

Fig.5

Fig.6

Fig.7

En algunas cartas de pista impar podemos encontrar también al policía (Fig.6). Eso significa que el ladrón ya ha sido atrapado por él y que tenemos que capturar a su cómplice. Es por eso que no se tiene que poner la mano encima del número que queda sin pareja sino sobre su complementario (que no estará en la carta). En este caso, si no estuviera el policía, se tendría que poner la mano encima del 4 porque es el que no tiene pareja. Pero como el policía ha atrapado al ladrón número 4, la mano no se tiene que poner encima de ese número sino en su complementario. Por lo tanto, se tendría que poner la mano encima del sospechoso número 6.

**b.** Hay una cantidad de números par (6 u 8 números) (Fig.7): En este caso no hay ningún número sin pareja, no hay ningún sospechoso. El ganador o ganadora de la carta de pista será el primero que ponga la mano sobre la carta del policía.

### 5. LAS LUPAS Y EL FIN DE LA PARTIDA:

Detrás de cada carta de pista hay una lupa de un color. Cuando un jugador o jugadora gana una ronda se queda la carta de pista y la pone cerca de ella con la cara de la lupa hacia arriba.

Hay 6 colores de lupa: **rojo, azul, amarillo, verde, negro y rosa.**

Cada jugador acumulará las cartas de pista que vaya ganando o más de ese color, podrá descartar dos lupas del color que acaba de ganar y robar una lupa del color que desee a otro jugador. (Fig.8)

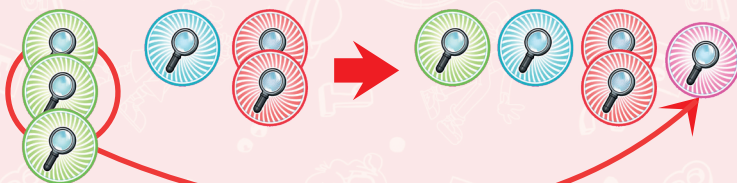


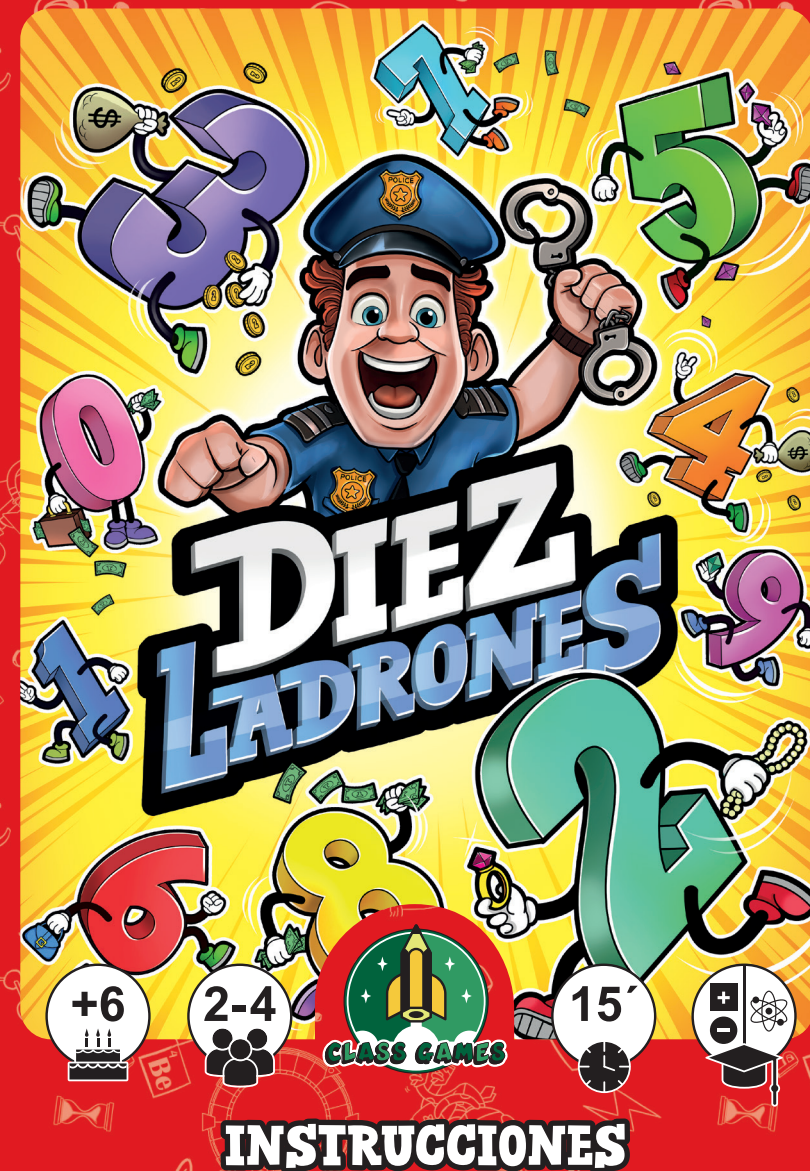
Fig.8

Por ejemplo, este jugador acaba de ganar una lupa verde.

Como tiene 3, elige descartar dos lupas verdes para robar una rosa a otro jugador y acercarse más a la victoria.

### 6. VICTORIA

Si se juega en el **modo normal** (con todas las cartas) el primer jugador en conseguir una lupa de cada color será el ganador de la partida. Si se juega en el **modo básico** lo hará la persona que consiga 4 lupas de diferente color (si se terminan las cartas en cualquier modo de juego y nadie ha conseguido el objetivo de lupas distintas ganará la persona que haya conseguido más cartas de pista).



### 1. COMPONENTES:

- 60 cartas de pistas (Fig.1)
- 11 cartas de sospechosos (Fig.2)
- 1 carta de Zumm (Fig. 3)
- Instrucciones



Fig.1

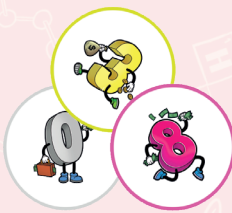


Fig.2



Fig.3

### 3. PREPARACIÓN DE LA PARTIDA (Fig.4):

Se colocan las cartas de sospechoso formando un círculo (pueden estar ordenadas del 0 al 10 o mezcladas para añadir mayor dificultad). Se barajan las cartas de pista (**modo básico\*** cartas con fondo blanco o **modo normal** cartas blancas y grises) y se colocan en el centro formando una pila con el lado de la lupa visible.

A su lado añadimos la carta del policía que estará al alcance de todos los participantes.

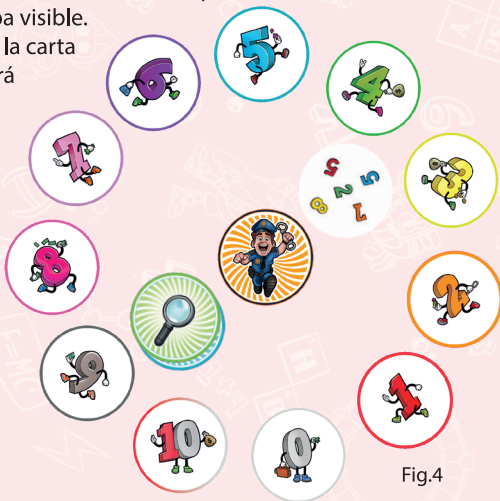


Fig.4

\*Es aconsejable comenzar con el modo básico para familiarizarse con el juego y con el cálculo de complementarios.

### 2. OBJETIVO DEL JUEGO:

Ser el primer participante en conseguir los 6 colores distintos de las Lupas de las cartas de pistas.

### 4. CÓMO JUGAR:

El turno es simultáneo, todos los participantes juegan al mismo tiempo. Se dará la vuelta a la primera carta de la pila de pistas y **la primera persona que ponga la mano sobre el sospechoso correcto se la quedará**. La carta de pista conseguida se colocará cerca del ganador o ganadora con la lupa de color a la vista.

#### ¿Cómo conseguir la carta de pista?

Para atrapar a un sospechoso hay que conocer los complementarios o "números amigos" del 10. Es decir, parejas de números que sumados entre sí, dan como resultado 10:

- $0 + 10 = 10$  El complementario del 0 es el 10; y viceversa.
- $1 + 9 = 10$  El complementario del 1 es el 9; y viceversa.
- $2 + 8 = 10$  El complementario del 2 es el 8; y viceversa.
- $3 + 7 = 10$  El complementario del 3 es el 7; y viceversa.
- $4 + 6 = 10$  El complementario del 4 es el 6; y viceversa.
- $5 + 5 = 10$  El complementario del 5 es el propio 5.

Cuando se gire una carta de pista hay que emparejar los números con sus complementarios (0-10, 1-9, 2-8, 3-7, 4-6 y 5-5). En una carta de pista se pueden dar dos situaciones:

- a. Hay una cantidad impar de números (5, 7 o 9 números) (Fig.5): En este caso se tiene que buscar el número que no tiene pareja y poner la mano sobre su carta de sospechoso. En esta carta de ejemplo, el número que no tiene a su complementario es el 7 por lo que la primera persona en poner la mano sobre la carta del sospechoso 7 ganará la ronda.

# DIEZ LADRONES



[www.class-games.com](http://www.class-games.com)

Un juego de:  
**GUILLEM COLL**  
Ilustraciones de:  
**DANY MOLERO**

Aplicaciones didácticas:



**falomir**  
juegos

Ref.35048  
JUFASA ©2025  
46183 La Eliana  
(Valencia) ESPAÑA  
N.R.I 46-59028  
[www.falomir.es](http://www.falomir.es)  
Fabricado en China  
Made in China