

maratón

Júnior

Instrucciones

CONTENIDO:



1 Tablero



1 Dado



4 Fichas



480 Tarjetas

TARJETAS



AZUL: Nivel 1

NARANJA: Nivel 2

NÚMERO DE PARTICIPANTES



Hasta 4 jugadores o equipos, más un árbitro (persona adulta, de preferencia).

NIVELES



NIVEL 1: **Siete** años en adelante.

NIVEL 2: **Nueve** años en adelante.

FUNCIONES DEL ÁRBITRO



Leer las preguntas, recibir las respuestas, dirigir los movimientos de las fichas en el tablero, aplicar las reglas y controlar el orden.

TEMAS

NIVEL 1 (Tarjetas con marco color azul):

Las preguntas de este nivel NO están clasificadas por tema, aunque sí están numeradas, como las del nivel 2. Su elegibilidad no depende del azar, sino del criterio del árbitro.

NIVEL 2 (Tarjetas con marco color naranja):



1. Historia Universal



2. Geografía Universal



3. Ciencias y Tecnología



4. Lengua



5. Matemáticas



6. Cultura General

OBJETIVO

Participar en una competencia de conocimientos que simula una carrera de Maratón, en la cual los jugadores tratan de llegar primero a la meta de 42 kilómetros, contestando preguntas con o sin opciones de respuesta, con valor de 1 a 2 km.

TIPO DE PREGUNTAS

La generalidad de las preguntas tienen tres, o dos, opciones de respuesta y la indicación, con un asterisco, de cuál es la correcta. Hay además preguntas sin opciones, que sólo pueden contestarse en forma directa.

Las preguntas de los temas 1, 2 y 3 aparecen al frente de cada tarjeta, y los temas 4, 5 y 6 al reverso.

RECOMENDACIONES PARA NIVEL 1

Se aconseja al árbitro que, independientemente del número que resulte en el dado, seleccione preguntas apropiadas para cada jugador, y que los ayude dentro de lo posible a razonar su respuesta.

RECOMENDACIONES PARA NIVEL 2

El tema 5 contiene algunas preguntas de cálculo mental, que puede realizarse mediante un simple razonamiento, aunque está permitido ayudarse con papel y lápiz.

MODO DE JUEGO

1. Los jugadores se sentarán en torno al árbitro y contestarán las preguntas en riguroso orden, en sentido contrario a las manecillas del reloj, empezando por el que esté ubicado a su derecha.
2. El jugador en turno de contestar seleccionará con el dado el tema de la pregunta, que podrá responder directamente o bien eligiendo una de sus opciones.
3. Las respuestas directas conceden 2 km de avance y las de opciones sólo 1 km.
4. Si el jugador en turno intenta sin éxito contestar directamente la pregunta, los demás jugadores tendrán oportunidad de hacerlo también, en la misma forma y en riguroso orden. Las preguntas contestadas eligiendo las opciones son necesariamente de carácter individual.
5. Pueden jugar juntos niños de los niveles 1 y 2, aplicando las mismas reglas en lo que proceda.
6. El tiempo para contestar cada pregunta será de 20 segundos.

KILÓMETROS ESPECIALES

Los km 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35 y 40 se denominan “kilómetros especiales”, y en ellos interviene la suerte, a través del dado.

Al llegar a alguno de estos kilómetros, procede echar el dado y hacer lo que en cada uno se indica:



Km 5

Si sale número non (1, 3, 5) avanza 1 km.



Km 10

Si sale número par, retrocede 1 km.



Km 15

Si sale número non avanza 1 km; si es número par retrocede 1 km.



Km 20

Si sale número par avanza 2 km.



Km 25

Si sale número non retrocede 2 km.



Km 30

Adivina el número del dado. Si atinas avanza 2 km.



Km 35

Avanza 2 km, sin echar el dado.



Km 40

Retrocede 1 km, sin echar el dado.



/juegomaraton



@juegomaraton

www.juegomaraton.com



Disponible en el
App Store

DISPONIBLE EN
Google play

El contenido literario del presente juego es responsabilidad exclusiva de su autor.

Envíale tus comentarios, sugerencias o críticas a la siguiente dirección electrónica: info@juegomaraton.com