

Maratón Clásico

REGLAS DE JUEGO

CONTENIDO

- 1 tablero
- 5 fichas
- 1 dado
- 480 tarjetas con 2,880 preguntas

EDADES

12 años en adelante.

NÚMERO DE PARTICIPANTES

Hasta 4 jugadores o equipos, más un árbitro.

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. Sus decisiones son inapelables. Si así lo deciden, los propios jugadores pueden desempeñar, rotativamente, estas funciones.

TEMAS

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

Las preguntas de los temas 1, 2 y 3 aparecen al frente de cada tarjeta, y los temas 4, 5 y 6 al reverso. Su respuesta correcta está marcada con un asterisco.

OBJETO

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, mediante la contestación de preguntas de interés general.

MODALIDADES DE JUEGO

La presente edición admite dos formas de jugar, que los jugadores deben acordar desde un principio, sin que se pueda cambiar en el transcurso del juego.

1. Preguntas de opción múltiple

La primera de tales modalidades consiste en contestar las preguntas eligiendo una de sus tres opciones de respuesta, por lo que todas ellas son de carácter individual y tienen un valor de 1 km.

2. Preguntas de respuesta directa

La segunda omite las opciones de respuesta y requiere contestar las preguntas en forma directa y rotativa. Si ninguno de los jugadores lo logra, avanza la ficha negra que representa la Ignorancia. (Algunas de las preguntas sólo pueden ser contestadas con opciones y son por ello de carácter individual). El valor de todas las preguntas de respuesta directa es de 2 km.

DESARROLLO DEL JUEGO

Una vez decidida la modalidad del juego, 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.

El jugador en el primer turno de contestar seleccionará con el dado el tema de cada pregunta. Si acierta a su número tendrá derecho a dos preguntas exclusivas.

La oportunidad de contestar inicialmente la siguiente pregunta, en el caso de la segunda modalidad, será siempre para el jugador situado a la derecha del que respondió acertadamente la anterior.

El tiempo para contestar cada pregunta es de 20 segundos, contados a partir de su segunda lectura, y si algún jugador responde por otro perderá 1 ó 2 km, según la modalidad del juego.

www.juegomaraton.com.mx

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. 5205
Del interior de la República: 01 800 463 59 89
De 7 a 16 hrs. L-V
centrodeserviciomexico@mattel.com