

maratón

Edición original actualizada

REGLAS DE JUEGO

CONTENIDO

- 1 tablero
- 5 fichas
- 1 dado
- 1,000 tarjetas con 6,000 preguntas y respuestas

EDADES

Recomendado para personas de 12 años en adelante.

NÚMERO DE PARTICIPANTES

Hasta 4 jugadores o equipos, más un árbitro que leerá las preguntas y tomará las respuestas, además de dirigir el juego.

FUNCIONES DEL ÁRBITRO

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

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

TEMAS

1. Conocimientos Básicos
2. Historia Universal
3. Geografía Universal
4. Artes, Deportes y Entretenimientos
5. Ciencias y Tecnología
6. Cultura General

Cada tema incluye 1,000 preguntas y respuestas.

OBJETO

Participar en una competencia de conocimientos que simula una carrera de Maratón que los jugadores tratarán de ganar llegando primero a la meta de 42 kilómetros, mediante la contestación de preguntas de interés general.

LA IGNORANCIA

La ficha de la Ignorancia (ficha negra) avanza un km cuando ninguno de los jugadores logra contestar la pregunta en cuestión, excepto en los casos indicados.

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 primer jugador en el turno de contestar cada pregunta debe elegir en voz alta el tema de la misma, con ayuda del dado. Si acierta, tiene derecho de contestar en forma exclusiva dos preguntas del mismo tema, que no sean de *máxima aproximación*.

Corresponde contestar primero cada pregunta al jugador sentado a la derecha del que atinó a la anterior y, si ninguno lo logró, 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, y el árbitro debe leer los comentarios que acompañan a algunas de las respuestas.

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

Gana el primer jugador que llegue a la meta.



maratón

Edición original actualizada

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. 5206
Del interior de la República: 01 800 463 59 89

De 7 a 16 hrs. L-V

centrodeserviciomexico@mattel.com