

# maratón

## DE LOS FAMOSOS 2

### REGLAS DE JUEGO

#### CONTENIDO

- 1 tablero
- 5 fichas
- 1 dado
- 500 tarjetas con 3,000 preguntas

#### EDADES

Recomendado para personas de 15 años en adelante.

#### NÚMERO DE PARTICIPANTES

Hasta 4 jugadores o equipos, más uno que desempeñe las funciones de árbitro.

#### FUNCIONES DEL ÁRBITRO

El árbitro debe leer las preguntas, recibir las respuestas, dirigir los movimientos de las fichas en el tablero y aplicar las reglas.

Si así lo deciden, uno de los jugadores puede fungir como árbitro.

#### TEMA ÚNICO DE LAS PREGUNTAS:

Los famosos, que incluye cine, televisión, teatro, música, deportes, espectáculos y política, de todas las épocas.

#### OBJETO

Llegar primero a la meta de 42 km contestando preguntas con valor de hasta 3 km.

#### TIPO DE PREGUNTAS

a) **De carácter general.** La gran mayoría de las preguntas pertenecen a esta clasificación y se llaman así porque todos los jugadores tienen oportunidad de contestarlas, en riguroso orden. Avanza el primero que acierte y si ninguno lo logra, lo hace la Ignorancia (ficha negra).

b) **Individuales:** Como su nombre lo indica, son de tipo exclusivo y están reservadas al primer jugador en el turno de contestar. No hay avance de la Ignorancia.

c) **De respuesta múltiple:** Todos los jugadores pueden intentar contestarlas, en estricto orden, hasta agotar sus respuestas. Conceden hasta 3 km por jugador. Si nadie atina a una sola respuesta avanza la Ignorancia.

d) **De máxima aproximación:** Esta clase de preguntas otorgan un km al jugador que más se acerque a la respuesta dada, cuando ésta sea un número o una fecha, y dos km al que lo haga con exactitud. (En caso de empate, sólo cuenta el primero en lograrlo). No hay avance de la Ignorancia.

## MODO DE JUEGO

Los jugadores deben sentarse en torno al árbitro y contestar las preguntas en riguroso orden, en sentido contrario a las manecillas del reloj, empezando por el que está ubicado a su derecha.

El jugador en el turno de contestar debe tirar el dado para seleccionar la pregunta, intentando adivinar en voz alta el número que va a salir. Si acierta, tiene derecho de contestar en forma exclusiva dos preguntas de ese número, que no sean de Máxima Aproximación.

Corresponde contestar primero cada pregunta al jugador sentado a la derecha del que atinó a la anterior o, en caso de que nadie lo haya logrado, al que está sentado a

la derecha del último que tiró el dado. De esta manera, el juego es más equilibrado.

Cada jugador dispone de hasta 10 segundos para dar su respuesta, o pasar. El que conteste correctamente por otro, o fuera de su turno, pierde 2 km y se cambia la pregunta.

Debe hacerse una sola pregunta de cada tarjeta, en voz alta y hasta en dos ocasiones.

En caso de discrepancia, prevalecerá la decisión del árbitro, que será inapelable.

Gana el primer jugador que llegue a la meta.



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

### SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE EN MÉXICO

En el D.F. y área metropolitana: 59 05 51 00 ext. 5206  
Del interior de la República: 01 800 463 59 89

De 7 a 16 hrs. L-V

[centrodeserviciomexico@mattel.com](mailto:centrodeserviciomexico@mattel.com)