



© 2018 by Steffen-Spiele  
All rights reserved 版权所有，仿冒必究

规则设计: Madoka Kitao ,Steffen Mühlhäuser

包装设计: D3-lab

中文规则翻译: 陈强

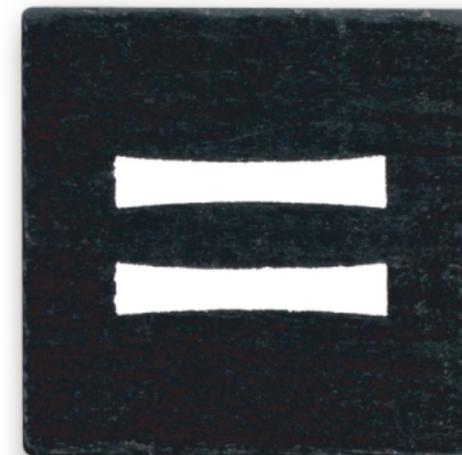
中文规则排版: 姚蓓蕾

中文版制造商: GAMELAND 游戏大陆



# TEN

步步归十™



## 说明书

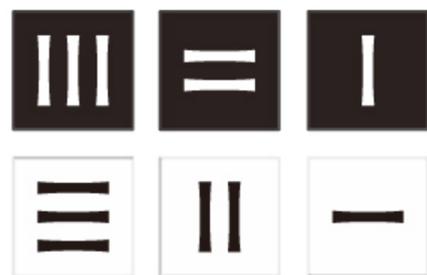
游戏人数: 2人 • 游戏年龄: 7岁以上 • 游戏时间: 约15分钟

Madoka Kitao  
Steffen Mühlhäuser

# TEN规则——步步归十™

## 游戏配件

- 30块方形两色棋子，每色棋子有III、II、I三个数值，每个数值各有5颗棋子



## 游戏目标

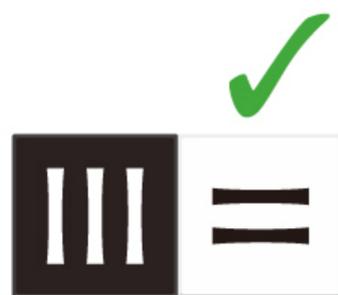
在游戏中，玩家的目标是要将自己的棋子放置成一行、一列或者一条对角线，使数值相加总和为10。

## 游戏准备

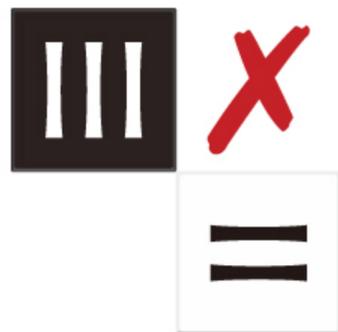
- (1) 每位玩家选择一种颜色的15颗棋子。
- (2) 将棋子数值面朝下洗匀，堆成一堆放置在一边方便游戏使用。
- (3) 决定一名起始玩家开始游戏。

## 游戏玩法

- (1) 起始玩家从自己的棋堆上拿取一颗棋子，翻转到数值面，放置到桌面中间。之后玩家轮流拿取各自棋堆的棋子放置到桌面上。
- (2) 每一块新放置的棋子必须与桌面上已放置的棋子保持边缘接触，不能只是角对角接触（如图-1）。



(图-1-1)  
边缘接触正确



(图-1-2)  
角对角接触错误

(图-1)

## 游戏结束

- (1) 最先将自己棋子排列成直线且相加数值为10的玩家获胜。
- (2) 排列成直线的同色棋子可以是一行、一列或是一条对角线。排列的直线必须是连续的，一旦有对方棋子穿插在内，则不视为同一直线。
- (3) 如果所有棋子都被用完，还没有玩家获得胜利，则进入第二阶段。

## 第二阶段

游戏目标不变，玩家轮流从上阶段已放置的游戏区中拿取属于自己颜色的棋子，重新放置到其他位置。

※注意：被拿取的棋子必须是可以移动的，即至少有一边是没有连接的任何棋子（当拿取一枚单独棋子时，不会导致其他棋子从游戏区分离出来）。

## 变体玩法：明棋游戏

该玩法与基础规则有所区别，棋子不再是从面朝下的棋堆里拿取，而是从一个面朝上打开的棋列当中获取。这让游戏拥有更高的策略性和更少的随机性。

### 游戏准备

- (1) 将所有棋子数值面朝下洗匀。
- (2) 每位玩家选择一种颜色的15颗棋子在自己面前排成一条直线（如图-2）。
- (3) 玩家将自己面前的棋子翻转为正面，但不能改变棋子现有的位置。



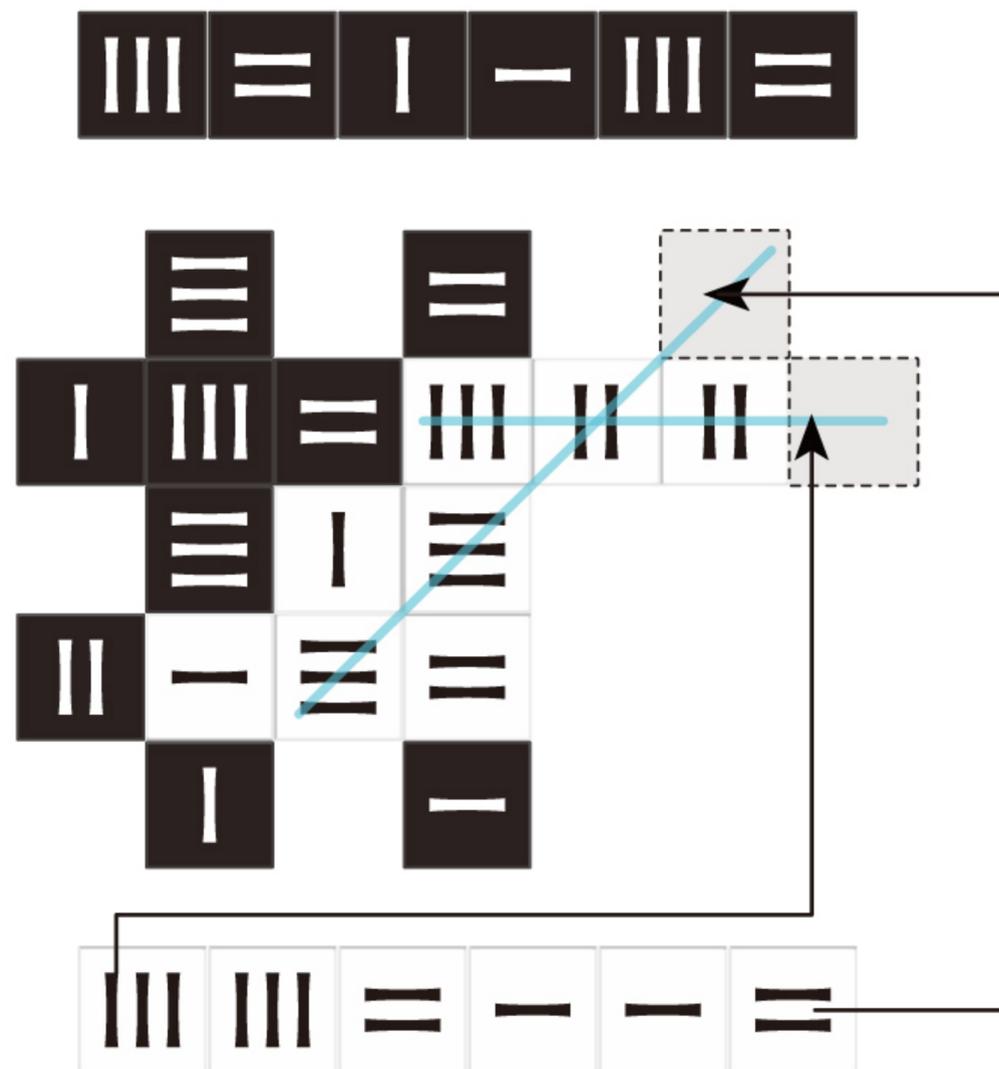
(图-2)

### 游戏玩法

- (1) 游戏基本规则保持不变。轮到回合时，玩家依次将一颗棋子放到游戏区中。
- (2) 但是玩家不能从自己面前的棋子中随意挑选，只能从面前的棋列两端任选一颗棋子（如图-2）。
- (3) 游戏目标和结束方式与基础玩法相同。

## 游戏实例

图-3中，虽然是黑棋回合，但是它无法阻止白棋获胜。因为白棋可以用右边数值2的棋子排列成斜线来取胜，也可以用左边数值3的棋子排成一行获胜。



(图-3)