



ELERUDITO

Reglamento







EL JUEGO

"El Erudito" es un juego de mesa de cultura general. El objetivo del juego es conseguir **cuatro monedas** "El Erudito". Los equipos deberán responder correctamente las consignas y preguntas apostando a su conocimiento y con el dinero obtenido, comprar dichas monedas.

Cantidad de jugadores

El Erudito es un juego de equipos. Se puede jugar de hasta 4 equipos con tantos integrantes como se quiera. También se puede jugar de manera individual (un integrante por equipo) con las mismas reglas y dinámica de juego.

Disposición de la mesa de juego

Se ubica el tablero de juego en el centro de la mesa, un peón por cada equipo en el casillero de inicio y se reparten \$2000 a cada equipo. El equipo donde se encuentre quien propuso jugar comienza el turno.

DINÁMICA DE JUEGO

TURNO

- 1 Tirar el dado
- 2 Mover el peón
- 3 Definir rival y monto de apuesta
- 4 Pregunta

1 Tirar el dado

Se utilizan dos dados para moverse en el tablero.

2 Mover el peón

El peón se mueve en el tablero siguiendo siempre el mismo sentido sin poder retroceder (salvo exepciones, ver *tarjetas de la suerte* o *pasadizos*)
El tablero cuenta con cuatro tipos de casilleros:

Casilleros básicos: Hay cuatro colores de casilleros que representan las cuatro categorías de preguntas del juego: Asociación, Aproximación, En común y Secuencia. El número en cada casillero representa el valor máximo que puede apostar un equipo en esa pregunta.

Casillero de la suerte: Si el casillero tiene una S, el equipo debe tomar una tarjeta de la suerte antes de sacar una tarjeta de pregunta.

Casillero "El Erudito": Si el casillero tiene una letra E, es un casillero de compra. El equipo puede comprar una moneda "El Erudito" por el valor de 1000 pesos antes o después de responder la pregunta, pero una sóla vez. No es necesario que el jugador conteste correctamente la pregunta para poder comprar una moneda. Y sólo podrá hacerlo en este turno. Es decir, si contesta de manera incorrecta, el próximo turno lo comienza en este mismo casillero

antes de tirar los dados. En este momento no puede comprar una moneda. **Casillero de inicio:** Cuando un equipo pasa por el casillero de inicio cobrará \$500 de cada uno de sus rivales y recibirá una moneda "El Erudito" del juego. Cuando un jugador cae en el casillero de "Inicio" puede elegir la categoría a responder y apostar hasta \$500. Además, ya está autorizado a cobrar los \$500 de sus rivales y la moneda "El Erudito".

3 Definir rival y monto de apuesta

Antes de escuchar la pregunta, el equipo debe decidir el monto de su apuesta (que no puede superar el número que indica el casillero) y su rival. Ambos equipos, retador y rival, ponen el dinero que determinó el retador sobre el tablero formando así un pozo común. En el caso de ser un casillero amarillo, "Aproximación", todos los equipos deberán poner en el pozo el monto en juego.

4 Pregunta

Algún rival sacará una tarjeta de la categoría que corresponda y la leerá en voz alta. Si el equipo responde correctamente, se llevará el dinero del pozo común y lanzará los dados nuevamente para continuar el turno. Cada equipo puede contestar como máximo tres preguntas consecutivas por turno. Una vez contestada correctamente la tercera pregunta deberá ceder el turno al próximo equipo en la ronda. Si responde incorrectamente, el equipo rival se llevará el dinero del pozo común y la ronda continúa hacia la izquierda. En el caso de ser una pregunta de Aproximación, todos los equipos participan de la pregunta. El pozo se lo llevará quien haya respondido la cifra más cercana a la respuesta y la ronda continua normalmente hacia la izquierda.

ELEMENTOS

Monedas "El Erudito"

El objetivo del juego es conseguir cuatro monedas "El Erudito" que se pueden adquirir de las siguientes maneras:

Casillero de compra: Comprar una moneda por \$1000 cada vez que se cae en un casillero marcado con la letra "E".

Casillero de inicio: Cada vez que un jugador pasa por el casillero de inicio recibe una moneda "El Erudito".

Tarjetas de la suerte: Las tarjetas de la suerte pueden otorgar una moneda gratis.

El dinero

Cada equipo comienza la partida con \$2000. Si en algún momento del juego el equipo se queda sin dinero y tiene monedas "El Erudito", deberá vender su moneda por \$1000 al banco. Si no tiene ninguna moneda, pierde la partida. El equipo retado está obligado a poner en el pozo el dinero que el equipo en juego determinó. De no tenerlo, deberá vender una moneda. Y de no tenerla, quedará fuera de juego.

Pasadizos

El tablero tiene tres pasadizos que alteran el recorrido normal del juego. Los pasadizos pueden beneficiar al equipo o perjudicarlo. Si un equipo responde correctamente la pregunta del casillero en donde comienza un pasadizo, puede utilizarlo para avanzar hacia el otro extremo y acortar camino. Una vez en el casillero final del pasadizo, tirará el dado y continua su turno normalmente. En caso de responder incorrectamente una pregunta en un casillero donde termina un pasadizo, el participante deberá retroceder al casillero donde comienza.

Tarjetas de la suerte

Cuando un equipo cae en uno de los siete casilleros con la letra "S" deberá tomar una tarjeta de la suerte antes de contestar la pregunta. Éstas pueden contener los siguientes mensajes:

- 1.¡El Erudito! ¡Se ha ganado una moneda "El Erudito"!
- 2.¡Siga! Avance 10 casilleros.
- 3.¡Vuelta atrás! Retroceda 10 casilleros.
- **4.**¡Cobra doble! Si contestó correctamente, exíjale al rival el doble de lo que puso de apuesta.
- 5.¡Rescate! Si contestó incorrectamente o si fue retado puede rescatar su apuesta.
- **6.**¡Gran Bonus! Todos sus adversarios deberán pagarle el monto que figura en el casillero donde se encuentra cada una de sus fichas.
- 7.: Ingresos gratis! "El Erudito" le paga \$100.
- 8. Ingresos gratis! "El Erudito" le paga \$200.
- 9.;Ingresos gratis! "El Erudito" le paga \$300.
- 10.;Ingresos gratis! "El Erudito" le paga \$400.
- 11.;Ingresos gratis! "El Erudito" le paga \$500.
- 12.iDado cargado! Después de tirar los dados puede cambiar uno por el número que quiera.
- 13.¡Otra pregunta! Después de escuchar una pregunta puede pedir que la cambien. Puede usarlo en su turno o en un turno ajeno.
- **14.**¡Otra categoría! Antes de escuchar la pregunta puede pedir un cambio de categoría. Puede usarlo en su turno o en un turno ajeno.
- **15.**¡Ladrón! Puede intercambiar su respuesta de aproximación con la de algún adversario antes de leer las respuestas.
- **16.**¡Otra oportunidad! Si contesta mal, puede volver a contestar una vez más.
- 17.¡Mudanza! Intercambie el lugar de su peón con otro en el tablero.
- 18.; Mercado! Puede comprar una moneda "El Erudito".
- 19.¡Elije tu propia aventura! Elija la tarjeta de la suerte que más le guste.
- ${f 20.}_i$ Racha ganadora! Si contestó tres preguntas correctas, vuelva a tirar los dados y juegue una pregunta más

Una vez leída la tarjeta de la suerte se procederá a leer la pregunta correspondiente al color del casillero en que se encuentre el peón del equipo. Éste puede haber cambiado debido a la acción de las tarjetas de la suerte ¡Siga! y ¡Vuelta atrás! .

CATEGORÍAS DEL JUEGO

Existen cuatro categorías de consignas:

Secuencia

Está representada por el color azul en el tablero. Las tarjetas de esta categoría contienen cinco elementos que el equipo deberá ordenar según el criterio indicado. Por ejemplo:

Ordene los siguientes mares según su superficie (de mayor a menor):

- A) Rojo
- B) Muerto
- C) Mediterráneo
- D) Mar de Japón
- E) Adriático

Respuesta:

- C) Mediterráneo
- D) Mar de Japón
- A) Rojo
- E) Adriático
- B) Muerto

Asociación

Está representada por el color rojo en el tablero. Las tarjetas de esta categoría contienen dos columnas de cinco elementos cada una. El equipo deberá unir un elemento de la primera columna con uno de la segunda columna según el criterio de asociación indicado en la tarjeta. Cada elemento tiene una sola asociación con la segunda columna, por ejemplo:

Asocie país con capital:

A. Croacia
B. Polonia
C. Austria
D. Noruega
E. Suecia
1. Oslo
2. Estocolmo
3. Zagreb
4. Varsovia
5. Viena

Respuesta:

A. Croacia
B. Polonia
C. Austria
D. Noruega
E. Suecia
3. Zagreb
4. Varsovia
5. Viena
1. Oslo
2. Estocolmo

En común

Está representada por el color verde en el tablero. Las tarjetas de esta categoría contienen cinco elementos. El equipo deberá encontrar la característica común a todos. Por ejemplo:

¿Qué tienen en común?

Joachim Löw
Vicente del Bosque
Marcello Lippi
Luiz Felipe Scolari
Aimé Jacquet

Respuesta:

Son directores técnicos ganadores de Copa del Mundo.

Aclaración: El equipo puede responder de forma incompleta, por ejemplo diciendo "son todos directores técnicos". En este caso el rival deberá decirle "incompleto" y solicitar mayor especificación, y el equipo deberá completar su respuesta para que se considere correcta.

Aproximación

Está representada por el color amarillo en el tablero. En esta categoría juegan todos los equipos. Se lee una pregunta y todos los equipos deberán escribir la respuesta en un papel. Una vez que todos hayan contestado se leerán las respuestas y quien tenga la respuesta más cercana a la correcta se llevará el pozo común. Por ejemplo:

¿Cuántos días tardo Facebook en tener 100 millones de usuarios en su sitio?

Respuesta:

1.643 días

Aclaración: Si dos o más participantes dan exactamente la misma respuesta, el dinero del pozo de las apuestas se dividirá en partes iguales. Si al dividir la plata hay un resto indivisible, éste quedará en el tablero y se lo llevará el próximo equipo que gane una pregunta de esta categoría. Si el equipo que cayó en el casillero de aproximación está entre los que empataron, continuará su turno (siempre y cuando no supere el máximo de tres preguntas por turno).

REGLAS ALTERNATIVAS

- 1. En cada pregunta, cuando el equipo retador contesta incorrectamente, el equipo rival debe contestar correctamente para llevarse el pozo común. Si no lo logra, el pozo quedará en el tablero hasta la próxima pregunta de aproximación y el ganador de esa pregunta se llevará el acumulado.
- 2. Todos los equipos participan en todas las preguntas. Aquel equipo que conteste correctamente en el menor tiempo posible gana el pozo común.

Dudas & comentarios: info@maldon.com.ar Impreso en Buenos Aires en octubre de 2017.

Otros juegos de Maldón:















TAMBIÉN TENEMOS JUEGOS PARA NIÑOS:











(Si te gustó el juego, recomendalo, que somos jóvenes y no tenemos plata para publicidad)



O f/JuegosMaldon www.maldon.com.ar



