

Ten Grand®

Ten Grand is a Game of Chance ...

www.TenGrand.com

Rules of Reglas de TEN GRAND®

!!! ADVERTENCIA-LOS DADOS PRESENTAN UN PELIGRO DE ASFIXIA PARA LOS NIÑOS PEQUEÑOS. MANTENGA LOS DADOS FUERA DEL ALCANCE DE LOS NIÑOS PEQUEÑOS!!!!

Conceptos básicos: Se juega con seis dados, cada uno con un As de Picas, un Rey, una Reina, una Jota, el número 50 y el número 100.

Cada jugador toma TURNOS, TIRANDO los dados y tratando de anotar puntos.

Se suma los puntos de cada TURNO intentar a alcanzar 10.000 puntos-, pero el primer jugador en llegar a 10.000 puntos no necesariamente gana.

TURNOS consisten en ROLLOS de los dados, empezando con todos los 6 dados.

TURNO DE UN JUGADOR:

El TURNO del jugador empieza TIRANDO todos los 6 dados. Después de cada ROLLO un jugador sólo tiene 2 opciones:

1. DEJAR DE TIRAR. Sumar todos los puntos, anotar la puntuación para ese TURNO y pasar los dados al siguiente jugador.
2. TIRAR una vez más. Decidir que los puntos son demasiado bajos, un jugador puede TIRAR los dados otra vez, pero en el segundo ROLLO usará sólo 5 dados (o menos de 5 dados).

Para TIRAR los dados nuevamente, un jugador debe dejar al lado un dado que valga por los menos 50 o 100 puntos, o cualquier combinación de dados que tengan valor de puntos y, a continuación el jugador TIRA los dados restantes en el ROLLO próximo.

El 50 y el 100 valen valor nominal por sí solos o en pares.

Ejemplo: Un jugador TIRA todos los 6 dados y mantiene un 100 del primer ROLLO. En el segundo ROLLO el jugador obtiene 3- 100s. El total de puntos es 1100, no de 2000; porque para que valga 2.000 puntos todos los 4- 100s deben de mostrarse sobre un único ROLLO! El 50 y el 100 también valen más cuando se muestran como 3 o más de una clase en un único ROLLO! (Consulte la tabla para los valores de puntos.)

Las caras de As, Rey, Reina, y Jota valen puntos sólo cuando ellos se muestran como 3 o más de una clase en un único ROLLO. (Consulte la tabla para los valores de puntos.)



Sin embargo y esto es lo importante - un jugador arriesga a perder los puntos de su TURNO al continuar TIRANDO los dados. En cualquier momento, (incluso en el primer ROLLO) si un jugador TIRA los dados y puntos NO se muestran, su TURNO ha terminado y 0 puntos se anotan para ese TURNO! Puntuación de 0 puntos en un TURNO se llama una QUEMADURA!

Los dados que fueron dejados a un lado deben tener valor de puntos. Por ejemplo no se puede mantener 2 Ases, 2 Reyes, 2 Reinas, o 2 Jotas desde el primer ROLLO esperando que salga una tercera sobre el próximo ROLLO, porque Ases, Reyes, Reinas, y Jotas deben mostrarse como 3 de una clase antes de que pueden tener algún valor.

Por lo menos un dado (un 100 o 50) o cualquier combinación de dados que valga puntos se pueden poner al lado, pero no es necesario retener todos los dados que valen.

Ejemplo: Se TIRA 6 dados y salen (3-Jotas = 300 puntos) (1-100 = 100 puntos) (1-50 = 50 puntos) y (1 Reina = 0 puntos). El total de puntos es ahora 450, pero Usted decide retener solamente el 100 y TIRAR 5 dados para el próximo ROLLO. Un dado de 100 puntos está retenido, pero ahora se puede TIRAR 5 dados.

¿Por qué un jugador haría esto? Los dados más que tiene, hay mas oportunidad de obtener un 'MAS GRANDE' 3 de un clase que tendrá más valor de las 3- Jotas que tuviste.

QUEMADURAS: Se puede QUEMARSE en el primer ROLLO. Si TIRA todos los 6 dados y se muestran sin puntos, se QUEMA y obtendrá 0 puntos en ese TURNO.

Cada vez que Usted TIRA los dados, hay que obtener un 50, 100 o 3 o más de un clase o Usted se QUEMA y ese TURNO se termina.

Un jugador puede continuar TIRANDO los dados, mientras le sigan obteniendo puntos en cada ROLLO. Un jugador puede TIRAR aun un solo dado con el intento de llegar a la REVUELTA!

REVUELTA!: Cada vez que todos los dados valen puntos, un jugador tiene la opción para continuar TIRANDO. Agregue los puntos, hasta el momento. Recordar cómo muchos puntos tiene-, pero aún no anotarles, se puede, a continuación, TIRAR los dados una vez más, utilizando todos los 6 dados! Sin embargo, todavía está ARRIESGANDO esos puntos! Si se TIRA todos los 6 dados y se QUEMA, obtendrá 0 puntos para este TURNO!

QUIEN GANA: La ronda final EMPIEZA con la primera persona que alcanza o sobrepasa 10.000 puntos. ESTE ES TURNO FINAL DE ESE JUGADOR, pero todos los demás jugadores les queda 1 último TURNO para tratar de llegar a puntuación más alta. No existan empates. Los demás jugadores deben seguir TIRANDO los dados hasta que derroten a la puntuación más alta hasta ahora, o se quedan QUEMADOS tratando de ganar el juego. Ejemplo: Si hay 3 jugadores. El primer jugador obtiene 10.000 puntos y luego se detiene. El segundo jugador obtiene 10.050 puntos. El tercer jugador debe batir 10.050 puntos para ganar. El primer jugador no recibe otro TURNO.

INICIANDO EL JUEGO, OPCIONES DE JUGAR/MARCAR PUNTOS Y CURIOSIDADES SOBRE EL JUEGO:

1. Determinar quien va primero. Cada jugador TIRA los 6 dados una vez y la puntuación más alta va primero. En caso de un empate, los jugadores empatados TIRAN nuevamente.
2. Juego va hacia la derecha del primer jugador.
3. Un juego tomará alrededor de 15 minutos por jugador.
4. Un jugador debe ser el anotador designado, anotando la puntuación con lápiz y papel.

5. Rango de edad para el juego es desde unos 8 años de edad y más viejo.
6. Opciones de puntuación:
 - A. Para obtener la primera puntuación:
 - i. Hacer un requisito que un jugador debe TIRAR los dados al menos 3 veces y recibir por lo menos 350 puntos antes de que se puede anotar los puntos.
 - B. Permitir una "Escalera" contar como 200 puntos- PERO la "Escalera" también cuenta como un REVUELTA.
 - ii. Una "Escalera" se define como 1 de cada cara. Por ejemplo: Usted retiene un 100 del primer ROLLO. A continuación, TIRA 5 dados y usted retiene un 50 del segundo ROLLO. En su tercer ROLLO obtendrá Jota, Reina, Rey y As. En lugar de no recibir puntos como QUEMADURA, a esto se le llama una "Escalera" - 1 de cada cara y todos los dados tienen valor calificando como REVUELTA. A continuación, puede recoger todos los 6 dados (arriesgando 200 puntos) y TIRAR los dados nuevamente.
7. **TEN GRAND®** es una progresión geométrica de 2, juego de dados. Progresión geométrica de 2, se refiere a la manera 4 de un mismo clase vale dos veces como 3 de un mismo clase y así sucesivamente.
8. **TEN GRAND®** fue jugado por los agentes de inteligencia en el aeroplano "Air Force One" durante la administración del Presidente Clinton.
9. El juego recibió su primera marca registrado en 1975 como "TEN-TWENTY GRAND".

!!! ADVERTENCIA-LOS DADOS PRESENTAN UN PELIGRO DE ASFIXIA PARA LOS NIÑOS PEQUEÑOS. MANTENGA LOS DADOS FUERA DEL ALCANCE DE LOS NIÑOS PEQUEÑOS!!!!

DERECHOS DE AUTOR DE 2015. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

TEN GRAND® is Produced by the Denver Numbers Company, LLC

Mailing Address:
Denver Numbers Company, LLC
18975 Monroe Road 1137
Madison, MO 65263

For more information visit: www.TenGrand.com
All parts are made in China.

tengrand_instructions_spanish.docx/pdf- Updated June 2015