

REGLAS DE JUEGO

ELEMENTOS

Esta nueva versión del juego MARATÓN consta de un tablero, un dado, 5 fichas de diferentes colores, 15 tarjetas impresas con las letras A, B y C y 600 tarjetas conteniendo cinco preguntas de cada lado (6,000 en total), sobre diferentes temas de la cultura básica universal. Todas las preguntas tienen tres opciones de respuesta (A, B o C) y un asterisco (*) que indica cuál es la correcta.

PARTICIPANTES

Toman parte cinco jugadores o equipos y un árbitro cuyas únicas funciones son leer las preguntas con sus opciones de respuesta, decir cuál es la correcta, así como mover las fichas en el tablero. Los mismos jugadores podrán actuar rotativamente como árbitros, cumpliendo tales funciones.

OBJETO

El propósito del juego es arribar primero a la meta contestando acertadamente las preguntas que se formulen. A diferencia de las demás versiones del MARATÓN todos los jugadores contestarán simultáneamente las preguntas, de la forma que enseguida se indica.

DESARROLLO

Los jugadores se sentarán en torno al tablero en el orden que deseen y decidirán con el dado a quién corresponderá comenzar el juego. Cada jugador tomará tres tarjetas impresas con las letras A, B, o C y una ficha del mismo color. Las tarjetas impresas se usarán para contestar las preguntas y la ficha para avanzar en el tablero.

El árbitro tomará cada tarjeta para hacer una sola pregunta del anverso, o bien del reverso, del tema que se determine con el número (1 a 5) del dado. Si sale 6 el jugador que haya echado el dado elegirá el número de su preferencia.

Una vez que el árbitro lea la pregunta con sus respectivas opciones los jugadores colocarán sobre la mesa la tarjeta que en su opinión corresponda a la respuesta correcta, con la letra (A, B o C) hacia abajo, y cuando todos lo hayan hecho el árbitro dirá cuál es la correcta. Quienes acierten voltearán su tarjeta de respuesta y avanzarán un km en el tablero.

El jugador que haya echado el dado para elegir la pregunta avanzará dos km si contestó correctamente, los demás un solo kilómetro.

Los jugadores que fallen en contestar estando su ficha colocada en cualquiera de los kilómetros "calientes" del tablero, es decir en el 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, ó 40, retrocederán una casilla, o sea un kilómetro.

El árbitro leerá hasta en dos ocasiones cada pregunta y sus respectivas opciones. Los jugadores dispondrán de 20 segundos para elegir la letra de su respuesta y sólo el árbitro podrá mover las fichas ganadoras en el tablero, en estricto orden, después de cotejar las respuestas.