

## **EL ERUDITO**

### **REGLAMENTO DE "EL ERUDITO"**

*Un juego de preguntas en el que no gana el que más sabe sino el que mejor razona*

#### **CONCEPTO GENERAL**

"El Erudito" es un juego de mesa para dos o más participantes; se puede jugar en forma individual o en equipo. Combinando ingenio, cultura general y apuestas, el objetivo del juego es conseguir cinco monedas "El Erudito". Las monedas "El Erudito" tienen un valor de \$1000, con lo cual el participante o el equipo (de ahora en adelante denominado "participante") deberá apostar a su conocimiento e ingenio y responder a las distintas preguntas con la finalidad de obtener el dinero necesario para comprar monedas.

#### **DINÁMICA DE JUEGO**

Una ficha de distinto color representa a cada participante y todos comienzan la partida en el casillero de "Inicio" con \$2500. Se lanza un dado y quien obtiene el número más alto comienza el juego y el siguiente turno es para quien esté ubicado a su izquierda, siguiendo el sentido de las agujas del reloj. El participante que abre el juego lanza los dos dados y avanza en el tablero la cantidad de casillas que haya sacado (un número por casillero).

Los casilleros se distinguen por color para representar las distintas categorías y tienen un número que representa el máximo de apuestas que se puede realizar (el mínimo siempre es \$50). Antes de escuchar la pregunta, el participante decide el monto de su apuesta y a qué rival quiere retar (en caso de ser sólo dos participantes, siempre se reta al contrario). Ambos participantes ponen el dinero sobre el tablero formando así un pozo común entre el retado y el retador.

El participante responde la pregunta de la categoría en que se encuentra su ficha. Si responde correctamente, se lleva el dinero del pozo común y se adjudica el derecho a tirar los dados de nuevo. Cada participante puede contestar como máximo tres preguntas por turno, de manera que si contesta correctamente tres preguntas, igualmente caduca su turno, y le corresponde jugar al participante de la izquierda. Si responde incorrectamente, el participante retado se lleva el dinero del pozo común y le corresponde jugar al participante de su izquierda y así sucesivamente.

Cuando le vuelve a tocar el turno, el participante no debe contestar a la pregunta de la categoría del casillero en el que se encuentra sino que debe lanzar los dados nuevamente y avanzar hacia un nuevo casillero.

Cada vez que el participante logre dar una vuelta al tablero cobrará \$500 pesos a cada uno de sus rivales y recibirá una moneda "El Erudito".

#### **MONEDAS "EL ERUDITO"**

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

- Comprar una moneda por \$1000 cada vez que se cae en un casillero con un círculo con la letra "E". No es necesario contestar correctamente para poder comprar la moneda. Aclaración: si un participante compra una moneda y luego contesta incorrectamente, no podrá comprar otra moneda cuando vuelva a ser su turno.
- Recibir una moneda cada vez que se completa una vuelta al tablero.
- Cuando un participante se queda sin dinero y tiene monedas "El Erudito" tiene dos opciones: vender su moneda por \$1000 a otro participante o venderla a "El Erudito" por \$700.

### **EL DINERO**

Cada participante comienza la partida con \$2500. En el caso de que en el transcurso del juego algún participante se quede sin dinero (y sin monedas), esto resulta en que pierde la partida.

### **CASILLERO DE INICIO**

Cuando un participante 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".

### **PASADIZOS**

El tablero tiene tres pasadizos que alteran algunas partes del recorrido *normal* del juego. Los pasadizos pueden beneficiar al participante o perjudicarlo. Si un participante responde correctamente la pregunta del casillero en donde comienza el pasadizo, puede utilizarlo para avanzar hacia el otro extremo y así acortar camino. En caso de responder incorrectamente una pregunta en el casillero donde termina el pasadizo, el participante retrocede al casillero donde comienza.

### **TARJETAS DE SUERTE**

Cuando un participante cae en uno de los siete casilleros con la letra "S" deberá tomar una tarjeta de la suerte que puede contener cualquiera de los siguientes mensajes:

1. ¡El Erudito! ¡Se ha ganado una moneda "El Erudito"!
2. ¡Siga! Avance 10 casilleros.
3. ¡Vuelta atrás! Retroceda 10 casilleros.  
(Aclaración: si un participante saca esta tarjeta en el primer casillero de suerte del tablero, al retroceder quedará a 3 casilleros para pasar el casillero de inicio y cuando lo pase se considerará que dio una vuelta entera con los beneficios descritos anteriormente).
4. ¡Cobra doble! Mostrando esta tarjeta una vez respondida **correctamente** la consigna, el adversario deberá pagar nuevamente su porción del pozo.
5. ¡Paga la mitad! Mostrando esta tarjeta una vez respondida **incorrectamente** la consigna, el adversario deberá devolver la mitad de la porción del pozo que ganó de su rival.
6. ¡Gran Bonus! Todos sus adversarios deberán pagarle el monto del casillero donde se encuentra cada una de sus fichas.
7. ¡Ingresos Gratis! "El Erudito" le paga \$500.
8. ¡Ingresos Gratis! "El Erudito" le paga \$400.
9. ¡Ingresos Gratis! "El Erudito" le paga \$200.
10. ¡Ingresos Gratis! "El Erudito" le paga \$100.

### **CATEGORÍAS DEL JUEGO**

Existen cuatro categorías de consignas:

### **Secuencia**

Está representada por el color azul en el tablero. Las tarjetas de esta categoría contendrán entre 4 y 6 elementos que el participante 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

Aclaración: el criterio de la secuencia está aclarado en la misma tarjeta (por ej. de menor a mayor).

### **Asociación**

Está representada por el color rojo en el tablero. Las tarjetas de esta categoría contendrán 2 columnas de entre 4 y 6 elementos cada una. El participante 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 | 1. Oslo      |
| B. Polonia | 2. Estocolmo |
| C. Austria | 3. Zagreb    |
| D. Noruega | 4. Varsovia  |
| E. Suecia  | 5. Viena     |

### **RESPUESTA:**

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

### **En común**

Está representada por el color verde en el tablero. Las tarjetas de esta categoría contendrán entre 4 y 6 elementos de los cuales el participante deberá encontrar la característica común de todos, por ejemplo:

¿Qué tienen en común?

A dos voces

Sin estribos

Desde el llano

Colectivo Imaginario

Otro tema

**RESPUESTA:**

Son programas de televisión del canal TN (Todo Noticias).

Aclaración: Recomendamos que esta categoría sea leída por alguno de los rivales ya que el participante puede responder a la respuesta de forma incompleta. Por ejemplo diciendo "son todos programas de televisión". En este caso el equipo contrario deberá decirle incompleto y solicitar mayor especificación, y el participante deberá completar su respuesta para que no se considere incorrecta.

**Aproximación**

Está representada por el color amarillo en el tablero. En esta categoría juegan todos los participantes. Se lee una pregunta y todos los participantes 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:

¿Cuál es la superficie de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires?

**RESPUESTA:**

203 km<sup>2</sup>

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, este quedará en el tablero y se lo llevará el próximo participante que gane una pregunta de esta categoría (aproximación).

Los invitamos a seguir estas reglas, pero como somos asiduos participantes de juegos de mesa, entendemos que muchas veces resulta mejor adaptarlas a las preferencias de cada grupo. Estas son algunas maneras alternativas:

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

Queremos agradecer a Liniers por los dibujos, a Christian Arbiz y Esteban Botana por el diseño gráfico, y especialmente a todos los amigos que colaboraron en la producción, el armado, la prueba y corrección de este primer juego de Maldón Entertainment.

Si tenés dudas, comentarios, sugerencias, preguntas nuevas, o simplemente nos querés contactar, escribinos a [info@elerudito.com.ar](mailto:info@elerudito.com.ar).