

10 SPECIAL RETRO EDITION

Spelregler

Introduktion

Det nya superroliga kortspelet där man för varandra bakom ljuset!

Har du de bästa korten eller de starkaste nerverna?
Och når du 10 innan någon annan gör det?

Spelets mål

Försök att få så få straffpoäng genom att nå 10 eller komma så nära som möjligt. Och samla de värdefulla spelmarkerna för att få den bästa slutpoängen.

Spelmaterial

1 spelregler	10 omgångskort
8 straffkort	7 jokrar
55 vanliga kort	49 spelmarker

Kortförklaring

Det finns 10 omgångskort. I början av varje omgång vänds ett omgångskort. De 10 omgångskorten innehåller 1 till och med 10 straffpoäng.

Jokern kan få alla värden. Jokern är värd 10 straffpoäng.



De vanliga korten har värden från 0 till och med 10. Varje vanligt kort är värt en straffpoäng.



De 8 straffkorten har värden från 1 till och med 8 och är värda 3 till och med 10 straffpoäng.



Förberedelse

De 10 omgångskorten blandas och läggs i en nedåtvänd hög. Varje spelare får en joker. Resterande kort blandas och varje spelare får tre av dessa, så att han/hon nu sammanlagt sitter med fyra kort på handen. De kort som inte delats ut läggs i en ny nedåtvänd hög. Varje spelare får sju spelmarker. Resterande spelmarker hålls utanför spelet. Spelaren till vänster om givaren börjar.

Spelets gång

Varje spelomgång består av fem faser. Varje fas går igenom av alla spelare, innan nästa fas påbörjas.



Fas 1: Omgångskortet

Den som börjar lägger upp det översta kortet på den nedåtvända högen av omgångskort. Siffran på detta kort anger antalet straffpoäng, som spelomgångens förlorare får "i bonus".

Fas 2: Det första kortet

Den som börjar lägger upp ett kort från sin hand uppåt- eller nedåtvänt.

Han/hon får skydda sitt kort genom att lägga en eller två spelmarker på det. Därefter lägger övriga spelare (medurs) var sitt kort på bordet. Uppåt- eller nedåtvänt, med eller utan skydd. Ett kort som är värt 9 eller 10 är bra att lägga upp nedåtvänt eller att skydda ordentligt. Ett uppåtvänt kort värde kan du öka ytterligare under fas 4 genom att lägga upp ytterligare ett kort och så att de tillsammans får ett värde på 10.

Fas 3: Bjuda och byta

När alla spelare lagt upp ett kort, får den som började lägga ett bud på ett av de andra spelarnas kort. Om detta kort skyddas av en spelmark, måste detta bud vara minst en spelmark. Andra spelare får bjuda över i medurs turordning tills ingen vill bjuda över det sista budet. Spelaren med det högsta budet betalar spelmarkerna till den som hade kortet och får kortet som han/hon bjöd på, i utbyte mot sitt eget kort. De skyddande spelmarker som låg på det gamla kortet, flyttas över till det nya kortet som man fått. Om det ligger två spelmarker på ett kort, måste öppningsbudet vara minst två spelmarker. Om det inte ligger några skyddande spelmarker på ett kort kan en spelare byta detta mot betalning av en spelmark i potten (i mitten av bordet) mot sitt eget kort. Varje spelare får när det är hans/hennes tur lägga ett öppningsbud på ett kort. Man får självklart bjuda över flera gånger när en spelare öppnat ett bud. Man kan inte bjuda på sina egna kort. Man behöver inte bjuda. Om man fått ett nytt kort, får man öka kortets skydd till max två spelmarker, men aldrig minska skyddet.

Fas 4: Det andra uppåtvända kortet

Efter budgivningsfasen läggs alla skyddande spelmarker som använts under denna omgång i potten (i mitten av bordet). Nu får spelarna i turordning bestämma om de vill vända upp sitt första kort. Om en spelare behåller sitt kort nedåtvänt, får han/hon inte lägga ett andra kort, och hans/hennes tur är till ända. En spelare med ett kort som är uppåtvänt får lägga ett andra uppåtvänt kort från handen. De två kortens värde läggs ihop. Här ska du försöka att nå ett värde så nära 10 som möjligt, men det får inte vara högre än 10.

Fas 5: Straffpoäng och spelmarker

Alla kort på bordet vänds nu upp. Om flera spelare har samma värde, vinner den som har nått högst värde med ett kort. Om ställningen fortfarande är lika, vinner den vars tur det var först. Spelaren med lägst värde har förlorat. Vid lika ställning förlorar den som kommer sist på tur. Förloraren måste ta spelomgångens alla kort. Varje kort räknas som minst en straffpoäng, men det kan även vara värt upp till 10 straffpoäng. Även omgångskortet går till omgångens förlorare. Vinnaren får alla spelmarker som ligger i potten. Spelarna tar, i turordning, återigen fyra kort från den nedåtvända högen. Spelaren som vann föregående omgång bestämmer vem som börjar nästa omgång. Därefter börjar man om från fas 1.

Spelets slut

Spelet är slut när den 10:e omgången spelats (omgångskorten är slut) eller när en av spelarna inte kan fylla på sin hand mer. Varje spelare fyller på korten från sin hand till de kort som han/hon varit tvungen att ta i tidigare omgångar som förlorats. Om spelet tar slut innan den 10:e omgången spelats, får den senaste omgångens förlorare även de resterande omgångskorten.

Vinnaren

Varje spelare räknar samman sina straffpoäng. Han/hon räknar även antalet spelmarker som han/hon har kvar. Varje spelmark är värd 2 poäng. Drag av dessa poäng från straffpoängen för att få fram din slutpoäng. Spelaren med lägst slutpoäng vinner. Detta kan även vara ett negativt värde.

Besök även vår webbplats:
www.thegamemaster.nl

Speldesign: Hans van Tol
Grafisk design: Yvon-Cheryl Scholten
© 2006, The Game Master