

# REGLAMENTO

**Elementos:** Un tablero, 6 cuadernillos con preguntas y sus respuestas, 36 fichas-premio hexagonales, 6 clavijas, un dado.

**Objetivo:** Obtener seis fichas-premio hexagonales, una de cada color.

**Número de jugadores:** De 2 a 6 jugadores, juegan individualmente. Para más jugadores, se forman de 2 a 6 equipos.

**Comienzo del juego:** Cada jugador elige una clavija cualquiera (de las altas de base redonda), que será la suya durante todo el partido. Al empezar, se ubican todas las clavijas en la casilla marcada con flechas. Se sortean turnos tirando el dado. El que obtiene mayor puntaje comienza el juego, siguiendo los turnos hacia la izquierda.

**Movimiento:** El jugador de turno tira un dado y avanza su clavija tantas casillas como ese dado indique, en la dirección de las flechas. Por ejemplo, si lanza un 4, avanza hasta la casilla rosa. El color de la casilla donde termina la movida indica el tema sobre el que deberá responder:

VERDE: Deportes

AMARILLO: Naturaleza y Ciencia

CELESTE: Historia y Geografía

ROSA: Entretenimientos y Espectáculos

MARRÓN: Las Artes

NARANJA: Cambalache

GRIS: Tema libre (elige el cuadernillo que prefiera).

Enseguida, hace otros tres tiros. Supongamos que sacó un 3, un 2 y un 5. Los

tres tiros indican, en el orden en que salieron, el número de pregunta. En nuestro ejemplo, sería el 325. Ahora, **el jugador que está a su derecha toma el cuadernillo "rosa"** (Entretenimientos y Espectáculos) **y le hace la primera pregunta del número 325.** La respuesta a cada pregunta está debajo de ella, en letras mayúsculas (o subrayada, si se trata de números).

**Respondiendo la pregunta:** El que contesta correctamente, avanza **cinco casillas** y sigue contestando, ahora sobre el nuevo tema indicado por el color donde cayó (siguiendo con nuestro ejemplo, sería la casilla celeste, tema: Historia y Geografía). Debe tirar tres veces el dado para establecer el número de pregunta. **Mientras siga contestando correctamente seguirá avanzado.** Cuando conteste mal, el turno de avanzar pasará al jugador que está a su izquierda. Las preguntas las hace el que está a la derecha del que contesta.

**Las opciones:** Acompañando a algunas de las preguntas, hay en los cuadernillos diversas opciones (a, b, c). Cuando un jugador al que le toca contestar no recuerda la respuesta a una pregunta puede pedir que se le lean esas opciones. Si la pregunta tiene opciones y el jugador acierta cuál es la correcta (la que está escrita con letras mayúsculas) avanza, pero **una sola casilla.** Mientras siga contestando correctamente, se seguirá avanzando lo que corresponda (cinco casillas por respuesta directa, una por respuesta apelando a las opciones). **El turno sólo se interrumpe al fallar en una respuesta.**

(cinco casillas por respuesta directa, una por respuesta apelando a las opciones). **El turno sólo se interrumpe al fallar en una respuesta.**

**Los premios:** Al llegar a una casilla del tablero con una estrella, sólo se puede contestar en forma directa. Si se responde correctamente, se gana una ficha-premio del color de la casilla; se avanzan cinco casillas y se continúa jugando. Las fichas-premio ganadas se cargan en la clavija propia.

**Vuelta completa:** Al dar una vuelta completa y dejar atrás la casilla de largada, se gana una ficha-premio del color que se prefiera. Cada vez que se da otra vuelta, se ganará una ficha-premio a elección.

**Robo:** Cuando se cae en una casilla ocupada por otro jugador, también hay que responder a la pregunta indicada por el color de la casilla, sin apelar a las opciones. Si se responde correctamente se puede "robar" una ficha de la clavija del otro jugador y colocarla en la propia. Luego se avanza como siempre, cinco casillas, y se sigue contestando. Si no se responde correctamente, se interrumpe el turno sin captura.

**Ganador:** Gana el primer jugador que consigue reunir las seis fichas premio de los seis colores distintos. El último premio, que dará la victoria, no puede obtenerse por completar vuelta: sólo se lo puede conseguir en la correspondiente casilla con estrella, o bien "robándolo".

## LAS PREGUNTAS

• A veces, la respuesta correcta (en mayúsculas) viene acompañada de una pequeña explicación (entre paréntesis).

Lo exigible para dar la respuesta de un participante por buena es lo que está en mayúsculas, no la explicación.

• El reglamento no establece tiempo para contestar, ni el nivel de exactitud que deberán tener las respuestas. Los participantes podrán fijar, antes de empezar el juego, qué tiempo juzgan razonable dar al que debe contestar; también podrán establecer si, cuando se pide el nombre de una persona, el apellido es suficiente. Por otra parte, cuando se pide una descripción podrán resolver sobre la marcha que una respuesta es correcta si la idea lo es, aunque no coincida textualmente con la que está en los cuadernillos. Lo que nunca será exigible es contestar más que lo que está en el cuadernillo.

• Cuando un número que ya salió sale otra vez en el mismo partido, se formulará la pregunta siguiente del mismo número. Si las tres preguntas de un número son agotadas, se pasa a la primera del número siguiente. La tercera pregunta de cada número es normalmente más difícil que las otras.

## ALGUNAS ACLARACIONES

**1. ¿Qué pasa si caigo en una casilla con premio de un color que ya tengo?**

Debe responder en forma directa pero, sólo para seguir avanzando. No se puede recoger más de un premio de cada color.

**2. ¿Qué pasa si caigo en una casilla ocupada por otro jugador que sólo tiene premios que yo ya tengo?**

Debe responder en forma directa. Si acierta, le saca una ficha — a elección

suya— pero no la carga en su clavija, sino que la devuelve adonde estén las otras fichas, a la espera de ser ganadas.

**3. ¿Qué pasa si caigo en una casilla ocupada por otro jugador cuya clavija está vacía?**

Debe responder en forma directa pero sólo para seguir avanzando.

**4. Cuando caigo en una casilla ocupada por otro jugador, ¿tengo que contestar sobre el tema cuyo premio quiero “robar”?**

No. Siempre tiene que contestar sobre el tema indicado por el color de la casilla. Si contesta bien, le saca el premio del color que usted quiera.

**5. ¿Y si caigo en una casilla ocupada por dos o más jugadores?**

Si responde correctamente, puede sacarle una ficha a cada uno.

**6. Si caigo en una casilla con estrella —o sea, que me daría premio— y justo está ocupada por otro jugador, y yo contesto bien, ¿qué premio gano?**

Gana uno porque así lo indica la casilla, y además, puede sacarle otro al jugador que estaba allí.

**7. Si caigo justo en la casilla gris de las flechas, ¿qué tengo que hacer?**

La casilla gris de las flechas funciona como las otras casillas grises. Elige tema, tira los dados y le hacen la correspondiente pregunta del cuadernillo elegido; si contesta bien en forma

directa, avanza cinco, y si lo hace apelando a las opciones, avanza uno. Sólo recuerde que siempre **al dejar atrás la casilla de las flechas** recoge un premio a elección, no porque esa casilla otorgue premio sino porque completó una vuelta y comenzó otra (también los que pasan “por encima” la casilla de las flechas se llevan un premio).

**8. Si llego a una casilla con estrella, contesto mal y pierdo el turno, al turno siguiente, ¿contesto por un premio?**

No. Al turno siguiente hace como siempre: tira el dado, avanza lo que éste indique y contesta sobre el tema indicado por el color de la nueva casilla a la que llegó.

## VARIANTES

**1. Para abreviar un partido:** Si se quiere abreviar un partido, basta con permitir que el último premio —el que hace que alguien complete los seis premios y gane el partido— también se obtenga al sobrepasar la casilla de las flechas.

**2. Para jugar “entre expertos”:** Si se quiere volver más difícil el juego se puede contestar sin apelar nunca a las opciones.

**3. Para jugar con los más chicos:** permítales apelar a las opciones incluso para ganar premios y para “robar”. Si la pregunta no tiene opciones invéntele una además de la correcta para que traten de acertar.