

# 10

## SPECIAL RETRO EDITION

### Spelregels

#### Introductie

Hét nieuwe hilarische kaartspel waar je elkaar mee overbluft!

Heb jij de beste kaarten óf de sterkste zenuwen? En maak jij **10** voordat een ander het doet?

#### Doel van het spel

Probeer zo min mogelijk strafpunten te krijgen door **10** te maken of daar zo dicht mogelijk bij in de buurt te komen. En verzamel de waardevolle fiches om de beste eindscore te krijgen.

#### Spelmateriaal

- 1 speluitleg
- **10** rondekaarten
- 8 strafkaarten
- 7 jokers
- 55 normale kaarten
- 49 fiches

#### Uitleg van de kaarten

- Er zijn **10** rondekaarten. Aan het begin van elke spelronde wordt een rondekaart omgedraaid. De **10** rondekaarten bevatten 1 t/m **10** strafpunten
- De 8 strafkaarten hebben waarden van 1 t/m 8 en tellen voor 3 t/m **10** strafpunten
- Aan de joker kun je elke waarde geven. De joker telt voor **10** strafpunten
- De normale kaarten hebben waarden van 0 t/m **10**. Elke normale kaart telt voor één strafpunt

#### Voorbereiding

De **10** rondekaarten worden geschud en vormen een gedekte stapel. Elke speler krijgt een joker. Alle resterende kaarten worden geschud en elke speler ontvangt hiervan drie kaarten, zodat hij nu samen vier kaarten in zijn hand houdt. De kaarten die niet zijn uitgedeeld vormen een tweede gedekte stapel. Elke speler ontvangt zeven fiches. Resterende fiches worden buiten het spel gehouden. De speler links van de dealer is startspeler.

#### Het spelverloop

Elke spelronde bestaat uit vijf fasen. Elke fase wordt door alle spelers doorlopen, voordat met de volgende fase wordt begonnen.

#### Fase 1: De rondekaart

De startspeler legt de bovenste kaart van de gedekte stapel rondekaarten open neer. Het cijfer op deze kaart geeft

het aantal strafpunten aan, die de verliezer van deze spelronde extra krijgt.

#### Fase 2: De eerste kaart

De startspeler legt een kaart uit zijn hand open of gedekt voor zich neer. Hij mag zijn kaart beschermen door er één of twee fiches op te leggen. Daarna leggen de andere spelers - in volgorde van de klok - ieder één kaart op tafel. Open of gedekt, met of zonder bescherming. Een kaart met een waarde 9 of **10** is interessant om gedekt neer te leggen en goed te beschermen. De waarde van een open kaart kun je in fase 4 nog verhogen door een tweede kaart open neer te leggen en daarmee samen een waarde van **10** te maken.

#### Fase 3: Bieden en ruilen

Als alle spelers een kaart hebben gespeeld, mag de startspeler een bod doen op een kaart van één van de andere spelers. Als deze kaart door een fiche wordt beschermd, moet dit bod minimaal één fiche zijn. Andere spelers mogen overbieden in volgorde van de klok totdat niemand meer over het laatste bod heen wil. De speler met het hoogste bod betaalt de fiches aan de kaartbezitter en krijgt de kaart waarop hij heeft geboden, in ruil voor zijn eigen kaart. De beschermingsfiches die op de oude kaart lagen, komen op de nieuw verkregen kaart te liggen. Als er twee fiches ter bescherming op een kaart liggen, moet het openingsbod minimaal twee fiches zijn. Ligt er geen beschermingsfiche op een kaart, dan kan een speler deze tegen betaling van één fiche aan de pot (het midden van de tafel) met zijn eigen kaart verruilen. Elke speler mag in zijn eigen beurt één keer een bod op een kaart openen. Je mag wel meerdere keren overbieden als een andere speler een bod heeft geopend. Bieden op je eigen kaart is niet mogelijk. Bieden is niet verplicht. Als je een nieuwe kaart hebt gekregen mag je de bescherming van je kaart verhogen tot maximaal twee fiches, maar nooit verlagen.

#### Fase 4: De tweede open kaart

Na de biedfase worden alle beschermingsfiches die tijdens deze ronde zijn ingezet in de pot gelegd (het midden van de tafel). Nu mogen de spelers om de beurt bepalen of ze hun eerste kaart open willen neerleggen. Houdt een speler zijn eerste kaart gedekt, dan mag hij geen tweede kaart neerleggen en is zijn beurt ten einde. Een speler met een open liggende kaart mag een tweede kaart uit de hand open bijleggen. De waarden van de twee kaarten wordt bij elkaar opgeteld. Hiermee kun je proberen een waarde zo

dicht mogelijk bij de **10** te bereiken, maar je mag nooit boven **10** uitkomen.

#### Fase 5: Strafpunten en fiches

Alle kaarten op tafel worden nu open gelegd. Als meerdere spelers dezelfde waarde hebben, wint de speler die de hoogste waarde met één kaart heeft behaald. Is er nog steeds een gelijke stand, dan wint de speler die eerder aan de beurt is. De speler met de laagste waarde is verliezer. Bij een gelijke waarde verliest de speler die later aan de beurt is.

De verliezer moet alle kaarten van deze spelronde nemen. Elke kaart telt voor minimaal één strafpunt, maar deze kan ook oplopen tot **10** strafpunten. Ook de rondekaart gaat naar de verliezer van deze spelronde. De winnaar krijgt alle fiches uit de pot. De spelers vullen hun hand weer aan tot vier kaarten, die zij om de beurt van de gedekte stapel speelkaarten pakken. De speler die de ronde heeft gewonnen, bepaalt wie in de volgende spelronde startspeler is. Daarna start men weer met fase 1.

#### Einde van het spel

Het spel is afgelopen als de **10<sup>de</sup>** spelronde is gespeeld (de rondekaarten zijn op) óf als één van de spelers zijn hand niet meer kan aanvullen. Elke speler voegt de kaarten uit zijn hand toe aan de stapel kaarten die hij heeft moeten nemen tijdens voorgaande spelrondes die hij verloren heeft. Als het spel afgelopen is voordat de **10<sup>de</sup>** ronde gespeeld is, krijgt de verliezer van de laatste spelronde ook de resterende rondekaarten.

#### De winnaar

Iedere speler telt zijn eigen strafpunten bij elkaar op. Ook telt hij het aantal fiches dat hij heeft overgehouden. Elke fiche is twee punten waard. Trek deze punten van je strafpunten af om je eindscore te bepalen. De speler met de laagste eindscore is winnaar. Dit kan ook een negatieve waarde zijn.

Bezoek ook onze website:  
[www.thegamemaster.nl](http://www.thegamemaster.nl)



Spelontwerp: Hans van Tol  
Grafisch ontwerp: Yvon-Cheryl Scholten  
© 2006, The Game Master