

INSTRUCCIONES



maratón



Cinemex
la magia del cine.



Contenido



1 Tablero



4 Peones de avance



243 tarjetas con
1,458 preguntas



1 Dado

PREGUNTAS
Son de dos niveles:

EADES

Frente de la tarjeta

Preguntas 1,2,3

Dirigidas a **niños**, sobre todo la **pregunta 1**, que es para los más pequeños

Reverso de la tarjeta

Preguntas 4,5,6

Dirigidas a **no tan niños**. Incluye preguntas de películas infantiles y familiares de diferentes épocas.

6+

6 años en adelante.

PARTICIPANTES

Hasta 4 jugadores o equipos.
Los equipos pueden ser solo de **niños**, solo de **no tan niños** o mixtos.

OBJETIVO

Este juego da la oportunidad a los **niños** y a los **no tan niños** (adolescentes y adultos) de jugar **juntos** Maratón contestando preguntas sobre películas infantiles **de diferentes épocas**.

ÁRBITRO



Es conveniente que una persona haga las veces de **árbitro** para formular las preguntas, recibir las respuestas, mover las fichas en el tablero y mantener el orden del juego. En caso de que no haya árbitro, el jugador (o representante de equipo) a la izquierda del que tenga el turno para contestar, fungirá como tal.

Si se enfrentan **solo dos equipos**, un representante de cada uno hará las preguntas al equipo contrario.

FORMA DE JUEGO

1. Cada jugador o equipo elegirá una ficha y la colocará en la **casilla** de salida del tablero.
2. El turno de contestar las preguntas será **rotativo**, en sentido contrario a las manecillas del reloj.
3. El jugador o equipo que obtenga el número más **alto** del dado será el primero en contestar, y de ahí en adelante el jugador o equipo de su derecha.
4. Todas las preguntas son individuales, y el jugador o equipo en turno deberá dar una sola respuesta.
5. Al principio de cada turno, el jugador (o un representante del equipo) echará el dado intentando **adivinar** el número que va a caer. Si lo logra, tendrá la oportunidad de contestar **dos** preguntas seguidas.
6. La pregunta a contestar será formulada por el **árbitro**, eligiendo una del lado de la tarjeta que corresponda al jugador o equipo en turno (1,2,3 para **niños**, 4,5,6 para **no tan niños**).
7. Si el turno para contestar es de un **equipo mixto**, la pregunta será determinada por el número que cayó en el dado, y la deberá responder un **niño** o un **no tan niño**, según corresponda.
8. Si juegan únicamente **no tan niños**, también podrán usar el dado para determinar la pregunta a responder.
9. Las preguntas podrán ser contestadas **directamente**, con valor de 2 km, o eligiendo una de sus **opciones** de respuesta, con valor de **1 km**. (Algunas preguntas solo pueden ser respondidas eligiendo opciones)
10. Ganará el jugador o equipo que llegue primero a la meta de 42 km.

¡Continúa la diversión online!

Entra a nuestra página de internet para descubrir a qué película se refiere cada ícono del reverso del tablero.



/juegomaraton
/cinemex



@juegomaraton
@cinemex



@juegomaraton
@cinemex



juegomaraton.com
cinemex.com

Distribuido por:

we
commerce
opportunities approach

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