



## REGLAS DE JUEGO

### CONTENIDO

1 tablero  
4 fichas  
1 dado  
500 tarjetas con 3,000 preguntas  
16 tarjetas estratégicas

### EDADES

Recomendado para personas de 12 años en adelante.

### NÚMERO DE PARTICIPANTES

Hasta 4 jugadores o equipos, más un árbitro que leerá las preguntas y tomará las respuestas, además de dirigir el juego.

### 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.

Si así lo deciden, uno de los jugadores puede fungir como árbitro.

### 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.

### OBJETO

Participar en una competencia de conocimientos que simula una carrera de Maratón que los jugadores tratarán de ganar llegando primero a la meta de 42 kilómetros, mediante la contestación de preguntas de interés general, con o sin opciones de respuesta.

### TIPO DE PREGUNTAS

Cada pregunta tiene tres opciones de respuesta y la indicación, con un asterisco, de cuál es la correcta.

## 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 tema. Una vez escuchada la pregunta podrá contestarla directamente o después de conocer cuáles son sus opciones de respuesta. Si lo hace directamente y acierta avanzará su ficha 2 km, pero si pide opciones podrá avanzar sólo 1 km.

En caso de que trate de contestar la pregunta en forma directa y falle, el turno de contestar será del jugador a su derecha y así sucesivamente hasta que algún jugador

conteste correctamente, o hasta que todos hayan tenido oportunidad de hacerlo. Sólo el primer jugador en cada turno podrá solicitar las opciones de respuesta.

Si el jugador contesta escuchando las opciones de la pregunta, ésta será individual, por lo cual no pasará a los demás jugadores en caso de que conteste mal. Lo mismo sucederá con algunas preguntas que no admiten respuesta directa y no son por lo mismo transferibles.

En caso de discrepancia, prevalecerá la decisión del árbitro, que será inapelable.

Gana el primer jugador que llegue a la meta.

## TARJETAS ESTRATÉGICAS

Este juego contiene 16 *tarjetas estratégicas* que los jugadores irán adquiriendo cada vez que salga en el dado su número de la suerte, para lo cual antes de iniciar la carrera cada uno elegirá un número del 1 al 6, en exclusiva.

Cuando el jugador en el turno de contestar ruede el dado, el jugador que tenga asignado el número resultante podrá tomar del monte una *tarjeta estratégica*, al azar.

Las *tarjetas estratégicas* sirven para hacer más ameno y competitivo el juego pues permiten influir en el desarrollo del mismo de tres maneras:

1. Favoreciendo al jugador que las posee
2. Obstaculizando al líder de la carrera
3. Bloqueando la agresión en su contra de cualquier jugador

## TIPOS DE TARJETAS ESTRATÉGICAS

• **Avanzo 2 km sin contestar la pregunta**

• **Quiero esa pregunta** (2 km de castigo si fallo al contestarla con opciones; ó 1 km, si fallo al contestarla sin opciones)

• **Quiero las opciones y que valga 2 km** (1 km de castigo si fallo al contestarla)

• **Cambio la pregunta por otra de...** (Tema opcional) (1 km de castigo si fallo al contestarla) Se usa después de haber escuchado la pregunta, pero antes de contestar, para pedir otra ya sea del mismo tema o de cualquier otro

• **Paso la pregunta, sin opciones, a...** (Si no la contestas retrocedes 1 km; si lo logras, avanzas 2 km y yo retrocedo 1 km)

• **Contesta la pregunta sin opciones** (Con 1 km de castigo para ti, si fallas; o dos para mí, si aciertas)

• **Anulo tu avance**

• **Comodín** Para usarse como cualquiera otra de las *tarjetas estratégicas* y para anular el efecto de cualquiera otra de las *tarjetas estratégicas*.

Las *tarjetas estratégicas* se pueden emplear en cualquier momento del juego, según correspondan, pero únicamente podrá usarse una *tarjeta estratégica* en cada turno (exceptuando el uso del *Comodín* para anular otra tarjeta).

Después de haber sido usada una *tarjeta estratégica*, se debe colocar hasta abajo del monte.

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](mailto: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](mailto:centrodeserviciomexico@mattel.com)