

Phase



Master

Ravensburger

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. Zahlreiche Joker und besondere Aktionskarten helfen den Spielern, ihre Aufgaben möglichst schnell zu erfüllen.

Wer zuerst alle 10 Phasen geschafft hat, ist Sieger.

Spielmaterial

131 Spielkarten

- 96 Zahlenkarten (je zweimal die Werte 1–12 in den Farben Rot, Gelb, Grün und Violett),
- 35 Sonderkarten, davon:
 - 14 Joker (die Werte 1–6 und 7–12 in verschiedenen Farbkombinationen),
 - 21 Aktionskarten (blau) (inkl. 3 Blanko-Karten*)

6 Übersichtskarten

6 „Phasen-Anzeiger“ **

Zusätzlich werden ein Wertungsblatt (am besten eine Kopie der letzten Seite dieser Regel) und ein Stift benötigt.

* Die Blanko-Karten können mit Aktionen eigener Wahl beschrieben und dann als weitere Aktionskarten ins Spiel integriert werden.

** Vor dem ersten Spiel müssen die „Phasen-Anzeiger“ entlang der gestrichelten Linie vorsichtig mit einem scharfen Messer eingeschnitten werden.



Spielvorbereitung

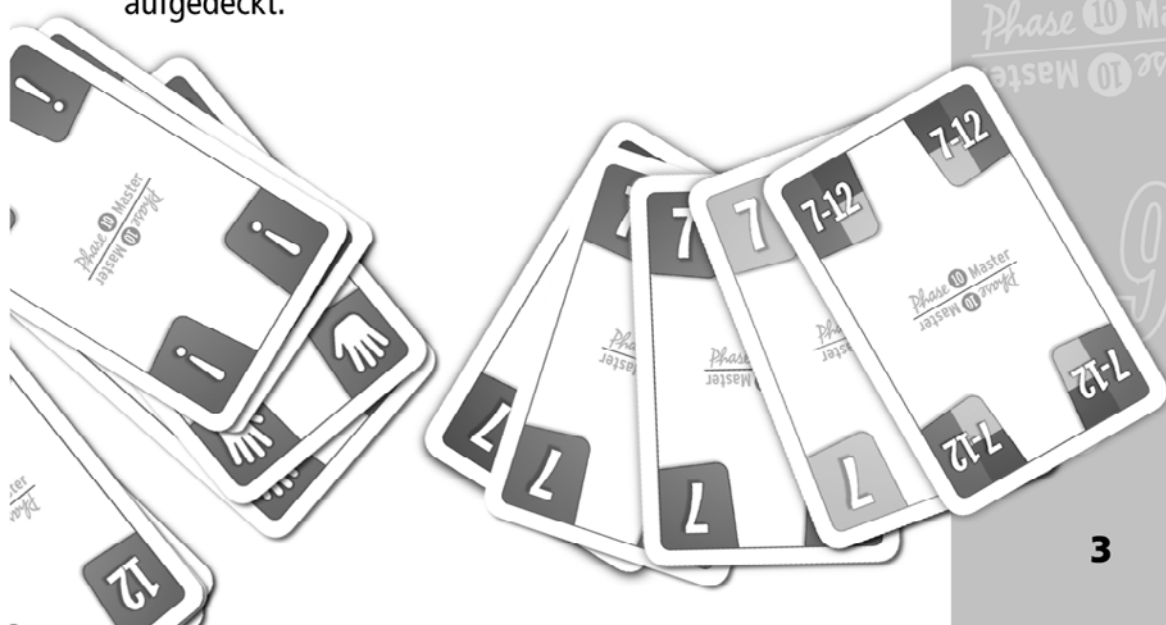
Jeder Spieler erhält

- **1 Übersichtskarte**, die er offen vor sich legt. Darauf sind die 10 Phasen vermerkt, die er im Laufe des Spiels auslegen muss.
- **1 Phasen-Anzeiger**, den er so über seine Übersichtskarte schiebt, dass die oberste sichtbare Zeile die 1. Phase angibt.

Überzählige Übersichtskarten und Phasen-Anzeiger werden in der Schachtel belassen.

Alle Spielkarten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält, reihum einzeln verteilt, **10 Spielkarten**, die er, verdeckt für die Mitspieler, auf die Hand nimmt.

Die restlichen Spielkarten werden als verdeckter Aufnahmestapel in die Tischmitte gelegt. Die oberste Karte des Stapels wird aufgedeckt und offen – als Beginn des Ablagestapels – daneben gelegt. Sollte es sich hierbei um eine Sonderkarte (Joker oder blaue Aktionskarte) handeln, wird diese wieder unter den Aufnahmestapel geschoben und eine neue Karte aufgedeckt.



7

26

Phase 10 Master

9

3

Allgemeines

Das Spiel verläuft über mehrere Durchgänge.

Sobald ein Spieler seine letzte Handkarte ablegen konnte, endet ein Durchgang. Anschließend wird notiert, wer seine Phase geschafft hat und wie viele Minuspunkte jeder erhält. Dann beginnt der nächste Durchgang. Das Spiel endet mit dem Durchgang, in dem ein Spieler seine 10. Phase geschafft hat.

In jedem Durchgang versucht jeder Spieler, die Phase, in der er sich gerade befindet, auszulegen. Gelingt ihm dies, versucht er sich im nächsten Durchgang an der darauf folgenden Phase usw. Schafft es ein Spieler jedoch nicht, seine aktuelle Phase auszulegen, muss er sie im nächsten Durchgang erneut versuchen, so lange, bis sie ihm gelingt.

So kann sich beispielsweise ein Spieler bereits in Phase 6 befinden, während sich ein anderer noch immer um Phase 2 bemüht.

Die 10 Phasen müssen von jedem Spieler in der genauen Reihenfolge ausgelegt werden, wie sie auf den Übersichtskarten steht, also zunächst Phase 1, dann Phase 2 usw.

Dabei verlangen die Phasen vier verschiedene Arten von Kartenkombinationen:

1) Sets:

Dies sind Kartenkombinationen, bei denen alle Zahlen gleich sind. Es gibt Zwillinge (zwei gleiche Zahlen), Drillinge (drei gleiche Zahlen), Vierlinge (vier gleiche Zahlen) und Fünflinge (fünf gleiche Zahlen). Die Farben der Karten sind dabei ohne Bedeutung.

Hinweis: Werden mehrere Sets verlangt, darf hierfür mehrfach dieselbe Zahl benutzt werden. Beispielsweise wäre es erlaubt, als Phase 1 (vier Zwillinge) 3/3, 3/3, 7/7, 7/7 auszulegen.

2) Alle von einer Farbe:

Die Phasen 2 und 5 erfordern sechs bzw. sieben Karten einer Farbe. Die Zahlen der Karten sind dabei ohne Bedeutung.

3) Folgen:

Eine Folge besteht aus vier oder mehr Karten mit unmittelbar aufeinander folgenden Zahlen (Achtung: es gibt dabei keine Verbindung zwischen 12 und 1). Die Farben der Karten sind dabei ohne Bedeutung.

Beispiel: Phase 4 verlangt eine Achterfolge, z. B. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 oder auch 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 in beliebigen Farben.

4) Farbenfolgen:

Eine Farbenfolge besteht aus drei oder mehr Karten mit unmittelbar aufeinander folgenden Zahlen in einer Farbe.

Beispiel: Phase 8 verlangt u.a. eine Viererfolge einer Farbe. Diese könnten z. B. die rote 3, 4, 5, 6 oder auch die gelbe 8, 9, 10, 11 sein.

Spielverlauf

Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn.

Der Spieler links vom Geber beginnt. Wer an der Reihe ist, macht Folgendes:

- **Zunächst muss der Spieler eine Karte aufnehmen.** Dies kann die oberste Karte vom verdeckten Aufnahmestapel oder die oberste vom offen liegenden Ablagestapel sein.

Hinweise: Ist der Ablagestapel leer, können nur Karten vom Aufnahmestapel genommen werden. Vom „blauen“ Stapel (s. Seite 9, „Die Aktionskarten“) darf nie eine Karte aufgenommen werden.

4

Phase 10 Master
Phase 10 Master

1

Phase 10 Master
Phase 10 Master

6

5

- **Danach kann ein Spieler seine Phase offen vor sich auslegen** (er muss aber nicht), wenn er alle dafür erforderlichen Karten auf der Hand hält.

Beispiel: Astrid befindet sich in Phase 1 (vier Zwillinge). Sie hat zwei 4er, zwei 11er und drei 8er auf der Hand und nimmt eine weitere 8 auf. Sie hat nun die vier erforderlichen Zwillinge (4/4, 8/8, 8/8, 11/11) und darf diese acht Karten offen vor sich auslegen.

Hinweis: Man muss immer die vollständigen Kartenkombinationen ausspielen; nur einen Teil seiner Phase auszulegen, ist nicht möglich.

- **Hat ein Spieler seine Phase ausgelegt**, versucht er anschließend, seine restlichen Handkarten durch Anlegen loszuwerden. Dazu kann er immer, wenn er an der Reihe ist, eine oder mehrere passende Karten sowohl an die eigene als auch an die ausliegenden Phasen der Mitspieler anlegen. Dies darf er auch schon im gleichen Zug tun, in dem er seine Phase ausgelegt hat. Solange ein Spieler seine Phase noch nicht ausgelegt hat, darf er auch keine Handkarten an gegnerische Phasen anlegen.

Als passend gelten alle Karten, die ausliegende Kartenkombinationen „verlängern“. Neue Kombinationen dürfen dabei aber nicht ausgelegt werden.

Beispiel: Emma hat ihre 7. Phase (zwei Vierlinge: 8/8/8/8, 11/11/11/11) und Bernd seine 8. Phase (eine Viererfolge einer Farbe (grüne 8/9/10/11) und einen Drilling (3/3/3)) ausgelegt. Emma und Bernd dürfen nun an die entsprechenden Sets beliebig viele 3er, 8er und 11er sowie an die Farbenfolge eine grüne 7 (und dann die 6 und die 5 usw.) und eine grüne 12 anlegen.

Sie dürften aber beispielsweise keinen zusätzlichen Drilling (wie 9/9/9) oder keine neue Farbenfolge (wie grüne 10/11/12) auslegen.

- **Abschließend muss der Spieler noch eine Karte ablegen.** Entweder wirft er dazu eine seiner Handkarten auf den offenen Ablagestapel oder er spielt eine blaue Aktionskarte aus (s. Seite 9, „Die Aktionskarten“).

Sobald ein Spieler seine letzte Handkarte auf den Ablagestapel legt, endet der Durchgang.

Alle anderen Spieler zählen nun ihre noch auf der Hand verbliebenen Karten. Jede Karte bringt einen Minuspunkt, gleichgültig, um welche es sich handelt. Das Ergebnis wird auf dem Wertungsblatt notiert.

Zudem wird bei jedem Spieler, der seine Phase vor sich liegen hat, auf dem Wertungsblatt diese Phase durchgestrichen und der Phasen-Anzeiger eine Zeile nach unten verschoben.

So sieht der Spielstand nach dem 5. Durchgang aus:

Astrid hat jedes Mal ihre Phase geschafft (und erst 3 Minuspunkte).

Bernd und Clara sind bislang je drei Phasen gelungen (mit 26 bzw. 23 Minuspunkten).

Dieter bildet das Schlusslicht mit erst zwei Phasen (und 36 Minuspunkten).

Phase 10 Master												Wertungsblatt					
Spieler 1:			Spieler 2:			Spieler 3:			Spieler 4:			Spieler 5:			Spieler 6:		
Astrid			Bernd			Clara			Dieter								
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	3	1	2	3	1	2	3
X	X	6	4	5	6	4	5	6	4	5	6	4	5	6	4	5	6
7	8	9	7	8	9	7	8	9	7	8	9	7	8	9	7	8	9
10			10			10			10			10			10		
-			10			2			10								
2			-			1			11								
-			11			10			1								
-			4			10			10								
1			1			-			4								

Der nächste Durchgang kann beginnen. Zunächst geben alle Spieler (also auch die, die ihre Phase nicht geschafft haben!) alle ihre Karten (von der Hand und vom Tisch) zurück (Ausnahme: die „Alles meins!“-Karte;

7

Phase 10 Master

26

ster
yt

9

s. Seite 9). Anschließend werden dann alle Karten (auch die des Aufnahmestapels und beider Ablagestapel) wieder gut gemischt.

Hinweis: Es sollte besonders auf die möglichst gleichmäßige Verteilung der Aktionskarten in diesem Stapel geachtet werden.

Der Spieler links vom vorherigen Geber wird neuer Geber und teilt einzeln so viele Karten an jeden Spieler aus, dass wieder jeder 10 Karten besitzt. Der Rest bildet erneut den Aufnahmestapel, die oberste Karte wird wieder, wie bereits unter „Spielvorbereitung“ angeführt, offen als Beginn des Ablagestapels daneben gelegt. Der Ablauf des restlichen Spiels erfolgt wie gerade beschrieben.

Sieger ist, wer am Ende eines Durchgangs seine 10. Phase vor sich liegen hat. Gelingt dies mehreren Spielern, gewinnt von diesen derjenige mit weniger Minuspunkten.

Die Regeln für die Sonderkarten

Die Joker zeigen die Zahlen 1–6 und 7–12 je einmal pro Doppelfarbe bzw. aller vier Farben (insgesamt 14 Karten). Ein Joker ersetzt, je nach Phase, eine beliebige der abgebildeten sechs Zahlen bzw. der zwei oder vier Farben. Es dürfen beliebig viele Joker in einer Phase eingesetzt werden, allerdings muss jedes Set wenigstens eine und jede Folge mindestens zwei reguläre Zahlenkarten enthalten.

Joker dürfen nicht gegen passende Karten auf dem Tisch ausgetauscht werden.

Die Aktionskarten (blau): Anstatt am Ende seines Zuges eine Karte auf den Ablagestapel zu werfen (und nur dann!), darf ein Spieler auch eine blaue Aktionskarte ausspielen. Dazu legt er sie, je nach Art, entweder vor sich selbst, vor einen Mitspieler oder direkt auf einen separaten Ablagestapel, den „blauen“ Stapel. Aktionskarten werden nie auf den normalen Ablagestapel gelegt. Nach dem Ausspielen einer Aktionskarte ist der Zug eines Spielers genau wie nach dem Abwerfen einer Karte auf jeden Fall beendet, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Ist die ausgespielte Aktionskarte die letzte Handkarte eines Spielers, wird sie wirkungslos auf den blauen Ablagestapel gelegt; danach endet der Durchgang.

„Nimm zwei!“ (4x im Spiel)

Diese Karte legt der Spieler offen vor sich aus. Ab der nächsten Runde darf er zu Beginn seines Zuges statt der einen Karte **zwei Karten aufnehmen** (stets von einem Stapel). Von diesen zwei Karten darf er aber nur eine auf die Hand nehmen, die andere wirft er wirkungslos auf den normalen Ablagestapel, falls es sich um eine Zahlenkarte oder einen Joker handelt,

bzw. auf den blauen Stapel, falls es sich um eine Aktionskarte handelt. Anschließend führt er wie gehabt seinen restlichen Zug aus.

Hinweis: Diese Karte darf jeder Spieler nur einmal vor sich liegen haben. Möchte ein Spieler eine solche Karte ausspielen, obwohl sie schon vor ihm liegt, legt er sie einfach wirkungslos auf den blauen Stapel.

„Alles meins!“ (4x im Spiel)

Diese Karte legt der Spieler offen vor sich aus. Am Ende des Durchgangs darf er **alle seine Handkarten behalten** (entweder alle behalten oder alle abgeben;



teils teils ist nicht gestattet). Karten, die offen vor ihm ausliegen, müssen immer abgegeben werden (also auch die „Alles meins!“-Karte).

Hat sich ein Spieler entschieden, alle seine Handkarten zu behalten und hat er weniger als 10 Karten auf der Hand, erhält er beim Verteilen der Karten des neuen Durchgangs so viele Karten, dass er wieder 10 besitzt.

Besitzt er gar mehr als 10 Karten, behält er diese alle; er reduziert in diesem Fall also nicht auf 10.

Selbstverständlich bekommt auch ein solcher Spieler am Ende eines Durchgangs die Minuspunkte für seine Handkarten notiert, gleichgültig, ob er sie behält oder abgibt.

Hinweis: Auch diese Karte darf man nur einmal vor sich liegen haben, d.h. auch hiervon werden weitere Karten wirkungslos auf den blauen Stapel gelegt.

„Aussetzen!“ (6x im Spiel)

Diese Karte wird vor einen beliebigen Mitspieler gelegt. Dieser muss, wenn er an die Reihe kommt, **aussetzen** und legt – als einzige Aktion seines Zuges – die „Aussetzen!“-Karte auf den blauen Stapel.

Hinweis: Auch diese Karte darf ein Spieler nur einmal vor sich liegen haben. Erst, nachdem er ausgesetzt und diese Karte auf den blauen Stapel gelegt hat, darf wieder eine neue „Aussetzen!“-Karte vor ihn gelegt werden.



„Give me Five!“ (4x im Spiel)

Diese Karte wird direkt auf den blauen Stapel gelegt. Der ausspielende Spieler darf nun, wenn er möchte, von seinen Mitspielern fordern, dass sie ihm eine Auswahl von insgesamt **fünf Karten anbieten**, von denen er dann genau eine nehmen muss: Der linke Nachbar des Spielers, der die Karte gespielt hat, muss als Erster eine beliebige seiner Handkarten offen vor sich auslegen, anschließend der reihum nächste Spieler eine Karte usw., bis insgesamt 5 Karten angeboten wurden.

Spielt Astrid diese Karte, gilt

- bei 2 Spielern: Bernd muss alle 5 Karten bereitlegen
- bei 3 Spielern: Bernd – Clara – Bernd – Clara – Bernd
- bei 4 Spielern: Bernd – Clara – Dieter – Bernd – Clara
- bei 5 Spielern: Bernd – Clara – Dieter – Emma – Bernd
- bei 6 Spielern: Bernd – Clara – Dieter – Emma – Fritz

Hinweise: Hat ein Spieler keine Handkarten mehr, wird er übersprungen. Hat kein Spieler mehr Karten, kann es sein, dass der ausspielende Spieler weniger als 5 Karten zur Auswahl angeboten bekommt.

Der Besitzer der Karte, die der Spieler schließlich auf die Hand nimmt, erhält dafür umgehend die oberste Karte des Aufnahmestapels als Ersatz auf die Hand. Die restlichen angebotenen Karten nimmt jeder Spieler wieder zurück auf seine Hand.

Achtung: Der Spieler am Zug legt anschließend keine weitere Karte ab, d.h. er spielt ab jetzt für den restlichen Durchgang mit einer Karte mehr.

Lizenz: Third Quarter Corp.
Design Anleitung: Die Kommunikatur
© 1998/2001/2008 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
88194 Ravensburg

Distribution CH:
Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos



