

maratón Junior

REGLAS DE JUEGO

CONTENIDO

- 1 tablero de doble vista
- 5 fichas
- 1 dado
- 500 tarjetas con 3,000 preguntas
- 12 tarjetas estratégicas

EDADES

7 años en adelante

OBJETO

Llegar antes que los demás a la meta de 42 km contestando preguntas con valor de uno a tres km, en una divertida competencia contra la Ignorancia.

TIPO DE PREGUNTAS

NÚMERO DE PARTICIPANTES

Hasta 4 jugadores o equipos, más un árbitro que sea, de preferencia, una persona adulta.

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.

TEMAS

- 1) Historia Universal
- 2) Geografía
- 3) Ciencias Naturales
- 4) Lingüística
- 5) Matemáticas
- 6) Conocimientos Básicos

Cada tema incluye 500 preguntas y respuestas

a) **De carácter general:** La gran mayoría de las preguntas pertenecen a esta clasificación. Se llaman así porque todos los jugadores pueden intentar contestarlas, en riguroso orden, de izquierda a derecha. El primero que lo logra avanza su ficha los km que corresponda y si ninguno lo consigue avanza 1 km la Ignorancia.

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 máxima aproximación:** Esta clase de preguntas otorgan un km al jugador que más se acerque a la respuesta dada, cuando sea ésta 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.

d) **De respuesta múltiple:** Todos los jugadores pueden intentar contestarlas, en estricto orden, hasta agotar sus respuestas (sin repetir ninguna). Conceden hasta 3 km por jugador. Si nadie atina a una sola respuesta avanza la Ignorancia.

VALOR DE LAS PREGUNTAS

Un km, pero los jugadores pueden aumentar a 2 km y hasta 3 km, en la forma que adelante se indica, usando sus respectivas **tarjetas estratégicas**.

TARJETAS ESTRATÉGICAS

Al principio del juego, cada jugador recibe tres **tarjetas estratégicas**, dos de ellas (denominadas **3 x 2** y **2 x 1**) para aumentar el valor en km de las preguntas, y una para solicitar el cambio de pregunta. Solamente se pueden usar con preguntas de carácter general.

• Tarjetas **3 x 2** y **2 x 1**: Al conocer el contenido de las preguntas, cada jugador puede, antes de contestarlas, asignar a su respuesta un mayor valor en km, poniendo sobre la mesa alguna de las tarjetas indicadas. Si aciertan al contestar, avanzan en el tablero 3 km ó 2 km, según la tarjeta utilizada; si no, pierden 2 km ó 1 km, respectivamente.

• No deben usarse en preguntas individuales, de máxima aproximación o de respuesta múltiple.

• Tarjeta de **Cambio de pregunta**: El primer jugador en el turno de contestar una pregunta puede solicitar su cambio por otra del mismo tema, usando para ello la tarjeta respectiva. Si uno o más jugadores quieren contestarla, pueden intentarlo pero sólo con tarjetas de **3 x 2** ó de **2 x 1**.

LA IGNORANCIA

La ficha de la Ignorancia (ficha negra) avanza un km cuando ninguno de los jugadores logra contestar la pregunta en cuestión. Si hay cambio de pregunta, no avanza 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 el tema de la misma, con ayuda del dado.

El primero en contestar la siguiente pregunta debe ser el que está sentado a la derecha del que atinó a la anterior y, si ninguno lo logró, el que está sentado a la derecha del último que tiró el dado. Esta regla permite que el juego sea más equitativo.

Cada jugador dispone de hasta 15 segundos para dar su respuesta, o pasar. El que conteste correctamente por otro, o fuera de su turno, pierde 1 km y se cambia la pregunta.

Debe hacerse una sola pregunta de cada tarjeta, y el árbitro debe leer los comentarios que acompañan a algunas de las respuestas, después de que sea contestada positiva o negativamente, para su mejor comprensión.

Gana el primer jugador que llegue a la meta.

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

VOLEIMARATÓN

DESCRIPCIÓN

El *Voleimaratón* es un nuevo y divertido juego de preguntas y respuestas para equipos, que simula un partido del popular deporte del voleibol.

Las preguntas equivalen a los golpes que los jugadores del voleibol dan a la pelota para enviarla a la cancha contraria y, si es posible, ganar el punto.

Los puntos en disputa tienen varias formas de ganarse o, perderse, como adelante se indica.

CARACTERÍSTICAS

Participantes: Un árbitro y 2 equipos de 3 a 6 jugadores cada uno.

Sets: Puede jugarse a un solo set, de 20 puntos; a 2 de 3 sets, e incluso 3 de 5, de 10 puntos cada uno. En caso de empate se prolonga el set hasta que uno de los equipos acumule dos puntos de diferencia.

Fichas: Cada equipo está representado por una ficha de diferente color (azul o roja, llamada “ficha de posición”). La ficha negra indica a qué equipo corresponde realizar el saque, colocándose en lugar indicado en cada cancha). Una ficha más, de cualquier color, es usada por cada equipo para marcar sus puntos en el tablero.

Jugadores: Cada jugador debe asignarse un número, que indica el orden en que debe contestar rotativamente las preguntas (señalado por la “ficha de posición”).

Posiciones: Las fichas de posición (azul y roja) señalan en el tablero el número de jugador al que corresponde contestar la pregunta en turno, por lo que cada vez que un equipo pierda un punto, debe mover un lugar su ficha de posición, en el sentido indicado en el tablero.

Preguntas y respuestas: El tema de la pregunta se determina con el dado. El común de las preguntas sirven sólo para enviar la pelota de una cancha a la otra. Las preguntas de mayor grado de dificultad permiten lograr tiros ganadores, como adelante se explica. Toda pregunta mal contestada supone un punto para el equipo contrario.

Las preguntas de máxima aproximación y de respuesta múltiple no son elegibles para este juego.

FORMA DE JUEGO

Saque: El jugador en el turno de sacar debe contestar una pregunta para poner la pelota en juego. Al hacerlo habrá tres posibilidades:

- a) Que falle en su respuesta, con lo que el equipo contrario ganará el punto y tendrá a su vez la oportunidad de sacar, o sea de contestar una pregunta;
- b) Que acierte al contestar la pregunta y la pelota pase simplemente a la cancha contraria;
- c) Que ejecute un “saque as” y gane el punto, conservando el turno de contestar.

El mismo jugador continuará contestando la pregunta de saque hasta que su equipo pierda el turno y mueva la ficha de posición.

Devolución: El equipo que recibe la pelota debe devolverla contestando correctamente una pregunta, por medio de hasta 3 jugadores, en riguroso orden.

La ficha de posición indica cuál debe ser el primer jugador en el turno, y puede ocurrir lo siguiente:

- a) Que acierte al contestar para continuar el juego o para ganar un punto, en caso de que sea una “devolución as”;

- b) Que conteste equivocadamente, y termine el punto;
- c) Que ceda la pregunta, sin contestarla, al siguiente jugador en el turno, y éste a un tercero, en la misma forma. (El tercer jugador forzosamente tendrá que dar una respuesta correcta. Si no contesta nada o da una respuesta incorrecta, su equipo pierde el punto).

“Saque y devolución as”: Las preguntas de más alto grado de dificultad están marcadas en la tarjeta correspondiente con un asterisco, después del número del tema, y tienen la característica de que conceden un punto si se contestan correctamente.

El árbitro deberá señalarlo previamente para que los jugadores sepan de antemano que es una pregunta de estas características.

Sanciones: Si algún jugador contesta por otro, su equipo perderá el punto, lo mismo si un equipo emplea más de 20 segundos, en total, en contestar la pregunta.

Situaciones no previstas: Se resolverán, en lo posible, observando las reglas del deporte del voleibol.

El contenido literario del presente juego es responsabilidad exclusiva de su autor. Envíale tus comentarios, sugerencias o críticas a la siguiente dirección electrónica:
autor@grupomaratón.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