

MOLLY JOHNSON · SHAWN STANKEWICH · ROBERT MELVIN

TEEM

TM



CREDITS

Designers: Molly Johnson, Robert Melvin, Shawn Stankewich

Director of Projects: Nicolas Bongiu

Production: Dave Lepore

Development Lead: John Goodenough

Creative Direction: Molly Johnson, Robert Melvin, Shawn Stankewich

Initial Graphic Concepts: Vikki Wiercinski and Flatout Games

Graphic Design: Dylan Mangini

Illustration: Shawn Stankewich

Editing: Nicolas Bongiu, Richard A. Edwards, Vladimir Orellana, Todd Rowland

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.

Warning: Choking Hazard! Not for use by children under 3 years of age.

Visit our website at:

www.alderac.com/ten

Questions?

<https://alderac.com/customer-service>



A GAME FOR 1 TO 5 PLAYERS, AGES 10+, DESIGNED BY FLATOUT GAMES

GAME OVERVIEW

TEN™は、家族みんなで楽しめる運試しとオークションのゲームです！プレイヤーは1枚ずつカードを引き、合計値が10を超えないようにできるだけ多くのカードを追加したり、はたまたバーストしたりします。プレイヤーは、運を使ってより多くのカードを引き、お金で追加のカードを購入し、各色で最も長い数字の列を作ることを目指します。山札から貴重なワイルドカードが出てきたら、オークションで競って手に入れ、自分の数列の隙間を埋めることができます。

GOAL

TENの目的は、4色のカードを数字で連続して完成させることです。ゲーム終了時には、各色で最も長い連続したカード1枚につき1点が与えられます。もしプレイヤーが1から9までのカードを集めることができれば、その色に対して10点が与えられます。最も多くのポイントを獲得したプレイヤーの勝利です。

COMPONENTS

TENのゲームには以下が含まれているはずです。もし含まれていない場合は、当社のウェブサイト (<https://alderac.com/customer-service>) でご確認ください。

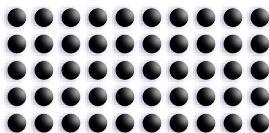
129 Game Cards



(front)

(back)

50 Currency Tokens



1 Rulebook



5 Reference Cards



(front)

(back)

15 Bust Tokens



SETUP

① テツキのセットアップ

ゲームカードを山札とし、プレーヤーの人数に応じてカードの枚数が変わります。

2人用ゲーム: 右下に3、4+のマークがあるカードをすべて取り除き、箱に戻します。



3 player symbol ↗

3人用ゲーム: 右下に4+プレーヤーのマークがあるカードをすべて取り除き、箱に戻します。



4+ player symbol ↗

4人用ゲーム: カードを取り除きません。

5人用ゲーム: カードを取り除きません。

山札を裏返しにしてシャッフルし、プレイエリアの中央に全プレーヤーの手の届くところに置きます。

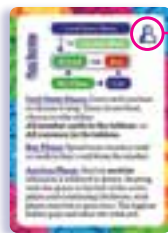
② サプライのセットアップ

各プレーヤーに通貨トークンを5枚ずつ渡し、残りのトークンを山札の横に置きます。バストークンを通貨トークンの隣に置き、サプライとします。使った通貨トークンとバストークンはサプライに戻します。

③ スタートプレイヤーの決定

プレーヤーの人数と同数のリファレンスカードを取り、スタートプレイヤーのシンボルが描かれたカードを必ず入れます。

リファレンスカードを裏返してシャッフルし、各プレーヤーに1枚ずつ配ります。スタートプレイヤーのシンボルが配られたプレーヤーがスタートプレイヤーとなり、ゲームの最初のターンを行います。これでプレーヤーはスタートの準備が整いました。



Starting
Player
Symbol

1-2 players (91 cards)



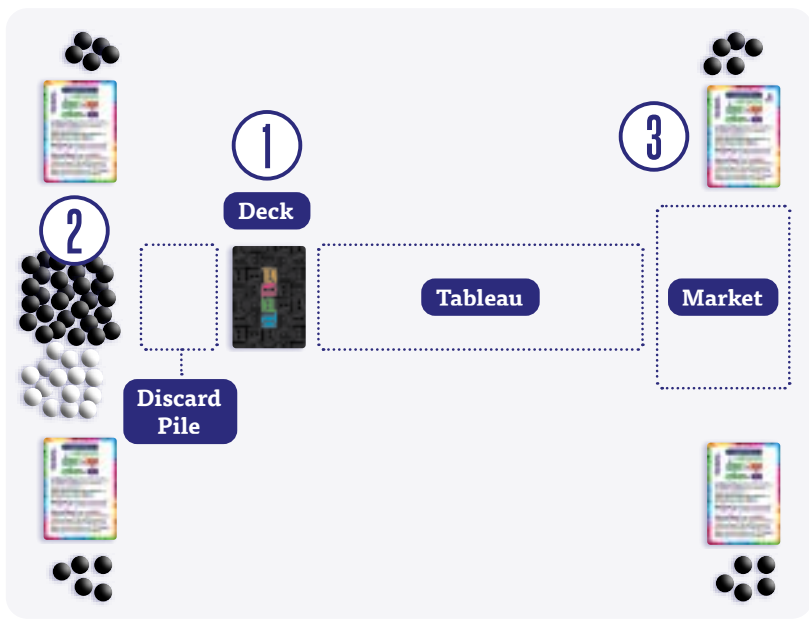
3 players (+17 cards)



4-5 players (+21 cards)



EXAMPLE 4-PLAYER SETUP



CARD TYPES

山札には以下の様に3種類のカードが含まれています。

数字カード

数字カードは、4色(青、緑、オレンジ、ピンク)のそれぞれに、1から9までの白い数字が描かれています。数字カードは、主に数列を完成させるためのものです。



注: 価値の低いカードは枚数が多く、価値の高いカードは枚数が少ないので、価値の高いカードの方が希少価値が高い。

ワイルドカード

ワイルドカードには、1から9までの黒の数字、または任意の数字(#)のシンボルが付いています。

ワイルドカードが引かれると、プレイヤーのカードドロフェイズは直ちに一時停止し、オークションフェイズが行われます。

数字のワイルドカードは、4つの色(青、緑、オレンジ、ピンク)のいずれかとして使用できます。



(#)マークのついたワイルドカードは、1から9までの任意の数字として使用できます。カードの色はそのまま、カードの番号だけが変更されます。

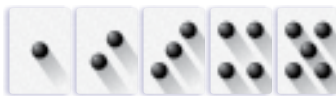


この特別なワイルドカードは、どんな数字にも、どんな色にも使用することができます。



通貨カード

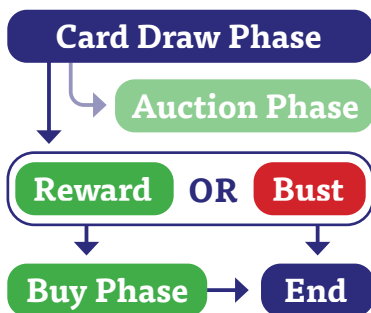
通貨カードは、カードに表示されている1~5の黒点の通貨トークンの価値を持っています。これらのカードは、オークションやマーケットでカードを購入する際に使える通貨の報酬となります。



GAMEPLAY

手番の間、あなたは常にカードドロフェイズを完了しますが、ワイルドカードが公開された場合には、オークションフェイズによって中断されることがあります。

手番の終わりに、バーストしなかったり通貨カードを取らない場合には、購入フェイズを取ることができます。



カードドロフェイズ

山札の上から1枚ずつカードを引きます。数字や通貨カードの場合は、表向きに置いて、場を構成します。ワイルドカードの場合は、すぐに手番を中断してオークションを行います(11ページの「オークションフェイズ」参照)。各カードを引いた後、手を止めて報酬を受け取るか、続けて次のカードを引くかを選択しなければなりません。

以下のいずれかの条件が満たされたとき、あなたのターンは終了します

引くのをやめて報酬を受け取ることを選ぶ(8ページ報酬の受け取り)

次のいずれかのカードを引いた場合にバーストする。
全ての計算上の合計値が1111以上になるカード、または合計値が11以上になる通貨カード(9ページの「バースト」参照)。

報酬を受け取る

バーストしていなければ、カードドローフェイズを終えて、以下の報酬から1つを得ることができます。

場の全ての数字カード

または 場の全ての通貨



場の全ての数字カードを取ることにしたら、

- 1 それらを手元に表向きに並べます。
- 2 他の全てのプレイヤーは場にある通貨カードの合計に等しい通貨トークンをサプライから得ます。全員が通貨トークンを得たら、通貨カードを捨て札にして、デッキの隣に表向きにして捨てます。
- 3 望むなら購入フェイズを取ることができます（10ページ購入フェイズ）。
- 4 購入フェイズが完了するか、購入をしないことにしたら、手番を追え、時計回りに隣のプレイヤーの手番となります

場の全ての通貨カードを取ることにしたら、

- 1 場にある通貨カードの合計に等しい通貨トークンをサプライから取り、通貨カードを捨て札にします。
- 2 場の全ての数字カードをプレイエリアの隣に移動し、市場を作るか追加します。
- 3 手番が終了し、時計回りに隣のプレイヤーの手番となります

通貨の上限

全てのプレイヤーは、常に10通貨トークンまでしかもつことができません。11枚以上得る場合は残りは失います。

補足：バーストトークンは、通貨トークンとしては数えません。

補足：通貨カードを取ったら、購入フェイズはありません。

バースト

場に公開された数字カードは、その数字の値（1～9）に応じて、あなたの合計値に加算します。

$$\begin{array}{r} \text{2} \quad \text{1} \quad \text{TOTAL} \\ \hline 2 + 1 = 3 \end{array}$$

また、通貨カードは、その通貨トークンの値（1～5）に応じて、あなたの合計値から差し引きます。

$$\begin{array}{r} \text{2} \quad \text{1} \quad \text{TOTAL} \\ \hline 3 - 4 = -1 \end{array}$$

注：プレイヤーが通貨カードを引いた結果、合計値がマイナスになることがあります。

この例では、手番プレイヤーの合計値は4、通貨の合計値は6となります。

この時点で、7以上の数字カードや5の通貨カードが出た場合、プレイヤーはバーストします。

$$\begin{array}{r} \text{2} \quad \text{1} \quad \text{TOTAL} \\ \hline 3 - 4 + 7 - 2 = 4 \end{array}$$

以下のいずれかに該当するカードを公開した場合バーストします

- A** 正しい計算上、合計値が11以上になるカード
- B** 通貨カードの値だけ合計して11以上になる通貨カード

$$\begin{array}{r} \text{4} \quad \text{TOTAL VALUE} \\ \hline 4 - 3 + 5 + 9 = 15 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{TOTAL VALUE} \\ \hline -3 + 7 - 4 - 5 = -5 \end{array}$$

バーストの場合は、以下の手順を順に解決しなくてはなりません

- 1 場にある数字カードをすべてプレイエリアの横に移動します
市場に加えるか、市場を始めます。
- 2 サプライから3通貨相当のバーストトークンを1個獲得します
- 3 このステップは、計算式で合計値が11以上になる数字カードでバーストした場合のみ実行します。通貨カードでバーストした場合は、このステップを飛ばしてステップ4に進みます。他のすべてのプレイヤーは、通貨トークンを獲得します
これは、場にある現在の通貨カードの価値と同じだけです。
- 4 通貨カードを捨て札の山に捨てます。
- 5 あなたの手番は終了し、時計回りに次のプレイヤーに移りません。

購入フェイズ

あなたは、この手番にバーストしなかった場合で、報酬として通貨ではなく数字カードを選んだ場合にのみ、購入フェイズを行うことができます。購入フェイズを行わなかった場合、時計回りに次のプレイヤーに移ります。

通貨を使って、市場でカードを1枚買うことができます。カードを買うには、そのカードの額面金額を支払い、自分の前に表向きに置きます。例えば、緑の3のカードは3通貨です。市場で買えるカードは、1手番に1枚だけです。

通貨トークンやバストトークンの消費に加えて自分のカード（通常は重複したカード）を使うこともできます。カードを購入する際には、捨て札の山に捨てたカード1枚につき1通貨として数えます。

すでに持っているカードと同一のカード（数字や色）を買うことはできません。

カードを買い終わったら、時計回りに次のプレイヤーに移ります。

バストトークン

バストトークンは、1個につき3通貨の価値があります。

バストトークンは、通貨トークンの上限である10枚にはカウントされません。

すでに10枚の通貨トークンを持っていても、また、何枚のバストトークンを持っていても、バーストすると必ずバストトークンを獲得します。

バストトークンを使っておつりをもらうことはできません。トークンを使用する際には、3通貨分をすべて使用しなければならず、余った通貨は失われます。万が一バストトークンが不足する場合は、コインなどの別のトークンを使用してください。



ダービーは、市場で5のカードを購入するために、3枚のカードと2個の通貨トークン（合計5通貨分）を使用しました。

オークションフェイズ

Wildcards

プレイヤーがワイルドカードを引いた場合、そのプレイヤーの手番は直ちに中断され、ワイルドカードはオークションにかけられます。オークションが終わると、手番プレイヤーからプレイが再開されます。



手番プレイヤーの左隣のプレイヤーから時計回りに、各プレイヤーはワイルドカードに支払ってもよいと思う通貨額を入札することができます。プレイヤーは、前回のビッドよりも多くの通貨をビッドするか、パスをしなければなりません。

各プレイヤーは、オークション中に1回だけ入札またはパスの機会があります。オークションは、手番プレイヤーがビッドまたはパスをした時点で終了します。最も多く入札したプレイヤーは、その分の通貨を支払い、ワイルドカードを自分の前に表向きに置きます。

通貨やバストトークンの消費に加えて、自分のカード（一般的には重複したカード）を消費することもできます。捨て札の山に捨てたカードは、1枚につき1通貨として入札額にカウントされます。

オークションが行われた後、手番プレイヤーの手番は中断されたところから続きます。

プレイヤーは、どのトークンやカードを使うかを表明する必要はありません。ただし、プレイヤーが現在持っている通貨やカードの量を超えて入札することはできません。プレイヤーは、オークションに勝った場合、支払いをしなければなりません。

プレイヤーは、ゲーム終了までワイルドカードを色の順番に割り当てる必要はありません：ワイルドカードは、最終的な得点計算まで柔軟性を保ちます。プレイヤーが持っているトークンとカードの数は公開されています。

稀に、どのプレイヤーも入札せず、すべてのプレイヤーがパスした場合、ワイルドカードは捨てられます。

END OF THE GAME

ゲームの終了は、デッキから最後のカードが引かれたときに発生します。手番プレイヤーは通常通り手番の処理を行います。カードを引くことはできなくなります。

手番プレイヤーが自分の手番を終えた後、手番プレイヤーの左隣のプレイヤーから時計回りに、各プレイヤーは最後の購入フェイズを取ることができます。手番プレイヤーが最後の購入フェイズを終えた後、プレイヤーは得点計算をして勝者を決定します。

得点計算

プレイヤーは、数字カードとワイルドカードを並べて、4色それぞれの連続した数字の並びを作ります。

各プレイヤーは、それぞれの色で最も長い連続した数字のカード1枚につき1点を獲得します。いずれかの色の1から9までの数字（ワイルドカードを含む）をすべて集めたプレイヤーには、ボーナスポイントが1点与えられます（9点満点ではなく10点満点になります）。

合計得点が最も高かったプレイヤーが勝者となります。

最高得点が同点の場合は、残っている通貨の数が多いプレイヤーが勝者となります（通貨トークンとバストトークンのみで、カードは含みません）。それでも同点の場合は、カードの合計枚数が少ないプレイヤーの勝ちとなります。それでも同点の場合は、同点のプレイヤーが勝利を分かち合います。

EXAMPLE SCORING



Blue Score

6 card run = 6 points



Green Score

9 card run

+ complete set bonus = 10 points



Pink Score

5 card run = 5 points



Orange Score

3 card run = 3 points

TOTAL **24 Points**

BUSTING VARIANT

このバリエーションでは、プレイヤーは、バースト時にカードを購入することができます。ステップ2で、数字のカードを場から市場に移動させた後、バーストトークンの獲得を見送り、代わりに購入フェイズを取ることを選択できます。残りのバースト用のステップは通常通りに解決します。

SOLITAIRE VARIANT

This variant allows you to play solitaire games of TEN. JEN represents an AI opponent that you are playing against. Play begins with your turn and turns alternate with JEN being the active player, as in a 2-player game.

Setup

Follow the setup instructions for a 2-player game. You take five currency tokens and give JEN five currency tokens.

Turns

On your turn, all options are the same as in a standard game.

On JEN's turn, she will draw cards until her net positive total value equals or exceeds a **predetermined number**, or a bust is triggered by currency. The predetermined number is based on how difficult of a game you would like to play (4, 5, 6, 7, 8, 9, or 10). JEN always takes all of the number cards in the tableau and never chooses to take currency.

JEN cannot bust except for when the bust is triggered by currency. Resolve a currency bust as normal except JEN always takes all of the number cards that she drew on her turn in addition to gaining a bust token.

Auctions

Auctions are played a little differently. The minimum you and JEN may bid for every auction card is 5. You and JEN cannot bid using a card as currency unless it is a duplicate of a card already owned. Duplicate cards can be easily tracked by placing them in a face down stack next to collected cards.

JEN bids with the following logic:

- When JEN is first to bid (on your turns), she always bids an amount as close to the total of **your** currency tokens, bust tokens, and duplicate cards that you have as she can pay for, OR 5, whichever is higher. If JEN cannot bid at least 5, she will not bid.
- JEN only uses her currency tokens, bust tokens, and duplicate cards (in that order) to bid.

You may outbid JEN by paying more than her high bid.

When JEN is second to bid (on her turns) she always attempts to spend as much as she needs to win the auction, depending on what you bid. You may only bid as high as your total of currency and bust tokens, as well as any duplicate cards you currently have. The minimum you may bid is 5.

JEN will always compete to win auctions, regardless of whether the card is a duplicate.

Note: If neither you or JEN pays at least 5 currency to win an auction, then the card is discarded.

Note: You may buy from the market as normal, but JEN may never buy from the market.

End of the Game

Play until the last card is drawn and end the game as you would in a normal 2-player game.

If you have more points than JEN at the end of the game, you win!

Start by setting JEN's predetermined number to 4, and then move your way up higher as you are able to win each game. See how you rank:

4. You're just getting started!

5. Getting the hang of it!

6. Impressive moves!

7. A marvel of luck and strategy!

8. Among the best!

9. Truly remarkable!

10. We're not sure how you did it!

QUICK REFERENCE

セットアップ

- 1 デッキのセットアップ
 - ・ 2人プレイ：カードの右下に3, 4+の印があるカードを全て取り除く。
 - ・ 3人プレイ：カードの右下に4+の印があるカードを全て取り除く。
 - ・ 4人プレイ：全てのカードを使う。
 - ・ 5人プレイ：全てのカードを使う。
- 2 サプライのセットアップ
各プレイヤーは5通貨トークンを受け取る。
- 3 スタートプレイヤーの決定
各プレイヤーはランダムにリファレンスカードを受け取り、スタートプレイヤーシンボルが付いているカードを受け取ったプレイヤーがスタートプレイヤーになる。



フェイズの概要



カードドローフェイズ

デッキの上からカードを1枚引き、場に配置する。カードを引き度に、続けてカードを引くか、やめるで以下の報酬のどちらを得るかを選択しなくてはならない。

- ・ 場の全ての数字カードを得る
- ・ 場の全ての通貨カードから通貨を得る

購入フェイズ

手番でバーストしないで報酬として数字カードを受け取った場合のみ、購入フェイズを行うことができる。通貨トークン、バーストトークン、カードを使って1枚のみ市場からカードを購入することができる。カードの購入が終わったら、時計回りに次のプレイヤーの手番となる。

オークションフェイズ

ワイルドカードが引かれたら自動的にオークションが始まる。

手番プレイヤーの左隣のプレイヤーから時計回りの順番で、各プレイヤーは一度だけ入札またはパスすることができる。最高額で入札したプレイヤーが支払いを済ませ、ワイルドカードを受け取る。

バースト

場に並んだ数字カードは数値が足され、通貨カードは数値が引かれる。

もし、引いたカードの数値の結果、全ての計算上合計11以上になるか、通貨カードのみの合計が11以上になったらバーストする。

バーストしたら、全ての数字カードは場から市場に移動し、バーストトークンを1個受け取る。さらに、これが全ての計算の結果11以上になったらバーストしたなら、他の全てのプレイヤーは場の通貨カードに等しい通貨トークンを得る。そして、時計回りに次のプレイヤーの手番となる。