

## 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. 27 228 0

**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 Phasenanzeiger das Feld mit dem Lorbeerkranz erreicht, ist Sieger.**



### Spielmaterial

- 1 Spielbrett** (mit 32 Spielfeldern)
- 6 Spielsteine** (groß)
- 6 Phasenanzeiger** (klein)
- 2 Würfel**
- 120 Spielkarten**
  - 96 Zahlenkarten (je 2 × 1–12 in 4 Farben)
  - 6 deutsche Phasen-/Übersichtskarten
  - 18 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 4 mit den Erklärungen zu den Phasen) und „Schritt 3“ einfach überspringen.

### Spielvorbereitung

- **Der Spielplan** wird in der Tischmitte ausgebreitet. Er zeigt einen Rundkurs mit 32 Aktionsfeldern (acht verschiedene Felderarten) sowie 10 Phasenfelder und das Zielfeld mit dem Lorbeerkranz. 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 an **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.



## 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 den Seiten 3 und 4 ausführlich erklärt.



### Schritt 2 (Kann!): Phase auslegen

Genauere Erklärungen zu den einzelnen Phasen finden Sie auf Seite 4.

Nachdem ein Spieler gewürfelt, seinen Spielstein voran gezogen und die entsprechende Aktion ausgeführt hat, *kann* er die Phase offen vor sich auslegen, in der er sich gerade befindet (angezeigt durch seinen Phasenanzeiger). 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 auszulegen, 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) ausliegen. 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 3).

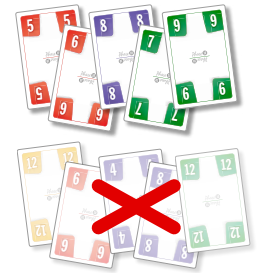
## Ende eines Durchgangs

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 ausliegen 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 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 (alle ausliegenden Phasenkarten und der Aufnahme- als auch der 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 Aufnahme- als auch der Ablagestapel 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.

## Spielende

Sobald ein Spieler während der Auswertung eines Durchgangs mit seinem Phasenanzeiger auf oder über 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!)

## 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 den *gesamten* Ablagestapel und sucht sich eine *beliebige* Karte daraus. 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).



Der Spieler nimmt die oberste Karte vom Aufnahme- 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!)



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 *Aufnahmestapel eine Karte mehr* auf die Hand, als er gerade abgeworfen hat.



Der Spieler nimmt die oberste Karte vom *Aufnahmestapel* auf die Hand. Direkt anschließend müssen reihum auch alle anderen Spieler je eine Karte vom *Aufnahmestapel* auf die Hand nehmen.

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



Der Spieler nimmt die oberste Karte vom *Aufnahmestapel*. 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 untenstehend.)



Der Spieler fragt (reihum rechts- oder linksherum) 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 *Aufnahmestapel* als Ersatz auf die Hand. Besitzt *niemand* eine Karte mit der abgefragten Zahl, muss der Spieler am Zug die oberste Karte vom *Aufnahmestapel* nehmen.

**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 herausrücken (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.“*)

## 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.

## Die Joker (= umgedrehte Karten; siehe oben)

- ... 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 immer 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.



**Plus de plateau ! Plus de suspense ! Plus de Phase 10 !**  
**Pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans**

Design : Schwarzschild, DE Ravensburger, KniffDesign (Notice)  
 Idée : Susanne Armbruster · Illustrations : Schwarzschild · Rédaction : Stefan Brück  
 Jeux Ravensburger® n° 27 228 0

**Chaque phase, c'est-à-dire la combinaison de certaines cartes, est différente.** En outre, elle devient plus difficile à réaliser à chaque manche. Seul le joueur qui pose une phase avec succès peut passer à la suivante à la manche d'après. Certaines cases Action particulières du plateau aident les joueurs à atteindre leurs objectifs plus rapidement.  
**Le premier joueur à atteindre la case marquée d'une couronne de laurier avec son compteur remporte la partie.**



**Contenu**

- 1 plateau de jeu (comprenant 32 cases)
- 6 pions (grands)
- 6 compteurs (petits)
- 2 dés
- 120 cartes
  - 96 cartes Nombre (numérotées de 1 à 12 dans chacune des 4 couleurs, en 2 exemplaires),
  - 6 cartes Phases / Aide-mémoire en allemand,
  - 12 cartes Phase + 6 cartes Aide-mémoire internationales

**Remarque** à l'attention des joueurs qui connaissent déjà le jeu de cartes Phase 10 : deux éléments importants du jeu de cartes (« Pose d'une phase » et « Défausse d'une carte ») fonctionnent selon le même principe dans la version jeu de plateau ; à la lecture de la règle, vous pouvez donc sauter les passages « Étape 2 » (y compris l'explication des phases) et « Étape 3 ».

**Préparation**

- Déplier le **plateau** au milieu de la table. Celui-ci montre un parcours circulaire de 32 cases Action (8 types de cases différentes) et 10 cases Phase + la case d'arrivée avec la couronne de laurier. Au centre figurent deux emplacements pour accueillir la pioche et la pile de défausse.
- **Chaque joueur** choisit une couleur et **reçoit** :
  - ▶ le (grand) **pion** correspondant qu'il place sur la grande case Action bleue avec des étoiles ;
  - ▶ le (petit) **compteur** correspondant qu'il place sur la première case Phase (« Phase 1 ») ;
  - ▶ **Une carte Phase** qu'il place face visible devant lui ; elle résume la signification des 10 phases.
- **Les trois cartes Aide-mémoire** sont placées à portée de main de tous les joueurs.

Ensuite a lieu la mise en place de la première manche :

- Bien mélanger les **96 cartes Nombre**.
- Distribuer une par une **10 cartes à chaque joueur**. Chacun les prend en main sans les montrer aux autres.
- Placer **5 nouvelles cartes** face visible pour former une pile de **défausse** au centre du plateau (de manière à ce que les joueurs ne puissent voir que la carte *supérieure*).
- Les cartes restantes forment la **pioche** et sont empilées, *face cachée*, sur l'autre emplacement au centre du plateau.
- Le plus jeune joueur reçoit **les deux dés** et entame la première manche.



## Déroulement d'une manche

Chacun joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur effectue son coup. Chaque coup se décompose *toujours* selon les 3 mêmes étapes :

### Étape 1 :

Le joueur *doit* lancer d'abord les deux dés, déplacer son pion et effectuer l'action indiquée sur la case atteinte.

### Étape 2 :

Il *peut* ensuite poser sa phase (quelle que soit l'action qu'il vient d'effectuer).

### Étape 3 :

Enfin, pour finir, il *doit* se défausser d'une carte, face visible, sur la pile.

## Étape 1 (obligatoire !) : Déplacement du pion et Action

Le joueur commence par lancer les deux dés. Il choisit alors l'un des deux dés et déplace son pion du nombre de cases correspondant *dans le sens des aiguilles* d'une montre.

Exception : Celui qui obtient deux fois le même nombre aux dés (« paire ») peut avancer son pion soit de la valeur d'un dé, soit du double.

**Attention :** Au cours du déplacement, les cases occupées par d'autres pions sont toujours sautées sans être comptées.

La case atteinte par le pion indique l'action que *devra* accomplir le joueur par la suite. Il existe 8 types d'actions différentes ; elles sont expliquées en détail page 7.



## Étape 2 (facultatif !) : Pose d'une phase

Les différentes phases sont détaillées page 8.

Une fois que le joueur a lancé les dés, a déplacé son pion et a effectué l'action correspondante, il peut déposer la phase à laquelle il se situe actuellement (indiquée par son compteur), face visible devant lui. Pour cela, il sort de sa main *toutes* les cartes nécessaires pour cette phase et les pose *devant lui* sur la table, face visible. Veiller à bien les déployer de manière à ce que tous les joueurs puissent les voir.

**Attention :** Un joueur est toujours obligé de déposer la phase complète ; il est interdit de n'en poser qu'une partie !



**Exemple :** Le compteur d'Anna se trouve actuellement sur la case « Phase 2 » (→ « 4 paires »). Elle possède deux « 4 », deux « 11 » et trois « 8 » en main et son action vient de lui permettre de piocher un nouveau « 8 ». Elle possède maintenant les 4 paires nécessaires (4·4, 8·8, 8·8, 11·11) et peut déposer ses huit cartes devant elle. Si Anna n'avait pas obtenu ce quatrième « 8 », elle n'aurait pas pu déposer sa phase.

Lorsqu'un joueur a déposé sa phase, il doit se dépêcher de poser *les cartes qu'il lui reste en main* en complétant des phases déjà posées. Ainsi, à l'étape 2 de son tour, il peut toujours ajouter une ou plusieurs cartes *qui conviennent* aux phases que lui ou ses adversaires ont déjà posées. Pour être valables, ses cartes doivent *compléter* les combinaisons de cartes déjà posées mais pas créer de nouvelles combinaisons !

**Exemple :** Devant lui, Björn a posé sa 8<sup>e</sup> phase (2 carrés : 8·8·8·8 et 11·11·11·11) et Carla sa 9<sup>e</sup> (une suite de 9 cartes : 3·4·5·6·7·8·9·10·11). Björn et Carla peuvent ajouter **autant** de « 8 » et de « 11 » **qu'ils veulent** aux carrés et un « 2 » (puis un « 1 ») et un « 12 » à la suite. Cependant, ils ne peuvent pas ajouter un nouveau carré, 4·4·4·4, par exemple, ou une nouvelle suite, ... 5·6·7...

**Important :** Si elles conviennent, des cartes peuvent être posées dans le *même* tour que celui où a été posée une phase.

Dans l'exemple ci-dessus, Carla aurait pu poser directement une suite de plus de 9 cartes et ajouter immédiatement un ou plusieurs « 8 » ou « 11 » à la phase de Björn.

**Pour mémoire :** Un joueur ne peut ajouter des cartes aux phases adverses qu'après avoir posé la sienne !

## Étape 3 (obligatoire !) : Défausse d'une carte

Qu'un joueur ait posé sa phase lors de l'étape 2 ou non, il est *obligé* de se défausser d'une carte de sa main à la fin de son tour et de la placer face visible sur la pile. C'est alors à son voisin de gauche de jouer, etc. (*Exception : L'action « Pioche une carte. Rejoue. » ; voir page 3).*

## Fin d'une manche

Dès qu'un joueur se défausse de sa **dernière** carte à l'étape 3 (cela peut également être le cas lorsqu'il vient de poser sa phase), il met fin à la manche et déclenche un décompte :

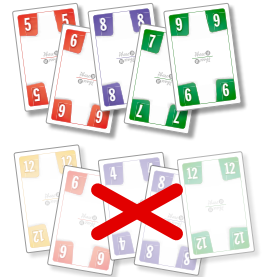
- En récompense, ce joueur peut avancer son compteur de **2** cases Phase. Il saute ainsi une phase *complète* !



- À tour de rôle, chaque joueur qui a posé sa phase devant lui peut avancer son compteur d'1 case. Il se défausse de toutes les cartes restantes de sa main.



- Tous les joueurs qui n'ont pas posé leur phase laissent leur compteur là où il est ; ils devront de nouveau essayer de réaliser cette *même* phase à la manche suivante. Comme consolation, ils peuvent conserver jusqu'à 5 cartes en main et se défausser des autres. (Remarque : Contrairement au jeu de cartes, les cartes en main à la fin d'une phase ne font ici perdre aucun point !)



## Une nouvelle manche ...

... peut commencer : *toutes* les cartes (pioche + défausse *ensemble* !) sont remélangées (à l'exception des 5 cartes que des joueurs ont éventuellement conservées en main). Les cartes sont distribuées une par une aux joueurs jusqu'à ce que chacun en ait de nouveau 10 en main. La pile de défausse visible (et ses 5 cartes de départ) et la pioche sont replacées au centre du plateau.

Les pions restent à leur place (ils ne retournent donc pas sur la plus grande case Action avec les étoiles !). C'est *toujours* le joueur assis à gauche de celui qui a terminé la manche précédente qui entame la suivante.

## Fin de la partie

Dès qu'un joueur atteint la case avec la couronne de laurier à l'issue du décompte d'une manche, la partie est *immédiatement* terminée et celui-ci est déclaré vainqueur !

(Le décompte d'une manche se déroule toujours dans l'ordre suivant : le joueur qui a terminé la phase déplace d'abord son compteur de **2** cases Phase, puis, en commençant par son voisin de gauche, c'est au tour de tous les joueurs qui ont posé leur phase d'avancer leur compteur d'**1** case. Le premier qui atteint ainsi la case d'arrivée remporte la partie !)

## Les actions



Le joueur est obligé d'ajouter à sa main autant de cartes de la pioche et/ou de la défausse qu'indiqué sur la case.

Sur la case « + 2 cartes », il peut d'abord piocher la première carte avant de décider sur quelle pile il prendra la seconde. Ceci est également valable pour la case « + 3 cartes ».



Le joueur prend *toute* la pile de défausse et choisit une carte qu'il ajoute à sa main (sans la montrer à ses adversaires). Il remet ensuite la pile au centre du plateau (sans modifier l'ordre des cartes).



Le joueur ajoute à sa main la première carte de la pioche ou de la défausse, pose éventuellement sa phase puis se défausse d'une carte. Il rejoue ensuite un coup complet (étapes 1 à 3). Si son pion tombe de nouveau sur une case Action semblable, il peut de nouveau rejouer...

(Remarque : Si cette action permet au joueur de terminer la manche dès son premier coup, il perd alors son second coup !)



Le joueur commence par se *défausser* de 1 à 4 cartes de sa main (en veillant à ce que ses adversaires ne puissent voir que celle du dessus). Il pioche ensuite une carte de plus que le nombre de cartes défaussées.



Le joueur ajoute à sa main la carte supérieure de la pioche. Tous les autres joueurs derrière lui en font de même.

(Remarque : Tous les adversaires reçoivent ainsi une carte supplémentaire en main.)





Le joueur pioche la carte supérieure du paquet. Il la regarde brièvement puis l'ajoute à sa main en la retournant, de manière à ce qu'il ne voit que le verso (et ses adversaires le recto) de la carte. Cette carte retournée est un joker qui peut remplacer *n'importe quelle valeur ou n'importe quelle couleur*. (Vous trouverez d'autres précisions sur les jokers ci-dessous avec l'explication des phases.)



Le joueur demande à chaque joueur à tour de rôle (en partant vers la gauche ou la droite) **une** carte de la valeur de son choix entre 1 et 12 (il ne peut pas demander une *couleur* !). Le *premier* joueur qui possède la carte demandée est *obligé* de la lui donner. En échange (*qu'il le veuille ou non*), il reçoit immédiatement en remplacement la première carte de la *pioche* qu'il ajoute à sa main. Si *personne* ne possède la carte demandée, le joueur qui a demandé *pioche* la carte supérieure du paquet.

**Attention** : Si un joker correspond au nombre demandé (*n'oubliez pas que chacun le voit !*) et que, quand vient son tour, le joueur n'a pas d'autre carte qui corresponde, il doit se séparer du joker (et piocher une nouvelle carte « normale » en remplacement). Le joueur qui le récupère doit cependant remettre la carte dans le bon sens dans sa main : *recto face à lui*, autrement dit, ce n'est plus un joker pour lui !



Le joueur peut choisir *n'importe quelle* action parmi les autres en déplaçant son pion dans le sens des aiguilles d'une montre sur la *première* case libre correspondante choisie et effectuer cette action. Si *toutes* les cases correspondant à l'action choisie sont occupées (*par exemple, toutes les cases Joker*), le joueur doit se décider pour une autre action.

**En résumé** : Une fois qu'un joueur a effectué l'action correspondant à la case sur laquelle il a atterri (étape 1), il peut poser sa phase (étape 2) et *doit* se défausser d'une carte de sa main, face visible (étape 3). Ceci est valable pour chaque action ! C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer (étapes 1 à 3)... (*Exception* : Action « Pioche une carte. Rejoue. »)

## Les phases ...

... font appel à trois types de combinaisons de cartes, parfois mélangées :

### Cartes de même couleur

Les phases 1 à 5 demandent au minimum 5, voire 6, cartes de la *même* couleur. La valeur des cartes est ici *sans importance*.

### Suites

Une suite est composée de 3 cartes ou plus de valeurs *consécutives*. Il n'y a pas de lien entre 12 et 1. La couleur de ces cartes n'a ici aucune importance.

**Exemple** : La phase 6 demande une suite de 8 cartes. Ce peut être aussi bien 1·2·3·4·5·6·7·8 que 4·5·6·7·8·9·10·11 (de n'importe quelle couleur).

### Sets

Un set est composé de cartes de même valeur. Il peut s'agir de paires, de brelans, de carrés, de 5 ou de 6 cartes de même valeur. La couleur de ces cartes n'a ici *aucune importance*.

*Remarque* : Si une combinaison réclame plusieurs sets, ils peuvent utiliser plusieurs fois la même valeur. À la phase 2 (« 4 paires »), par exemple, un joueur pourrait poser 3·3, 3·3, 7·7, 7·7.

## Les jokers (cartes retournées, voir ci-dessus)

- ... peuvent être utilisés à toutes les phases pour remplacer *n'importe quel nombre ou n'importe quelle couleur*.
- ... ne peuvent *pas* être échangés contre la valeur correspondante une fois posés.
- ... peuvent encore être ajoutés à des sets ou des suites alors qu'ils sont « complets ».

Par exemple, si un set contenant les huit « 9 » (avec ou sans jokers) ou une suite complète (de 1 à 12 ; avec ou sans jokers) a déjà été posé(e), il est permis d'ajouter autant de jokers que l'on veut !

**Attention** : Si toutes les phases déjà posées sont essentiellement constituées de ces combinaisons « complètes », tous les joueurs qui ont déjà posé leur phase peuvent se défausser de **2** cartes (dans n'importe quel ordre) au lieu d'1 habituellement, à la fin de leur tour.

- ... ne peuvent jamais remplacer *toutes* les cartes d'une partie de la combinaison d'une phase. C'est-à-dire : Chaque partie d'une combinaison doit au moins contenir une « vraie » valeur ou couleur. Dans une suite, les jokers doivent toujours être placés de manière à ce que la valeur qu'ils remplacent soit claire.

Par exemple, si un joueur pose une suite de trois cartes avec 3·J·J, cela signifie que les deux jokers remplacent les valeurs « 4 » et « 5 » et qu'elle ne peut être prolongée que par les valeurs « 2 » et « 6 » (ou des jokers). Avec J·3·J, pourraient être ajoutés « 1 » et « 5 » et avec J·J·3, seul un « 4 »...





## Tabellone più grande! Più suspense! Più Phase 10! Per 2-6 giocatori a partire dai 10 anni

Design: Schwarzschild, DE Ravensburger, KniffDesign (regolamento)  
Idea: Susanne Armbruster · Illustrazioni: Schwarzschild · Redazione: Stefan Brück  
Gioco Ravensburger® n° 27 228 0

Le fasi, che sono combinazioni di determinate carte, sono tutte diverse. E diventano progressivamente più difficili, di manche in manche. Soltanto chi riesce a mettere in tavola una fase completa può cimentarsi in una nuova fase nella manche successiva. Speciali caselle d'azione sul tabellone aiutano i giocatori a completare la loro missione il più rapidamente possibile. **Il vincitore è colui che, con il suo indicatore di fase, raggiunge per primo la casella con la corona d'alloro.**



### Materiale di gioco

- 1 tabellone** (con 32 caselle)
- 6 pedine** (grandi)
- 6 indicatori di fase** (piccoli)
- 2 dadi**
- 120 carte da gioco**
  - 96 carte numerate (da 1 a 12 in 4 colori, 2x ciascuno)
  - 6 carte fasi /carte riassuntive in tedesco
  - 12 carte fasi + 6 carte riassuntive internazionali

Nota per le persone che conoscono già il gioco di carte PHASE 10: nel gioco da tavolo Phase 10, due parti fondamentali, ("calare la fase" e "scartare una carta") sono regolate esattamente come nel gioco di carte, quindi, nel leggere le regole del gioco, potete saltare i punti "passo n. 2" (inclusa pag. 12 con le spiegazioni delle fasi) e "passo n. 3".

### Preparazione del gioco

- Disporre il **tabellone** al centro del tavolo. Su di esso sono visibili un percorso ad anello con 32 caselle d'azione (otto diversi tipi di caselle), 10 caselle-fase e la casella d'arrivo con la corona d'alloro. Al centro sono evidenziate due zone sulle quali vanno posati il mazzo di carte da pescare e quello delle carte da scartare.
- **Ogni giocatore riceve** nel colore prescelto:
  - ▶ una **pedina** (grande), che posizionerà sulla casella d'azione blu con le stelle (la più grande);
  - ▶ un **indicatore di fase** (piccolo), che metterà sulla prima casella-fase ("phase 1");
  - ▶ una **carta fasi**, che posizionerà davanti a sé.
- **Le tre carte riassuntive** vanno posizionate fra i giocatori.

Quindi si procede alla preparazione della prima manche:

- Mescolate bene tutte le **96 carte numerate**.
- Distribuite quindi, in senso orario, una alla volta e coperte, **10 carte a ciascun giocatore**. Ognuno deve prendere le carte in mano in modo che gli altri giocatori non possano vederle.
- Impilate al centro del tabellone **5 carte scoperte**: costituiscono il **mazzo iniziale degli scarti** (i giocatori devono vedere solo la prima carta in cima al mazzo).
- Le restanti carte costituiscono il **mazzo per la pesca** che deve essere posizionato **coperto** al centro del tabellone.
- Consegnate **i due dadi** al giocatore più giovane; sarà lui a dare inizio alla prima manche.

Percorso ad anello

Casella-fase

Carte da scartate

Carte da pescare

**Le 10 fasi sono:**

- 1 5 carte dello stesso colore + 1 scala di 3
- 2 4 coppie
- 3 1 tris + 1 scala di 4
- 4 2 scale di 4
- 5 6 carte dello stesso colore + 1 tris
- 6 1 scala di 8
- 7 1 coppia + 1 tris + 1 poker
- 8 2 poker
- 9 1 scala di 9
- 10 5 carte uguali + 1 tris

**Le azioni**

- Pesca 1 (2 o 3) carte dal mazzo di pescata e/o dal mazzo degli scarti.
- Scegli una carta dal mazzo degli scarti.
- Chiedi (in senso orario o antiorario) una carta numerata specifica.
- Usa la carta superiore del mazzo di pescata come Jolly (girala!).
- Scarta da 1 a 4 carte sul mazzo degli scarti e pesca da 2 a 5 carte dal mazzo di pescata.
- Tutti i giocatori, in ordine, pescano una carta dal mazzo di pescata.
- Pesca una carta dal mazzo di pescata o dal mazzo degli scarti. (Gioca un altro turno.)
- Avanza fino al successivo spazio libero a tua scelta.

fasi

riassunto

## Svolgimento di una manche

Si gioca in senso orario. La persona di turno fa la sua mossa. Ogni mossa è *sempre* composta da questi 3 passi in successione:

### Passo n. 1:

innanzitutto, il giocatore deve lanciare entrambi i dadi, spostare la sua pedina ed eseguire l'azione della casella d'arrivo.

### Passo n. 2:

quindi *può* calare la sua fase (indipendentemente da qualsiasi azione egli abbia appena eseguito).

### Passo n. 3:

infine, a conclusione della mossa, deve scartare *una* carta e metterla, scoperta, sul mazzo degli scarti.

### Passo n. 1 (obbligatorio!): muovere la pedina ed eseguire l'azione

Inizialmente il giocatore lancia entrambi i dadi. Poi sceglie **uno** dei due dadi e sposta la pedina, avanzando *in senso orario*, di tante caselle quante sono quelle corrispondenti al dado scelto.

Eccezione: se il numero che appare sui due dadi è lo stesso ("pariglia.."), allora si farà procedere la pedina o in modo corrispondente al numero semplice oppure al numero doppio.

Attenzione: avanzando le pedine, i campi occupati devono essere sempre saltati e mai conteggiati.

Il campo sul quale giunge la pedina indica quale azione il giocatore *deve* successivamente compiere. I diversi tipi di azione sono otto; le relative spiegazioni dettagliate sono consultabili nel riquadro riportato in fondo (pag. 11).



### Passo n. 2 (possibile!): calare la fase

Le spiegazioni dettagliate relative alle singole fasi sono consultabili alla fine delle istruzioni (pag. 12)

Dopo aver lanciato i dadi, fatto avanzare la sua pedina ed eseguito la relativa azione, il giocatore *può* calare la fase attuale davanti a sé (viene segnalata tramite il suo indicatore di fase).

A questo scopo deve mettere sul tavolo, scoperte, *tutte* le carte in suo possesso utili alla realizzazione della fase. Affinché tutti i giocatori possano distinguerle bene, è necessario disporre queste carte a ventaglio.

Attenzione: è obbligatorio calare sempre la fase completa; non è consentito calarla solo in parte!



**Esempio:** l'indicatore di fase di Anna si trova sulla casella "Phase 2" (→ "4 accoppiate"). In mano ha due 4, due 11 e tre 8 e proprio durante la sua azione ha ottenuto un altro 8. Possiede quindi le 4 accoppiate necessarie (4·4, 8·8, 8·8, 11·11) e può calare queste 8 carte scoperte davanti a sé. Se Anna non avesse ottenuto il quarto 8, non avrebbe potuto ancora calare la sua fase.

Una volta calata la sua fase, il giocatore deve cercare di sbarazzarsi, più in fretta possibile, delle *carte rimastegli* attaccandole alle fasi esposte. A questo scopo, durante le sue mosse, sempre al momento del passo n. 2, lui può attaccare una o più carte *appropriate* sia alla sua fase che a quelle già scoperte degli altri giocatori. Sono appropriate tutte quelle carte che *prolungano* le combinazioni di carte esposte, *ma non* è possibile creare nuove combinazioni!

**Esempio:** Biagio ha calato la fase 8 (2 quartine: 8·8·8·8, 11·11·11·11) e Carla la fase 9 (nove cifre in sequenza: 3·4·5·6·7·8·9·10·11). Bruno e Carla possono ora attaccare ai corrispondenti set tutti gli 8 e gli 11 che vogliono così come un 2 (poi un 1) e un 12 alla sequenza. Ma non possono calare nessun altro set, come ad es.: 4·4·4·4 o una nuova sequenza ... -5·6·7·...

**Importante:** è possibile attaccare le carte appropriate già durante la stessa mossa nella quale viene calata la fase.

Quindi, nell'esempio sopracitato, Carla avrebbe potuto calare direttamente una sequenza con più di nove carte e anche attaccare immediatamente uno o più 8/11 alla fase di Biagio.

**Nota bene:** un giocatore può attaccare carte agli avversari solo dopo aver calato la propria fase!

### Passo n. 3 (obbligatorio!): scartare una carta

Indipendentemente dal fatto che un giocatore abbia o meno calato la sua fase durante la mossa 2, al termine della sua mossa egli deve scartare una delle carte che ha in mano e metterla scoperta sul mazzo degli scarti. Quindi il turno passa al prossimo giocatore ecc. (Eccezione: azione "Prendi una carta. Fai un'altra mossa."; vedi pag. 11)

## Fine di una manche

Se, durante il passo n. 3, un giocatore scarta la sua **ultima** carta (*anche nel caso in cui abbia appena calato la sua fase*), allora la manche finisce. E' giunto il momento di valutare la manche:

- Come premio, questo giocatore può far avanzare di **due** caselle "Phase" il suo indicatore di fase e **saltare** quindi una fase **completa**!
- Poi tocca agli altri giocatori, in senso orario: chi, a sua volta, ha calato la propria fase davanti a sé, può far avanzare il proprio indicatore di fase di **una** casella. Le carte che gli restano in mano devono essere scartate e messe sul mazzo degli scarti.



- Tutti i giocatori che **non** hanno calato la loro fase lasciano il loro indicatore di fase dove si trova; durante la manche successiva dovranno quindi cimentarsi di nuovo con **la stessa** fase. Come piccola consolazione possono tenere, ogni volta, **fino a 5** delle carte che hanno in mano; tutte le carte in più devono essere scartate e messe nel mazzo degli scarti.



(Nota: contrariamente al gioco di fine manche, non vengono contati come punti di penalità le carte che rimangono in mano alla fine di questo gioco!)

## Una nuova manche

... può iniziare: si mescolano di nuovo **tutte** le carte (mazzo per la pesca e mazzo degli scarti **insieme!**) (*ad eccezione di quelle tratteneute in mano, ogni volta fino a un massimo di 5*). Quindi si distribuiscono, in senso orario e una alla volta, le carte ai giocatori fintantoché ciascun giocatore avrà di nuovo in mano 10 carte in tutto. Il mazzo degli scarti scoperto (con 5 carte) e il mazzo per la

pesca, coperto, vengono di nuovo posizionati al centro del tabellone. Le pedine restano sul posto (quindi **non** devono essere fatte retrocedere sulla casella d'azione più grande con le stelle!). Comincia la nuova manche **sempre** il giocatore seduto alla sinistra di quello che ha terminato l'ultima manche.

## Fine del gioco

Non appena un giocatore, durante la valutazione di una manche, finisce con il suo indicatore di fase sul campo raffigurante la corona d'alloro, il gioco termina immediatamente e questo giocatore è il vincitore!

La valutazione di una manche avviene sempre in questa sequenza: avanza prima di 2 caselle "Phase" il giocatore che ha concluso la manche e poi, in senso orario, avanzano di 1 casella tutti gli altri giocatori che hanno calato la loro fase. Viene proclamato vincitore chi raggiunge per primo la casella con la corona d'alloro!

## Le azioni



Il giocatore deve prendere dal mazzo di pesca e/o da quello degli scarti tante carte quante sono quelle indicate sulla casella. Se si trova sulla casella "+ 2 carte", egli può pescare la prima carta e poi decidere da quale mazzo prendere la seconda.

Lo stesso vale in modo corrispondente anche per la casella "+ 3 carte".



Il giocatore prende l'intero mazzo degli scarti, sceglie una carta a piacere e la prende (senza mostrarla agli altri giocatori). Quindi riposiziona il mazzo degli scarti al centro del tabellone (senza aver modificato l'ordine delle restanti carte).



Il giocatore prende la carta in cima al mazzo di pesca o a quello degli scarti; poi, eventualmente, cala la sua fase e infine scarta una carta mettendola sul mazzo degli scarti. In seguito compie una ulteriore mossa completa (di nuovo i passi n. 1-3). Dovesse capitare di nuovo su tale casella d'azione, anche questa varrà di nuovo, ecc.

(Nota: se, tramite un'azione di questo tipo, un giocatore termina la manche già con la sua prima mossa, la seconda mossa andrà persa!)



Innanzitutto il giocatore scarta **fino a quattro** delle carte che ha in mano mettendole sul mazzo degli scarti (in modo che gli altri giocatori possano vedere solo la carta in cima al mazzo). Dal mazzo di pesca riprende poi una carta in più di quelle che ha appena scartato.



Il giocatore prende la carta in cima al mazzo di pesca. Subito dopo, anche tutti gli altri giocatori, uno dopo l'altro, devono prendere una carta ciascuno dal mazzo per la pesca.

(Nota: in questo modo i giocatori avranno in mano una carta in più.)



Il giocatore prende la carta in cima al mazzo di pesca. La guarda brevemente e poi la tiene in mano a rovescio, in modo da vederne il retro (gli altri giocatori ne vedranno invece il lato anteriore). Questa carta rovesciata ora svolge la funzione di jolly, ciò significa che può essere utilizzata a piacere, per un qualsiasi numero o colore. (Regole relative ai jolly sono consultabili in fondo alla pagina; vedi spiegazione delle fasi.)



Il giocatore chiede (verso destra oppure verso sinistra) a ciascun giocatore una carta con un numero a scelta tra 1 e 12 (non è possibile chiedere un colore!). Il primo giocatore che possiede la carta numerata richiesta deve cederla al giocatore di turno. In cambio riceverà subito (volente o nolente) la carta in cima al mazzo di pesca. Se nessuno possiede la carta con il numero richiesto, è il giocatore di turno a prendere la carta in cima al mazzo di pesca.

**Attenzione:** se un jolly corrisponde al numero richiesto (tutti i giocatori possono vederlo!) e il giocatore interessato, quando è il suo turno, non ha in mano un'altra carta numerata come richiesto, egli deve cedere il jolly (e prendere una carta sostitutiva dal mazzo di pesca). La carta pescata va presa in mano con il lato anteriore verso il giocatore e non è più un jolly!



Il giocatore può scegliere a piacere una delle altre azioni spostando, in senso orario, la sua pedina sulla successiva casella libera di quell'azione ed eseguirla successivamente. Nel caso in cui tutte le caselle relative all'azione desiderata siano occupate, (es. tutte le caselle jolly), il giocatore deve scegliere un'altra azione.

**Chiarimento:** quando un giocatore ha eseguito l'azione della casella sulla quale è finita la sua pedina (passo n. 1), può calare la sua fase (passo n. 2) e deve infine scartare una carta scoperta sul mazzo degli scarti (passo n. 3). Ciò vale per ogni azione! Poi è il turno del prossimo giocatore con la sua mossa (passi 1 a 3), ecc. (Eccezione: azione "Prendere una carta. Fai un'altra mossa.")

## Le fasi

... richiedono tre diversi tipi di combinazioni di carte, in parte anche mischiate.

### Carte di un colore

Le fasi 1 e 5 richiedono almeno cinque o sei carte del medesimo colore. Quindi i numeri di queste carte non hanno nessuna importanza.

### Sequenze

Una sequenza è composta da tre o più carte con numeri in successione diretta. Tra 12 e 1 non esiste un aggancio diretto. Quindi i colori di queste carte non hanno nessuna importanza.

**Esempio:** la fase 6 richiede una sequenza da otto. Questa potrebbe essere ad es. 1-2-3-4-5-6-7-8 oppure anche 4-5-6-7-8-9-10-11 (in qualsiasi colore).

### Set

Il set è composto da numeri uguali. Possono essere richieste coppie, terzine, quartine oppure sestine. Quindi i colori di queste carte non hanno nessuna importanza.

*Nota: nel caso in cui siano richiesti più set, è possibile utilizzare a questo scopo lo stesso numero anche più volte. Ad esempio, nella fase 2 ("4 coppie") sarebbe possibile calare 3-3, 3-3, 7-7, 7-7.*

## I jolly (= carte girate; vedi "Le azioni")

- ... possono essere utilizzati in tutte le fasi per qualsiasi numero o colore, disponendoli ancora retro rivolto verso l'alto.
- ... non possono essere sostituiti dalle carte corrispondenti quando le fasi sono giù state calate ed esposte.
- ... possono essere ancora attaccati a set o a sequenze effettivamente "complete".

Se, ad esempio, sono già stati calati un set completo di otto 9 (con o senza jolly), oppure una sequenza completa (le carte 1-12; con o senza jolly): a questi è possibile aggiungere ancora a piacere dei jolly!

**Attenzione!** Nel caso si trovassero solo sequenze "complete" in esposizione, tutti i giocatori che hanno già deposto la loro fase, alla fine della loro mossa, potranno scartare (in sequenza qualsiasi) 2 carte sul mazzo di deposito, invece della solita carta unica.

- ... non possono mai sostituire tutte le carte di una subcombinazione di una fase. Ciò significa che per ogni subcombinazione deve essere sempre messa in tavola almeno una "vera" carta dei numeri o dei colori. Inoltre, in caso di una sequenza, i jolly devono essere sempre calati in modo che sia evidente quali carte rappresentano.

Se, ad esempio, un giocatore cala una sequenza di tre carte composta da 3-J-J, ciò significa che i due jolly sostituiscono i numeri 4 e 5 e quindi le prossime carte che è possibile attaccare a questa sequenza sono solo 2 e 6 (o i jolly). In caso di J-3-J occorrerebbero 1 e 5 e in caso di J-J-3 solo 4, ecc.



## Meer spelbord! Meer spanning! Meer Phase 10 Voor 2-6 spelers vanaf 10 jaar

Design: Schwarzschild, DE Ravensburger, KniffDesign (Spieleanleitung)  
Idee: Susanne Armbruster · Illustration: Schwarzschild · Redaktion: Stefan Brück  
Ravensburger Spiele® Nr. 27 228 0

### Spelmateriaal

**Alle fasen – dit zijn combinaties van bepaalde kaarten – verschillen van elkaar.** En ronde na ronde worden ze lastiger. Alleen de speler die een fase met succes heeft afgelegd, mag bij de volgende ronde aan een nieuwe fase beginnen. De actievelen op het spelbord helpen de spelers hun opdracht zo snel mogelijk te vervullen. **Wie als eerste met zijn fasewijzer het veld met de lauwerkrans bereikt, is de winnaar.**



- 1 spelbord** (met 32 velden)
- 6 speelstenen** (groot)
- 6 fasewijzers** (klein)
- 2 dobbelstenen**
- 120 speelkaarten**  
96 kaarten met getallen (2 x 1 t/m 12 in 4 kleuren)  
6 Duitse fase-/overzichtkaarten  
12 internationale fasekaarten + 6 overzichtkaarten

**Aanwijzing** aan spelers die het kaartspel PHASE 10 al kennen: twee wezenlijke onderdelen van het kaartspel ("fase uitleggen" en een "kaart afleggen") zijn in het bordspel op dezelfde manier geregeld, in zover kunt u de punten "stap 2" (incl. bladzijde 16 met de uitleg van de fasen) en "stap 3" overslaan.

### Voorbereiding van het spel

- **Het spelbord** wordt in het midden van de tafel gelegd. Op het bord is een kring van 32 actievelen (acht verschillende soorten), 10 fasevelen en het doelveld met de lauwerkrans te zien. In het midden zijn twee vakken voor de trekstapel en de aflegstapel aangeduid.
- **Elke speler** krijgt in de kleur van zijn keuze:
  - ▶ **De speelsteen** (groot) die hij op het grote blauwe startveld met de sterren plaatst;
  - ▶ **De fasewijzer** (klein) die hij op het eerste faseveld ("Phase 1") plaatst;
  - ▶ **Een fasekaart** die hij open voor zich neerlegt. De 3 overzichtkaarten met de acht verschillende acties worden tussen de spelers gelegd.

Vervolgens wordt de eerste ronde voorbereid:

- Alle **96 kaarten** met getallen worden goed geschud.
- Vervolgens krijgen **alle spelers** om de beurt, **10 kaarten**. Zij houden hun kaarten zodanig in de hand dat de andere spelers ze niet kunnen inzien.
- Nog eens **5 kaarten** worden als begin van de **aflegstapel** open in het midden van het spelbord gelegd (zodanig dat alle spelers alleen de bovenste kaart kunnen zien).
- De resterende kaarten vormen de **trekstapel** die met de beeldzijde naar beneden in het midden van het spelbord gelegd worden.
- De jongste speler neemt de **twee dobbelstenen**; hij begint de eerste ronde.
- Er wordt gespeeld in de richting van de pijl.



## Verloop van een ronde

Na de startspeler is zijn linker buurman aan de beurt en zo verder. Wie aan de beurt is, speelt altijd dezelfde drie opeenvolgende stappen:

### Stap 1:

Om te beginnen moet de speler beide dobbelstenen gooien, zijn speelsteen verplaatsen en de actie van het bereikte veld uitvoeren.

### Stap 2:

Vervolgens kan hij (volkomen onafhankelijk van welke actie hij zojuist heeft uitgevoerd) zijn fase uitleggen.

### Stap 3:

En tenslotte moet hij een kaart open op de aflegstapel leggen.

## Stap 1 (moet!): Speelsteen verplaatsen en actie uitvoeren

De speler gooit de beide dobbelstenen. Vervolgens kiest hij één van de twee dobbelstenen en verplaatst hij zijn speelsteen evenveel plaatsen als de ogen van de bewuste dobbelsteen *in de richting van de pijl* vooruit.

Uitzondering: als het zelfde aantal ogen gegooid wordt, verplaatst de speler zijn speelsteen naar keuze het aantal plaatsen van het enkele of het dubbele aantal gegooidde ogen.

Let op: bezette velden tellen niet mee.

Het veld waarop de speelsteen eindigt, geeft aan welke actie de speler aansluitend moet uitvoeren. Er zijn acht verschillende acties die op blz. 15 uitvoerig beschreven zijn.



## Stap 2 (kan!): Fase uitleggen *Uitgebreide uitleg over de verschillende fasen vindt u op blz. 16.*

Nadat een speler zijn actie uitgevoerd heeft, kan hij de fase waarin hij zich op dat moment bevindt (aangegeven door zijn fasewijzer), open voor zich uitleggen. Hij moet daartoe *alle* voor deze fase benodigde kaarten uit zijn hand open *voor zich* op tafel leggen. Deze kaarten moeten los van elkaar neergelegd worden zodat alle spelers ze goed kunnen zien.

Let op: alleen de *volledige* fase mag worden uitgelegd; het is niet toegestaan een deel van een fase uit te leggen!

Wanneer een speler zijn fase uitgelegd heeft, moet hij vervolgens proberen om *de resterende kaarten in zijn hand* zo snel mogelijk bij andere reeds uitgelegde fasen in te voegen. Daartoe kan hij telkens weer in stap 2 van zijn beurten één of meer passende kaarten bij reeds uitgelegde fasen van zichzelf of die van een medespeler invoegen. Als passend gelden alle kaarten die de uitgelegde kaarten *verlengen*, *maar geen* nieuwe combinaties vormen!



### Voorbeeld:

de fasewijzer van speler A staat op veld "fase 2" (→ "4 tweelingen"). Hij heeft twee x 4, twee x 11 en drie x 8 en door de actie kreeg hij zojuist nog een 8 in handen. Hierdoor is hij in het bezit van de gevraagde 4 tweelingen (4·4, 8·8, 8·8, 11·11) en mag deze 8 kaarten open voor zich uitleggen. Als A die vierde 8 niet gekregen had, zou hij deze fase niet hebben mogen uitleggen.

**Voorbeeld:** Speler B heeft Fase 8 (2 vierlingen: 8·8·8·8, 11·11·11·11) en speler C fase 9 (1 reeks van 9: 3·4·5·6·7·8·9·10·11) voor zich liggen. B en C mogen nu aan deze sets resp. willekeurig veel 8 en 11 kaarten of aan de reeks een 2 (en daarna een 1) en/of een 12 aanleggen. Ze kunnen echter geen andere set zoals bijvoorbeeld 4·4·4·4 of een nieuwe reeks zoals ... 5·6·7... uitleggen.

**Belangrijk:** passende kaarten mogen reeds in *dezelfde* beurt waarin een fase werd uitgelegd, ingevoegd worden.

In het laatste voorbeeld kon C dus direct een reeks van meer dan negen kaarten uitleggen en bovendien aansluitend één of meer 8- en/of 11-kaarten bij de fase van B invoegen.

**Ter herinnering:** Pas nadat een speler zijn fase uitgelegd heeft, mag hij kaarten aan reeds uitgelegde fasen invoegen!

## Stap 3 (moet!): een kaart afleggen

Of een speler in stap 2 van zijn beurt zijn fase uitgelegd heeft of niet, hij *moet* ter afsluiting van zijn beurt één van zijn handkaarten open op de aflegstapel afleggen. Daarna is zijn linker buurman aan de beurt. (*uitzondering vormt de actie "Een kaart nemen. Voer nog een beurt uit"; zie blz. 15*)

## Eind van een ronde

Wanneer een speler in stap 3 zijn laatste handkaart aflegt (dat kan ook het geval zijn nadat hij zijn fase uitgelegd heeft), beëindigt hij daarmee deze ronde en volgt een beloningsronde:

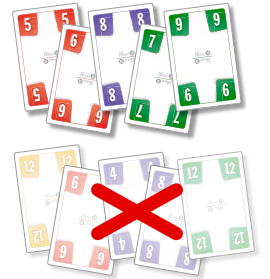
- Deze speler mag als beloning zijn fasewijzer **twee** fasevelden verder zetten. Daardoor slaat hij dus een complete fase over!



- Daarna mag elke speler, die ook zijn fase voor zich heeft uitliggen, om de beurt zijn fasewijzer één veld vooruitzetten. Zijn resterende handkaarten legt hij op de aflegstapel.



- Alle spelers die hun fase nog *niet* konden uitleggen, moeten hun fasewijzer laten staan; zij moeten in de volgende ronde opnieuw *dezelfde* fase proberen. Als schrale troost mogen zij tot 5 handkaarten (incl. Jokers) houden; eventuele resterende kaarten komen op de aflegstapel.



(Opmerking: in tegenstelling tot de regels van het kaartspel tellen handkaarten in het bordspel aan het eind van een ronde niet als minpunten!)

## Een nieuwe ronde

.... begint: alle kaarten (trekstapel en aflegstapel samen!) worden geschud (met uitzondering van de maximaal 5 behouden handkaarten). Vervolgens worden de kaarten één voor één onder de spelers verdeeld, net zo lang tot iedereen weer in totaal 10 kaarten in zijn hand heeft. De open aflegstapel (met 5 kaarten) en de gesloten trekstapel komen weer in het midden van het spelbord.

De speelstenen en fasewijzers blijven op hun plaats (zij worden dus niet teruggezet op het grote activelveld met de sterren!). Startspeler van een nieuwe ronde is altijd de speler links van de speler die de vorige ronde beëindigde.

## Einde van het spel

Zodra een speler na de beloningsronde met zijn fasewijzer op het veld met de lauwerkrans belandt, eindigt het spel direct en deze speler is de winnaar!

De volgorde van een beloningsronde verloopt altijd op dezelfde manier: eerst zet de speler die deze ronde beëindigde **2** fasen vooruit, vervolgens (vanaf hem linksom) één voor één alle andere spelers die hun fase uitgelegd hebben, **1** fase vooruit. Wie op deze manier als eerste het veld met de lauwerkrans bereikt, is winnaar!

## De acties



De speler moet precies zo veel kaarten van de trek- en/of aflegstapel in de hand nemen, als op het veld aangegeven is. Bij "+2 kaarten" mag hij een kaart trekken en daarna beslissen van welke stapel hij de tweede trekt. Dit geldt precies zo voor de actie "+3 kaarten".



De speler neemt de *gehele* aflegstapel en zoekt een *willekeurige* kaart uit die hij in de hand neemt zonder hem aan zijn medespelers te laten zien. Vervolgens legt hij de aflegstapel weer in het midden van het spelbord terug (zonder de volgorde van de resterende kaarten veranderd te hebben).



De speler neemt de bovenste kaart van de trek- of aflegstapel in de hand, legt daarna eventueel zijn fase uit resp. passende kaarten aan en legt vervolgens een kaart op de aflegstapel. Daarna voert hij een complete nieuwe beurt uit (weer de stappen 1–3). Mocht hij als gevolg daarvan opnieuw op een dergelijk activelveld belanden, geldt dit weer en zo verder. (Let op: mocht een speler met een dergelijke actie reeds in zijn eerste beurt de ronde beëindigen, vervalt in dat geval de tweede beurt!)



Allereerst legt de speler 1 tot 4 kaarten op de aflegstapel (zo, dat de medespelers alleen de bovenste kaart zien kunnen). Vervolgens neemt hij van de trekstapel één kaart meer dan het aantal dat hij zojuist afgelegd heeft in de hand.



De speler neemt de bovenste kaart van de *trekstapel* in de hand. Aansluitend moeten alle andere spelers om de beurt elk ook een kaart van de trekstapel bij hun handkaarten nemen. (Opmerking: hierdoor hebben alle spelers dus een kaart meer in de hand).



De speler neemt de bovenste kaart van de *trekstapel*. Hij bekijkt hem kort en steekt hem dan *omgekeerd* tussen zijn handkaarten zodat hij dus de *achterkant* ziet (en de andere spelers de voorkant). Deze omgedraaide kaart geldt nu als Joker, d.w.z. hij mag hem als *elk willekeurig* getal of kleur inzetten. (*Meer spelregels betreffende de Joker vindt u hier onder bij de uitleg over de fasen.*)



De speler vraagt zijn medespelers (één voor één, links- of rechtsom) naar een kaart met een bepaald getal tussen 1 en 12 (naar een kleur kan niet gevraagd worden!). De eerste speler die de bewuste kaart bezit, *moet* hem aan de vrager afgeven. Hij ontvangt daarvoor (of hij wil of niet) onmiddellijk de bovenste kaart van de trekstapel als aanvulling van zijn handkaarten. Als *niemand* de gevraagde kaart bezit, moet de speler die aan de beurt is de bovenste kaart van de *trekstapel* nemen.

*Let op:* als een Joker het gevraagde getal heeft (*elke speler kan hem zien!*) en de eigenaar heeft desgevraagd geen andere passende kaart in zijn hand dan *moet* hij de Joker afgeven (en aansluitend een "normale" kaart trekken). De speler die de Joker ontvangt moet deze weer met de *naar hem toegekeerde voorzijde* in de hand nemen m.a.w. die kaart is nu geen Joker meer!



De speler mag een *willekeurige* actie kiezen waarna hij zijn speelsteen op het *eerstvolgende* vrije veld van deze actie zet en de actie uitvoert. Als alle velden van de bewuste actie (b.v. alle *Jokervelden*) bezet zijn, moet de speler een andere actie kiezen.

*Ter verduidelijking:* nadat de speler de actie van het veld waarop zijn speelsteen beland is, uitgevoerd heeft (stap 1), kan hij zijn fase uitleggen resp. passende kaarten aanleggen (stap 2) en *moet* hij vervolgens een kaart open op de aflegstapel leggen (stap 3). Dit geldt voor elke actie! Dan is de volgende speler aan de beurt (stappen 1 t/m 3) en zo verder. (*uitzondering: actie "een kaart nemen. Voer nog een beurt uit"*).

## De fasen

... vragen drie verschillende soorten van kaartcombinaties, gedeeltelijk ook gemengd.

### Kaarten van dezelfde kleur

De fasen 1 en 5 vereisen o.a. tenminste vijf resp. zes kaarten met dezelfde kleur. De cijfers van deze kaarten spelen in dit geval *geen* rol.

### Reeksen

Een reeks bestaat uit drie of meer kaarten met *direct* op elkaar volgende cijfers. Tussen 12 en 1 is *geen* aansluiting. De kleuren van deze kaarten spelen in dit geval *geen* rol.

**Voorbeeld:** Fase 6 vereist een reeks van acht. Dat kan dus bij voorbeeld 1·2·3·4·5·6·7·8 of 4·5·6·7·8·9·10·11 (in willekeurige kleuren) zijn.

### Sets

Een set bestaat uit gelijke getallen. Er worden tweelingen, drieelingen, vierlingen en vijfelingen gevraagd. De kleuren van deze kaarten spelen in dit geval *geen* rol.

*Ter verduidelijking: wanneer meer sets gevraagd worden, mag daarvoor ook meermalen hetzelfde getal gebruikt worden. In fase 2 ("4 tweelingen") zou het dus zijn toegestaan om 3·3, 3·3, 7·7, 7·7 uit te leggen.*

## De Jokers

(= omgedraaide kaarten; zie hier boven bij "De acties")

- ... kunnen in alle fasen elk getal of kleur vervangen, waarbij ze consequent met de rugzijde naar boven uitgelegd moeten worden.
- ... mogen in uitgelegde fasen *niet* tegen passende kaarten omgeruild worden.
- ... mogen ook dan nog bij sets of reeksen aangelegd worden wanneer deze eigenlijk "vol" zijn.

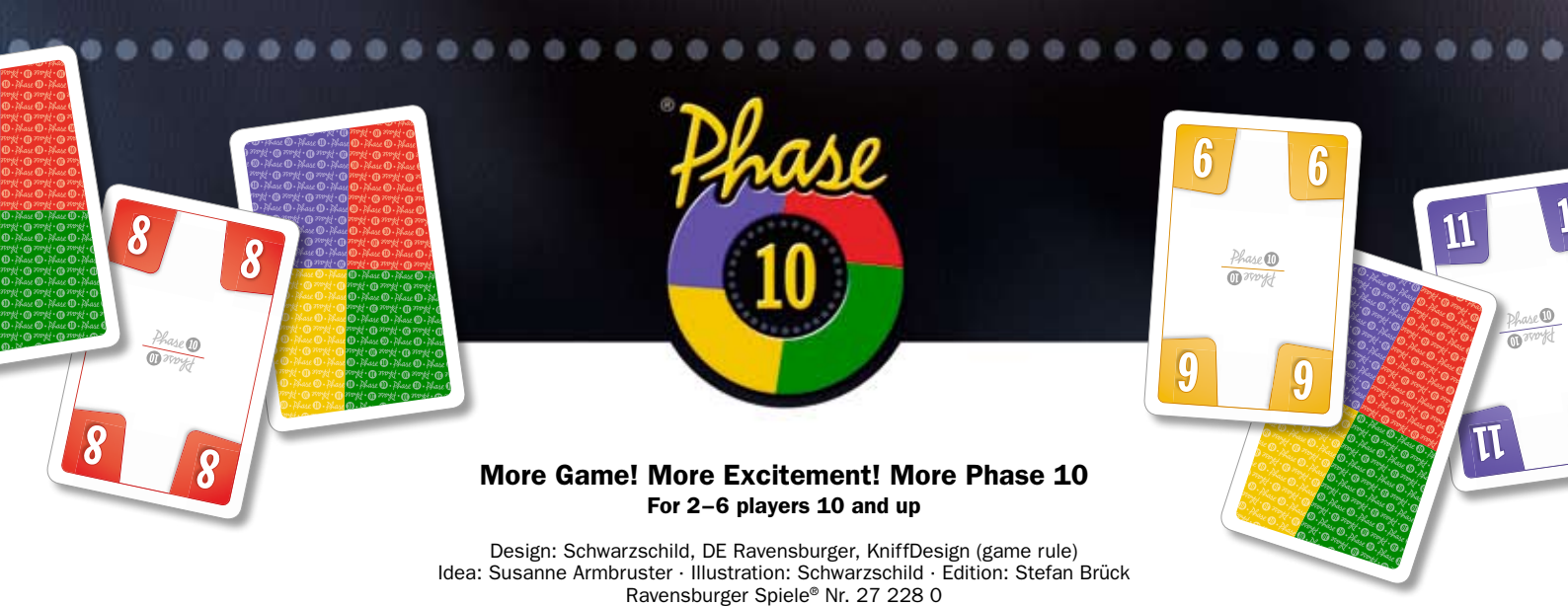
Ligt bijvoorbeeld al een set met alle acht negens (met of zonder Jokers) uit of een complete reeks (de kaarten 1–12; met of zonder Jokers), dan mogen desondanks willekeurig veel Jokers aangelegd worden!

*Let op:* wanneer *uitsluitend* dergelijke "volle" reeksen uitleggen, mogen alle spelers die hun fase uitgelegd hebben, aan het eind van hun beurt twee kaarten (in willekeurige volgorde) in plaats van de gebruikelijke enkele kaart op de aflegstapel leggen.

- ... mogen *nooit* alle kaarten van een deelcombinatie van een fase vervangen. D.w.z. per deelcombinatie moet steeds tenminste *één* passende kaart uitgelegd worden. In een reeks moet de Joker altijd zodanig uitgelegd worden dat het duidelijk is welke kaart hij vervangt.

Legt een speler bij voorbeeld een reeks van drie uit met 3·J·J is het duidelijk dat deze twee Jokers de getallen 4 en 5 vervangen en dat dus als volgende kaarten alleen een 2 en een 6 (resp. Jokers) aangelegd kunnen worden. In het geval er J·3·J ligt, zou dus een 1 en een 5 en bij J·J·3 alleen een 4 aangelegd kunnen worden.





## More Game! More Excitement! More Phase 10 For 2–6 players 10 and up

Design: Schwarzschild, DE Ravensburger, KniffDesign (game rule)  
Idea: Susanne Armbruster · Illustration: Schwarzschild · Edition: Stefan Brück  
Ravensburger Spiele® Nr. 27 228 0

### Game Components

**All phases – combinations of specific cards – are different.** And they get harder round to round. Only those who could successfully complete a phase get to work on a new phase in the next round. Special action spaces on the board let players complete their assignments as quickly as possible.

**The first player to move his phase marker to the space with the laurel wreath is the winner.**



- 1 **game board** (with 32 spaces)
- 6 **playing pieces** (large)
- 6 **phase markers** (small)
- 2 **dice**
- 120 **cards**
  - 96 number cards (two of each of 1 to 12 in 4 colours)
  - 6 German phase/game summary cards
  - 12 international phase + 6 international game summary cards

**Note to those who already know the Phase 10 card game:** Two key portions of the Phase 10 board game ('Complete a phase' and 'Discard a card') have rules identical to those in the card game. Thus, when reading these rules, you may skip over "Step 2" (including the box outlining the phases) and "Step 3".

### Game Setup

- Place the **game board** in the middle of the table. It shows a track with 32 action spaces (eight different types) and 10 phase spaces along with the goal space with the laurel wreath. The middle of the board has space for draw and discard piles.
- **Each player receives** in his chosen colour:
  - ▶ a **playing piece** (large), which he places onto the large blue action space with stars;
  - ▶ a **phase marker** (small), which he places onto the first phase space ("Phase 1");
  - ▶ a **phases card**, which he places in front of himself.
- The three **game summary cards** are placed between the players on the table.

Then, set the game up for the first round:

- Shuffle **all 96 number cards**.
- Deal **10 cards**, face down, **to each player**. Players should keep their cards in hand such that the other players cannot see them.
- Place an **additional 5 cards face up** onto the discard space; these form the start of the discard pile. Make sure only the *topmost* card is visible.
- Place the remaining cards *face down* onto the draw space; this is the **draw pile**.
- Give the **two dice** to the youngest player; he begins the first round.

Circ. track

Phase spaces

Space for discard pile

Space for card pile

The 10 phases are:

- 1 5 cards of the same colour + 1 run of 3
- 2 4 pairs
- 3 1 three of a kind + 1 run of 4
- 4 2 runs of 4
- 5 6 cards of the same colour + 1 three of a kind
- 6 1 run of 8
- 7 1 pair + 1 three of a kind + 1 four of a kind
- 8 2 four of a kind
- 9 1 run of 9
- 10 1 five of a kind + 1 three of a kind

The actions

- Draw 1 (or 2 or 3) cards) from the draw and/or discard pile.
- Choose any 1 card from the discard pile.
- Ask (in clockwise or counterclockwise direction) for a specific number card.
- Use the top card of the draw pile as a wild (turn it over!).
- Discard 1-4 cards to the discard pile and draw 2-5 cards from the draw pile.
- All players, in order, draw 1 card from the draw pile.
- Draw 1 card from either the draw or discard pile. (take another turn.)
- Move forward to the next open space of your choice.

Phases

Summary



## A Game Round

Players take turns playing in clockwise direction. On a player's turn, he must always carry out the following three steps in order:

### Step 1:

First, he must roll both dice, move his playing piece and carry out the action of the space he lands on.

### Step 2:

Then, he may (regardless of which action he just carried out) complete a phase.

### Step 3:

Finally, he must discard one card face up to the discard pile.

### Step 1: Move playing piece and carry out action (Must!)

First, the player rolls both dice. He then chooses **one** of the two dice and moves his playing piece forward (*clockwise direction*) the corresponding number of spaces. Exception: If the player rolls doubles, then he may choose to move forward the number of spaces corresponding to either just one die or the sum of both dice.

*Important:* When moving playing pieces, occupied spaces are *always skipped* and *never counted*.

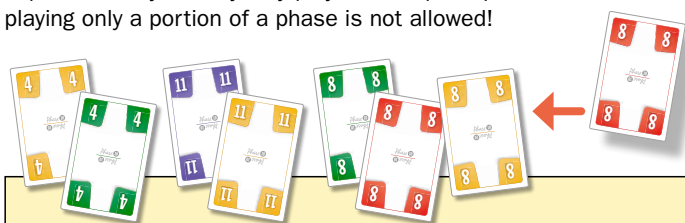
The space that the player's playing piece landed on indicates which action the player *must* now carry out. There are eight different actions, which are explained more detailed on page 19 to 20.



### Step 2: Complete a phase (May!) *More detailed explanations of the different phases may be found at the end.*

After a player has rolled, moved his playing piece forward and carried out the corresponding action, he *may* complete the phase that he is currently in (indicated by his phase marker). To accomplish this, he must play *all* cards necessary for the phase from his hand, placing them face up on the table *in front of himself*. They should be spread out slightly so that all players can see which cards have been played.

*Important:* Players may only play out complete phases; playing only a portion of a phase is not allowed!



**Example:** Anna's phase marker is on "Phase 2" (→ 4 pairs). She has two 4s, two 11s and three 8s in her hand and has just received another 8 from an action. She now has the necessary 4 pairs (4·4, 8·8, 8·8, 11·11) and may play these 8 cards out in front of herself. Had Anna not received the last 8, she would not have been able to play out her phase this round.

Once a player has played out a phase, he should try to get rid of any *remaining cards* he has *in hand* as quickly as possible by adding them to other phases on the table. He can accomplish this during Step 2 of his subsequent turns by adding *matching* cards to his own phase as well as the phases of his opponents. Matching cards are cards that *enlarge* the existing card combinations *without* creating new combinations!

**Example:** Björn has phase 8 (2 four of a kinds: 8·8·8·8, 11·11·11·11) and Carla has phase 9 (nine card straight: 3·4·5·6·7·8·9·10·11) in front of themselves. Björn and Carla may add as many 8s or 11s as they wish to the 2 four of a kinds and may also add a 2 (and subsequently a 1) or a 12 to the straight. They may not, however, add a new four of a kind (e.g. 4·4·4·4) or a new straight such as ... 5·6·7 ...

*Important:* Matching cards may be placed on the same turn as the one in which the phase was played out.

In the example above, Carla would have been able to play a straight of more than nine cards and then immediately add one or more 8s or 11s to Björn's phase.

*Remember:* Players may only add cards to their opponents' phases once they have played out a phase of their own!

### Step 3: Discard a card (Must!)

Regardless of whether a player played out a phase during Step 2 or not, he *must* end his turn by discarding one card face up to the discard pile. It is then the next player's turn. (*Exception: The "Take a card. Take another turn."* action, see page 19).

## End of a Round

Should a player discard his **last** card in hand during Step 3 of his turn (*this can also happen on the same turn as the one in which he played out his phase*), then the round is over and scoring takes place:

- The player who ended the round gets to move his phase marker two spaces forward. Thus he skips an entire phase!



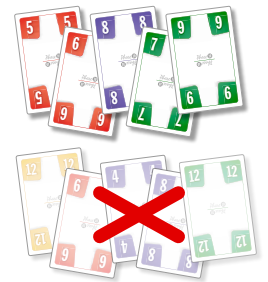
- Every other player who also played out a phase this round gets to move his phase marker one space forward. Any remaining cards in hand are discarded.



- All players who did not play out a phase this round do not get to move their phase markers; they must try to complete the same phase in the next round.

As consolation, they may choose to keep up to 5 cards in hand; any additional hand cards must be discarded.

(Note: Unlike the card game, cards in hand are not worth minus points at the end of a round!)



## A new Round

... can then begin. Reshuffle *all* cards (both draw *and* discard pile but *excepting those cards that players chose to keep in hand*). Deal cards to each player so that *each* player has 10 cards in hand again. Place another 5 cards face up onto the discard pile and place the face down draw pile in the middle of the game board again.

Do not move the playing pieces (they are *not* returned to the large blue action space with the stars again!).

The start player for the next round is always the player to the left of the player who ended the previous round.

## Game End

As soon as a player's phase marker reaches the space with the laurel wreath, the game ends *immediately* – and that player is the winner! (Scoring a round is always carried out in the following manner: First the player to end the round moves his phase marker forward **2** spaces, then, in clockwise direction, each other player to complete a phase that round moves his phase marker forward **1** space. The first player to reach the laurel wreath is the winner!)

## The Actions



The player must draw as many cards from the draw and/or discard pile as the number indicated by the space. For the “+2 Cards” and “+3 Cards” spaces, he may draw his cards one at a time and subsequently decide which pile to draw his next card from.



First, the player discards *up to four* of his cards in hand to the *discard* pile (such that players can only see the topmost card). Then, he draws that many cards *plus one* from the draw pile.



The player must draw the topmost card from either the draw or discard pile, may potentially play out a phase and then discards a card. He then immediately takes another full turn (Steps 1 to 3). Should he again land on one of these action spaces, then he repeats the action again, etc.

(Note: Should a player end the round during his first turn, then he loses the ability to carry out a second turn!)



The player draws the topmost card from the *draw* pile and adds it to his hand. Immediately thereafter, all other players must also draw one card from the draw pile, adding it to their respective hands. (Note: This results in all opponents having an extra card in hand.)



The player takes the *entire* discard pile and chooses any *one* card from it. He takes that card in hand (without having to show it to his opponents). Finally, he returns the discard pile to the middle of the game board (without having altered the order of the remaining cards).



The player draws the topmost card from the *draw* pile. He looks at the card and then adds it to his hand *upside-down*, such that he sees the *back side* of the card (and the other players see the front). This card counts as a joker and may be used as *any number/colour* the player wishes. (Additional rules regarding jokers may be found at the end.)



The player asks each opponent in turn (in clockwise or counterclockwise direction) for *one* card with any *number* he wishes from 1 to 12 on it (he may not ask for a specific *colour!*). The first player who has such a number in hand *must* give it to the asking player. The player who had to give up the card must draw a replacement card from the *draw* pile (*whether he wants to or not*). Should *nobody* have the card in question, then the active player draws the topmost card from the *draw* pile himself.

*Note:* Should a joker show the number being asked for (*since all players can see it!*) and should the affected player, when his turn comes, not have any other matching card in hand, then he *must*

give up the joker (and subsequently draw a “regular” replacement card). The asking player *must turn the card back around again* when adding it to his hand – in other words, it is not a joker any more!



The player may choose *any* other action by moving his playing piece in clockwise direction to the *first* empty action space of that type and subsequently carrying the action out. Should *all* action spaces for the desired action be occupied (*all joker spaces, for example*), then the player must choose a different action.

*For clarity:* After a player has finished carrying out the action corresponding to the space on which his player piece has landed (Step 1), he *may* complete a phase (Step 2) and then *must* discard a card (Step 3). This counts for every action! It is then the next player’s turn to carry out Steps 1 through 3, etc. (*Exception: The “Take a card. Take another turn.” action*)

## The Phases

... are completed using three different types of card combinations, sometimes a mixture of more than one type.

### Flushes

Phases 1 and 5 require a minimum of 5 resp. 6 cards of the same colour. The numbers on the cards are of *no significance*.

### Straights

A straight consists of 3 or more cards of increasing rank with *no gaps*. There is *no* connection between 12 and 1. The colours of the cards are of *no significance*.

**Example:** Phase 6 requires an 8-card straight. This could be, for example, 1·2·3·4·5·6·7·8 or also 4·5·6·7·8·9·10·11 (in any colours).

### Sets

Sets consist of cards with the same number on them. Two, three, four and five of a kind are needed. The colours of the cards are of *no significance*.

*Note:* When multiple sets are needed, the same number can be used more than once. So, for example, Phase 2 (“4 pairs”) could also be completed with 3·3, 3·3, 7·7, 7·7.



## Jokers (= turned-around cards; see page 19)

- ... can be used in all phases as *any number* or *any colour*.
- ... may *not* be exchanged for matching cards in phases that have been played out.
- ... may be added to sets or straights even if these are actually “full”.

Even if, for example, a set of all eight 9s (including jokers or not) or a full straight of 1 through 12 (including jokers or not) is on the table, any number of jokers may still be added to them!

*Note:* Should **only** full phases be on the table, then all players who have already played their phase out this round may **discard two cards** (in any order) at the end of their turn instead of the usual one.

- ... may never make up *all* of the cards in a combination that is part of a phase. In other words, each combination must include at least *one* “real” number or colour card. In the case of straights, the jokers should always be arranged so that it is clear which number they represent.

Should a player, for example, play the 3-card straight 3·J·J, then this means that the jokers represent the numbers 4 and 5 and that only the numbers 2 or 6 (as well as additional jokers) may be added. Should the straight be played as J·3·J then only 1 and 5 could be added, as J·J·3 then only the 4, etc.