

# maratón 30

## Instrucciones

### Contenido



1 Tablero



5 Fichas



1 Dado



480 tarjetas con 2,880 preguntas y respuestas

### 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.

### 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.

### MODO DE JUEGO

Los jugadores deben sentarse en torno al árbitro. Para elegir el primero en contestar echarán el dado y quien tenga el número más alto iniciará el juego.

Comenzará cada turno el jugador sentado a la derecha del que haya contestado correctamente la pregunta anterior. Si todos fallan lo hará el que esté a la derecha de quien empezó el turno anterior.

El jugador que inicie el turno echará el dado pronosticando en voz alta su número. Si atina, tendrá derecho de contestar -en forma exclusiva- dos preguntas del mismo tema (que no sean de máxima aproximación). De no acertar en el dado, contestará una pregunta del tema que corresponda.

Si un jugador falla en su respuesta, los demás jugadores tendrán la oportunidad de contestarla, en orden en sentido contrario a las manecillas del reloj, a menos de que sea de carácter individual.

Cada jugador dispone de hasta 10 segundos para dar su respuesta, o ceder a otro la oportunidad de contestar. El que lo haga por otro, o fuera de su turno, pierde 2 km y se cambia la pregunta.

Debe hacerse una sola pregunta de cada tarjeta, en voz alta y hasta en dos ocasiones, y leerse los comentarios que acompañan a algunas de las respuestas.

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

**Gana el primer jugador que llegue a la meta.**

## 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 de manera rotativa; en este caso corresponderá tal función al que esté sentado a la izquierda de quien inicie el turno.

## LA IGNORANCIA



La ficha de la Ignorancia (ficha negra) avanza tantos km como jugadores haya en la mesa, a menos que estos acuerden que sea solo un km, cuando ninguno de los jugadores logra contestar la pregunta en cuestión, excepto en los casos indicados.

## TEMAS



1. Conocimientos Básicos



2. Historia Universal



3. Geografía Universal



4. Artes, Deportes y Entretenimientos



5. Ciencias y Tecnología



6. Cultura General

## TIPO DE PREGUNTAS

- a) De carácter general: La gran mayoría de las preguntas pertenecen a esta clasificación y se llaman así porque todos los jugadores tienen oportunidad de contestarlas, en riguroso orden. Avanza el primero que acierte y si ninguno lo logra, lo hace la Ignorancia (ficha negra).
- 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 respuesta múltiple: Todos los jugadores pueden intentar contestarlas, en estricto orden, hasta agotar sus respuestas. Si nadie atina a una sola respuesta avanza la Ignorancia.
- d) De máxima aproximación: Esta clase de preguntas otorgan un km al jugador que más se acerque a la respuesta dada, cuando ésta sea 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.



/juegomaraton



@juegomaraton

[www.juegomaraton.com](http://www.juegomaraton.com)



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](mailto:info@juegomaraton.com)