



MARATÓN

LA CARRERA DE LAS PALABRAS



Jugadores: Dos, tres o cuatro.



Edades: Jóvenes a partir de 10 años y adultos.



Duración promedio de una partida: Una hora.



Contiene: 1 tablero + 5 dados especiales + 4 peones + 4 anotadores + 20 premios + 1 reloj de arena.



MARATÓN

LA CARRERA DE LAS PALABRAS

Un juego para 2 a 4 jugadores

Al empezar todos ponen su peón detrás de la línea de largada. Cada uno cuenta con un anotador. Se juega por turnos y cualquier jugador comienza, sacude el porta-dados y luego lo apoya sobre la mesa, destapado. Los cinco dados muestran consonantes, o un comodín (*). Inmediatamente se coloca el reloj de arena en posición de juego. En el tiempo que marca el reloj de arena el jugador de turno deberá anotar en su hoja una palabra que use alguna o todas las consonantes obtenidas agregando a las mismas, vocales a gusto. Cada uno de los otros jugadores pueden también anotar una palabra en las mismas condiciones, el comodín vale como una consonante cualquiera, la que el jugador prefiera. Al terminar el tiempo del reloj todos los jugadores deberán presentar su palabra (una sola).

Ejemplos de formación de palabras:

- Si los dados muestran D F N R J podría formarse: JORNADA, OFENDER, NADIE, ENOJADO, FAENAR, etc.

- Si los dados muestran D L M R * podrían formarse: REMODELAR (en este caso el comodín se hizo valer como R), MOLDURAS (en este caso el comodín se hizo valer como S), etc.

El jugador de turno muestra la palabra que anotó y avanza tantos espacios como letras tenga. Por ejemplo: con JORNADA avanzaría 7 espacios. Esto ocurre siempre y cuando nadie le haya "pinchado" la palabra. La palabra queda pinchada si otro jugador también la anotó. En este caso el jugador de turno no avanza, tampoco avanza si usó una palabra incorrecta, si usó una palabra ya utilizada para avanzar, o si se agotó el tiempo y no llegó a concretar su palabra. Se permiten las palabras castellanas que figuran en un diccionario común, sin nombres propios.

IMPORTANTE

Debe evitarse que otro jugador copie la palabra (puede ser utilizada para "pinchar"). Cuando el jugador de turno presenta su palabra (una sola) los demás jugadores deben hacer lo mismo con la suya. Las palabras que se utilizan para avanzar deben ser anotadas. No pueden ser usadas nuevamente. El turno sigue con el jugador de su izquierda.

Garrocha

Cuando un jugador termina su avance en "garrocha" hace de inmediato un avance extra de 3 casillas.

Charcos

Nadie puede terminar su avance en un charco (casilla azul), hay que terminar antes o después. En caso de que la palabra lo lleve al charco vuelve con su peón al lugar en el que estaba.

Premios

Cada vez que un jugador completa una vuelta al circuito cruzando la línea de largada gana un premio: una letra vocal.

Ganador

Antes de iniciar el partido se establece a cuántas vueltas será el juego, siendo lo ideal 5 (las cinco vocales). En caso de no contar con el tiempo se puede reducir a 3. Cuando un jugador consigue las vocales necesarias debe esperar que los otros jugadores completen el turno. Cumplidos estos requisitos será ganador el jugador que tenga en su poder las vocales establecidas. En caso de empate será ganador el que sobrepasó más lejos la línea final.

¡A Jugar!