



REGLAS DE JUEGO

CONTENIDO

1 tablero
4 fichas
1 dado
480 tarjetas con 1,920 preguntas

EDADES

Recomendado para niños de 4 años en adelante.

NÚMERO DE PARTICIPANTES

De 1 a 4 más un árbitro (de preferencia padre o madre de alguno de los participantes).

FINALIDAD

Proporcionar a los niños un novedoso entretenimiento que además de divertirlos les ayude a ejercitar su mente y a desarrollar todas sus facultades intelectuales.

FUNCIONES DEL ÁRBITRO

El árbitro deberá leer las preguntas, recibir las respuestas, conducir la competencia, hacer explicaciones y aclarar las dudas.

TIPO DE PREGUNTAS

Las preguntas son todas individuales y se clasifican en:

- a) **De Conocimientos esenciales o Para deducir o imaginar la respuesta**
- b) **De Cálculo numérico mental**
- c) **De Apreciación visual.** Para contestar al momento de mirar la imagen de la tarjeta correspondiente.
- d) **De Memorización.** Para recordar una serie de números, palabras o imágenes después de mirarlos unos 10 segundos.

Las preguntas indicadas en los incisos a) y b) están incluidas en las tarjetas de marco amarillo y las mencionadas en los incisos c) y d) en las tarjetas de marco azul.

NIVELES DE DIFICULTAD

Las preguntas comprenden equitativamente dos niveles: El primero, marcado con un (*) es para niños de 4 a 6 años; y el segundo, marcado con (**) es para edades de 6 años en adelante. El árbitro elegirá en cada caso la que a su juicio corresponda.

OBJETO

Llegar primero a la meta de 14 km contestando preguntas con valor de 1 km.

DURACIÓN

Cada partida dura entre 20 y 40 minutos, según el número de jugadores participantes.

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 jugador en turno de contestar deberá tirar el dado para seleccionar el tipo de pregunta, de acuerdo a las siguientes combinaciones:

# Dado	Tipo	Tarjeta color	Pregunta
1	Conocimientos	Amarillo	1 a 4
2	Conocimientos	Amarillo	1 a 4
3	Cálculo numérico	Amarillo	5
4	Apreciación visual	Azul	Sobre la imagen presentada
5	Memorización	Azul	Sobre la serie que aparece al calce de la imagen
6	Opcional		

Una vez escuchada la pregunta, tendrá 20 segundos para contestar, y si lo hace correctamente avanzará su ficha 1 km en el tablero.

Ganará el primer jugador que llegue a la meta.

RECOMENDACIÓN

Para un mejor aprovechamiento de sus beneficios, se sugiere a los padres de familia jugar con sus hijos una vez al día, o con la mayor frecuencia posible, seleccionando al principio las preguntas que estén más a su alcance.

Los resultados se verán muy pronto, tanto en el desarrollo de sus estudios como en el aumento del grado de confianza en sí mismos.

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