

Instructivo

Lee este instructivo antes de empezar a jugar.



Incluye:

600 tarjetas con un total de 3,000 preguntas y respuestas
1 dado
5 peones

Temas de las preguntas:

1. Espectáculos
2. Cine
3. Música
4. Gente
5. Varios

Nota: Cada tarjeta tiene, en ambas caras, las preguntas en la parte superior y sus respectivas respuestas en la parte inferior del reverso.

Número de jugadores:

Hasta 4 jugadores o equipos y un árbitro.

Preparando el juego:

Antes de empezar, cada jugador deberá de escoger al peón que representará su avance, y lo colocará en la primer casilla del tablero, marcada como Salida. El peón negro representa a la Ignorancia y también deberá ser colocado en la casilla de salida.

Características:

Se trata de una carrera de Maratón, como cualquier otra, donde para ganar hay que llegar primero a la meta contestando preguntas que valen de 1 a 3 km, avanzando por la alfombra roja de los famosos.

En este juego los jugadores tienen que ganar el derecho de contestar primero las preguntas, como adelante se indica.

Árbitro:

Es preferible que haya un árbitro dedicado sólo a leer las preguntas y a dar seguimiento al juego. De no haberlo, uno de los jugadores desempeñará rotativamente sus funciones (el jugador que esté a la izquierda del que tenga el turno de tirar el dado).

Elección del tema:

Cada turno iniciará con la elección del tema, de acuerdo al número del dado. Si sale el 6, será a elección del jugador que lo haya echado. Todos tendrán esta oportunidad en forma rotativa.

Para contestar las preguntas:

Opción 1:

Una vez elegido el tema, para determinar quién tendrá el derecho de contestar primero la pregunta, el árbitro deberá decir las palabras: ESTA PREGUNTA ES PARA... y luego leer el texto que precede a la pregunta.

Por ejemplo: Un jugador echa el dado y cae el 3, por lo tanto la pregunta es de Música. El árbitro dice: "Esta pregunta es para..." y lee el texto que aparece antes de la pregunta 3: "...el que muestre un billete de \$20.00". Por lo tanto, el primer jugador que enseñe el billete solicitado será quien conteste. Si nadie lo hace, entonces la pregunta será para el que echó el dado.

Opción 2:

Si el jugador en turno tira el dado y adivina el número que va a caer, la pregunta correspondiente será contestada directamente por él, y si contesta mal pasará a los demás jugadores empezando por el de su derecha.

La Ignorancia:

Cuando ningún jugador conteste bien una pregunta, avanzará la ficha negra, representante de la Ignorancia.

La ficha de la Ignorancia avanzará siempre 1 km, independientemente del valor de la pregunta.

Fin del juego:

Ganará el juego el primer jugador que llegue a la meta.

ADVERTENCIA: Hay que estar de muy buen humor para participar en este juego. Si alguno(a) no lo está, por cualquier razón, de todos modos es bien recibido(a). Pronto mostrará una amplia sonrisa. Garantizado.