

¿Llegarás al 1%?



A partir de 8 años • 2 a 6 jugadores • 30 a 45 minutos

Bienvenido a la experiencia que te hará sentir dentro del famoso concurso televisivo EL 1%.

Aquí la intuición, el ingenio y el pensamiento lateral se ponen a prueba.

¿Te atreves a descubrir si formas parte de ese 1% capaz de responder la pregunta final?

CONTENIDO



OBJETIVO DEL JUEGO

Tu misión es llegar lo más lejos posible respondiendo preguntas de dificultad creciente.

- Podrás **arriesgar**, **plantarte** o incluso usar un **comodín estratégico**.
- El ganador será quien acumule **más dinero** al final de la partida.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

El juego se desarrolla en rondas, cada una correspondiente a un nivel de dificultad:

1. Cada jugador escoge la grada de un color para jugar y coloca las fichas de sus 8 concursantes sobre ella, con el dibujo de concursante visible.
2. Cada jugador recibe una hoja de respuestas para jugar.
3. Se colocan las preguntas en el soporte ordenadas por nivel de dificultad, con el reloj de arena a su lado.
4. Se colocan tantas fichas de comodín como jugadores hay en la partida sobre la casilla del 50%.
5. Se coloca la ficha de presentador sobre el tablero en la casilla del 90%.
6. El **presentador (jugador seleccionado)** coloca la tarjeta de la ronda en juego y lee la pregunta.
7. Se da la vuelta al **reloj de arena (30 seg)**. Todos los jugadores escriben su respuesta en su hoja.
8. Finalizado el tiempo, se revela la respuesta correcta.
 - Si aciertas: mantienes tus concursantes y el dinero.
 - Si fallas: pierdes **un concursante** y depositas su ficha en el centro, sumando 1000 € al bote.



CÓMO JUGAR

Cada ronda excepto la del 1% tiene el mismo funcionamiento básico.

1. Se pone una pregunta de la dificultad de la ronda en juego (marcada por el presentador sobre el tablero) en el soporte y se lee.
2. Se da la vuelta al reloj de arena y todos los jugadores responden a la vez anotando sus respuestas en su bloc hasta que se acabe el tiempo.
3. Se revela la respuesta correcta.
 - Si el jugador acertó: no pierde nada y copia la cantidad de dinero que tenía en la casilla de la siguiente ronda.
 - Si el jugador no acertó: retira uno de los concursantes de la grada y se descuenta 1000 € en la casilla de la siguiente ronda.
4. Cuando un concursante es eliminado, su ficha se da la vuelta. El color de fondo que aparece al girarla representa los 1.000 € iniciales que tenía ese jugador. Esa ficha se coloca en el centro del tablero, sumando esa cantidad al bote común.
5. En cada ronda, los jugadores deben responder a la pregunta correspondiente. Quien acierte mantiene sus fichas y aumenta su capital; quien falle pierde una ficha de concursante. Si un jugador pierde todas sus fichas, queda eliminado de la partida.

REGLAS ESPECIALES



1. **El Comodín (disponible entre la ronda del 50% y la del 5%)**
 - En las rondas marcadas con la línea verde del tablero, el jugador puede usar su comodín para pasar automáticamente a la siguiente pregunta **como si la hubiera acertado**.
 - Para usarlo, el jugador debe descartarlo **antes de responder** y se le restan **1.000 € de su capital**, aunque mantiene todas sus fichas de concursante.
 - El comodín **no puede usarse después de haber fallado una respuesta**.
 - Cada jugador solo puede usar **un comodín en toda la partida**.
 - Su función principal es evitar la eliminación en caso de no saber una respuesta.
2. **Plantarse (disponible en las rondas del 30% y del 1%)**
 - Antes de ver la pregunta, el jugador puede **decidir plantarse** y quedarse con todo el dinero que tenga acumulado.
 - En la **ronda del 1%**, los jugadores que se planten se reparten **10.000 € entre todos**, pero renuncian a responder la última pregunta y a intentar ganar el bote final.

PARTIDA FINAL DEL 1%

- Es la pregunta más difícil del juego.
- Solo llegan los jugadores que **no se hayan plantado** y que **conserven al menos una ficha de concursante**.
- Antes de mostrar la pregunta, cada jugador elige en secreto si se planta (retirándose con su dinero acumulado más su parte de los 10.000 €) o si juega la pregunta final.
- Quien acierte la pregunta del 1% se lleva el bote final, repartido a partes iguales entre los acertantes.
- Quien falle la pregunta **pierde todo su dinero acumulado**.

FINAL DEL JUEGO

- Cuando la partida finaliza, quien tenga más dinero en su hoja de juego, sin importar hasta qué ronda del juego ha llegado, gana la partida.
- En caso de empate, gana quien haya acabado con más concursantes sin eliminar, y si el empate aún persiste, quien no haya utilizado su comodín.



20453

EP899/04/20453



¡Advertencia!



Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. Guarde esta información para futuras referencias. Los contenidos de este juego pueden variar de lo mostrado en las fotografías.

Fabricado por EDUCABORRAS, S.A.U.
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès • España
www.educaborras.com

ATRESMEDIA



El 1% is licensed by Atresmedia Corporation for Educa Borrás © 2025.
El 1% © Magnum Media Ltd. Distributed by Brutal Media part of BBC Studios.
Adapted from the original format THE 1% CLUB. El 1% (word mark and logo) are trade marks of Magnum Media Limited and are used under licence.