

MOLLY JOHNSON · SHAWN STANKEWICH · ROBERT MELVIN

# TEEM

TM



# TEN™

MOLLY JOHNSON,  
ROBERT MELVIN &  
SHAWN STANKEWICH

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Regel die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die geschlechtsneutral gemeint ist.



## SPIELIDEE/-ZIEL

**TEN** ist ein spannendes Kartenspiel, bei dem ihr euer Glück herausfordert. Ihr deckt Karte um Karte auf, immer das Risiko vor Augen, dass deren Summe nicht über TEN kommen darf. Wollt ihr noch eine Karte riskieren?

So sammelt ihr immer mehr Karten, ersteigert bei mancher Auktion wertvolle Joker und sorgt gleichzeitig auch für einen möglichst guten Geldvorrat. Am Ende wertet jeder seine längste zusammenhängende Zahlenreihe pro Farbe. **Wer hierdurch die meisten Siegpunkte erhält, gewinnt.**

## SPIELMATERIAL

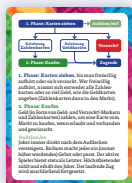
129

Spielkarten



5

Übersichtskarten



50

Geld-Marker



15

Verzockt!-Marker



# SPIELVORBEREITUNG

Die Spielkarten müssen, je nach Spielerzahl, zusammengestellt werden:

- Im **4er- und 5er-Spiel** werden alle 129 Karten benutzt.
- Im **3er-Spiel** müssen alle Karten mit diesem Symbol **♠ aussortiert** werden (21 Stück).
- Im **2er-Spiel** werden zusätzlich alle Karten mit diesem Symbol **♠ aussortiert** (17 Stück).

**Alle Spielkarten**, die im Spiel sind (129, 108 oder 91), werden gut gemischt und als verdeckter Stapel in der Tischmitte bereitgelegt.

**Jeder Spieler erhält 5 Geld-Marker** (schwarz) und legt sie für jedermann sichtbar vor sich aus. Die restlichen Marker (Geld und Verzockt!) werden in der Tischmitte bereitgelegt. Zudem erhält jeder eine Übersichtskarte. Der Spieler, der dem Alter TEN/10 am nächsten ist, ist **Startspieler**.



Symbol "3 Spieler" ↗



Symbol "4+ Spieler" ↗

# DIE SPIELKARTEN

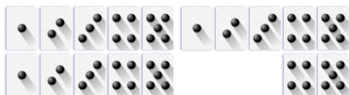
Es gibt **Zahlenkarten** von 1 bis 9 (Zahlen in weiß), in vier verschiedenen Farben. Karten mit niedrigen Zahlen gibt es etwas häufiger als Karten mit hohen Zahlen (siehe Abb. Seite 4).

Zudem gibt es **Joker** (Zahlen bzw. „#“ in schwarz). Die Joker mit den Zahlen können für die entsprechende Zahl in jeder beliebigen der vier Farben benutzt werden. Die Joker mit „#“ können für jede beliebige Zahl (1-9) in der abgebildeten Farbe benutzt werden.

Der **Super-Joker** kann beliebig eingesetzt werden (= Zahl und Farbe frei wählbar). Die Joker müssen erst ganz am Ende des Spiels zugeordnet werden.

Und schließlich gibt es noch **Geldkarten**. Sie zeigen 1 bis 5 Geld-Marker.

1-2 Spieler (91 Karten)



3 Spieler (+17 Karten)



4-5 Spieler (+21 Karten)



## AUFBAU

Spieler 1



Ablage-  
stapel



Spieler 4

Spieler 2



Auslage



Markt



Spieler 3

# SPIELVERLAUF

Wer an der Reihe ist, führt immer zuerst die 1. Phase „Karten ziehen“ aus. Diese kann von Auktionen (siehe S.8) unterbrochen werden. Am Ende kann man gegebenenfalls als 2. Phase noch eine Karte vom Markt kaufen. Siehe dazu auch die Grafik auf den Übersichtskarten.

## 1. Phase: Karten ziehen

Wer an der Reihe ist, deckt Karten vom verdeckten Stapel in der Tischmitte auf, eine nach der anderen. Jede aufgedeckte Karte wird zunächst offen und gut sichtbar neben dem verdeckten Stapel ausgelegt. Jedes Mal entscheidet der Spieler, ob er aufhört oder weitermacht. Macht er weiter, deckt er die nächste Karte auf und legt sie neben die vorherige Karte. Und wieder entscheidet er, aufzuhören oder weiterzumachen usw.

Deckt der Spieler einen **Joker** auf, wird sein Zug kurz **unterbrochen** und es kommt zu einer **Auktion** (siehe S. 8).

Sobald ein Spieler freiwillig aufhört, erhält er eine **Belohnung**: **entweder** **A** alle Zahlenkarten **oder** **B** den Gegenwert aller Geldkarten.

- A** Der Spieler nimmt sich **alle gerade aufgedeckten Zahlenkarten** und legt sie offen vor sich aus, am besten nach den vier Farben getrennt und in aufsteigender Form nebeneinander. In diesem Fall erhalten alle anderen Spieler jeweils den Gegenwert aller gerade aufgedeckten Geldkarten in Form von entsprechend vielen Geld-Markern aus dem Vorrat ausbezahlt. Anschließend gehen die Geldkarten aus dem Spiel und werden zurück in die Schachtel gelegt. Zum Abschluss seines Zuges darf der Spieler nun noch eine Karte vom Markt kaufen, wenn er möchte (siehe „2. Phase: Kaufen“).

### ODER

- B** der Spieler wählt **alle gerade aufgedeckten Geldkarten** aus. In dem Fall erhält er entsprechend viele Geld-Marker vom Vorrat (die Mitspieler erhalten nichts!). Danach gehen die Geldkarten aus dem Spiel und werden

### ACHTUNG!

Niemand darf – zu keinem Zeitpunkt im Spiel – mehr als 10 Geld-Marker besitzen. D.h. alle Marker, die man über 10 hinaus bekäme, verfallen immer. **Hinweis:** Die Verzockt!-Marker zählen zu diesem Limit nicht hinzu!

zurück in die Schachtel gelegt. Die aufgedeckten Zahlkarten werden wiederum offen und gut erkennbar etwas seitlich der Tischmitte ausgelegt. Sie bilden den so genannten **Markt**.

Doch warum sollte ein Spieler überhaupt freiwillig aufhören? Weil das Risiko besteht, sich zu **verzocken!** Denn alle aufgedeckten Zahlkarten eines Spielers werden immer addiert. Alle aufgedeckten Geldkarten wiederum werden von der Summe dieser Zahlkarten abgezogen. Dabei sind auch negative Ergebnisse möglich.

### Ein Spieler verzockt sich, wenn Folgendes eintritt:

Die Summe aller aufgedeckten Karten (alle Zahlen abzüglich der Werte der Geldkarten) überschreitet TEN/10. **Oder** die Summe aller Geldkarten, für sich allein betrachtet, überschreitet TEN/10.

#### Verzockt sich ein Spieler, passiert Folgendes:

- 1 Alle Zahlkarten werden dem Markt hinzugefügt.
- 2 Der Spieler erhält einen **Verzockt!-Marker**, den er neben seinen Geldmarkern auslegt. Jeder Verzockt!-Marker ist genau **3 Geld wert, und zählt nicht zum 10er-Limit hinzu!**
- 3a Hat sich der Spieler mit einer zu **hohen Gesamtsumme** (11 oder mehr) **verzockt**, erhalten nun alle anderen Spieler jeweils den Gegenwert der ausliegenden Geldkarten in Form von Geldmarkern aus dem Vorrat (10er-Limit beachten!). Anschließend gehen die Geldkarten aus dem Spiel.
- 3b Hat sich der Spieler dadurch **verzockt**, dass seine **aufgedeckten Geldkarten** die Summe TEN/10 überschreiten, passiert dies nicht, d.h. die Geldkarten gehen wirkungslos aus dem Spiel..
- 4 Der nächste Spieler ist am Zug.

### Beispiel: Summe der Karten unter TEN/10



#### Nur Zahlkarten:

Der Spieler darf alle **Zahlkarten** nehmen.



**zählt -5**

#### Zahlen- und Geldkarten:

Der Spieler kann alle Zahlkarten **oder** alle Geldkarten nehmen. Nimmt er die Zahlkarten, erhalten **alle anderen Spieler** Geld, in der Höhe der Geldkarten (im Bsp.: 5 Geld-Marker). Nimmt der Spieler die Geldkarten, erhält **der Spieler** das Geld und die Zahlkarten kommen in den Markt.

## Beispiel: Summe der Karten über TEN/10



**Gesamtsumme 11**

### Zahlenkarten:

Alle **Zahlenkarten** kommen in den **Markt**.  
Der Spieler erhält einen **Verzockt!-Marker**.



**Summe Geldkarten 11**

### Geldkarten:

Alle **Geldkarten** kommen wirkungslos für alle Spieler **aus dem Spiel**.

Der Spieler erhält einen **Verzockt!-Marker**.  
Die **Zahlenkarten** kommen in den **Markt**.

## 2. Phase: Kaufen .....

Nur wer seinen Zug **freiwillig** beendet und die Zahlen- statt der Geldkarten gewählt hat, darf **direkt** danach noch eine Zahlenkarte vom Markt kaufen. Jede Karte kostet so viel, wie es ihrem Wert entspricht, *eine 3 also beispielsweise drei Geld und eine 9 neun Geld*.

Zum **Bezahlen** der Karte kann der Spieler seine **Geld-Marker** benutzen (zurück in den allgemeinen Vorrat), seine **Verzockt!-Marker** (im Wert von jeweils 3 Geld; ebenfalls zurück in den Vorrat) und/oder bereits gesammelte Joker und Zahlenkarten (jede Karte ist **immer 1 Geld wert!**). Benutzt ein Spieler eine oder mehrere Zahlenkarten zum Kaufen, kommen diese danach aus dem Spiel.

### **ACHTUNG!**

- 1 Auf Verzockt!-Marker wird nie etwas herausgegeben.
- 2 Niemand darf eine Karte vom Markt kaufen, die er bereits in identischer Form vor sich liegen hat. Besitzt jemand also beispielsweise die blaue 4, darf er keine andere blaue 4 mehr kaufen, wohl aber, wenn er die Joker-4 oder die blaue Joker-Karte besitzt.

### Beispiel:



Der Spieler zahlt mit drei Karten und zwei Geld-Markern (ergibt einen Gesamtwert von 5), um die rote 5 vom Markt zu kaufen.

## Die Auktionen

**Immer, wenn ein Spieler einen Joker aufdeckt, wird die laufende Phase kurz unterbrochen und der Joker wird versteigert:**

Der Spieler links vom aktiven Spieler beginnt, indem er ein beliebiges Gebot macht oder passt. Dann machen reihum alle anderen Spieler ein höheres Gebot bzw. sie passen, bis hin zum aktiven Spieler, der immer als Letzter in der Auktion an die Reihe kommt. Mit anderen Worten: Die Auktion verläuft nur **einmal** rundherum.

Wer das höchste Gebot abgegeben hat, muss nun den entsprechenden Betrag zahlen. Dies geschieht in derselben Weise, als ob er eine Karte vom Markt kaufen würde (s.o.). Den Joker legt er anschließend neben seinen anderen Karten aus. Er wird erst ganz am Ende zugeordnet. Im sehr seltenen Fall, dass niemand bietet, geht der Joker aus dem Spiel. Anschließend macht der aktive Spieler weiter, eventuell erneut unterbrochen von weiteren Auktionen.

## SPIELLENDE

Das Spielende tritt ein, sobald die letzte Karte vom Nachziehstapel aufgedeckt wird. Der laufende Zug wird noch ausgeführt, d.h. der aktive Spieler kann gegebenenfalls auch noch eine Karte vom Markt kaufen. Danach darf **jeder** Spieler, beginnend mit dem linken Nachbarn des aktiven Spielers, noch genau eine Karte vom Markt kaufen.

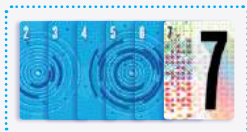


# Wertung

Die Spieler ordnen nun ihre Joker zu. Anschließend erhält jeder für seine **längste zusammenhängende Zahlenreihe** pro Farbe (aufsteigende Zahlen) entsprechend viele Punkte: **Jede Karte dieser Reihe ist 1 Siegpunkt wert.**

Hat es ein Spieler geschafft, eine ununterbrochene Zahlenreihe von 1 bis 9 zu sammeln, erhält er hierfür einen **Bonuspunkt**, insgesamt also **TEN/10 Punkte**. Wer auf die höchste Gesamtsumme kommt, ist Sieger. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der noch das meiste Geld in Form von Geld- und Verzockt!-Markern besitzt. Ist dieser Betrag auch gleich, entscheidet bei diesen Spielern die höhere Anzahl ihrer nicht für die Wertung genutzten Zahlenkarten.

## Beispiel:



**Blaue Punktzahl** = 6 Punkte  
6 Karten in einer Reihe



**Grüne Punktzahl** = 10 Punkte  
9 Karten in einer Reihe  
+ Bonus für komplettes Set



**Pinkfarbene Punktzahl** = 5 Punkte  
5 Karten in einer Reihe



**Orangefarbene Punktzahl** = 3 Punkte  
3 Karten in einer Reihe

**TOTAL:** **24 Punkte**

## VARIANTE

Hier haben die Spieler die Option, auch Karten vom Markt zu kaufen, wenn sie sich verzockt haben. Dazu müssen sie sich nach dem Verzocken entscheiden, ob sie **entweder** den Verzockt!-Marker nehmen **oder** eine Karte vom Markt kaufen.

## SOLO-VARIANTE

In dieser Variante kannst du allein gegen eine imaginäre Gegnerin spielen, nennen wir sie **Mona** (= Mitspielerin ohne **Nase**). Ihr spielt abwechselnd, du beginnst. Es gelten alle vorgenannten Regeln des 2-Personen-Spiels (Spielkartenauswahl, Anzahl der Marker zu Beginn, Kauf vom Markt usw).

### Spielverlauf

**Monas Züge aber sind etwas anders:** Sie deckt solange Karten auf, bis deren Summe einen bestimmten **Zielwert** (im ersten Spiel liegt dieser bei 5; mehr dazu siehe am Ende dieser Regel) erreicht oder übertrifft, oder bis die Summe der Geldkarten nach wie vor TEN/10 überschreitet.

In **beiden** Fällen erhält sie dann alle Zahlenkarten, und die Geldkarten werden abgelegt. Erreichen oder überschreiten die Zahlenkarten den Zielwert, erhältst du wie gehabt die Geldkarten ausgezahlt. Überschreiten aber die Geldkarten TEN/10, erhält Mona neben den Zahlenkarten noch einen Verzockt!-Marker, und du nichts.

**Nochmals zur Verdeutlichung:** Mona erhält die Zahlenkarten auch in diesem Fall! Mona kauft nie vom Markt!

### Auktionen

Diese laufen etwas anders ab, als gewohnt. Das **Minimum**, das ihr beide bieten müsst, ist **immer 5**. Dazu dürft ihr beide **keine** normalen Zahlenkarten als Geld einsetzen, außer es sind **doppelte** Karten (also welche, die ihr bereits in identischer Form besitzt). Der Einfachheit halber legt diese Karten immer gleich verdeckt neben eure Marker.

**Mona bietet nach den folgenden Regeln:** Wenn sie beginnt (weil du einen Joker aufgedeckt hast), bietet sie, wenn möglich, immer **genau** den Betrag, den du insgesamt als Geld besitzt (= Geld-Marker, Verzockt!-Marker + doppelte Karten). Dieser Betrag muss aber **wenigstens** 5 Geld sein, andernfalls bietet sie nichts. Dabei benutzt sie ihre Geld- und Verzockt!-Marker sowie ihre doppelten Karten (wenn möglich, immer in dieser Reihenfolge).

**Hinweis:** Dies gilt auch für Zahlenjoker, die im Verlauf des Sammelns eventuell überflüssig werden, wenn irgendwann auch die vierte entsprechende Zahlenkarte gesammelt wird.

**Bietet Mona nichts** (weil sie weniger als 5 besitzt), kannst du deinerseits 5 Geld bieten, um den Joker zu kaufen. Willst du nicht oder hast du auch keine 5 Geld, wird der Joker wirkungslos abgeworfen.

**Wenn Mona als Zweite bietet** (weil sie den Joker aufgedeckt hat), bietet und zahlt sie **immer 1 mehr** als du, wenn ihr das möglich ist. Bietest du nichts, bietet sie 5, wenn sie kann.

**Hinweis:** Mona bietet auch, selbst wenn sie den Joker nicht mehr gebrauchen kann, und er anschließend gleich wieder als 1 Geld in ihrem Geldvorrat landet.

## Spielende

Es wird wie im normalen 2er-Spiel gespielt, bis der Nachziehstapel leer ist. Hast du mehr Siegpunkte als Mona, hast du gewonnen. Hast du gleich viele oder weniger Punkte, versuch es in deiner nächsten Partie noch einmal mit dem gerade gespielten Zielwert. Hast du gewonnen, erhöhe den Zielwert in deiner nächsten Partie um 1. Und das immer wieder, wenn du gewinnst, bis du irgendwann mit dem Zielwert 10 gewinnst (viel Glück dabei!).

**Zielwert 5** Ein Anfang ist gemacht!

**Zielwert 6** Du wirst besser!

**Zielwert 7** Langsam hast du´s drauf!

**Zielwert 8** Beeindruckend!

**Zielwert 9** Außergewöhnlich!

**Zielwert 10** Eine seltene Spitzenleistung!



**Autoren:**

Molly Johnson, Robert Melvin,  
Shawn Stankewich

**Realisation:**

John Goodenough

**Projektleiter:**

Nicolas Bongiu

**Produktion:**

David Lepore

**Grafik Konzeption:**

Vikki Wiercinski and Flatout Games

**Grafik:**

Dylan Mangini

**Illustration:**

Shawn Stankewich

**Game Factory Version:**

Redaktion: Frank Weiss  
Spielregel: Steve Bridge  
Grafik: Deborah Triggiano

© 2022 Game Factory



**Copyright & Contact**

© 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.

**Exclusive Distribution:**

Carletto Deutschland GmbH | Kressengartenstr. 2  
D-90402 Nürnberg | [www.carletto.de](http://www.carletto.de)  
Carletto AG | Industriestr. 10  
CH-8820 Brunnen | [www.carletto.ch](http://www.carletto.ch)  
[www.gamefactory-games.com](http://www.gamefactory-games.com)

