

MOLLY JOHNSON · SHAWN STANKEWICH · ROBERT MELVIN

TELE

TM



DEVIR



CRÉDITOS

Autores: Molly Johnson, Robert Melvin y Shawn Stankewich

Director de proyectos: Nicolas Bongiu

Producción: Dave Lepore

Desarrollo: John Goodenough

Dirección artística: Molly Johnson, Robert Melvin y Shawn Stankewich

Conceptos gráficos iniciales: Vikki Wiercinski y Flatout Games

Diseño gráfico: Dylan Mangini

Ilustración: Shawn Stankewich

Edición: Nicolas Bongiu, Richard A. Edwards, Vladimir Orellana y Todd Rowland

CRÉDITOS DE LA PRESENTE EDICIÓN

Editor: Xavi Garriga

Traducción: Marià Pitarque

Adaptación gráfica: CeciRC



ATENCIÓN no apto para niños menores de 3 años; contiene piezas pequeñas que podrían ingerirse.



Devir Iberia S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com



© 2021 Alderac Entertainment Group.
TEN and all related marks are ™ or ® and
© where indicated Alderac Entertainment
Group, Inc. 2505 Anthem Village Drive Suite
E-521 Henderson, NV 89052 USA. Todos los
derechos reservados. Fabricado en China.

UN JUEGO PARA 1 A 5 JUGADORES DE 10+ AÑOS, DISEÑADO POR FLATOUT GAMES

RESUMEN

TEN™ es un juego de subastas y de tentar la suerte, para toda la familia. Los jugadores roban cartas de una en una, para intentar quedarse con la máxima cantidad posible, sin superar un valor total de **diez**, pues, de lo contrario, ¡la habrán pifiado! Los jugadores pueden arriesgarse a robar más cartas y pueden usar sus monedas para comprar cartas adicionales, en un intento de conseguir la secuencia numérica más larga de cada color. Cuando aparezca un comodín, los jugadores competirán en una subasta para ver quién se lo queda y lo aprovecha para llenar algún hueco en sus secuencias.

OBJETIVO

En TEN™, el objetivo es completar secuencias numéricas de cartas correlativas, para cada uno de los cuatro colores. Al final de la partida, por cada color, los jugadores ganan un punto por cada carta que forme parte de su secuencia **más larga** en ese color. Si un jugador consigue completar el set de nueve cartas (del 1 al 9) de un mismo color, ¡gana 10 puntos por ese color! El ganador es el jugador que sume más puntos.

COMPONENTES

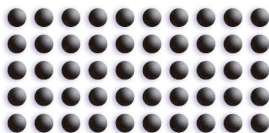
Un ejemplar de TEN™ debe incluir los siguientes elementos; si falta alguno, por favor, contacta con nuestro servicio de atención al cliente en www.devir.com.

129 cartas de juego

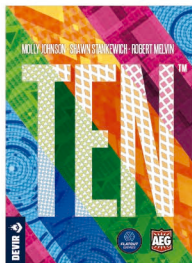


(anverso) (reverso)

50 fichas de moneda



1 reglamento



5 cartas de referencia



(anverso) (reverso)

15 fichas de pifia



PREPARACIÓN

1 Preparad el mazo

Formad el mazo con una determinada cantidad de cartas de juego, según el número de jugadores en la partida:

Partida de 2 jugadores: eliminad todas las cartas que muestren (en la esquina inferior derecha) el símbolo de los 3 jugadores o el de 4+ jugadores; dejadlas en la caja.

Partida de 3 jugadores: eliminad todas las cartas que muestren (en la esquina inferior derecha) el símbolo de 4+ jugadores; dejadlas en la caja.

Partida de 4 jugadores: no eliminéis ninguna carta.

Partida de 5 jugadores: no eliminéis ninguna carta.



símbolo de 3 jug. ↑



símbolo de 4+ jug. ↑

Barajad las cartas del mazo, boca abajo, y dejadlo en el centro de la zona de juego, al alcance de todos los jugadores.

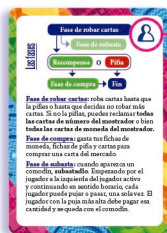
2 Preparad la reserva

Repartid **cinco** fichas de moneda a cada jugador y dejad las restantes junto al mazo. Colocad las fichas de pifia junto a las de moneda, para formar la **reserva**. Cuando gastéis fichas de moneda y de pifia, devolvedlas a la reserva.

3 Determinad quién es el jugador inicial

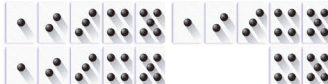
Tomad tantas cartas de referencia como jugadores haya en la partida (aseguraos de incluir la carta con el símbolo de jugador inicial).

Barajad las cartas de referencia boca abajo y entregad una a cada jugador. El jugador al que le haya tocado la carta con el símbolo de jugador inicial es el que empieza jugando el primer turno de la partida. ¡Ya estáis listos para comenzar!



Símbolo de jugador inicial

1-2 jugadores
(91 cartas)



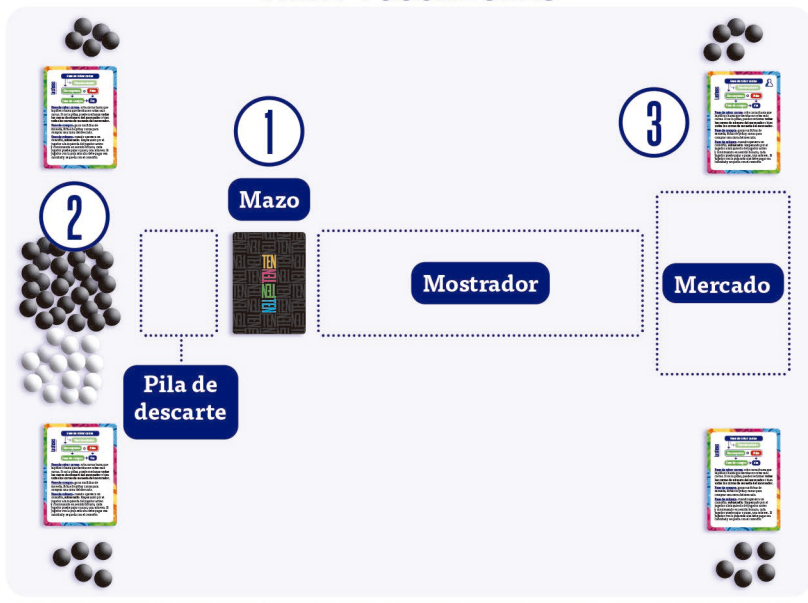
3 jugadores
(+17 cartas)



4-5 jugadores
(+21 cartas)



EJEMPLO DE PREPARACIÓN PARA 4 JUGADORES



TIPOS DE CARTAS

El mazo contiene tres tipos de cartas, que se explican a continuación.

Cartas de número

Estas cartas muestran un número **blanco** (cuyo valor se sitúa entre 1 y 9) sobre un fondo de color (azul, verde, naranja o rosa). Las cartas de número son las más importantes a la hora de formar vuestras secuencias numéricas.



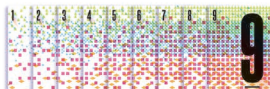
Nota: para cada color, las cartas con números bajos son más frecuentes que las cartas con números altos (7, 8 y 9).

Comodines

Los comodines muestran un número **negro** (del 1 al 9) o bien el símbolo de almohadilla (#).

Cuando se roba un comodín, se interrumpe de inmediato la fase de robar cartas, y los jugadores resuelven una fase de subasta.

Los comodines con un número se pueden usar como si pertenecieran a uno de los cuatro colores (azul, verde, naranja o rosa).



Los comodines con el símbolo # se pueden usar como si fueran cualquier número (del 1 al 9). El color de la carta continúa siendo el mismo (tan solo se puede elegir el número).



Este comodín especial se puede usar como una carta del número y color que se desee.



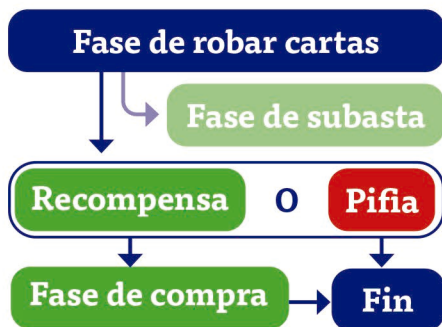
Cartas de moneda

Estas cartas tienen un valor de 1 a 5 fichas negras de moneda (tantas como muestra la carta). Como recompensa, estas cartas otorgan monedas al jugador, que las puede gastar en las subastas y para comprar cartas en el mercado.



CÓMO SE JUEGA

Durante tu turno, siempre juegas la **fase de robar cartas**, que puede verse interrumpida por una **fase de subasta** cuando se revela un comodín. Al final de tu turno, si no la has pifiado ni has elegido las cartas de moneda, puedes jugar la fase de compra.



Fase de robar cartas

Roba cartas de la parte superior del mazo, de una en una. Si es una carta de número o de moneda, déjala boca arriba en el espacio reservado para el **mostrador**. Si es un comodín, tu turno se interrumpe de inmediato para llevar a cabo una subasta (v. «Fase de subasta» en la página 11). Después de robar cada carta, debes elegir entre no robar más cartas y reclamar una recompensa, o bien continuar y robar otra carta.

Tu turno se acaba cuando se cumple una de estas dos condiciones:

Eliges no robar más cartas y reclamas una recompensa (v. «Reclama una recompensa» en la página 8).

La **pifias** al robar una carta de número que hace que las cartas en el mostrador sumen un valor total neto (positivo) de más de diez (11+), o bien al robar una carta de moneda que hace que el valor total de las monedas en el mostrador sea superior a diez (11+) (v. «¡La pifiaste bien pifiada!» en la página 9).

Reclama una recompensa

Siempre que no la hayas pifiado, puedes decidir terminar la fase de robar cartas y reclamar **una** de las siguientes recompensas:

Todas las **cartas de número**
del mostrador

- o -

Todas las **cartas de moneda**
del mostrador



Si eliges tomar todas las **cartas de número** del mostrador:

1. Déjalas boca arriba delante de ti.
2. **TODOS LOS DEMÁS** jugadores obtienen tantas fichas de moneda de la reserva como el valor total de las cartas de moneda en el mostrador. Una vez que los jugadores hayan tomado las fichas de moneda, descarta las cartas de moneda (boca arriba) en una pila de descarte al lado del mazo.
3. Si lo deseas, puedes jugar la fase de compra (v. «Fase de compra» en la página 10).
4. Una vez completada tu fase de compra, o si has decidido que no quieres comprar, tu turno finaliza y pasa a ser el turno del jugador a tu izquierda.

Si eliges tomar todas las **cartas de moneda** del mostrador:

1. Obtienes tantas fichas de moneda de la reserva como el valor total de las cartas de moneda en el mostrador; luego, descarta las cartas de moneda en la pila de descarte.
2. Traslada todas las cartas de número del mostrador al espacio reservado para el **mercado**.
3. Tu turno finaliza y pasa a ser el turno del jugador a tu izquierda.

Límite de monedas

En todo momento, cada jugador puede tener un máximo de diez fichas de moneda. Si al obtener monedas superas este límite (tienes 11+), pierde las monedas en exceso.

Nota: las fichas de pifia no cuentan para tu límite de monedas.

Nota: si eliges tomar todas las **cartas de moneda**, no puedes jugar la fase de compra.

¡La pifiaste bien pifiada!

Cada **carta de número** que coloques en el mostrador **añade** su valor (1-9) al valor total de las cartas ahí presentes.

| | | |
|-----------|---|-------|
| | | TOTAL |
| 2 | 1 | |
| $2 + 1 =$ | | 3 |

Cada **carta de moneda** que coloques en el mostrador **resta** su valor de monedas (1-5) al valor total de las cartas ahí presentes.

| | | | |
|-----|---|---------|-------|
| | | | TOTAL |
| 2 | 1 | 4 | |
| 3 | | $- 4 =$ | -1 |

Nota: cuando robes cartas de moneda, es posible que el valor total neto de tus cartas en el mostrador sea negativo.

En este ejemplo, el jugador activo tiene ahora un valor total neto positivo de 4, y un valor total de monedas de 6. En este momento, si el jugador robe una carta de número de valor 7 o superior, o una carta de moneda de valor 5, la habría pifiado.

| | | | | | |
|-----|---|-------|-------|---------|-------|
| | | | | | TOTAL |
| 2 | 1 | 4 | 7 | 2 | |
| 3 | | $- 4$ | $+ 7$ | $- 2 =$ | 4 |

La **pifias** si robas una carta que hace que las cartas en el mostrador:

- A** sumen un valor total neto (positivo) de más de diez (11+), o bien
- B** alcancen un valor total de monedas superior a diez (11+).

| | | | | | |
|----------|---|-----|-----|-------|-------------|
| A | | | | | VALOR TOTAL |
| | 4 | - 3 | + 5 | + 9 = | 15 |

| | | | | | |
|----------|----------------|------------------|------------------|---------|--------------------------------------|
| B | $\frac{3}{-3}$ | $+ \frac{4}{+7}$ | $+ \frac{5}{-4}$ | $=$ | $\frac{12}{\text{TOTAL DE MONEDAS}}$ |
| | -3 | $+ 7$ | $- 4$ | $- 5 =$ | $\frac{\text{VALOR TOTAL}}{-5}$ |

Si la pifias, debes resolver los siguientes pasos (en este orden):

1. Traslada todas las cartas de número del mostrador al espacio reservado para el **mercado**.
2. Obtienes 1 ficha de pifa (equivalente a 3 monedas) de la reserva.
3. (Si la has pifiado al robar una carta de moneda, omite este paso y ve al paso 4.) Resuelve este paso únicamente si la has pifiado al robar una carta de número que te ha hecho sumar un valor total neto positivo de más de diez (11+): **TODOS LOS DEMÁS** jugadores obtienen tantas fichas de moneda de la reserva como el valor total de las cartas de moneda en el mostrador.
4. Descarta las cartas de moneda en la pila de descarte.
5. Tu turno finaliza y pasa a ser el turno del jugador a tu izquierda.

Fase de compra

Solo puedes jugar la fase de compra si no la has pifiado en este turno y, como recompensa, has elegido las cartas de número (en vez de las de moneda). Si decides que no quieres jugar la fase de compra, la partida continúa con el turno del jugador a tu izquierda.

Puedes gastar tus monedas para comprar **una** de las cartas del **mercado**. Para ello, paga con monedas el valor de la carta y déjala boca arriba delante de ti. Por ejemplo, un «3» verde cuesta 3 monedas. **Solo puedes comprar una carta del mercado por turno.**

Además de pagar con tus fichas de moneda y de pifia, también puedes pagar con cualesquiera de tus cartas (habitualmente, aquellas que tengas repetidas). Cada carta que descartes cuenta como 1 moneda a la hora de comprar una carta del mercado.

No puedes comprar ninguna carta que sea idéntica (número y color) a una carta que ya tengas.

Una vez que hayas comprado una carta del mercado, la partida continúa con el turno del jugador a tu izquierda.

Fichas de pifia

Cada ficha de pifia equivale a **3** monedas.

Las fichas de pifia **no cuentan** para tu límite de diez fichas de moneda. Cuando la pifian, los jugadores siempre obtienen una ficha de pifia, aunque ya tengan diez fichas de moneda (o cualquier otra cantidad).

Los jugadores nunca reciben cambio cuando gastan las fichas de pifia (se considera que se han gastado las tres monedas que proporciona esa ficha, y cualquier exceso se pierde).

En el caso poco probable de que un jugador obtenga una ficha de pifia pero no quede ninguna en la reserva, este puede usar cualquier otro objeto pequeño para sustituirla.



María gasta tres cartas y también dos fichas de moneda (valor total de 5) para comprar un «5» en el mercado.

Fase de subasta

Cuando un jugador robe un comodín, su turno se interrumpe de inmediato para subastar dicho comodín. Tras la subasta, el jugador activo retoma su turno.

Empezando por el jugador a la izquierda del jugador activo y continuando en sentido horario, cada jugador puede ofrecer una cantidad de monedas que esté dispuesto a pagar por el comodín revelado. Los jugadores deben **pujar**, superando la oferta anterior, o sino deben **pasar**.

Durante una subasta, cada jugador tiene una sola oportunidad de pujar o pasar. La subasta termina después de que el jugador activo haya pujado o pasado. El jugador que haya ofrecido la puja más alta debe pagar esa cantidad de monedas; luego, deja el comodín boca arriba delante de él/ella.

Además de pagar con tus fichas de moneda y de pifia, también puedes pagar con cualesquiera de tus cartas (habitualmente, aquellas que tengas repetidas). Cada carta que descartes cuenta como 1 moneda a la hora de pagar tu puja.

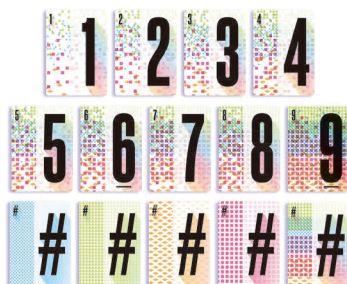
Una vez terminada la subasta, el jugador activo retoma su turno allá donde fue interrumpido.

Los jugadores no están obligados a anunciar qué fichas y cartas gastarán, pero nunca pueden pujar más que la cantidad de monedas y cartas que poseen en ese momento (la cantidad de fichas y cartas que los jugadores tienen es información pública). El ganador de la subasta está obligado a pagar la cantidad ofrecida.

Los jugadores pueden esperar hasta el final de la partida para asignar el comodín a una determinada secuencia numérica; de este modo, el color y/o valor de los comodines solo se determina definitivamente durante la puntuación final.

En el caso poco probable de que ningún jugador puge (todos pasan), el comodín se descarta.

Comodines



FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando se roba la última carta del mazo. El jugador activo juega su turno de manera habitual, pero ya no podrá robar más cartas.

Una vez que el jugador activo haya terminado su turno, empezando por el jugador a su izquierda y continuando en sentido horario, cada jugador aún puede jugar una última fase de compra. Tras la última fase de compra del jugador activo, los jugadores calculan los puntos que han obtenido y determinan el ganador.

Puntuación

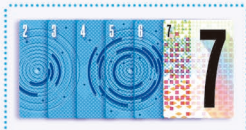
Los jugadores disponen sus cartas de número y sus comodines para formar secuencias numéricas correlativas en cada uno de los cuatro colores.

Cada jugador gana 1 punto por cada carta en su secuencia numérica correlativa **más larga** de cada color. Si un jugador ha logrado formar un set completo con todos los números (del 1 al 9) de un mismo color (aunque algunos sean comodines), obtiene una bonificación de 1 punto (así, esta secuencia le otorga un total de 10 puntos, en vez de 9).

El ganador es el jugador que tenga la puntuación total más alta.

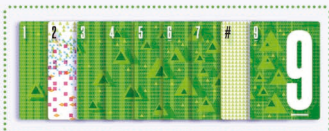
En caso de empate, de entre los jugadores empatados, el ganador es aquel que tenga más monedas (contando solo las fichas de moneda y las de pifia, pero no las cartas repetidas). Si el empate persiste, gana el jugador que tenga menos cartas; si persiste aún, los jugadores empatados comparten la victoria.

EJEMPLO DE PUNTUACIÓN



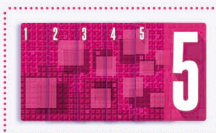
Color azul

6 cartas correlativas = 6 puntos



Color verde

9 cartas correlativas
+ bonificación set completo = 10 puntos



Color rosa

5 cartas correlativas = 5 puntos



Color naranja

3 cartas correlativas = 3 puntos

TOTAL **24 puntos**

VARIANTE DE PIFIAS CON COMPRA

En esta variante se permite que los jugadores compren una carta cuando la hayan pifiado. Durante el paso 2 de resolución de la pifia, después de trasladar todas las cartas de número del mostrador al mercado, puedes renunciar a la ficha de pifia y, en vez de ello, puedes jugar una fase de compra. Luego, resuelve los pasos restantes de la manera habitual.

VARIANTE EN SOLITARIO

Esta variante te permite jugar partidas de TEN™ en solitario. En estas, juegas contra JEN, que es tu oponente virtual. Tú juegas el primer turno y luego, como en una partida normal entre dos jugadores, JEN y tú vais alternando turnos.

Preparación

Sigue las instrucciones para preparar una partida de dos jugadores. Tanto JEN como tú empezáis la partida con 5 monedas.

Turnos

En tu turno, tienes las mismas opciones que durante una partida normal.

JEN, en su turno, roba cartas hasta que su valor total neto (positivo) iguale o supere un cierto **valor predeterminado**, o hasta que la pifie con las cartas de moneda. Dicho valor predeterminado (4, 5, 6, 7, 8, 9 o 10) depende del grado de dificultad que le quieras dar a tu partida. JEN siempre reclama todas las cartas de número que haya en el mercado y nunca elige reclamar las monedas.

JEN nunca la pifa con las cartas de número, solo con las de moneda. Cuando la pifie al robar una carta de moneda, resuelve los pasos habituales de la pifa, con la salvedad de que JEN, además de obtener una ficha de pifa, siempre se queda con todas las cartas de número que haya robado durante su turno.

Subastas

Las subastas se juegan de manera algo distinta. La puja mínima que tanto tú como JEN podéis hacer por cada carta subastada es de 5. Ni tú ni JEN podéis usar cartas (como si fueran monedas) para pagar vuestra puja, a no ser que se trate realmente de cartas que tenéis repetidas. Puedes saber fácilmente cuántas cartas repetidas tiene cada uno, si las separas y, para cada jugador, formas una pila con ellas, al lado de las cartas recolectadas.

Las pujas de JEN siguen estos criterios:

- En tus turnos, cuando JEN es la primera en pujar, siempre puja una cantidad de monedas (que ella pueda pagar) lo más cercana posible a tu cantidad total de fichas de moneda, de fichas de pifa y de cartas repetidas, o bien 5 (la cantidad que sea más alta). Si JEN no puede ofrecer al menos 5, entonces no hace ninguna puja.
- Para las pujas, JEN solo usa sus fichas de moneda, fichas de pifa y cartas repetidas (en este orden).

Puedes superar la oferta de JEN, si pagas más que ella.

En los turnos de JEN, cuando es la segunda en pujar, siempre intenta ofrecer tanto como necesite para ganar la subasta, en función de tu puja. Tu puja máxima está limitada por tu cantidad total de fichas de moneda, de fichas de pifia y de cartas repetidas. Tu puja mínima es de 5.

JEN siempre intenta ganar las subastas, con independencia de si ya tiene una carta como la que se va a subastar.

Nota: si ni tú ni JEN pujáis un mínimo de 5 para ganar la subasta, la carta se descarta.

Nota: tú puedes comprar cartas en el mercado de la manera habitual, pero JEN no puede comprarlas.

Fin de la partida

Juega hasta que se robe la última carta del mazo y luego procede a finalizar la partida tal como se haría en una partida normal entre dos jugadores.

Si al final de la partida tienes más puntos que JEN, ¡has ganado!

Te recomendamos que empieces asignando a JEN un **valor predeterminado** de 4, y que luego, a medida que vayas ganando partidas, vayas subiendo el grado de dificultad. Cuanto más alto sea el valor predeterminado de JEN, más difícil será la cosa. Así:

4. ¡Por algo se empieza!
5. ¡Le estás cogiendo el tranquillo!
6. ¡Unas jugadas impresionantes!
7. ¡Un prodigio de suerte y estrategia!
8. ¡Eres uno/una de los mejores!
9. ¡Realmente admirable!
10. Mmm... no estamos seguros de cómo lo has hecho...

SUMARIO

Preparación

1. Preparad el mazo

- **Partida de 2 jugadores:** eliminad todas las cartas que muestren (en la esquina inferior derecha) el símbolo de 3 jugadores o el de 4+ jugadores; dejadlas en la caja.
- **Partida de 3 jugadores:** eliminad todas las cartas que muestren (en la esquina inferior derecha) el símbolo de 4+ jugadores; dejadlas en la caja.
- **Partida de 4 jugadores:** no eliminéis ninguna carta.
- **Partida de 5 jugadores:** no eliminéis ninguna carta.

2. Preparad la reserva

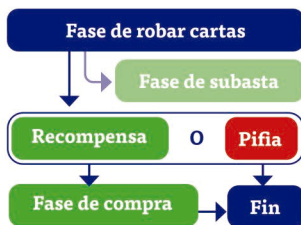
Repartid cinco fichas de moneda a cada jugador.

3. Determinad quién es el jugador inicial



Cada jugador toma una carta de referencia al azar. El jugador inicial es aquel al que le haya tocado la carta con el símbolo correspondiente.

Las fases



Fase de robar cartas

Roba cartas de la parte superior del mazo y déjalas en el mostrador. Después de robar cada carta, debes elegir entre continuar y robar otra carta, o bien no robar más cartas y reclamar una de las siguientes recompensas:

- Todas las cartas de número del mostrador
- Todas las cartas de moneda del mostrador

Fase de compra

Solo puedes jugar la fase de compra si no la has pifiado en este turno y, como recompensa, has elegido las cartas de número (en vez de las de moneda). Puedes gastar tus fichas de moneda, fichas de pifia y cartas para comprar **una** de las cartas del **mercado**. Una vez que hayas comprado una carta del mercado, la partida continúa con el turno del jugador a tu izquierda.

Fase de subasta

Los comodines se subastan inmediatamente después de haberlos robado.

Empezando por el jugador a la izquierda del jugador activo y continuando en sentido horario, cada jugador puede pujar o pasar, una sola vez. El jugador con la puja más alta debe pagar esa cantidad y se queda con el comodín.

¡La pifiaste bien pifiada!

Cada **carta de número** que coloques en el marcador añade su valor al valor total de las cartas ahí presentes. Por el contrario, cada **carta de moneda** resta su valor del total.

La **pifias** si robas una carta que hace que las cartas en el mostrador sumen un valor total neto (positivo) de más de diez (11+), o bien que alcancen un valor total de monedas superior a diez (11+).

Si la pifias, traslada todas las cartas de número del mostrador al mercado, obtienes **1 ficha de pifia** y, si la has pifiado al robar una carta de número que te ha hecho sumar un valor total neto positivo de más de diez (11+), **TODOS LOS DEMÁS** jugadores obtienen tantas fichas de moneda como el valor total de las cartas de moneda en el mostrador. Luego, tu turno finaliza y pasa a ser el turno del jugador a tu izquierda.