

TAKE 10!

Speelmateriaal



- 100 koeienkopkaarten (waarden 1 t/m 100)
- 10 stierenkaarten
- De spelregels

Kort speloverzicht

Iedere speler heeft een hand van 10 kaarten. De spelers leggen één voor één kaarten op een stapel, waarbij het verschil tussen de waarden van de gespeelde kaart en de bovenste kaart van de stapel niet groter mag zijn dan 10. Kan hij dat niet, dan moet hij een stapel in de hand en een stierenkaart nemen. Daardoor mag hij vanaf nu wel meerdere kaarten tegelijk spelen. Wie is als eerste al zijn kaarten kwijt?

Vorbereiding

- Schud de koeienkopkaarten en geef iedere speler 10 kaarten. Leg de resterende koeienkopkaarten als gedekte stapel op tafel.
- Trek de bovenste kaart van de gedekte stapel en leg deze er open naast. Dit is de eerste kaart van de eerste aflegstapel.
- Leg de stierenkaarten open op een stapel naast de gedekte stapel.

Startopstelling:



Stieren-
kaarten



Gedekte stapel
koeienkop-
kaarten



Eerste
aflegstapel

Spelverloop

De jongste speler is startspeler. Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee voert iedere speler steeds één van de volgende twee acties uit:

- Hij speelt één (of meer; zie Stierenkaarten) kaart(en) en legt deze open op een aflegstapel; of
- Hij neemt alle kaarten van een aflegstapel in de hand.

Kaarten spelen

Een speler die een kaart speelt, moet zich aan de volgende spelregels houden:

1. De waarde van de gespeelde kaart moet hoger zijn dan de waarde van de bovenste kaart van de aflegstapel.
2. Het verschil tussen de waarde van de gespeelde kaart en de waarde van de bovenste kaart van de aflegstapel mag niet groter zijn dan 10. Er wordt na "100" doorgeteld naar "1" enzovoort.

Voorbeeld: als de waarde van de bovenste kaart "98" is, mag een speler één van de kaarten met waarde "99", "100", "1", "2", "3", "4", "5", "6", "7" of "8" spelen.

De speler kiest zelf op welke aflegstapel hij een kaart wil spelen. Als een speler niet aan de bovenstaande spelregels kan of wil voldoen, moet hij voor de andere actie kiezen (een aflegstapel in de hand nemen).

Na het spelen van één of meerdere kaarten (zie Stierenkaarten) is de volgende speler aan de beurt.

Aflegstapel in de hand nemen

Als de speler in zijn beurt geen kaart kan of wil spelen, moet hij alle kaarten van een aflegstapel naar keuze in de hand nemen.

Elke keer dat een speler een aflegstapel in de hand neemt, trekken de spelers **2 kaarten** van de gedekte stapel en leggen deze open naast elkaar op tafel. Op deze manier ontstaan er steeds meer aflegstapels.

Belangrijk: de speler mag bij het kiezen van een aflegstapel niet de kaarten ervan doorkijken of tellen.

Na het nemen van een aflegstapel en eventueel een stierenkaart (zie hieronder) is de volgende speler aan de beurt.

Stierenkaarten

Een speler die een aflegstapel met **3 of meer kaarten** heeft genomen, ontvangt een stierenkaart, die hij open voor zich neerlegt. Het is mogelijk dat een speler meerdere stierenkaarten heeft. Heeft een speler recht op een stierenkaart terwijl de stapel stierenkaarten uitgeput is, dan mag hij er één wegnemen van de speler met de meeste stierenkaarten. Zijn er meer spelers met de meeste stierenkaarten, dan kiest hij van welk van deze spelers hij een stierenkaart wegneemt.



Een speler die één of meer stierenkaarten bezit, mag bij het uitvoeren van de actie "één kaart spelen" **meerdere kaarten** spelen zolang hij aan de volgende voorwaarden voldoet:

- Het verschil tussen de waarde van de bovenste kaart van de aflegstapel en die van elke gespeelde kaart moet 10 of minder bedragen. **Voorbeeld:** de waarde van de bovenste kaart van de aflegstapel is "33". Een speler met een stierenkaart mag in zijn beurt alle kaarten met waarden "34" tot en met "43" op de aflegstapel leggen.
- Als een speler meerdere kaarten speelt, legt hij deze eerst ter controle naast de aflegstapel. Daarna legt hij ze in oplopende volgorde op de aflegstapel, zodat de kaart met de hoogste waarde bovenop komt.

Een speler met 1 stierenkaart mag op deze manier kaarten op 1 aflegstapel leggen, een speler met 2 stierenkaarten mag op deze manier kaarten op 2 aflegstapels leggen, enzovoort.

Voorbeeld van een aantal speelbeurten

Let op: in het voorbeeld zijn de kaarten op de aflegstapel overlappend neergelegd. In het werkelijke spel leggen de spelers de kaarten zo op elkaar dat alleen de bovenste kaart zichtbaar is.

Aan het begin van het spel ligt er een koeienkopkaart met waarde "31" naast de gedekte trekstapel.



Trekstapel



Aflegstapel

De startspeler mag één kaart met een waarde tussen "32" en "41" op de aflegstapel leggen. Hij kiest voor kaart "36". De volgende speler kan kiezen uit de kaarten "37" tot en met "46". Hij legt kaart "46" op de aflegstapel.



Trekstapel



Aflegstapel

De derde speler heeft geen kaart met een waarde tussen "47" en "56". Hij moet daarom alle kaarten van de aflegstapel in de hand nemen. Hij ontvangt een stierenkaart en legt deze voor zich neer. Hij trekt 2 nieuwe kaarten, die hij open naast de trekstapel legt: "23" en "87".



Trekstapel



Aflegstapel



Aflegstapel

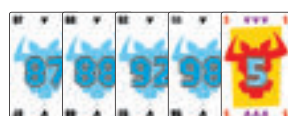
De volgende spelers leggen nu achtereenvolgens de kaarten "88", "92", "98" en "5" op de stapel met de "87". De speler die daarna aan de beurt is, kan geen kaart spelen zonder het maximale verschil van 10 te overschrijden. Hij moet alle kaarten van één van de aflegstapels nemen. Hij besluit om de stapel met de "23" te nemen, omdat die maar uit 1 kaart bestaat. Hij krijgt daar **geen** stierenkaart voor (daarvoor moet een aflegstapel uit ten minste 3 kaarten bestaan).



Trekstapel



Aflegstapel



Aflegstapel

Er worden weer 2 kaarten getrokken en open naast de trekstapel gelegd, de "19" en de "78". De spelers kunnen nu dus kiezen uit drie aflegstapels.



Trekstapel



Aflegstapel



Aflegstapel



Aflegstapel

Einde van het spel en puntentelling

Een ronde is afgelopen als een speler geen koeienkopkaart meer in zijn hand heeft. Iedere andere speler telt nu de koeienkopsymbolen op zijn resterende handkaarten. Dit is het aantal strafpunten dat hij incasseert.

Voorbeeld: de hiernaast afgebeelde koeienkopkaart is 3 strafpunten waard.



Noteer de strafpunten per speler op een vel papier en start een nieuwe ronde. De speler met de meeste strafpunten is de nieuwe startspeler. Er worden zoveel ronden gespeeld als er spelers meedoen. De speler die aan het einde van het spel de minste strafpunten heeft, wint.



Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
Alle rechten voorbehouden
Made in Germany

© 2010 Amigo Spiele
Auteur: Wolfgang Kramer
Grafische vormgeving:
Oliver Freudenreich
Vertaling: Daniël Hogetoorn
Eindredactie: Michael Bruinsma

Dit spel bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.