



REGLAS DE JUEGO

CONTENIDO

- 1 tablero
- 4 fichas
- 1 dado
- 240 tarjetas con 1,440 preguntas de Nivel 1
- 240 tarjetas con 1,440 preguntas de Nivel 2

EDADES

NIVEL 1: **Siete** años en adelante.

NIVEL 2: **Nueve** años en adelante.

NÚMERO DE PARTICIPANTES

Hasta 4 jugadores o equipos, más un árbitro (persona adulta, de preferencia).

FUNCIONES DEL ÁRBITRO

Leer las preguntas, recibir las respuestas, dirigir los movimientos de las fichas en el tablero, aplicar las reglas y controlar el orden.

TEMAS

NIVEL 1:

Las preguntas de este nivel NO están clasificadas por tema, aunque sí están numeradas, como las del nivel 2. Su elegibilidad no depende del azar, sino del criterio del árbitro.

NIVEL 2:

1. Historia Universal
2. Geografía Universal
3. Ciencias y Tecnología
4. Lengua
5. Matemáticas
6. Cultura General

Las preguntas de los temas 1, 2 y 3 aparecen al frente de cada tarjeta, y las de los temas 4, 5 y 6 al reverso.

NOTA: Las tarjetas correspondientes al NIVEL 1 tienen marco azul; las del NIVEL 2 tienen marco rojo.

OBJETO

Participar en una competencia de conocimientos que simula una carrera de Maratón, en la cual los jugadores tratan de llegar primero a la meta de 42 kilómetros, contestando preguntas con o sin opciones de respuesta, con valor de 1 a 2 km.

TIPO DE PREGUNTAS

La generalidad de las preguntas tienen tres, o dos, opciones de respuesta y la indicación, con un asterisco, de cuál es la correcta. Hay además preguntas sin opciones, que sólo pueden contestarse en forma directa.

MODO DE JUEGO

1. Los jugadores se sentarán en torno al árbitro y contestarán las preguntas en riguroso orden, en sentido contrario a las manecillas del reloj, empezando por el que esté ubicado a su derecha.
2. El jugador en turno de contestar seleccionará con el dado el tema de la pregunta, que podrá responder directamente o bien eligiendo una de sus opciones.
3. Las respuestas directas conceden 2 km de avance y las de opciones sólo 1 km.
4. Si el jugador en turno intenta sin éxito contestar **directamente** la pregunta, los demás jugadores tendrán oportunidad de hacerlo también, en la misma forma y en riguroso orden. Las preguntas contestadas **eligiendo las opciones** son necesariamente de carácter individual.
5. Pueden jugar juntos niños de los niveles 1 y 2, aplicando las mismas reglas en lo que proceda.
6. El tiempo para contestar cada pregunta será de 20 segundos.

RECOMENDACIONES

RECOMENDACIONES PARA NIVEL 1

Se aconseja al árbitro que, independientemente del número que resulte en el dado, seleccione preguntas apropiadas para cada jugador, y que los ayude dentro de lo posible a razonar su respuesta.

RECOMENDACIONES PARA NIVEL 2

El tema 5 contiene algunas preguntas de cálculo mental, que puede realizarse mediante un simple razonamiento, aunque está permitido ayudarse con papel y lápiz.

www.juegomaraton.com.mx

El contenido literario del presente juego es responsabilidad exclusiva de su autor. Envíale tus comentarios, sugerencias o críticas a la siguiente dirección electrónica: autor@grupomaraton.com

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE EN MÉXICO

En el D.F. y área metropolitana: 59 05 51 00 ext. 5205
Del interior de la República: 01 800 463 59 89

De 7 a 16 hrs. L-V
centrodeserviciomexico@mattel.com