

# Carrera de Mente

## La vuelta al mundo

### REGLAMENTO

**Elementos:** 1 tablero, 6 cuadernillos con 2.592 preguntas y sus respuestas, 6 tarjetones "Pasaporte", 36 "Tarjetas-visado", 6 fichas que representan viajeros, una flecha-avión giratoria, un dado.

**Objetivo:** Ganar 6 tarjetas-visado, 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:** En el centro de la mesa de juego se ubican todas las tarjetas-visado, que son los premios que habrá que intentar ganar. Luego, cada jugador toma un tarjetón "Pasaporte" y elige una ficha "viajero" de cualquier color, que será la suya durante todo el partido. Todos tiran el dado, y el que saca mayor puntaje comienza el juego, siguiendo los turnos hacia la izquierda.

**Movimiento:** El jugador que ganó el primer turno hace girar el avión y pone su ficha donde el avión se detiene. El color de esa casilla determina el tema sobre la que deberá responder. Los temas y sus colores son:

**ROSA: España Francia Italia** / Lugares, historia, costumbres y personajes

**CELESTE: Argentina** / Lugares, historia, costumbres y personajes

**ROJO: El mundo de habla inglesa** / Lugares, historia, costumbres y personajes

**VERDE: América Latina** / Lugares, historia, costumbres y personajes

**AZUL: Ciudadano del mundo** / Cultura universal y viajes clásicos

**AMARILLO: El Trotamundos** / Viajero curioso y aventurero eterno

Una vez determinado el tema sobre el que va a responder (por ejemplo: Color rosa, España / Francia / Italia), el jugador hace tres tiros de dado. Supongamos que sacó un 6, un 2 y un 5. Los tres tiros indican, en el orden en que salieron, el número de pregunta. En nuestro ejemplo, sería el 625. Ahora, el jugador que está a su derecha toma el cuadernillo rosa y le hace la primera pregunta del número 625. La respuesta a cada pregunta está debajo de ella, en letras mayúsculas.

**Respondiendo la pregunta:** El que contesta correctamente, puede elegir entre desplazarse a una casilla vecina o bien hacer girar el avión y moverse a donde éste se detenga; una vez que hizo su movimiento, sigue contestando, ahora sobre el nuevo tema indicado por el color al cual llegó. Debe tirar tres veces el dado para establecer el número de pregunta. Mientras siga contestando correctamente seguirá moviéndose. Cuando conteste mal, el turno de avanzar pasará al jugador que está a su izquierda, que inicia su turno girando el avión.

**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) mueve otra vez, pero haciendo girar el avión (ahora no tiene la chance de desplazarse una casilla a izquierda o derecha). Mientras siga contestando correctamente, se seguirá moviendo, del modo que corresponda: si acertó en forma directa puede elegir cómo moverse, si usó las opciones debe hacer girar la flecha- avión obligatoriamente. El turno sólo se interrumpe al fallar en una respuesta y todo turno nuevo empieza por un giro de avión.

**Los visados:** Al llegar a una casilla con una estrella, solo se puede contestar en forma directa (no se pueden pedir las opciones). Si se responde correctamente se gana una tarjeta-visado del color de la casilla, se mueve de nuevo y continúa respondiendo. Los visados ganados se acomodan en el tarjetón “Pasaporte” del jugador que los ganó.

**Robo:** Cuando un jugador (llamémoslo **A**) cae en una casilla ocupada por otro (llamémoslo **B**), **A** debe responder en forma directa a la pregunta indicada por el color de la casilla en que cayó. Si **A** responde correctamente le puede “robar” a **B** un visado (el que prefiera). Luego, sigue jugando.

**Casillas grises:** A las casillas grises sólo se puede llegar por el giro del avión, no por mudanza de una casilla a otra vecina. Las casillas grises son cuatro:

- Tres **SORTEOS**, que son las casillas de fondo gris con unos dados dibujados. El que llega allí, tira el dado, y si le sale un número que coincide con el de alguno de los dados dibujados en la casilla ¡ha ganado el sorteo! Entonces, puede elegir el visado que prefiera, tomándolo de los que aún quedan sin ganar por nadie. Luego, sigue jugando (hace girar el avión).

- Una casilla de **REGALO**, que tiene dibujadas seis estrellitas. El que llega allí, le puede pedir (amablemente) a cualquier jugador una de las tarjetas- visado que éste haya ganado (no vale esconder las tarjetas que se tienen para evitar la cesión). Luego, sigue jugando (hace girar el avión).

**Ganador:** Gana el primer jugador que consigue reunir las seis tarjetas-visado de los seis colores distintos.

**Importante:** El movimiento del avión debe ser por lo menos de media vuelta: no vale hacerlo girar despacio para tratar de “acomodarlo”. Por otra parte, si el avión cae justo en la raya entre dos zonas, se tira de nuevo. Otra cosa: al terminar el turno, no olvidar poner la ficha en el lugar donde se terminó.

## **LAS PREGUNTAS**

- A veces, la respuesta correcta (en mayúsculas) viene acompañada de una pequeña explicación (entre paréntesis). Lo exigible para dar la respuesta por buena es lo que está en mayúsculas, no la explicación.

- En cuanto a la pronunciación no conviene ponerse muy estricto con este asunto. Nadie nace sabiendo todos los idiomas. Lo verdaderamente importante en el juego —igual que en los viajes— es

hacerse entender por los demás del mejor modo posible.

• Cuando un número se repite en el mismo partido, se formulará la pregunta siguiente del mismo número. Si las dos preguntas de un número se han usado, se pasa a la primera del número siguiente.

## MÁS SOBRE LAS PREGUNTAS

En el juego hay sorpresas, preguntas fáciles y difíciles y otras que pueden desconcertar porque parecen obvias; también puede suceder que una cosa muy conocida no se la recuerde, o que alguna respuesta se acierte por intuición. Todas estas circunstancias forman parte del desafío del juego; no se trata de saberlo todo, sino de divertirse, tratar de acertar y de paso aprender. Conviene, por otra parte, permanecer atento a las preguntas que se le formulan a los otros jugadores: ¡sus respuestas, ya sean acertadas o erradas, podrían dar alguna pista útil cuando le toque responder a uno!

## ALGUNAS ACLARACIONES

**1. ¿Qué pasa si caigo en una casilla con estrella y ya tengo visado de ese color?**

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

**2. ¿Qué pasa si caigo en una casilla ocupada por otro jugador que no tiene ningún visado que me sirva?**

Debe responder la pregunta que corresponde al color de la casilla, pero sólo para seguir moviéndose.

**3. ¿Qué pasa si caigo en una casilla ocupada por dos o más jugadores?**

Tiene que elegir uno para tratar de “robarle” un visado. Para ello, debe respon-

der correctamente, en forma directa, la pregunta que le toque.

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

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

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

No. Todo turno nuevo se inicia haciendo girar el avión.

**6. Llego a la casilla gris de SORTEO, hago mi tiro de dado y no saco un número que coincida con alguno de los dados dibujados ¿Eso implica que pierdo el turno?**

No. Si no ganó en el sorteo, haga girar nuevamente la flecha-avión, y responda sobre el tema al que llegue. El turno solo se interrumpe cuando se responde mal o no se responde una pregunta.

**7. ¿Qué pasa si llego a la casilla de REGALO, pero ninguno de los otros jugadores tiene un visado que me sirva?**

Haga girar la flecha-avión, y responda sobre el tema al que llegue.

## PARA JUGAR CON CHICOS

Puede ser conveniente darles siempre dos opciones para elegir entre una y otra. Si el juego trae tres, bastará con darles sólo dos, la correcta y una errada; si la pregunta no trae opciones, se puede inventar una además de la correcta para que traten de acertar.