paga una cantidad de  como la indicada en la posición del cubo neutro.


ESPERAR

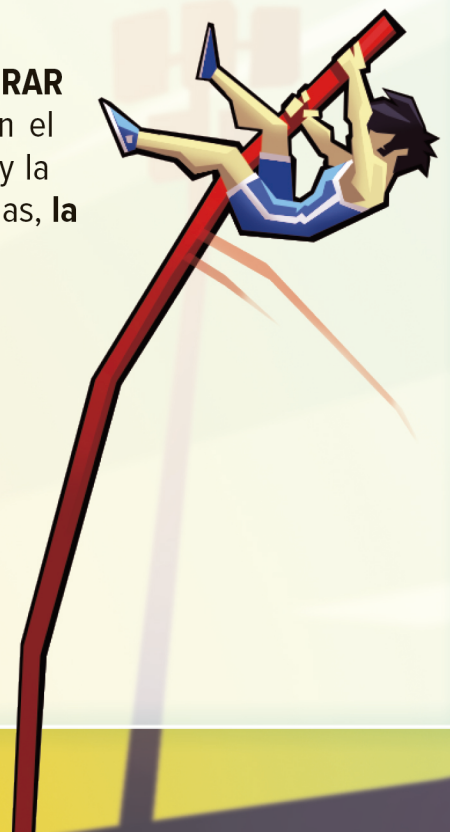
No haces nada.

Si nadie selecciona la opción «Saltar», desciende con el cubo neutro hasta el siguiente peldaño; todos los jugadores vuelven a programar su selección.


Si uno o más jugadores saltan, cada uno gasta la cantidad de  indicada en la posición del cubo neutro en la loseta de la prueba, y son recompensados con medallas atendiendo a **la regla de las 3 medallas** (consulta la página 9 del reglamento). A continuación, si se han concedido menos de 3 medallas, desciende un peldaño con el cubo neutro. Los jugadores **que todavía no han recibido una medalla** en esta prueba vuelven a programar su selección.




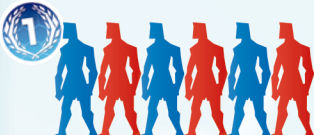
Si seleccionas la opción  **ESPERAR** mientras el cubo neutro se encuentra en el peldaño más bajo, no obtienes medallas y la prueba finaliza. Cuando se han concedido 3 o más medallas, **la prueba finaliza**.





TIRO CON ARCO

 Durante esta prueba, está **permitida** la comunicación entre los jugadores.


 Durante esta prueba, no se utilizan los mandos.

 Empezando por el primer jugador, y en sentido horario, cada jugador juega un solo turno.

 En tu turno, lanza los **dados azul, amarillo, rojo y verde**.

 A continuación, puedes pagar 1 ⚡ para **volver a lanzar un dado a tu elección**. Puedes realizar esta acción tantas veces como quieras. Cuando ya no quieres, o no puedes, realizar más disparos (lanzamientos), coloca uno de los cubos de tu color en tu marcador de puntuación, en la casilla correspondiente al total de todos los valores obtenidos en tu tirada de dados.

Pásale los dados al jugador de tu izquierda.


 Cuando todos los jugadores han disparado (lanzado), **la prueba finaliza**. Los jugadores se clasifican de mayor a menor puntuación, y reciben medallas atendiendo a **la regla de las 3 medallas** (consulta la página 9 del reglamento).



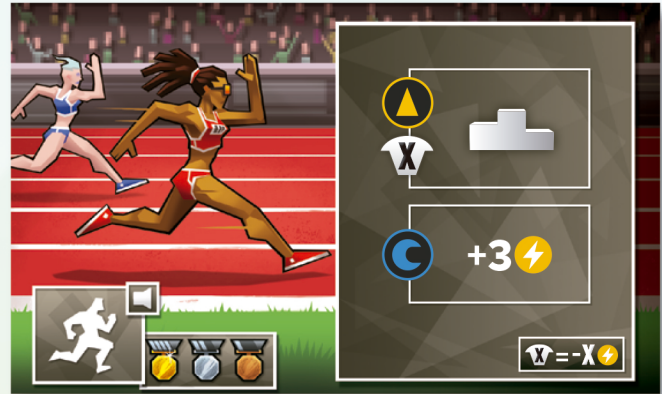


LOSETAS DE PRUEBAS COMPLEMENTARIAS


100 METROS

 Durante esta prueba, está **permitida** la comunicación entre los jugadores.

Todos los jugadores programan en secreto una de las dos opciones siguientes. Cuando todos los jugadores han programado su selección, revelan sus mandos de forma simultánea.




+ **COMPETIR EN LA PRUEBA**

Puja en secreto una cantidad de .

DESCANSAR


No compites en la prueba, y ganas hasta 3 . No puedes acumular más de 30 .



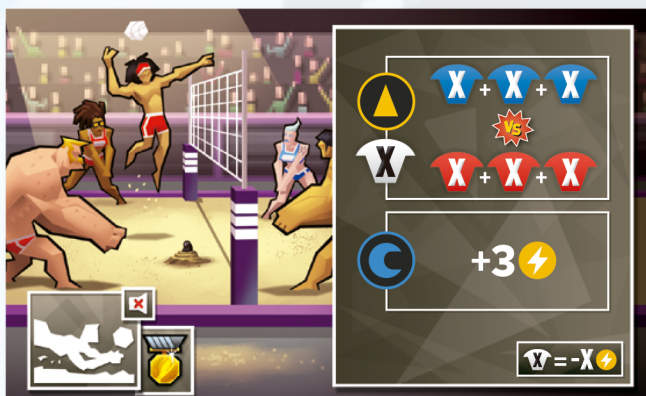
Cuando todos los jugadores han programado su selección, revelan sus mandos de forma simultánea. Los jugadores **que optaron por competir en la prueba**, gastan la cantidad de  apostada; seguidamente, dichos jugadores se clasifican de mayor a menor en función del valor de su puja, y reciben medallas atendiendo a **la regla de las 3 medallas** (consulta la página 9 del reglamento).



VOLEY PLAYA

 Durante esta prueba, está **prohibida** la comunicación entre los jugadores.



Todos los jugadores programan en secreto una de las dos opciones siguientes. Cuando todos los jugadores han programado su selección, revelan sus mandos de forma simultánea.






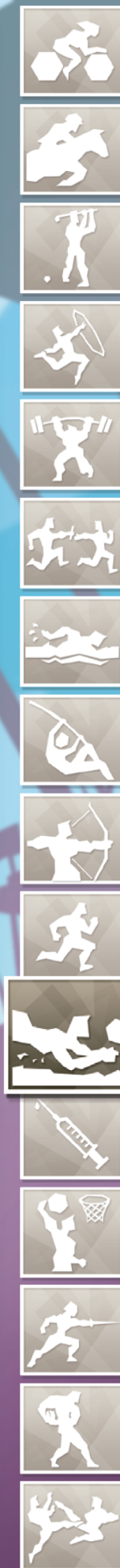
 +  **COMPETIR EN LA PRUEBA**

Puja en secreto una cantidad de .

 **DESCANSAR**


No compites en la prueba, y ganas hasta 3 . No puedes acumular más de 30 .

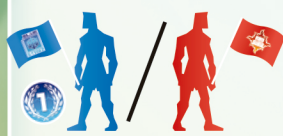
 Cuando todos los jugadores han programado su selección, revelan sus mandos de forma simultánea. Los jugadores **que optaron por competir en la prueba**, gastan la cantidad de  apostada. Cada equipo suma sus cantidades de  apostadas, y el equipo que suma el mayor total de puja gana una **medalla de oro**. En caso de empate, ambos equipos ganan una medalla de oro. **La prueba ha terminado.**





PRUEBA ANTIDOPAJE

 Durante esta prueba, está **permitida** la comunicación entre los jugadores.



El primer jugador y el jugador a su izquierda son los únicos que participan en esta prueba. Los demás jugadores no participan, pero pueden dar consejos, si lo desean.



Los dos participantes programan en secreto en sus mando una de las tres opciones siguientes.

Cuando ambos jugadores han programado su selección, revelan sus mandos de forma simultánea. Se aplican los efectos de sus respectivas selecciones, y **la prueba finaliza**.

DOPAR

Si el otro equipo no selecciona la opción «Acusar», reparte como creas conveniente un total de 6 ⚡ entre los jugadores de tu equipo. Ningún jugador puede acumular más de 30 ⚡.

DESCANSAR

Reparte como creas conveniente un total de 2 ⚡ entre los jugadores de tu equipo.


ACUSAR


Si el otro equipo ha seleccionado la opción «Dopar», no gana ⚡ y pierde **una de sus medallas de mayor valor**. Si no ha seleccionado la opción «Dopar», no hay efecto.




LOSETAS DE PRUEBAS FINALES

BALONCESTO

 Durante esta prueba, está **prohibida** la comunicación entre los jugadores.

 El primer jugador toma la **ficha de baloncesto** y la coloca frente él.




 Coloca un **cubo neutro** en **cada casilla 0** de la esquina superior derecha de la loseta, que representan la puntuación de cada equipo al iniciar la prueba.





El jugador con la pelota y todos los jugadores del equipo contrario programan en secreto una de las dos opciones siguientes. Cuando todos los jugadores han programado sus selecciones, revelan sus mandos de forma simultánea.

El jugador con la pelota puede **lanzarla o pasarla**. Los jugadores del equipo contrario pueden intentar **bloquear el lanzamiento o interceptar el pase**. Los compañeros de equipo del jugador con la pelota **no programan nada** durante este turno.


 + **NÚMERO X** : LANZAR/BLOQUEAR

Para realizar un lanzamiento, el jugador con la pelota lanza **el dado verde** y añade el resultado a la cantidad de  que ha apostado. Este resultado se compara con el **total de**  apostado por **todos** los jugadores que bloquean el lanzamiento. Si el total del lanzador es, **como mínimo**, 3 veces mayor que el de los bloqueadores, anota y el cubo neutro de su equipo avanza una casilla hacia la derecha en la loseta de la prueba. De lo contrario, falla el lanzamiento y no sucede nada. Todos los jugadores gastan la cantidad de  que han apostado. Sea cual sea el resultado del lanzamiento, dale la ficha de baloncesto al jugador oponente sentado a la izquierda del lanzador.

 **PASAR (+ COLOR ) / INTERCEPTAR**


El jugador con la pelota intenta pasarla al jugador del color seleccionado en la rueda central de su mando. Cada uno de los jugadores contrarios que han programado la opción «Interceptar» **lanza una vez el dado blanco**, uno después de otro (empezando por el jugador más cercano al que tiene la pelota, y en sentido horario). El primer jugador que obtiene un resultado  **intercepta la pelota**, y cesan los lanzamientos del dado blanco. El jugador interceptor toma la ficha de baloncesto y la coloca frente a él. Si ningún jugador lo intercepta, **el pase se completa**. El jugador al que iba destinado el pase recibe la ficha de baloncesto y la coloca frente a él. Cualquier jugador oponente que ha intentado bloquear durante un pase debe gastar la cantidad de  apostada.


A continuación, todos los jugadores implicados vuelven a programar: y así sucesivamente hasta que un equipo **anota dos veces**.


 Cuando un equipo anota dos veces, la prueba finaliza. Ese equipo gana una **medalla de oro**.



ESGRIMA


 Durante esta prueba, está **prohibida** la comunicación entre los jugadores.

 Coloca un **cubo neutro** en la casilla **0** de la loseta de la prueba.


 Todos los jugadores pujan en secreto seleccionando un número de la rueda central de su mando.



Cuando todos los jugadores han programado su puja, revelan sus mandos de forma simultánea.


Empezando por el primer jugador, cada jugador gasta la cantidad de  apostada y lanza un combinación de dados en función del montante de su puja:


PUJA	0 	1 	2 	3 	4  +
DADOS					

Si has apostado 4 o más, puedes **volver a lanzar** un dado por cada  por encima de 3 que hayas apostado. Puedes repetir estos lanzamientos de uno en uno, y no estás obligado a utilizar todas las repeticiones de lanzamiento.


Una vez completada tu tirada, suma **los valores de los dados**. Coloca uno de los cubos de tu color en la casilla correspondiente de tu **marcador de puntuación**.


Cuando todos los jugadores han completado sus tiradas, **determina la puntuación de cada equipo sumando las puntuaciones de sus jugadores**. El equipo con la mayor puntuación **gana el asalto**.

 Si tu equipo gana el asalto, sitúa el cubo neutro en la casilla de tu equipo. Si ya se encuentra en la casilla de tu equipo, sitúalo en la casilla de victoria. Los demás asaltos se juegan del mismo modo, hasta que el cubo llegue a la casilla de victoria. En caso de empate, el cubo neutro se queda donde está.



 Cuando un equipo ha ganado **dos asaltos consecutivos** (al margen de los empates), la prueba finaliza. Ese equipo gana una **medalla de oro**.


RUGBY


 Durante esta prueba, está **permitida** la comunicación entre los jugadores.

 Coloca un **cubo neutro** en la casilla **0** de la loseta de la prueba. Esta prueba dura tantas rondas como sea necesario. Gana la prueba el equipo que mueve el cubo hasta su casilla.




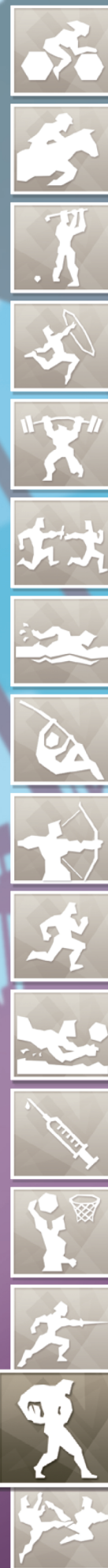
 Todos los jugadores pujan en secreto una cantidad de  seleccionando un número de la rueda central de su mando.

Cuando todos los jugadores han programado su puja, revelan sus mandos de forma simultánea. Cada equipo **suma** las cantidades de  apostadas por cada uno de sus atletas. El equipo que **suma el mayor total** desplaza el cubo una casilla hacia la casilla de su equipo de la loseta de la prueba. En caso de empate, el cubo no se mueve.


Cada jugador gasta la cantidad de  que ha apostado.



Seguidamente, todos los jugadores vuelven a programar su puja; y así sucesivamente hasta que el cubo neutro ocupa la casilla de un equipo.

 **La prueba finaliza** cuando el cubo ocupa la casilla de un equipo en la loseta de la prueba. Ese equipo gana una **medalla de oro**.




TAEKWONDO




 Durante esta prueba, está permitida la comunicación entre los jugadores.


 Todos los jugadores pujan en secreto una cantidad de  seleccionando un número de la rueda central de su mando. Cuando todos los jugadores han programado su puja, revelan sus mandos de forma simultánea.




Cada jugador coloca un cubo de su color en la casilla de su marcador de puntuación correspondiente a la cantidad que ha apostado; seguidamente, avanza su cubo una casilla. Cada jugador gasta la cantidad de  que ha apostado.

A continuación, todos los jugadores programan en secreto en su mando una de las tres opciones siguientes. Cuando todos los jugadores han programado su selección, revelan sus mandos de forma simultánea y aplican los efectos.


 **+ COLOR**  **ATACAR:** el color que has seleccionado indica a qué jugador estás atacando. Ese jugador debe retroceder 2 casillas con el cubo de su marcador de puntuación, a menos que haya seleccionado .

 **BLOQUEAR:** todos los jugadores que te atacan deben retroceder 2 casillas con sus respectivos cubos de sus marcadores de puntuación. Sino te ataca nadie, debes retroceder 2 casillas con el cubo de tu propio marcador de puntuación.

 **ESPERAR:** no haces nada.

Un jugador queda eliminado de la prueba si su cubo llega a 0 (o lo sobrepasa) en su marcador de puntuación.

Los atletas que no están eliminados todavía, vuelven a programar como antes, hasta que todos los atletas de un equipo queden eliminados.

 Cuando todos los jugadores de un equipo han sido eliminados, la prueba finaliza, y gana el equipo con miembros en juego. El equipo ganador obtiene una medalla de oro.

