

Tien Len

2-5 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Kort

Als eerste al 13 kaarten kwijtraken door steeds krachtigere combinaties te spelen.

OPZET

- Gebruik een standaard dek van 52 kaarten.
- Deel 13 kaarten uit aan elk van de 4 spelers.
- Rangorde: 3 (laag) tot en met 2 (hoog); kleuren: Harten > Ruiten > Klaveren > Schoppen.

SCORE

- De eerste speler die al zijn kaarten kwijt is, wint de ronde.
- Vier van een soort of opeenvolgende dubbelreeksen werken als bommen die elke losse 2 verslaan.
- De hartenheer is de krachtigste losse kaart in het spel.

Tip: Bewaar je 2's om het initiatief te grijpen; speel ze niet vroeg uit.

AAN DE BEURT

- Speel hetzelfde combinatietype (enkel, paar, drieling, reeks) maar van hogere waarde.
- Pas als je de combinatie niet kunt of wilt verslaan; passen sluit je buiten tot een nieuwe ronde.
- Wanneer alle anderen passen, begin je een nieuwe ronde met een willekeurige combinatie.

Tien Len is het populairste kaartspel van Vietnam, een aflegspel waarbij spelers strijden om als eerste al hun kaarten kwijt te raken door steeds krachtigere combinaties te spelen. Met een unieke kleurenthiërarchie en machtige 2's levert het een dynamische, spannende strijd op.

Doel

Als eerste speler al je kaarten kwijtraken. Kaarten worden gespeeld in combinaties die de vorige combinatie moeten verslaan, waarbij de 2 de hoogste kaart is.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 4 spelers.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Uitdelen:** 13 kaarten per speler.
4. **Kaartrangorde:** 3 (laagste) tot en met 2 (hoogste).
Kleurrangorde: Harten > Ruiten > Klaveren > Schoppen.
5. **Eerste beurt:** De speler met de schoppendrie begint de eerste ronde.

Geldige Combinaties

1. **Enkelen:** Elke losse kaart.
2. **Paren:** Twee kaarten van hetzelfde rangnummer.
3. **Drielingen:** Drie kaarten van hetzelfde rangnummer.
4. **Reeksen:** Drie of meer opeenvolgende kaarten (bijv. 3-4-5). Kleur hoeft niet overeen te komen. 2's mogen niet in reeksen worden gebruikt.
5. **Dubbelreeksen:** Drie of meer opeenvolgende paren (bijv. 3-3-4-4-5-5).

Spelverloop

1. **Spelen:** Je moet hetzelfde type combinatie spelen als de opening (enkel op enkel, paar op paar, enz.) maar van hogere waarde.
2. **Passen:** Als je de huidige combinatie niet kunt of wilt verslaan, pas je. Eenmaal gepast mag je niet meer spelen tot een nieuwe ronde begint.
3. **Nieuwe ronde:** Wanneer alle andere spelers passen, begint de laatste speler die gespeeld heeft een nieuwe ronde met een willekeurige combinatie.
4. **Bommen:** Vier van een soort of een reeks van drie of meer dubbelreeksen kan een 2 verslaan, ongeacht het huidige combinatietype.

Tips en strategieën

- 2's zijn de krachtigste enkelen — gebruik ze om het initiatief te grijpen wanneer nodig.
- Bouw lange reeksen om in één keer veel kaarten kwijt te raken.
- Bewaar je sterkste combinaties voor het moment dat je de leiding moet herwinnen.

Tips & strategie

Je 2's goed beheren is de belangrijkste vaardigheid. Ze zijn enorm krachtig maar ook kwetsbaar voor bommen. Gebruik ze verstandig in plaats van ermee te openen.

De kleurenhiërarchie (Harten > Ruiten > Klaveren > Schoppen) telt bij gelijkstand. De hartenheer is de krachtigste losse kaart in het spel.