

MOLLY JOHNSON · SHAWN STANKEWICH · ROBERT MELVIN

TENTM

SPELREGELS

In TEN™ probeer je zoveel mogelijk kaarten open te draaien zonder een totale waarde van meer dan TIEN te bereiken. Tijdens je beurt moet je voor het opendraaien van elke kaart de volgende belangrijke keuze maken: pak je nog een kaart om meer punten aan het einde van het spel te ontvangen of ga je liever voor een veiligere keuze en houd je het bij de kaarten die voor je liggen? Als je meer dan TIEN hebt, flop je en eindig je de beurt zonder iets te krijgen. Zodra een waardevolle jokerkaart wordt opengedraaid, starten de spelers een veiling. Jokerkaarten komen goed van pas voor het vullen van de rijen.

DOEL VAN HET SPEL

Probeer in elk van de vier kleuren een zo lang mogelijke rij van opeenvolgende getallen te maken. Alleen de **langste** rij van **elke kleur** levert aan het einde van het spel punten op. Voor elke kaart in de langste rij ontvang je 1 punt en als je een complete rij van 1 tot en met 9 hebt, ontvang je 10 punten! De speler met de meeste punten wint het spel.

SPELMATERIAAL

129 speelkaarten



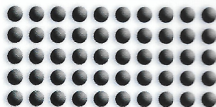
(voorkant) (achterkant)

5 overzichtskaarten



(voorkant) (achterkant)

50 geldfiches



15 flop-fiches



VOORBEREIDING

1 Speelkaarten

De speelkaarten vormen de trekstapel. Het aantal kaarten in het spel is afhankelijk van het aantal spelers:

2 spelers: Verwijder alle kaarten met het 3 en 4+ spelers symbool in de rechter benedenhoek en leg ze terug in de doos.

3 spelers: Verwijder alle kaarten met het 4+ spelers symbool in de rechter benedenhoek en leg ze terug in de doos.

4 en 5 spelers: Gebruik alle kaarten.

Schud alle speelkaarten en leg ze in een gedekte trekstapel in het midden van de tafel.

2 Voorraad

Geef elke speler **vijf** geldfiches. Leg de resterende geldfiches in een **algemene voorraad** naast de trekstapel met kaarten. Leg alle flop-fiches in een **algemene voorraad** naast de geldfiches. Als je tijdens het spel met één van deze fiches betaalt, leg je de fiches terug in de algemene voorraad.

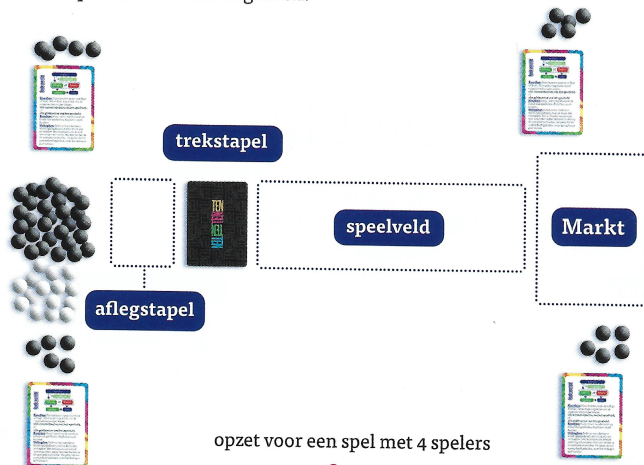
3 Startspeler

Neem het aantal overzichtskaarten gelijk aan het aantal spelers. Zorg dat één van de overzichtskaarten het **startspelersymbool** heeft.

Schud de overzichtskaarten en geef iedere speler gedekt een overzichtskaart. De speler die het startspelersymbool heeft, is de startspeler. TEN™ kan beginnen!



Start-spelersymbool



opzet voor een spel met 4 spelers

KAARTTYPEN

Er zijn drie typen kaarten:

Nummerkaarten

Nummerkaarten hebben **witte** getallen (1-9) en komen voor in elk van de vier kleuren (blauw, groen, oranje, roze). Voor een rij met opeenvolgende getallen in één kleur heb je voornamelijk nummerkaarten nodig.

Belangrijk: Er zijn meer kaarten met lagere getallen dan kaarten met hogere getallen. De kaarten met een hoger getal zijn dus zeldzamer!

Jokers

Jokers hebben **zwarte** getallen (1-9) of een #-symbool (willekeurig getal). Zodra een speler een joker opendraait, wordt de kaartfase onmiddellijk onderbroken en vindt er een veilingfase plaats.

Jokers met een getal kunnen voor elk van de vier kleuren (blauw, groen, oranje, roze) gebruikt worden. Jokers met een #-symbool kunnen voor elk getal (1-9) gebruikt worden in de kleur van de jokerkaart. Er is ook een speciale joker waarbij je zowel het getal als de kleur kunt kiezen.

Geldkaarten

Op geldkaarten vind je een aantal zwarte geldfiches (1 t/m 5). Als je een geldkaart pakt, ontvang je direct het aantal geldfiches afgebeeld op de kaart. Geldfiches kun je gebruiken om kaarten tijdens de veiling of van de markt te kopen.

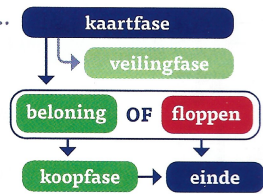
SPELVERLOOP

In je beurt voer je de **kaartfase** altijd volledig uit. De **kaartfase** kan eventueel onderbroken worden door een **veilingfase**. Als je in je beurt niet flopt en kiest voor de nummerkaarten als beloning, ga je door naar de **koopfase**.

Kaartfase

Pak één voor één kaarten van de trekstapel. Leg de nummer- en geldkaarten open in het speelveld. Als je een jokerkaart opendraait, wordt de kaartfase onmiddellijk onderbroken en wordt een veilingfase gestart (zie *Veilingfase* op pagina 7). Na het pakken van elke kaart, moet je bepalen of je nog een kaart wilt pakken OF stopt en een beloning kiest.

- 4 -



de kaartfase eindigt als:

*Je ervoor kiest om te stoppen en een beloning neemt (zie *Beloning* op pagina 5).*

Je flopt, omdat:

- a) er een netto totale waarde van meer dan tien ligt (11+), of*
- b) er een totale waarde van meer dan tien (11+) aan geldkaarten ligt (zie *Floppen* op pagina 6).*

Beloning

Als je niet **flopt**, kun je na het beëindigen van de kaartfase één van de volgende twee beloningen nemen:



Als je **nummerkaarten** kiest:

1. Leg alle nummerkaarten van het speelveld open voor je op tafel.
2. **ALLE ANDERE** spelers ontvangen het aantal geldfiches gelijk aan het aantal geldfiches op de geldkaarten in het speelveld uit de algemene voorraad. Daarna worden alle geldkaarten uit het speelveld open op de aflegstapel gelegd.
3. Voer eventueel een koopfase uit (zie *Koopfase* op pagina 6).
4. Als je de koopfase afgerond hebt of als je ervoor kiest geen koopfase uit te voeren, dan eindigt je beurt en is de speler links van je aan de beurt.

Als je **geldkaarten** kiest:

1. Neem het aantal geldfiches uit de algemene voorraad gelijk aan het aantal geldfiches op de geldkaarten. Daarna leg je alle geldkaarten open op de aflegstapel.
2. Leg alle nummerkaarten open in de **markt**.
3. Je eindigt je beurt en de speler links van je is aan de beurt.

Geldlimiet

Tijdens het spel mag je maximaal 10 geldfiches in bezit hebben. Als je tijdens het spel meer dan 10 geldfiches bezit, leg je het overschot af.

Opmerking: Flopfiches tellen niet mee voor de geldlimiet.

Opmerking: Als je kiest voor de geldkaarten, mag je geen koopfase uitvoeren.

- 5 -

Floppen

Voor elke **nummerkaart** die je opendraait, **tel** je de waarde (1 t/m 9) van de kaart **op** bij de netto totale waarde in het speelveld.

$$\begin{array}{c} \text{2} \quad \text{1} \\ \hline \text{2} + \text{1} = \text{3} \end{array} \quad \text{TOTAAL}$$

Voor elke **geldkaart** die je opendraait, **trek** je de waarde van de geldfiches (1 t/m 5) **af** van de netto totale waarde in het speelveld.

$$\begin{array}{c} \text{2} \quad \text{1} \quad \text{5} \\ \hline \text{3} - \text{4} = \text{-1} \end{array} \quad \text{TOTAAL}$$

Belangrijk: Het kan voorkomen dat je een negatieve netto totale waarde in het speelveld hebt.

Voorbeeld: De actieve speler heeft een netto totale waarde van +4. In het speelveld liggen geldkaarten met een totale waarde van 6. Als de speler nummerkaart 7 of geldkaart 5 pakt, flopt de speler.

$$\begin{array}{c} \text{2} \quad \text{1} \quad \text{5} \quad \text{7} \\ \hline \text{3} - \text{4} + \text{7} - \text{2} = \text{4} \end{array} \quad \text{TOTAAL}$$

A

$$\begin{array}{c} \text{4} \quad \text{5} \quad \text{9} \\ \hline \text{4} - \text{3} + \text{5} + \text{9} = \text{15} \end{array} \quad \text{TOTALE WAARDE}$$

B

$$\begin{array}{c} \text{3} \quad \text{4} \quad \text{5} \\ \hline \text{3} + \text{4} + \text{5} = \text{12} \end{array} \quad \text{TOTALE WAARDE GELDKAARTEN}$$

$$\begin{array}{c} \text{7} \quad \text{5} \\ \hline \text{-3} + \text{7} - \text{4} - \text{5} = \text{-5} \end{array} \quad \text{TOTALE WAARDE}$$

Je flopt als je een kaart opendraait en:

- A** de netto totale waarde meer dan tien (11+) is, of
- B** de totale waarde van geldkaarten meer dan tien (11+) is.

Als je flopt **moet** je de volgende stappen in volgorde uitvoeren:

- Verplaats alle nummerkaarten die in het speelveld liggen naar de **markt**.
- Ontvang 1 flopfiche uit de algemene voorraad. Een flopfiche is 3 geld waard.
- Deze stap wordt alleen uitgevoerd als je flopt met een netto totale waarde (11+).*

Als je flopt met geldkaarten, ga dan verder met stap 4.

ALLE ANDERE spelers ontvangen het aantal geldfiches gelijk aan het aantal geldfiches op de geldkaarten in het speelveld uit de algemene voorraad.

- Leg alle geldkaarten van het speelveld open op de aflegstapel.
- Je eindigt je beurt en de speler links van je is nu aan de beurt.

Opmerking: Het aantal geldfiches en speelkaarten dat een speler heeft is niet geheim en moeten alle spelers kunnen zien.

Koopfase

Je mag alleen een koopfase uitvoeren als je in je beurt niet flopt en kiest voor nummerkaarten als beloning. Als je ervoor kiest geen koopfase uit te voeren, eindigt je beurt en is de speler links van je **aan** de beurt.

In de koopfase mag je met je kaarten, geld- en/of flopfiches **één** kaart van de **markt** kopen. De prijs van de nummerkaart is het getal op de kaart. **Je mag per beurt maximaal 1 kaart van de markt kopen.**

Voorbeeld: Een groene 3 kost 3 geld.

Je kunt een nummerkaart betalen met geldfiches, flopfiches en kaarten. Geldfiches zijn 1 geld, flopfiches zijn 3 geld en kaarten zijn 1 geld waard.

Je kunt geen kaart kopen die identiek is (kleur en getal) aan een kaart die je al in bezit hebt.

Na het kopen van een kaart van de markt, eindigt je beurt en is de speler links van je aan de beurt.

Flopfiches

Een flopfiche is 3 geld waard. Flopfiches tellen niet mee in de geldlimiet van tien. Als je flopt, krijg je altijd een flopfiche. Ook als je al tien geld of al een aantal flopfiches hebt.

Je ontvangt geen wisselgeld als je betaalt met een flopfiche. Als je meer betaalt dan nodig is, dan gaat het teveel verloren.

Flopfiches zijn ongelimiteerd. Als ze opraken, kun je iets anders ter vervanging gebruiken.



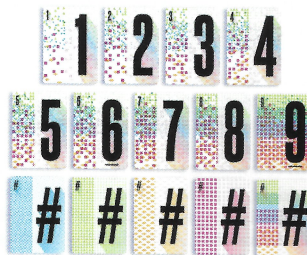
Kees koopt nummerkaart 5 en betaalt met 2 geld en 3 kaarten (totale waarde is 5).

Veilingfase

Zodra er een jokerkaart wordt opengedraaid, onderbreek je onmiddellijk de kaartfase en wordt een veilingfase gestart. Na de veiling gaat de actieve speler weer verder met de kaartfase.

Te beginnen bij de speler links van de actieve speler en daarna met de wijzers van de klok mee mag iedere speler eenmalig geld bieden voor de opengedraaide joker. Elk nieuwe bod moet **hoger** zijn dan het vorige bod. Anders moet de speler **passen**.

Jokers



Tijdens de veiling heeft iedere speler **één** mogelijkheid om te bieden of te passen. De veiling eindigt nadat de actieve speler heeft geboden of past. De speler die het meeste heeft geboden, moet het bedrag in geld betalen. Daarna legt de speler de joker open voor zich neer.

Je kunt een jokerkaart betalen met geldfiches, flopfiches en kaarten. Geldfiches zijn 1 geld, flopfiches zijn 3 geld en kaarten zijn 1 geld waard.

Spelers hoeven van tevoren niet aan te geven waarmee ze betalen (geldfiches, flopfiches en/of kaarten). Je kunt **niet meer** bieden dan de waarde die je op dat moment in bezit hebt. Je **moet** betalen als je de veiling wint.

Je hoeft pas aan het einde van het spel te beslissen waar je de joker voor gaat gebruiken: de inzet mag gewijzigd worden tot aan de puntentelling.

In het zeldzame geval dat niemand een bod uitbrengt en iedereen past, wordt de joker op de aflegstapel gelegd.

EINDE VAN HET SPEL

Het einde van het spel wordt geactiveerd wanneer de laatste kaart van de trekstapel wordt opgedraaid. De huidige beurt wordt nog afgemaakt, maar de speler kan geen kaarten meer opendraaien.

Als de actieve speler zijn beurt heeft beëindigd, mag iedere speler nog een koopfase uitvoeren. De speler links van de laatste actieve speler begint en vervolgens zijn de spelers met de wijzers van klok mee aan de beurt. Zodra iedere speler een koopfase heeft uitgevoerd of heeft gepast, bepaalt iedere speler zijn eindscore.

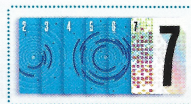
Puntentelling

Iedere speler maakt voor elk van de vier kleuren een zo lang mogelijke rij van opeenvolgende getallen.

Iedere speler ontvangt voor elk van de vier kleuren 1 punt voor elke kaart in de langste rij. Als je van een kleur een complete rij (1 t/m 9) hebt, ontvang je 1 bonuspunt (totaal 10 punten). De speler met de meeste punten wint het spel!

Als er sprake is van een gelijke stand, wint de speler met het meeste geld. Tel alle geld- en flopfiches. Overgebleven kaarten tellen niet mee. Als er dan nog steeds sprake is van een gelijke stand, wint de gelijkspelende speler met in totaal het minste aantal kaarten. Als er dan nog steeds sprake is van een gelijke stand, dan delen de gelijkspelende spelers de overwinning.

VOORBEELD PUNTEITELING



blauw
6 kaarten = 6 punten



groen
9 kaarten
+ bonuspunt voor complete rij = 10 punten



roze
5 kaarten = 5 punten



oranje
3 kaarten = 3 punten

TOTAAL 24 punten

FLOP VARIANT

In de flop variant kun je nadat je bent geflopt alsnog een kaart van de markt kopen. Tijdens stap 2, nadat je de nummerkaarten in de markt hebt gelegd, mag je in plaats van een flopfiche nemen een koopfase uitvoeren. Voer de verdere acties voor het floppen uit zoals normaal.

SOLO VARIANT

In de solo variant van TEN™ speel je tegen een fictieve tegenstander: PIEN. Jij bent de startspeler. Daarna zijn jullie om en om aan de beurt, net zoals in een spel voor 2 spelers.

Vorbereiding

Volg de voorbereiding voor een spel met 2 spelers. Neem 5 geldfiches en geef PIEN ook 5 geldfiches.

Beurten

Jouw beurt verloopt exact hetzelfde als in het normale spel. De beurt van PIEN loopt anders.

PIEN draait in haar beurt net zoveel kaarten om tot haar netto totale waarde in het speelveld groter dan of gelijk is aan een **vooraf vastgestelde waarde** OF als ze flopt door een totale waarde aan geldkaarten. Met de vooraf vastgestelde waarde bepaal je de moeilijkheidsgraad van het spel (4, 5, 6, 7, 8, 9 of 10). Hoe hoger de waarde, hoe moeilijker het spel. PIEN neemt **altijd** alle nummerkaarten en **nooit** geldkaarten.

PIEN kan alleen floppen door een totale waarde aan geldkaarten die meer is dan de voorafgestelde waarde en niet door de netto totale waarde. PIEN flopt volgens de basisregels en neemt naast een flopfiche ook **altijd** alle nummerkaarten.

Veilingen

De veilingfase in de solo variant is anders. Het minimumbedrag dat Pien en jij mogen bieden is 5 geld. Jullie mogen geen kaarten gebruiken om te betalen, tenzij je de kaart dubbel voor je hebt liggen. Om dubbele kaarten makkelijk van elkaar te kunnen onderscheiden, kun je de dubbele kaarten in een gedekte trekstapel voor je leggen.

PIEN biedt als volgt:

- Als PIEN als eerste mag bieden (in jouw beurt), dan biedt ze zoveel als ze zich kan veroorloven om zo dicht mogelijk bij (of zelfs gelijk aan) **jouw** hoeveelheid geldfiches, flopfiches en dubbele kaarten te komen. Als PIEN geen 5 kan bieden, biedt ze niet.
- PIEN gebruikt geldfiches, flopfiches en dubbele kaarten (in die volgorde) voor haar bod.

Je mag meer dan PIEN bieden om de veiling te winnen.

Als PIEN als tweede mag bieden (in haar beurt), probeert ze altijd de veiling te winnen. Je kunt niet meer bieden dan de hoeveelheid geldfiches, flopfiches en dubbele kaarten in je bezit. Je moet minimaal 5 bieden.

PIEN probeert altijd de veiling te winnen, zelfs als het voor haar een dubbele kaart is.

Opmerking: Pien mag geen kaart van de markt kopen, maar jij mag volgens de normale regels wel een kaart van de markt kopen.

Belangrijk: Als jij en Pien geen 5 geld kunnen bieden, wordt de jokerkaart op de aflegstapel gelegd.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra de laatste kaart wordt opengedraaid. Beëindig daarna het spel zoals in een normaal spel voor 2 spelers.

Als je aan het einde van het spel meer punten hebt dan PIEN, dan win je het spel! Begin de solo variant met een moeilijkheidsgraad van 4 en werk je daarna omhoog door alle moeilijkheidsgraden te winnen. Zie hieronder hoe je het ervan afbrengt:

4. Beginner!

8. Eén van de besten!

5. Je begint het onder de knie te krijgen!

9. Verbazingwekkend echt!

6. Interessante acties!

10. Hoe heb je dit voor elkaar gekregen?

7. Indrukwekkende strategie en geluk!

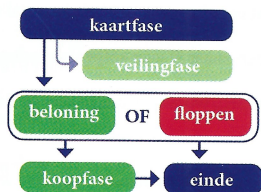


Spelontwerp: Molly Johnson, Robert Melvin, Shawn Stankewich
Productie: David Lepore
Projectmanager: Nicolas Bongiu
Illustraties: Shawn Stankewich
Grafisch ontwerp: Dylan Mangini, Vikki Wiercinski, Flatout Games
Nederlandse vertaling: Andries de Boer
Realisatie Nederlandse editie: Projectteam White Goblin Games

© 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. All rights reserved. Printed in China.
© 2022 White Goblin Games, www.whitegoblingames.nl

KORT OVERZICHT

Ronde overzicht



Kaartfase

Pak één voor één kaarten van de trekstapel en draai de kaarten open. Na het pakken van elke kaart, moet je bepalen of je nog een kaart wilt pakken **OF** stopt en een beloning kiest:

- alle **nummerkaarten** van het speelveld, of
- alle **geldkaarten** van het speelveld.

Koopfase

Als je in je beurt niet flopt en kiest voor de nummerkaarten, mag je de koopfase uitvoeren. In de koopfase mag je met geldfiches, flopfiches en/of kaarten **één** kaart van de **markt** kopen. De prijs van de nummerkaart is het getal op de kaart. Na het kopen van een kaart van de markt, is de speler links van je aan de beurt.

Veilingfase

Zodra er een jokerkaart wordt opgedraaid, onderbreek je onmiddellijk de kaartfase en wordt een veilingfase gestart. Te beginnen bij de speler links van de actieve speler en daarna met de wijzers van de klok mee mag iedere speler één keer bieden op de opgedraaide joker. De speler die het meeste heeft geboden, moet het bedrag in geld betalen.

Floppen

Een getal op een nummerkaart wordt aan de netto totale waarde toegevoegd en het geld op de geldkaart wordt van de netto totale waarde afgetrokken.

Je **flopt** als er een netto totale waarde van meer dan tien ligt (11+) of er een totale waarde van meer dan tien (11+) aan geldkaarten ligt.

Als je flopt, verplaatst je alle nummerkaarten van het speelveld naar de markt en pak je **1 flopfiche**. Als je flopt met een netto totale waarde, dan krijgen **ALLE ANDERE** spelers het aantal geldfiches gelijk aan de waarde van de geldkaarten in het speelveld. De volgende speler is aan de beurt.

Let op: Je mag niet meer dan 10 geldfiches in je bezit hebben.