

Phase

10

US
BESTSELLER

FX

In 10 Phasen zum Sieg!

Alle Phasen – das sind Kombinationen bestimmter Karten – sind verschieden. Und sie werden von Durchgang zu Durchgang schwieriger. Und nur, wer eine Phase erfolgreich auslegen konnte, darf sich im nächsten Durchgang einer neuen Phase zuwenden. Schafft man es nicht, muss man sich an dieser Phase erneut versuchen – so lange, bis es endlich gelingt.

Wer zuerst alle 10 Phasen geschafft hat, ist Gewinner.

Spielmaterial

108 Spielkarten (je zweimal die Werte 1 - 12 in 4 Farben, 4 Karten „Aussetzen“ und 8 Joker), 6 Übersichtskarten.

Zusätzlich werden ein Blatt Papier und ein Stift benötigt.

Spielvorbereitung

Je 10 Karten erhält jeder Spieler verdeckt vom gut gemischten Kartenstapel ausgeteilt und nimmt sie auf die Hand. Die Übersichtskarten werden offen auf den Tisch gelegt.

Die restlichen Karten werden als verdeckter Aufnahmestapel in der Tischmitte bereitgelegt.

Pro Spieler 10
Spielkarten

Die oberste Karte wird offen daneben gelegt.
Sie ist der Beginn des Ablagestapels.

Spielverlauf

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Spieler links vom Geber beginnt.

Wer an der Reihe ist,

- **muss** eine Karte aufnehmen – entweder vom verdeckten Aufnahmestapel oder die oberste offenliegende vom Ablagestapel;
- **kann** anschließend eine Phase auslegen;
- **muss** schließlich eine Karte offen auf den Ablagestapel werfen.

Jeder Spieler versucht, in jedem Durchgang die Phase, in der er sich gerade befindet (= seine „aktuelle“ Phase), auszulegen. Gelingt ihm dies, so muss er sich anschließend an der darauf folgenden Phase versuchen usw. Schafft ein Spieler seine aktuelle Phase jedoch nicht, so muss er sie so lange versuchen, bis sie ihm gelingt.

Auf diese Weise kann sich zum Beispiel ein Spieler bereits in Phase 6 befinden, während ein anderer noch immer Phase 2 erfüllen muss.

Alle Spieler müssen die 10 Phasen (siehe Übersichtskarte) in der vorgegebenen Reihenfolge durchlaufen, also zunächst Phase 1, dann Phase 2 usw.

1 Karte offen neben
Aufnahmestapel

Spieler am Zug

- muss eine Karte aufnehmen
- kann eine Phase auslegen
- muss eine Karte abwerfen

Phasen müssen in
der vorgegebenen
Reihenfolge abge-
handelt werden

Drei Kartenkombinationen werden verlangt:

Gleiche Karten

(z.B. 3, 3, 3, 3)

Folgen

(z.B. 5, 6, 7, 8, 9, 10)

Eine Farbe

(z.B. 1, 2, 4, 6, 8, 9, 10 in einer Farbe)

Immer nur komplette Phase auslegen

Die **10 Phasen** verlangen drei verschiedene Arten von Kartenkombinationen:

1) Gleiche Karten:

Das sind Kartenkombinationen, bei denen alle Zahlenwerte gleich sind. Es gibt: zwei gleiche (Zwillinge), drei gleiche (Drillinge), vier gleiche (Vierlinge) und fünf gleiche Karten (Fünflinge).

Die Farben der Karten sind dabei ohne Bedeutung.

2) Folgen:

Eine Folge besteht aus vier oder mehr Karten mit unmittelbar aufeinander folgenden Zahlenwerten. Auch hier sind die Farben der Karten ohne Bedeutung.

Beispiel: Phase 4 verlangt eine Siebenerfolge. Diese könnte z.B. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 oder auch 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 sein.

3) Alle von einer Farbe:

Phase 8 erfordert sieben Karten einer Farbe. Die Zahlenwerte der Karten sind dabei ohne Bedeutung.

Ein Spieler kann eine Phase auslegen, wenn er die dafür erforderlichen Karten auf der Hand hält. Er legt alle zu der Phase gehörenden Karten offen vor sich ab.

Beispiel: Ein Spieler befindet sich in Phase 1; er muss also zwei Drillinge auslegen. Hat der Spieler zwei 4er und drei 8er auf der Hand und zieht eine 4 nach, so hat er nun die zwei erforderlichen Drillinge und darf diese sechs Karten vor sich auslegen.

Man darf niemals nur einen Teil einer Phase auslegen, sondern es muss immer die vollständige Kartenkombination ausgespielt werden. Allerdings dürfen zusätzliche Karten gespielt werden, wenn sie zur Phase passen.

Beispiel: Ein Spieler spielt in Phase 2 einen Drilling mit 5ern und eine Viererfolge mit den Werten 8, 9, 10, 11. Er könnte nun noch eine oder mehrere 5er an den Drilling bzw. Karten, die zur Viererfolge passen, beispielsweise eine 7 und/oder eine 12 zusätzlich anlegen.

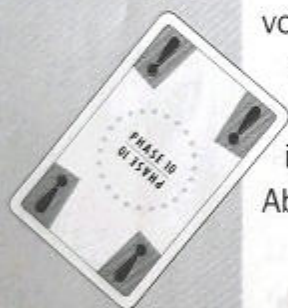
Hat ein Spieler eine Phase ausgelegt, muss er versuchen, seine restlichen Karten durch Anlegen loszuwerden. Dazu darf er immer, wenn er an der Reihe ist, eine oder mehrere passende Karten sowohl an der eigenen als auch an ausliegenden Phasen der Mitspieler anlegen.

Restliche Karten an eigene oder fremde Phasen anlegen

Joker ersetzt jede beliebige Karte



„Ausrufezeichen“ bedeutet Aussetzen für den folgenden Spieler



Ende eines Durchgangs, wenn ein Spieler seine letzte Karte ablegen konnte

Ein **Joker** („Stern“) kann jede Karte ersetzen, um eine Phase zu vervollständigen oder Karten an bereits ausliegenden Phasen anzulegen. Es dürfen beliebig viele Joker in einer Phase eingesetzt werden.

Eine **„Aussetzen“-Karte** („Ausrufezeichen“) wird wie eine letzte Karte eines Zuges gespielt, allerdings wird sie dabei nicht, wie alle anderen Karten, auf den Ablagestapel geworfen, sondern vor einen beliebigen Mitspieler gelegt. Dieser muss, wenn er an die Reihe kommt, aussetzen und legt als einzige Aktion seines Zuges die vor ihm liegende „Aussetzen“-Karte unter den Ablagestapel.

Ein **Durchgang ist beendet**, sobald ein Spieler seine letzte Karte ablegen konnte. Alle anderen Spieler zählen nun ihre noch auf der Hand verbliebenen Karten zusammen und tragen das Ergebnis auf dem Wertungsblatt ein. Dabei zählen:

alle Karten von 1 - 9: je 5 Punkte,
 alle Karten von 10 - 12: je 10 Punkte,
 alle „Aussetzen“-Karten: je 15 Punkte,
 alle Joker: je 20 Punkte.

Minuspunkte pro
 Spieler notieren

Zudem wird für jeden Spieler, der seine aktuelle Phase vor sich liegen hat, auf dem Wertungsblatt entsprechend ein X eingetragen.

X bei Spielern, die
 ihre Phase geschafft
 haben

Michaela					Horst					Petra					Thomas				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	6	7	8	9	10	6	7	8	9	10	6	7	8	9	10
		20					25					20					75		
		15					65					70					25		
							10					15					50		
							70					20					15		
																	65		
Gesamt:																			

So sieht der Spielstand nach dem 5. Durchgang aus. Michaela hat jedes Mal eine Phase geschafft (und erst 35 Punkte). Horst sind bislang 3 Phasen gelungen (170 Punkte). Petra liegt mit 4 Phasen an zweiter Stelle (125 Punkte) und Thomas bildet das Schlußlicht mit erst zwei Phasen (230 Punkte).

Alle Karten werden
neu gemischt

Jeder Spieler
erhält wieder
10 Karten usw.

Nach dem Eintragen geben nun alle Spieler (auch die, die ihre Phase nicht geschafft haben!) ihre Karten ab. Sie werden zusammen mit allen anderen Karten (Auslage, Aufnahme- und Ablagestapel) gut gemischt.

Der Spieler links vom vorherigen Geber wird zum neuen Geber und teilt wieder einzeln 10 Karten an jeden Spieler aus. Der Rest bildet erneut den Aufnahmestapel, die oberste Karte wird wieder offen als Beginn des Ablagestapels daneben gelegt. Der Ablauf des restlichen Spiels erfolgt wie gerade beschrieben.

Sieger ist,
wer als Erster alle
10 Phasen geschafft
hat

Sieger ist, wer am Ende eines Durchganges seine 10. Phase vor sich liegen hat. Gelingt dies mehreren Spielern im selben Durchgang, gewinnt von diesen derjenige mit den wenigsten Punkten.

Spezielle Regeln

- Zwischen den Werten 12 und 1 gibt es keine direkte Verbindung.
- 6 bzw. 8 gleiche Karten können als zwei Drillinge bzw. Vierlinge eingesetzt werden.
- Wenn z. B. zwei Drillinge gefordert sind, passt ein dritter Drilling nicht zur Phase, kann also auch nicht ausgespielt werden.
- Ein Joker nimmt (in der 8. Phase) jede beliebige Farbe an.
- Bereits ausliegende Joker können nicht durch eine passende Karte ersetzt und dadurch wieder auf die Hand genommen werden.
- Ein Joker kann nicht als „Aussetzen“-Karte eingesetzt werden.
- Ein Spieler darf höchstens eine „Aussetzen“-Karte vor sich liegen haben.
- Eine „Aussetzen“-Karte kann auch gespielt werden, wenn dadurch ein Durchgang beendet wird. In diesem Fall verfällt sie wirkungslos.

Varianten

1. Es werden genau 10 Durchgänge gespielt. Nach jedem Durchgang kommen alle Spieler eine Phase weiter, egal ob sie sie auslegen konnten oder nicht. Im ersten Durchgang versuchen daher alle Phase 1 auszulegen, im zweiten alle Phase 2 usw. Derjenige, der einen Durchgang beendet hat, erhält null Punkte, alle anderen notieren die Punkte ihrer Handkarten. Wer nach 10 Durchgängen die wenigsten Punkte hat, ist Sieger.
2. Die Spieler einigen sich vor Spielbeginn, nur eine bestimmte Anzahl Phasen (z. B. die ersten 5) oder nur die Phasen mit gerader bzw. ungerader Nummer zu spielen.
3. Die Spieler einigen sich vor Spielbeginn, dass „geklopft“ werden darf. D. h. wenn ein Spieler eine von einem Mitspieler abgeworfene Karte gebrauchen kann, klopft er schnell auf den Tisch und erhält damit diese Karte. Anschließend kann er, wenn er möchte, eine Phase auslegen etc. und muss schließlich selbst wieder eine Karte abwerfen. Dann kommt sein linker Nachbar an die Reihe usw. Ein Spieler darf allerdings nicht zweimal direkt hintereinander klopfen.

4. Die Phasen werden nicht in der vorgegebenen Reihenfolge von 1 bis 10 gespielt, sondern können von den Spielern in willkürlicher Weise abgehandelt werden. Wer eine bestimmte Phase ausspielt, notiert **umgehend** ein X in der entsprechenden Spalte des Wertungsblattes. Durch Anlegen weiterer Karten an diese Phase kann sie nicht mehr „erhöht“ werden.

So kann beispielsweise die ausgelegte Phase 4 nicht durch eine oder zwei weitere Karten in Phase 5 bzw. 6 verändert werden.

Auch hier gewinnt, wer als Erster alle 10 Phasen geschafft hat (und bei Gleichstand die wenigsten Punkte aufweist).

2

4

9