

Maratón

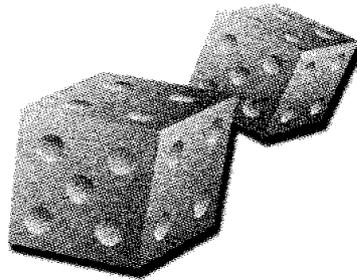
MÓNACO

Incluye

- 500 tarjetas con un total de 6,000 preguntas de opción múltiple
- 1 dado
- 4 alfiles
- 40 fichas de apuesta

Temas en cada tarjeta

1. México
2. Historia
3. Geografía
4. Artes y Deportes
5. Ciencias
6. Cultura General



Preparando el juego

- a) Participan 4 jugadores o equipos y un árbitro (o uno de los jugadores realizando rotativamente las funciones de éste).
- b) Es una carrera de Maratón de 42 kms en la que la finalidad es llegar a la Meta contestando correctamente las preguntas que sean leídas por el árbitro.
- c) Cada jugador dispone de 10 fichas de apuesta y un alfil de avance.
- d) El turno inicia tirando el dado para determinar el tema de la pregunta a contestar. El jugador que tire el dado será el primero en contestar, después el que esté sentado a su derecha y así sucesivamente.
- e) Después de leer cada pregunta se dirá la primera opción de respuesta, o sea la "A".

- f) Los jugadores podrán elegir, rotativamente, esta misma opción de respuesta apostando en el apartado correspondiente a la letra "A" en el tablero tres de sus fichas.
- g) Los que no lo hagan, esperarán el segundo turno de contestar, una vez que el árbitro lea la opción "B". Los jugadores que no hayan contestado podrán elegir esta opción o decidirse por la "A" apostando dos fichas.
- h) Los que esperen al final la oportunidad de contestar, escucharán la tercera opción de respuesta, pudiendo elegir ya sea la "A", la "B" o la "C" pero apostando una sola ficha.
- i) Cuando todos los jugadores hayan contestado, el árbitro leerá la respuesta correcta (la que se marca con un asterisco a la derecha). Quienes acierten avanzarán en el tablero tantos kms como fichas hayan apostado, o perderán las mismas si fallaron, poniéndolas en el Pozo de la Ignorancia (un plato, taza o cenicero dispuesto para este fin).
- j) En cada turno de contestar se apostará el número de fichas establecido, ni más, ni menos, y no se permitirá hacerlo en más de un turno.
- k) Los jugadores que no cuenten con el número de fichas necesario podrán retirar del Pozo de la Ignorancia las que deseen, antes de conocer la próxima pregunta, retrasando su ficha de avance la misma cantidad de kms en el tablero como fichas hayan retirado.
- l) Los jugadores que lo deseen podrán abstenerse de apostar sus fichas al no elegir ninguna de las tres opciones de respuesta.

Juegos avanzados

Modo 1. Apuesta Restringida

Ésta es una modalidad más arriesgada y difícil, recomendada para los jugadores más avanzados.

En esta modalidad los jugadores solamente podrán apostar a la opción que en ese momento sea leída por el árbitro. Así, quien dejó pasar alguna opción ya no podrá elegirla al oír la siguiente.

Las reglas de apuesta y avance son las siguientes:

En el primer turno sólo se podrá apostar a la opción "A" (3 fichas, 3 kilómetros de avance en caso de acertar). En el segundo turno sólo se podrá apostar a la "B" (dos fichas, 2 kilómetros). Quien no conteste "A" o "B" tendrá que apostar forzosamente una ficha a la "C" (1 ficha, 1 kilómetro).

En esta modalidad no existe la posibilidad de abstenerse de contestar.

Modo 2. Apuesta libre

En esta modalidad la suerte y la deducción también pueden ser factores para avanzar (o perder fichas). Después de leer cada pregunta se dirá la primera opción de respuesta, o sea la "A". Los jugadores rotativamente podrán apostarle 3 fichas a esa opción o a cualquiera de las otras dos sin conocerlas todavía. De esta manera, si atinan avanzarán tres kilómetros, y si fallan tendrán que depositar 3 fichas en el Pozo de la Ignorancia.

Posteriormente el árbitro leerá la opción "B". En este momento los jugadores que no hayan contestado en el turno anterior podrán apostar dos fichas a cualquiera de las tres opciones. Los que hayan atinado avanzarán dos kilómetros y los que no, deberán depositar dos fichas en el Pozo de la Ignorancia.

Por último, el árbitro leerá la opción "C". Los jugadores que no hayan contestado en los turnos anteriores podrán apostar una sola ficha a cualquiera de las opciones, avanzando un kilómetro en caso de acertar o perdiendo una ficha en caso de fallar.

Distribuido por: Hasbro de México S. de R.L. de C.V.
Periférico Sur No.4124, 7° piso, Col. Jardines del Pedregal,
Del. Villa Alvaro Obregón, México, D.F. C.P.01900
R.F.C.: HME-910724-IM5 Hecho en México.
Centro de Servicio: km 17,5 Carretera Cuautitlán-Tlalneantla,
Fracc. Loma Bonita, Cuautitlán Izcalli, Edo. De Mex. C.P. 54756
Tel.: 5872-9483 y para el interior de la República: 01-800-712-6225.

