

Ensamblaje

Tiempo de ensamblaje: 20 minutos

- Desprende las 6 fichas de obstáculos, las 24 fichas de ayuda y las 10 piezas del rompecabezas y las 6 tarjetas de desastres naturales. Separa las tarjetas de trivia.

Tiempo de juego: 35 minutos

Número de jugadores: 2 - 6

Edad: 10 +

Apto para: Estudiantes de español, personas que no hablan español e hispanohablantes

Contenido

- Un tablero, un dado y 6 fichas
- 24 hojas perforadas de tarjetas de trivia
- 6 obstáculos
- 24 fichas de ayuda
- 6 tarjetas de desastres naturales
- 10 piezas del rompecabezas del templo
- Reglas en inglés y en español
- Una bolsa reutilizable para guardar el juego

Preguntas de trivia

En cada tarjeta hay cuatro preguntas en cuatro niveles de habilidad:

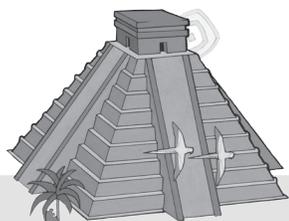
Preguntas verdes: Fáciles. De elección múltiple. Para estudiantes de escuela intermedia. En inglés y en español.

Preguntas rojas: Nivel intermedio. De elección múltiple. Para estudiantes de primer y segundo año de secundaria. La mayoría en español.

Preguntas azules: Nivel avanzado. Algunas preguntas de elección múltiple. Para estudiantes de tercer y cuarto año de secundaria, universitarios e hispanohablantes. Todas en español.

Preguntas naranjas bonus: Nivel experto. Todas en inglés para jugadores atrevidos y los que no hablan español.

- En las preguntas de elección múltiple, la respuesta correcta está subrayada.
- En cada turno, un jugador decide qué color de pregunta quiere contestar.
- Si un jugador repetidamente elige preguntas por debajo de su nivel de habilidad, otros jugadores pueden obligarlo a contestar preguntas más difíciles.
- Los jugadores deben contestar rápidamente.



América Latina: En este juego América Latina se define como países o territorios en el Hemisferio Occidental, donde el español es el primer idioma. Brasil no está incluido. Pero las preguntas de trivia sobre Sudamérica sí incluyen Brasil.

SummitRUN

En medio de la selva tropical, tú y tus competidores van a empezar una carrera de aventura. Para ganar, tienes que ser el primer jugador en llegar a la cima del templo maya. Seis rutas conducen al templo: una mina cerrada, una cueva, una entrada turística, un camino de caballos, un sendero de selva y una puerta secreta. En cada ruta hay iconos de ayuda que debes poseer antes de avanzar. Estos se ganan contestando correctamente las preguntas de trivia. Planea tu ruta a la cima con cuidado. ¡Suerte!

Para empezar

- Coloca las fichas de ayuda, las tarjetas de desastres naturales, las piezas del rompecabezas del templo, boca arriba, en la mesa al lado del tablero de fácil acceso de todos.
- Divide las tarjetas de trivia en dos barajas y colócalas en la mesa.
- Cada jugador elige una ficha y la coloca en la **Salida**.

Fichas de obstáculos

Cada jugador elige una ficha de obstáculo. Puedes usar tu obstáculo sólo una vez y sólo durante tu turno para hacer que un rival vuelva cinco casillas hacia atrás.

Fichas/iconos de ayuda

Cada camino al templo tiene iconos de ayuda que corresponden a las fichas. Para parar en un icono de ayuda o continuar por el camino, el jugador tiene que tener la ficha correspondiente. Estas se ganan contestando correctamente una pregunta de trivia.

- **Intercambio:** Puedes intercambiar una ficha de ayuda con otro jugador durante tu turno. Por ejemplo, si un rival quiere tu machete, puedes intercambiarla por una ficha que necesitas.
- **No quedan fichas de ayuda:** Las fichas de ayuda pueden agotarse. En este caso, puedes tomar una pieza del rompecabezas o intercambiar una ficha con otro jugador cuando contestas correctamente una pregunta de trivia.

Rompecabezas del templo maya

En el centro del tablero hay un templo maya. Los jugadores pueden entrar en el templo sólo cuando estén colocadas todas las piezas del rompecabezas. Ganas una pieza contestando correctamente una pregunta de trivia.

- Las piezas se tienen que usar inmediatamente.
- No importa en qué orden se colocan las piezas en el tablero.
- Si llegas al templo antes de que el rompecabezas se completa, quédate donde estás. Sin embargo, puedes seguir tomando tu turno.
- Cuando el rompecabezas del templo está completado, cada pieza cuenta como una casilla.
- Los jugadores deben tomar una ruta directa a la cima sin desviarse.
- Para llegar a la cima, debes sacar el número exacto que necesitas.

Desastres naturales

 En varios sitios en el tablero, hay casillas con el símbolo de un huracán. Si paras en un símbolo, nota el número y toma una ficha de desastres naturales con el mismo número. Sigue las instrucciones en la ficha. No se puede evitar un desastre natural.

Lanzar el dado

Los jugadores lanzan el dado sólo durante su turno después de contestar correctamente una pregunta de trivia.

Avanzar por el tablero

Se puede avanzar en cualquier dirección por el tablero o decidir no moverse. Más de un jugador puede ocupar la misma casilla.

Vamos a jugar

1. Cada jugador lanza el dado. El que saca el número más alto es el primer jugador y empieza.
2. La persona sentada a la derecha del primer jugador es la que hace las preguntas y toma la primera tarjeta de trivia de una baraja.
3. El jugador elige el color de pregunta que quiere y el otro lee la pregunta.
4. Si el jugador **contesta correctamente** una pregunta roja, verde o azul, elige una tarjeta de ayuda o una pieza del rompecabezas. Y lanza el dado.
5. Si **contesta correctamente** una pregunta naranja bonus, elige dos tarjetas de ayuda o una pieza del rompecabezas. Y lanza el dado.
6. Si **contesta incorrectamente** su turno termina y no lanza el dado.
7. El juego pasa al jugador a la izquierda.
8. El que hace las preguntas es la persona a su derecha.
9. No olvides de usar tu ficha de obstáculo.
10. Recuerda que nadie entra en el templo hasta que todas las piezas estén colocadas.
11. Ganador: El primer jugador en llegar a la cima del templo.

Guía del Profesor

Summit Run ofrece cientos de datos divertidos sobre Latinoamérica. Las preguntas están orientadas hacia estudiantes de español a nivel de escuela intermedia, secundaria y universitaria. Se han consultado libros de texto populares - **Realidades**, **Buen viaje**, **Avancemos** y **En español** - para asegurar que las preguntas reflejen el contenido cultural de los cursos de español. Las preguntas de elección múltiple aumentan las posibilidades de éxito del estudiante.

Para más información o sugerencias sobre este juego, mande un correo a: verbitgame@ymail.com
www.verbitgame.com

Intensifica la emoción

Cuando has jugado un par de veces, aumenta la emoción añadiendo la posibilidad de **pasar la pregunta** y/o **retar**.

Pasar la pregunta

Si recibes una pregunta que no te gusta, dile al jugador que hace las preguntas que quieres pasarla a otro jugador.

- Tienes que tener al menos una ficha de ayuda para pasar la pregunta.
- Sólo puedes pasar una pregunta a un competidor que juega al mismo nivel o más alto.
- Las preguntas naranjas no se pueden pasar.

Respuesta incorrecta: Si tu rival contesta incorrectamente, tu apuesta ha dado buenos resultados y ganas una ficha de ayuda o una pieza del rompecabezas. Y tú lanzas el dado. (*Una respuesta incorrecta no tiene consecuencias para tu rival.*)

Respuesta correcta: Si el rival contesta correctamente, tienes que darle una de tus fichas de ayuda (la que quieras). Y no lanzas el dado.

Retar una respuesta

Cuando un jugador contesta una pregunta, el preguntador inmediatamente pregunta si alguien cuestiona la respuesta. Si piensas que la respuesta dada es incorrecta, debes gritar **Reto**.

- Sólo puedes retar a rivales de tu mismo nivel o más alto.
- Debes tener al menos una ficha de ayuda para retar.
- El primero en gritar reto da su respuesta.
- La respuesta correcta se lee de la tarjeta.

Respuesta correcta del retador: Si el retador contesta correctamente, gana una ficha de ayuda de la mesa pero no lanza el dado.

Respuesta incorrecta del retador: Si el retador contesta incorrectamente, tiene que devolver una ficha de ayuda (la que quiera) a la mesa.

Respuesta correcta o incorrecta del jugador: Si este jugador ha contestado correctamente, gana una ficha de ayuda de la mesa o una pieza del rompecabezas. Y lanza el dado. Si ha contestado incorrectamente, su turno termina y el juego continúa hacia la izquierda.

Una versión más corta

Para acortar el juego, puedes eliminar todos o algunos de los elementos como las fichas de obstáculos, fichas de ayuda, tarjetas de huracanes y el rompecabezas del templo.

Si se eliminan todos estos elementos, el jugador que contesta correctamente a una pregunta de trivia recibe un tiro del dado y luego avanza por un camino hacia el templo. El primer jugador que entra en el templo con un tiro exacto es el ganador.

