



7+ | 2-6

ZIEL DES SPIELS: Ziel des Spiels ist es, als Erster alle 10 Phasen abzuschließen. Bei einem Unentschieden gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl.

INHALT: 2 Phasen-Referenzkarten und ein Kartensatz bestehend aus 108 Karten – jeweils 24 rote, blaue, gelbe und grüne Karten nummeriert von „1“ bis „12“ sowie 4 „Aussetzen“-Karten und 8 „Joker“-Karten.

VOR DEM SPIELEN: Ein Spieler wird als Kartengeber bestimmt. Der Kartengeber mischt die Karten und teilt dann 10 Karten jeweils einzeln und verdeckt an jeden Spieler aus. Die Spieler halten die 10 Karten so in der Hand, dass die anderen Spieler sie nicht einsehen können. Die übrigen Karten werden als Kartenstock verdeckt in die Mitte der Spielfläche gelegt. Die obere Karte des Kartenstocks wird umgedreht und neben den Kartenstock gelegt. Mit dieser Karte wird der Ablegestapel begonnen.

SPIELEN: Der Spieler zur Linken des Kartengebers beginnt das Spiel. Das Spiel setzt sich im Uhrzeigersinn fort. Der Spieler, der an der Reihe ist, zieht die oberste Karte vom Kartenstock oder die oberste Karte vom Ablegestapel. Diese Karte fügt er seinen Handkarten hinzu. Der Spieler beendet seinen Spielzug, indem er eine beliebige seiner Handkarten auf den Ablegestapel legt. In der ersten Spielrunde versucht jeder Spieler, Phase 1 abzuschließen. Unter einer Phase versteht man eine Kartenkombination. Phasen bestehen aus Sets oder Folgen, Karten einer Farbe oder einer Kombination aus Sets und Folgen. Das sind die zehn Phasen:

1. zwei Drillinge
2. Drilling und Viererfolge

3. Vierling und Viererfolge
4. Siebenerfolge
5. Achterfolge
6. Neunerfolge
7. zwei Vierlinge
8. sieben Karten einer Farbe
9. Fünfling und Zwilling
10. Fünfling und Drilling

Die Spieler dürfen in jeder Spielrunde nur eine Phase bilden.

DEFINITIONEN

SETS: Ein Set besteht aus zwei oder mehr Karten mit derselben Zahl. *BEISPIEL:* Phase 1 wird aus zwei Drillingen gebildet, z. B. drei Karten mit der Zahl „7“ und drei Karten mit der Zahl „10“. Die zwei Sets können auch aus denselben Zahlen bestehen, d. h. aus drei Karten mit der Zahl „10“ und drei weiteren Karten mit der Zahl „10“. Es ist egal, welche Farbe die einzelnen Karten haben.

FOLGEN: ine Folge besteht aus vier oder mehr Karten in numerischer Reihenfolge. *BEISPIEL:* Zur Phase 2 gehört eine Viererfolge. Das kann „3“, „4“, „5“ und „6“ sein. Es ist egal, welche Farbe die einzelnen Karten haben.

KARTEN EINER FARBE: Die Karten müssen alle dieselbe Farbe haben. *BEISPIEL:* Für Phase 8 werden sieben Karten einer Farbe gefordert. Das können sieben rote oder sieben grüne Karten sein usw. Die Karten müssen nicht in numerischer Reihenfolge abgelegt werden.

JOKER: Ein „Joker“ kann für eine beliebige Zahlenkarte oder eine beliebige Farbe benutzt werden, um eine Phase abzuschließen. *BEISPIELE:* Ein Spieler möchte eine Viererfolge bilden, hat aber nur die Karten „3“, „4“ und „6“. Der Spieler benutzt einen „Joker“ als „5“, um die Folge zu vervollständigen. Oder ein Spieler hat sechs grüne Karten und benutzt einen „Joker“ als grüne Karte, um Phase 8 abzuschließen.

- Es können mehrere „Joker“ benutzt werden, um eine Phase abzuschließen. Die Spieler können beliebig viele „Joker“ benutzen, solange mindestens eine (1) normale Karte abgelegt wird.
- Wurde für eine Phase ein „Joker“ benutzt, kann dieser nicht gegen die entsprechende normale Karte ausgetauscht und anderswo gelegt werden. Er muss diese Karte bis zum Ende der Spielrunde ersetzen.
- Beginnt der Kartengeber den Ablegestapel mit einem „Joker“, kann der erste Spieler diese Karte aufnehmen.

AUSSETZEN-KARTEN: „Aussetzen“-Karten dienen nur einem Zweck: Ein anderer Spieler darf seinen Spielzug nicht durchführen. Der Spieler, der an der Reihe ist, legt einfach die „Aussetzen“-Karte. Anschließend sucht er sich einen Spieler aus, der aussetzen muss.

- Zieht ein Spieler eine „Aussetzen“-Karte, darf er diese sofort ablegen. Er kann sie aber auch für einen späteren Spielzug aufheben.
- Eine „Aussetzen“-Karte darf nicht für eine Phase benutzt werden.
- Eine „Aussetzen“-Karte darf nicht vom Ablegestapel aufgenommen werden.
- Gegen jeden Spieler darf nur eine „Aussetzen“-Karte pro „Runde“ gelegt werden.
- Beim Aussetzen ist mit einer „Runde“ gemeint, dass alle Spieler am Tisch einmal an der Reihe waren.
- Beginnt der Kartengeber den Ablegestapel mit einer „Aussetzen“-Karte, darf der erste Spieler automatisch seinen ersten Spielzug nicht durchführen.

EINE PHASE BILDEN: Der Spieler, der an der Reihe ist, kann aus seinen Handkarten eine Phase bilden. Er legt die zur Phase gehörenden Karten offen auf den Tisch, bevor er eine weitere Karte auf dem Ablegestapel ablegt. Zum Beispiel versucht er, Phase 1 zu bilden: Er hat drei Karten mit der Zahl „5“ sowie zwei Karten mit der Zahl „7“ und zieht eine weitere „7“. Jetzt hat er zwei Drillinge und kann diese ablegen. In der nächsten Spielrunde versucht er, Phase 2 zu bilden.

- Der Spieler muss die gesamte Phase auf der Hand haben, bevor er sie ablegen darf.
- Der Spieler darf mehr als die mindestens für eine Phase geforderten Karten ablegen. Das ist aber nur möglich, wenn die zusätzlichen Karten direkt an die bereits in der Phase vorhandenen Karten angelegt werden können.

BEISPIELE: Ein Spieler legt drei Karten mit der Zahl „5“ und drei Karten mit der Zahl „7“ ab, um Phase 1 zu bilden. Er hat zwei weitere Karten mit der Zahl „5“ auf der Hand. Diese kann er sofort im selben Spielzug mit den anderen drei Karten mit der Zahl „5“ zusammen ablegen. Ein anderer Spieler legt beim Bilden der Phase 1 drei Karten mit der Zahl „6“ und drei Karten mit der Zahl „8“ ab.

Dieser Spieler hat außerdem drei Karten mit der Zahl „10“ auf der Hand. Er kann diese aber nicht ablegen, weil für Phase 1 genau zwei Sets gefordert werden. Der Spieler kann also nur weitere Karten mit der Zahl „6“ bzw. „8“ an der Phase anlegen, die aus Karten mit der Zahl „6“ bzw. „8“ besteht.

- Pro Spielrunde kann nur eine Phase gebildet werden.
- Hat ein Spieler eine Phase erfolgreich gebildet, versucht er, in der nächsten Spielrunde die nächste Phase zu bilden. Kann ein Spieler keine Phase bilden, muss er versuchen, dieselbe Phase in der nächsten Spielrunde zu bilden. Das heißt, dass möglicherweise nicht alle Spieler in einer Spielrunde dieselbe Phase bilden.
- Phasen müssen DER REIHE NACH von 1 bis 10 gebildet werden. Zum Beispiel versucht ein Spieler Phase 4 (Siebenerfolge) zu bilden und legt eine Neunerfolge ab. Dies gilt als Siebenerfolge für Phase 4, kann aber nicht als Bonus für Phase 5 (Achterfolge) oder Phase 6 (Neunerfolge) genutzt werden.
- Hat ein Spieler eine Phase abgelegt, darf er in der nächsten Spielrunde mit der nächsten Phase weitermachen. Er muss die Spielrunde nicht gewinnen, um mit der nächsten Phase weitermachen zu können. Oftmals werden mehrere Spieler eine Phase in derselben Spielrunde abschließen.

ANLEGEN: Durch Anlegen wird man übrige Karten los, nachdem man eine Phase gebildet hat. Beim Anlegen wird eine Karte direkt an einer bereits abgelegten Phase platziert. Die Karte muss genau zu den abgelegten Karten passen.

BEISPIELE: Ein Spieler kann eine oder mehrere Karten mit der Zahl „4“ an ein bereits abgelegtes Set aus Karten mit der Zahl „4“ anlegen. Er kann eine „2“ an die abgelegte Folge „3“, „4“, „5“, „6“ eines anderen Spielers anlegen. Er kann auch eine „7“ und eine „8“ an diese Folge anlegen, wenn er diese hat. Er kann eine oder mehrere grüne Karten an die sieben grünen Karten anlegen, die ein Spieler für Phase 8 abgelegt hat. Er kann auch einen „Joker“ beliebiger Farbe an jede dieser abgelegten Kartengruppen anlegen.

Bevor ein Spieler anlegen darf, muss er eine eigene Phase abgelegt haben. Anlegen darf nur der Spieler, der an der Reihe ist. Ein Spieler kann bei seinen eigenen, abgelegten Karten oder bei den abgelegten Karten eines anderen Spielers anlegen. Er kann aber auch bei beiden anlegen.

FERTIG WERDEN / EINE SPIELRUNDE BEENDEN: Nachdem ein Spieler eine Phase abgelegt hat, versucht er, möglichst

schnell „fertig zu werden“. Zum Fertigwerden muss ein Spieler alle Karten loswerden, indem er diese ablegt oder an einer vorhandenen Phase anlegt. Der Spieler, der als Erster fertig wird, gewinnt die Spielrunde. Der Gewinner der Spielrunde und alle anderen Spieler, die ihre Phase abgeschlossen haben, dürfen in der nächsten Spielrunde die nächste Phase bilden. Die Spieler zählen die Karten zusammen, die sie noch auf der Hand haben. (Je weniger Karten ein Spieler noch auf der Hand hat, umso besser!) Anschließend werden alle Karten gemischt, und eine neue Spielrunde beginnt. (Zur Erinnerung: Hat ein Spieler seine Phase nicht abgeschlossen, bevor ein anderer Spieler fertig wird, muss er in der nächsten Spielrunde erneut versuchen, diese Phase zu bilden.)

PUNKTE: Es werden Papier und Stift benötigt, um die Gesamtpunktzahl der einzelnen Spieler aufzuschreiben. Der Gewinner einer Spielrunde erhält 0 Punkte. Alle anderen Spieler erhalten wie folgt Minuspunkte für die Karten, die sie noch auf der Hand haben:

- 5 Punkte für jede Karte mit einer Zahl von 1–9
- 10 Punkte für jede Karte mit einer Zahl von 10–12
- 15 Punkte für jede „Aussetzen“-Karte
- 25 Punkte für jeden „Joker“

Es werden nur die Karten gezählt, die ein Spieler auf der Hand hat. Bereits abgelegte Karten werden nicht gezählt. Nachdem die Punkte aufgeschrieben wurden, wird der Spieler zur Linken des Kartengebers der neue Kartengeber. Alle Karten werden zusammengenommen und gemischt. Anschließend werden die Karten für eine neue Spielrunde ausgeteilt.

DER GEWINNER: Wer als erster Spieler am Ende einer Spielrunde Phase 10 abgeschlossen hat, gewinnt das Spiel. Schaffen es zwei oder mehr Spieler, Phase 10 in derselben Spielrunde abzuschließen, gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Gesamtpunktzahl. Bei einem Gleichstand spielen die Spieler, die dies betrifft, Phase 10 erneut aus. Wer jetzt als Erster fertig wird, gewinnt das Spiel.

VARIANTEN

1. Die Spieler absolvieren 10 Spielrunden. Alle Spieler setzen jede Spielrunde mit der nächsten Phase fort, egal ob sie die aktuelle Phase abgeschlossen haben oder nicht. Also versuchen die Spieler in der ersten Spielrunde Phase 1 zu bilden, in der zweiten Spielrunde Phase 2 usw. Nach zehn Spielrunden gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl.
2. Die Spieler legen fest, wie viele Phasen abgeschlossen werden müssen (z. B. fünf oder sieben Phasen), um zu gewinnen. Die Anzahl der abzuschließenden Phasen muss vor Spielbeginn festgelegt werden. Alle anderen Regeln bleiben bestehen. Bei dieser Variante verkürzt sich die Spieldauer.
3. Die Spieler legen fest, dass nur die geraden Phasen (2, 4, 6, 8, 10) und nicht alle gespielt werden. Alle anderen Regeln bleiben bestehen.

©2015 Mattel. All Rights Reserved. Deutschland: Mattel GmbH, Solmsstraße 4, D-60486 Frankfurt am Main. Schweiz: Mattel AG, Kirchstrasse 24, CH-3097 Liebefeld. Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Campus 21, Liebermannstraße A01 404, A-2345 Brunn/Gebirge. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.



© Kenneth R. Johnson 1982. All rights reserved.
Phase 10 is a registered trademark of Kenneth R. Johnson.

DNX30-ZZ70
1100869512-GG1

