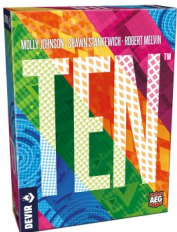
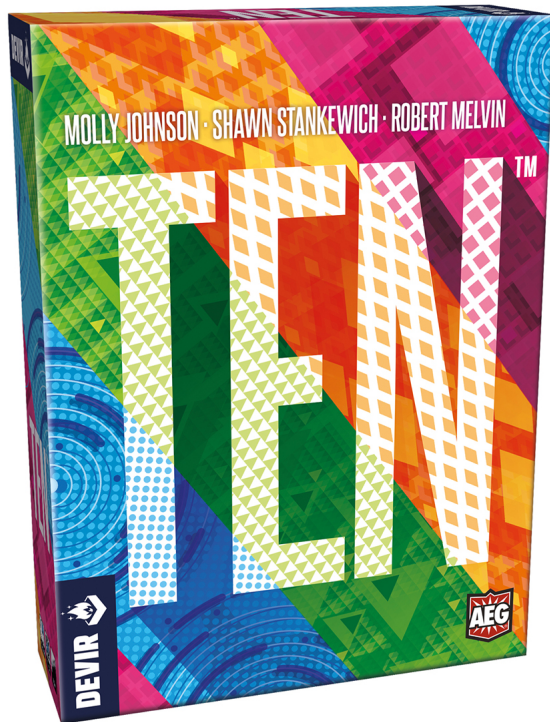


TEN



Aprender las reglas no os llevará más de 10 minutos, por eso TEN es un título ideal para jugar tanto con la familia como con los amigos. A lo largo de la partida, los jugadores tentarán la suerte y participarán en subastas para conseguir las cartas que más les interesen para completar las secuencias de números en las filas de color.

Rating: Not Rated Yet

[Ask a question about this product](#)

Manufacturer [Devir](#)

Description

TEN es un juego de Molly Johnson, Shawn Stankewich y Robert Molvin en el que pueden participar entre 1 y 5 personas, a partir de 12 años, en partidas que duran entre 20 y 30 minutos. El objetivo de TEN es sumar el mayor número de puntos creando la secuencia de números consecutivos más larga en diferentes filas de color.

Aprender las reglas no os llevará más de 10 minutos, por eso TEN es un título ideal para jugar tanto con la familia como con los amigos. A lo

largo de la partida, los jugadores tentarán la suerte y participarán en subastas para conseguir las cartas que más les interesen para completar las secuencias de números en las filas de color.

Para empezar la partida, ajustad la cantidad de cartas al número de jugadores, repartid 5 fichas de divisa para cada participante y elegid al jugador inicial. En sentido horario, cada jugador emplea su turno robando cartas del mazo central. Mientras vayan saliendo cartas numéricas o cartas de divisa, estas se despliegan en el centro de la mesa. Sin embargo, si aparece una carta de comodín el turno se interrumpe y empieza una subasta entre todos los jugadores. Quien apueste más fichas, se quedará con la carta de comodín.

Si no aparece ningún comodín, los jugadores pueden ir robando tantas cartas como deseen hasta que o bien decidan parar (para llevarse o todas las cartas numéricas o todas las cartas de divisa como recompensa) o bien provoquen una quiebra. La quiebra se produce cuando la suma de las cartas numéricas o bien la suma de las cartas de divisa que se muestran desplegadas sobre la mesa supera el valor de 10.

¿Hasta dónde estás dispuesto a tentar a la suerte para conseguir la carta que te hace falta?

En caso de provocar una quiebra, el jugador recibe una ficha de quiebra, que equivale a tres monedas, mientras que el resto de jugadores se reparten las fichas de divisa que se han desplegado sobre la mesa. Si el jugador completa su turno sin provocar una quiebra (ya sea porque ha ocurrido una subasta o porque ha decidido tomar cartas) el jugador puede, opcionalmente, comprar una carta del mercado común (donde se van apilando las cartas que salen de la baraja y que no son reclamadas por el resto de jugadores). Gasta tus monedas y las cartas que no quieras (que añaden un +1 a tus fichas) para comprar en el mercado.

Los turnos se van sucediendo hasta que se agotan las cartas del mazo central y se juega una última ronda para comprar cartas en el mercado.

¡El pescado ya está vendido! El jugador que haya conseguido más secuencias de cartas numéricas en distintas filas de color se alza con la victoria.

En el reglamento encontraréis variantes para adaptar la dificultad y también el desafío para jugar en solitario. TEN ofrece versatilidad y horas de diversión para jugar con todo tipo de públicos. ¿Quién se arriesgará más para conseguir la mejor carta? ¿Hasta dónde estás dispuesto a apostar para evitar que tus contrincantes consigan las mejores cartas? ¡Cuenta hasta diez y, sobre todo, no te pases!