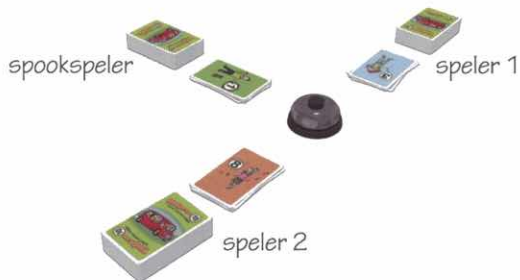


Kort speloverzicht

De spelers hebben ieder een eigen gedekte stapel. Om beurten draaien ze een kaart van hun stapel om totdat één van hen 2 vriendjes van 10 herkent. Die slaat zo snel mogelijk op de bel en wint alle gespeelde kaarten. Wie wint uiteindelijk de meeste kaarten?

Vorbereiding

- Leg de bel midden op tafel.
- Schud alle cijferkaarten.
- Verdeel de kaarten gelijkmatig over alle spelers, zodat iedere speler een eigen gedekte stapel heeft.
- Bij 2 spelers doet er een spookspeler mee. Verdeel de kaarten alsof er 3 spelers mee doen. Een van de spelers draait de bovenste kaart van de stapel van de spookspeler om als deze aan de beurt is.



- Verwijder bij 5 spelers 1 joker uit het spel.

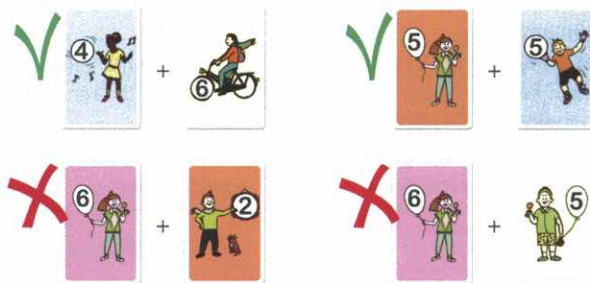
Spelverloop

De jongste speler begint. Hij legt de bovenste cijferkaart van zijn gedekte stapel open op tafel. Daarna doet de volgende speler (met de klok mee) hetzelfde enzovoort. Dit gaat net zo lang door totdat een speler twee vriendjes herkent en als eerste op de bel slaat. Alle kaarten zijn voor deze speler en hij legt deze naast zich neer. Dit is zijn overwinningstapel. De speler links van hem begint een nieuwe ronde door weer de bovenste kaart van zijn gedekte stapel om te draaien.

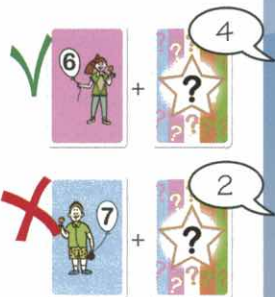
Opmerking: de speler moet de kaart van zich afdraaien, zodat alle spelers deze tegelijk zien.



Let op: vriendjes van 10 zijn 2 kaarten die opgeteld 10 als resultaat hebben, dus 1 en 9, 2 en 8, 3 en 7, 4 en 6, en 5 en 5.



De joker geldt als een cijfer naar keuze. Slaat een speler op de bel en gebruikt hij een joker als één van de vriendjes van 10, dan moet hij zeggen welk cijfer de joker vervangt. Maakt hij daarbij een rekenfout, dan moet hij 2 kaarten uit zijn overwinningstapel inleveren (in de doos doen). Heeft de speler niet voldoende kaarten, dan moet hij 1 ronde overslaan (nadat een andere speler op de bel heeft geslagen, mag hij weer meedoen).



Einde van het spel

Het spel is afgelopen als de gedekte stapels leeg zijn. Liggen er na het omdraaien van de laatste kaart nog vriendjes van 10, dan kunnen die nog gewonnen worden. Kaarten die daarna nog op tafel liggen, zijn niets waard.

Puntentelling

Iedere speler telt nu zijn punten. Hij krijgt 1 punt voor elke 2 kaarten in zijn overwinningstapel die vriendjes van 10 zijn.



© 2014 999 Games BV
 Uitgever en distributeur:
 999 Games b.v.
 Postbus 60230 NL
 1320 AG Almere
 www.999games.nl
 Klantenservice: 0900 - 999 0000
 klantenservice@999games.nl

Auteur: 999 Games b.v.
 Illustraties: Borislav Varadinov

Alle rechten voorbehouden
 Made in EU

Vriendjes van 10

samen sommen maken



Spelmateriaal

- 110 cijferkaarten
- (11 sets met cijfers 1, 2, 3, 4, 5, 5, 6, 7, 8, 9).
- 4 jokers
- 1 metalen bel
- De spelregels