

Die Aktionen



Der Spieler muss genau so viele Karten vom Aufnahme- und/oder Ablagestapel auf die Hand nehmen, wie auf dem Feld angegeben ist.
Bei „+ 2 Karten“ darf er zunächst die erste Karte aufnehmen und danach entscheiden, von welchem Stapel er die zweite aufnimmt.
Das Gleiche gilt in entsprechender Form auch für die Aktion „+ 3 Karten“.



Der Spieler nimmt die oberste Karte vom Aufnahme- und/oder Ablagestapel auf die Hand, legt danach evtl. seine Phase aus bzw. passende Karten an und wirft schließlich eine Karte auf den Ablagestapel. Anschließend macht er einen kompletten weiteren Zug (wieder Schritte 1-3). Sollte er dadurch erneut auf einem solchen Aktionsfeld landen, gilt auch dieses wieder usw.

(Hinweis: Sollte ein Spieler mit einer solchen Aktion bereits in seinem ersten Zug den Durchgang beenden, verliert er in diesem Fall den zweiten Zug!)



Der Spieler nimmt den gesamten Ablagestapel und sucht sich eine beliebige Karte daraus aus. Diese Karte nimmt er auf die Hand (ohne sie seinen Mitspielern zu zeigen). Anschließend legt er den Ablagestapel wieder in die Spielplanmitte zurück (ohne die Reihenfolge der restlichen Karten verändert zu haben).



Zunächst wirft der Spieler bis zu vier seiner Handkarten auf den Ablagestapel (so, dass die Mitspieler nur die oberste Karte erkennen können). Dann nimmt er vom Aufnahme- und/oder Ablagestapel eine Karte mehr auf die Hand, als er gerade abgeworfen hat.



Der Spieler nimmt die oberste Karte vom Aufnahme- und/oder Ablagestapel auf die Hand. Direkt anschließend müssen reihum auch alle anderen Spieler je eine Karte vom Aufnahme- und/oder Ablagestapel auf die Hand nehmen.

(Hinweis: Auf diese Weise erhalten die Mitspieler eine Karte mehr auf die Hand.)



Der Spieler nimmt die oberste Karte vom Aufnahme- und/oder Ablagestapel. Er schaut sie sich kurz an und steckt sie dann umgedreht auf seine Hand, also so, dass er nun ihre Rückseite sieht (und die anderen Spieler die Vorderseite). Diese umgedrehte Karte gilt nun als Joker, d.h. er darf sie als jede beliebige Zahl bzw. Farbe benutzen.

(Weitere Regeln zu den Jokern finden Sie auf der nächsten Seite.)



Der Spieler fragt (reihum rechts- oder linkerherum) seine Mitspieler nach einer Karte mit einer beliebigen Zahl zwischen 1 und 12 (nach einer Farbe kann nicht gefragt werden). Der erste Spieler, der eine solche Zahlenkarte besitzt, muss sie dem Spieler am Zug geben. Er erhält dafür (ob er will oder nicht) umgehend die oberste Karte vom Aufnahme- und/oder Ablagestapel als Ersatz auf die Hand. Besitzt niemand eine Karte mit der abgefragten Zahl, muss der Spieler am Zug die oberste Karte vom Aufnahme- und/oder Ablagestapel nehmen.

(Hinweis: Sollte ein Spieler mit einer solchen Aktion bereits in seinem ersten Zug den Durchgang beenden, verliert er in diesem Fall den zweiten Zug!)

Achtung: Zeigt ein Joker die abgefragte Zahl (jeder Spieler sieht sie ja!) und hat der betroffene Spieler, wenn die Reihe an ihn kommt, keine andere passende Zahlenkarte auf der Hand, muss er den Joker herausdrücken (und anschließend eine „normale“ Ersatzkarte ziehen). Der Spieler am Zug muss diese Karte dann aber wieder mit der ihm zugewandten Vorderseite auf die Hand nehmen, d.h. sie ist für ihn nun kein Joker mehr!



Der Spieler darf sich eine beliebige der anderen Aktionen aussuchen, indem er seinen Spielstein auf das im Uhrzeigersinn nächste freie Feld dieser Aktion versetzt und sie anschließend ausführt. Sind alle Felder der gewünschten Aktion besetzt (z.B. alle Jokerfelder), muss der Spieler eine andere Aktion wählen.

Zur Verdeutlichung: Nachdem ein Spieler die Aktion des Feldes, auf dem sein Spielstein gelandet ist, ausgeführt hat (Schritt 1), kann er seine Phase auslegen bzw. passende Karten anlegen (Schritt 2) und muss schließlich eine Karte offen auf den Ablagestapel abwerfen (Schritt 3). Dies gilt bei jeder Aktion! Dann kommt der reihum nächste Spieler mit seinem Zug (Schritt 1 bis Schritt 3) an die Reihe usw. (Ausnahme: Aktion „Eine Karte nehmen. Mache einen weiteren Zug.“)

5

Die Phasen

... verlangen drei verschiedene Arten von Kartenkombinationen, teils auch gemischt.

Karten einer Farbe

Die Phasen 1 und 5 erfordern u.a. mindestens fünf bzw. sechs Karten derselben Farbe. Die Zahlen dieser Karten sind dabei ohne Bedeutung.

Folgen

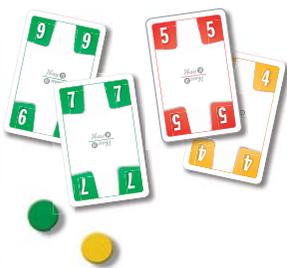
Eine Folge besteht aus drei oder mehr Karten mit unmittelbar aufeinander folgenden Zahlen. Zwischen 12 und 1 gibt es keine Verbindung. Die Farben dieser Karten sind dabei ohne Bedeutung.

Beispiel: Phase 6 verlangt eine Achterfolge. Dies könnte z. B. 1-2-3-4-5-6-7-8 oder auch 4-5-6-7-8-9-10-11 (in beliebigen Farben) sein.

Sets

Ein Set besteht aus gleichen Zahlen. Es werden Zwillinge, Drillinge, Vierlinge und Fünflinge verlangt. Die Farben dieser Karten sind dabei ohne Bedeutung.

Hinweis: Werden mehrere Sets verlangt, darf hierfür auch mehrfach dieselbe Zahl benutzt werden. So wäre beispielsweise in Phase 2 („4 Zwillinge“) erlaubt, 3-3, 3-3, 7-7, 7-7 auszulegen.



© Kenneth R. Johnson 1982. All rights reserved.
Phase 10 is a trademark of Kenneth R. Johnson.
Used under license from Mattel, Inc.
©2011 Mattel, Inc. All Rights Reserved.

Die Joker (= umgedrehte Karten; siehe Seite 5)

... können in allen Phasen für jede Zahl bzw. Farbe verwendet werden, indem sie, weiterhin mit der Rückseite nach oben, ausgelegt werden.

... dürfen in ausliegenden Phasen nicht gegen passende Karten ausgetauscht werden.

... dürfen auch dann noch an Sets oder Folgen angelegt werden, wenn diese eigentlich „voll“ sind.

Liegt beispielsweise bereits ein Set mit allen acht 9ern (mit oder ohne Joker) oder eine komplette Folge (die Karten 1-12; mit oder ohne Joker) aus, dürfen hier trotzdem noch beliebig viele Joker angelegt werden!

Achtung: Liegen ausschließlich solche „vollen“ Kombinationen aus, dürfen alle Spieler, die bereits ihre Phase ausgelegt haben, am Ende ihres Zuges zwei Karten (in beliebiger Reihenfolge) statt der üblichen einen auf den Ablagestapel abwerfen.

... dürfen nie alle Karten einer Teilkombination einer Phase ersetzen, d.h. es muss pro Teilkombination einer Phase mindestens eine „richtige“ Zahlen- bzw. Farbenkarte ausgelegt werden. Im Falle einer Folge sollten die Joker zudem immer so ausgelegt werden, dass eindeutig ist, welche Karten sie vertreten.

Legt ein Spieler beispielsweise eine Dreierfolge mit 3-J-J aus, bedeutet dies, dass die zwei Joker die Zahlen 4 und 5 ersetzen und somit als nächste Karten hier nur die 2 und 6 (bzw. Joker) angelegt werden können. Im Falle von J-3-J wären es eben die 1 und 5 und im Falle von J-J-3 nur die 4, die angelegt werden könnten.



© 2009 Ravensburger Spieleverlag GmbH
Ravensburger Spieleverlag | Postfach 2460 | 88194 Ravensburg
Dist. CH: Carli + Ravensburger AG | Grundstr. 9 | CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

6

Phase

10



Mehr Spielplan! Mehr Spannung! Mehr Phase 10!
Für 2-6 Spieler ab 10 Jahren

Design: Schwarzschild, DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)
Idee: Susanne Armbruster · Illustration: Schwarzschild · Redaktion: Stefan Brück
Ravensburger Spiele® Nr. 27 226 6

Alle Phasen – das sind Kombinationen bestimmter Karten – sind verschieden. Und sie werden von Durchgang zu Durchgang schwieriger. Nur, wer eine Phase erfolgreich auslegen konnte, darf sich im nächsten Durchgang einer neuen Phase zuwenden. Besondere Aktionsfelder auf dem Spielplan helfen den Spielern, ihre Aufgaben möglichst schnell zu erfüllen.

Wer als Erster mit seinem Phasenzweiger das Feld mit dem Lorbeerkranz erreicht, ist Sieger.

Spielmaterial

- 1 Spielplan (mit 32 Spielfeldern)
- 6 Spielsteine (groß)
- 2 Phasenzweiger (klein)
- 2 Würfel
- 110 Spielkarten (96 Zahlenkarten (je 2 × 1-12 in 4 Farben), 6 deutsche Phasen-/Übersichtskarten, 8 internationale Phasen- bzw. Übersichtskarten)



Hinweis an alle, die bereits das Kartenspiel PHASE 10 kennen:
Zwei wesentliche Bestandteile des Kartenspiels (Phase auslegen und eine Karte abwerfen) sind im Phase 10-Brettspiel auf dieselbe Weise geregelt, insofern können Sie beim Regelstudium die Punkte „Schritt 2“ (inkl. der Seite 6 mit den Erklärungen zu den Phasen) und „Schritt 3“ einfach überspringen.



Ravensburger

Ravensburger

Spielvorbereitung

- **Der Spielplan** wird in der Tischmitte ausgebreitet. Er zeigt einen Rundkurs mit 32 Aktionsfeldern (acht verschiedene Felderarten) sowie 10 Phasenfeldern (acht verschiedene Felderarten). In der Mitte sind zwei Flächen für den Aufnahme- bzw. Ablagestapel angedeutet.
- **Jeder Spieler erhält** in der Farbe seiner Wahl:
 - **den Spielstein** (groß), den er auf das größere blaue Aktionsfeld mit den Sternen stellt;
 - **den Phasenanzeiger** (klein), den er auf dem ersten Phasenfeld („Phase 1“) platziert;
 - **eine Phasen-/Übersichtskarte**, die er offen vor sich ablegt: Auf der Vorderseite sind die 10 Phasen aufgeführt, auf der Rückseite befindet sich die Übersicht über die acht verschiedenen Aktionen.

Dann wird der erste Durchgang vorbereitet:

- **Alle 96 Zahlenkarten** werden gut gemischt.
- Dann werden reihum einzeln verdeckt **jeden Spieler 10 Karten** ausgeteilt. Die Karten sollte jeder so auf die Hand nehmen, dass sie von den Mitspielern nicht eingesehen werden können.
- **Weitere 5 Karten** werden als Beginn des **Ablagestapels** offen in der Spielplanmitte platziert (so, dass alle Spieler nur die oberste der fünf Karten einsehen können).
- Die restlichen Karten bilden den **Aufnahmestapel**, der verdeckt in der Spielplanmitte platziert wird.
- Der jüngste Spieler erhält die **zwei Würfel**; er beginnt den ersten Durchgang.



2

Verlauf eines Durchgangs

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an der Reihe ist, macht einen Spielzug. Jeder Spielzug besteht immer aus denselben drei aufeinander folgenden Schritten:



Schritt 1:
Als erstes muss ein Spieler beide Würfel werfen, seinen Spielstein versetzen und die Aktion des Zielfeldes ausführen.

Schritt 2:
Danach kann er (vollkommen unabhängig davon, welche Aktion er gerade ausgeführt hat) seine Phase auslegen.



Schritt 3:
Und schließlich muss er als letztes eine Karte offen auf den Ablagestapel abwerfen.

Schritt 1 (Muss!): Spielstein bewegen und Aktion ausführen

Als erstes würfelt der Spieler mit beiden Würfeln. Dann wählt er **einen** der zwei Würfel aus und zieht seinen Spielstein um entsprechend viele Felder **im Uhrzeigersinn** voran.

Ausnahme: Wurde zweimal dieselbe Zahl geworfen („Pasch“), zieht man seine Figur entweder um die einfache oder um die doppelte Zahl voran.

Achtung:
Beim Ziehen werden mit Spielsteinen besetzte Felder immer übersprungen und nie mitgezählt.



Das Feld, auf dem der Spielstein landet, gibt an, welche Aktion der Spieler anschließend ausführen muss. Es gibt acht verschiedene Aktionsarten; sie werden auf Seite 5 ausführlich erklärt.

3

Schritt 2 (Kann!): Phase auslegen

Genauere Erklärungen zu den einzelnen Phasen finden Sie auf Seite 6.

Nachdem ein Spieler seine Aktion ausgeführt hat, kann er die Phase, in der er sich gerade befindet (angezeigt durch seinen Phasenanzeiger), offen vor sich auslegen. Dazu muss er **alle** für die Phase erforderlichen Karten von seiner Hand offen vor sich auf den Tisch legen. Diese Karten sollten dabei etwas aufgefächert ausgelegt werden, so dass sie von allen Spielern gut erkannt werden können.

Achtung: Man muss **immer** die **vollständige** Phase auslegen; nur einen Teil seiner Phase auszuliegen, ist verboten!



Beispiel: Annas Phasenanzeiger befindet sich auf dem Feld „Phase 2“ (→ 4 Zwillinge). Sie hat zwei 4er, zwei 11er und drei 8er auf der Hand und hat gerade durch ihre Aktion eine weitere 8 erhalten. Sie besitzt nun die erforderlichen 4 Zwillinge (4-4, 8-8, 8-8, 11-11) und darf diese 8 Karten offen vor sich auslegen. Hätte Anna die vierte 8 nicht erhalten, hätte sie ihre Phase noch nicht auslegen dürfen.

Hat ein Spieler seine Phase ausgelegt, sollte er nun so schnell wie möglich versuchen, seine **restlichen Handkarten** durch Anlegen an ausliegende Phasen loszuwerden. Dazu kann er immer wieder in Schritt 2 seiner Spielzüge eine oder mehrere **passende** Karten sowohl an die eigene als auch an die bereits ausliegenden Phasen seiner Mitspieler anlegen. Als passend gelten alle Karten, die die ausliegenden Kartenkombinationen **verlängern**, **nicht aber** neue Kombinationen schaffen!

Beispiel: Björn hat die 8. Phase (2 Vierlinge: 8-8-8-8, 11-11-11-11) und Carla die 9. Phase (Neunerfolge: 3-4-5-6-7-8-9-10-11) auslegen. Björn und Carla dürfen nun an die entsprechenden Sets beliebig viele 8er und 11er sowie an die Folge eine 2 (und dann eine 1) und eine 12 anlegen. Sie dürften aber kein anderes Set wie z.B. 4-4-4-4 oder eine neue Folge wie ...5-6-7... auslegen.

Wichtig: Passende Karten dürfen bereits im **selben** Zug angelegt werden, in dem die Phase ausgelegt wird.

Im gerade genannten Beispiel hätte Carla also **direkt** eine Folge mit mehr als neun Karten auslegen und zusätzlich auch noch **sofort** eine oder mehrere 8er/11er an Björns Phase anlegen können.

Zur Erinnerung: Erst wenn ein Spieler seine Phase ausgelegt hat, darf er Karten an gegnerische Phasen anlegen!

Schritt 3 (Muss!): Eine Karte abwerfen

Unabhängig davon, ob ein Spieler in Schritt 2 seine Phase ausgelegt hat oder nicht, **muss** er zum Abschluss seines Spielzugs eine seiner Handkarten offen auf den Ablagestapel abwerfen. Anschließend kommt der reihum nächste Spieler an die Reihe usw. (Ausnahme: Aktion „Eine Karte nehmen. Mache einen weiteren Zug.“; siehe Seite 5).

Ende eines Durchgangs

Wirft ein Spieler in Schritt 3 seine **letzte** Handkarte ab (das kann auch der Fall sein, wenn er gerade erst seine Phase ausgelegt hat), beendet er damit den Durchgang und es kommt zur Auswertung des Durchgangs:

- Dieser Spieler darf zur Belohnung seinen Phasenanzeiger um **zwei** Phasenfelder weiterziehen. Er **überspringt** dadurch also eine **komplette** Phase!



- Danach darf reihum jeder Spieler, der auch seine Phase vor sich auslegen hat, seinen Phasenanzeiger ein Feld weiterziehen. Seine restlichen Handkarten wirft er auf den Ablagestapel.

- Alle Spieler, die ihre Phase **nicht** ausliegen haben, lassen ihren Phasenanzeiger stehen; sie müssen also im nächsten Durchgang **dieselbe** Phase erneut versuchen. Als kleinen Trost dürfen sie jeweils **bis zu 5** ihrer Handkarten (inkl. Joker) auf der Hand behalten; alle weiteren Handkarten müssen auch sie auf den Ablagestapel werfen.

(Anmerkung: Handkarten zählen in diesem Spiel im Gegensatz zum Kartenspiel am Durchgangsende keine Minuspunkte!)

Ein neuer Durchgang

... kann beginnen: Es werden wieder **alle** Karten (Aufnahme- und Ablagestapel **zusammen**) gemischt (mit Ausnahme der jeweils **bis zu 5** auf der Hand zurückbehaltenen Karten). Dann werden reihum so lange Karten einzeln an die Spieler ausgeteilt, bis wieder **jeder** insgesamt 10 Karten auf der Hand hat. Der offene Ablagestapel (mit 5 Karten) und der verdeckte Auf-

nahmestapel werden wieder in der Spielplanmitte bereitgelegt. Die Spielsteine verbleiben an Ort und Stelle (sie werden also nicht wieder zurück auf das größere Aktionsfeld mit den Sternen gestellt). Einen neuen Durchgang beginnt **immer** der Spieler links von demjenigen, der den letzten Durchgang beendet hat

Spieler

Sobald ein Spieler während der Auswertung eines Durchgangs mit seinem Phasenanzeiger auf das Feld mit dem Lorbeerkranz zieht, endet das Spiel **sofort** – und dieser Spieler ist Sieger!

Die Auswertung eines Durchgangs erfolgt **immer** in dieser Reihenfolge: **Zuerst** zieht der, der den Durchgang beendet hat, **2 Phasenfelder** weiter, dann (von ihm ausgehend) **reihum alle anderen Spieler**, die ihre Phase ausliegen haben, **1 Feld** weiter. Wer auf diese Weise **zuerst** den Lorbeerkranz erreicht, ist Sieger!



4