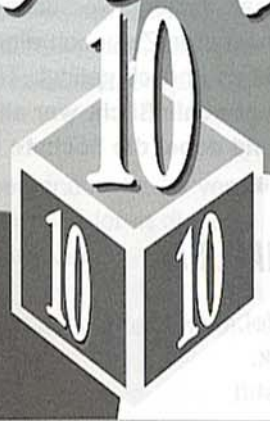


Phase



Ravensburger



IN 10 PHASEN ZUM SIEG!

Knifflig, knifflig! Immer schwieriger werden die 10 Phasen – das sind Würfelkombinationen bestimmter Zahlen oder Farben –, immer spannender das Spiel. Und wer eine Phase nicht schafft – und das, obwohl man immer 3 Versuche hat –, muss es in seinem nächsten Zug noch einmal versuchen – so lange, bis es endlich gelingt.

Es gewinnt schließlich, wer alle 10 Phasen gewürfelt und dabei die höchste Gesamtpunktzahl erzielt hat.

SPIELMATERIAL

10 Würfel,
1 Block,
1 Bleistift

EINFÜHRUNG

Die 10 Würfel unterscheiden sich in zwei Gruppen: 6 Würfel zeigen die Zahlen 5-10, 4 Würfel zeigen die Zahlen 1-4 sowie zweimal „W“ (für „Wild Card“ = Joker) – jeweils in einer anderen Zusammensetzung der Farben Blau, Rot, Orange und Grün.

6 Würfel mit 5-10;
4 Würfel mit
1-4, W, W



Die Joker können für jede der 10 Zahlen eingesetzt werden. Es gibt für eine Kombination keine Höchstgrenze an Jokern; ein Vierling oder eine Viererfolge können beispielsweise auch aus 4 „W“ bestehen.

Allerdings: Die Joker haben beim Ermitteln der Punkte immer den Wert 0. Aus diesem Grund sollte beim Würfeln versucht werden, die Joker durch entsprechende Zahlen zu ersetzen, um sich so deren Punkte zu sichern.

Der Block listet nacheinander die 10 verschiedenen Phasen auf, die die Spieler in dieser Reihenfolge würfeln müssen.

Die Phasen lassen sich in 3 unterschiedliche Kategorien einteilen:

1. Gleiche Zahlen:

Das sind Kombinationen, bei denen alle Zahlen identisch sind. Die Farben sind dabei ohne Bedeutung. Verlangt eine Phase zwei solche Kombinationen, kann man diese auch mit ein und derselben Zahl bilden.

Beispiel: In Phase 1 werden zwei Drillinge verlangt. Der Wurf 8 – 8 – 8 / 8 – 8 – W erfüllt diese Vorgabe.

D

„W“ = Joker; kann
für jede Zahl
eingesetzt werden



„x“-linge: alle
Zahlen sind gleich





Folgen: 4 oder mehr
direkt aufeinander
folgende Zahlen



Farbe: 7 Würfel
einer Farbe



Schrittführer notiert
alle Ergebnisse



4

2. Folgen:

Eine Folge besteht aus vier oder mehr direkt aufeinander folgenden Zahlen. Auch hier spielen die Farben keinerlei Rolle.

Beispiel: Phase 4 verlangt eine Siebenerfolge. Dies könnte z. B. 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2 – 1 oder auch 10 – 9 – 8 – 7 – 6 – 5 – 4 sein – oder jede entsprechende Kombination dazwischen.

3. Eine Farbe:

Phase 8 verlangt 7 beliebige Würfel einer Farbe. Ein Joker kann hier **nicht** für eine andere Farbe eingesetzt werden.

Die Zahlen in Klammern hinter den Phasen geben die maximale Punktzahl an, die man in ihnen erzielen kann.

Ein Schrittführer wird ernannt. Er erhält den Block und den Bleistift und trägt die Namen aller Spieler ein – beginnend mit sich selbst und dann im Uhrzeigersinn reihum. Spielen mehr als 4 Spieler, legt er einfach zwei Blätter nebeneinander, so dass nun Spalten für bis zu 8 Spieler zur Verfügung stehen. Während des Spielverlaufs trägt er die von den Spielern erzielten Punkte in deren Spalte ein. Ab der 2. Phase sollte – zum besseren Überblick – die Gesamtpunktzahl der einzelnen Spieler fortlaufend addiert werden.

SPIELVERLAUF

Es beginnt der Schrittführer. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wer an der Reihe ist, hat bis zu 3 Versuche, die Phase zu würfeln, in der er sich gerade befindet. Zunächst wirft er alle 10 Würfel. Von diesem Wurf kann er so viele Würfel, wie er möchte, sammeln, d. h. deutlich sichtbar zur Seite legen. Die restlichen Würfel wirft er nun ein zweites Mal, anschließend kann er wieder beliebige Würfel zur Seite legen. Schließlich kann er ein drittes und letztes Mal würfeln, wobei er auch wieder Würfel benutzen kann, die er vom ersten Wurf bereits gesammelt hatte. Danach wird seine Punktzahl notiert – sofern er eine erzielt hat – und der nächste Spieler kommt an die Reihe usw.

Die 10 Phasen müssen in der Reihenfolge des Blockes von oben nach unten geschafft werden. Nur wer eine Phase geschafft hat, bekommt die erzielte Punktzahl notiert und kann in seinem folgenden Zug die nächste Phase angehen. Schafft ein Spieler eine Phase nicht, erhält er auch keine Punkte und muss in seinem nächsten Zug diese Phase erneut zu würfeln versuchen.

Sollte einem Spieler eine Phase gelingen, die erzielte Punktzahl ihm aber zu gering erscheinen



**Wer an der Reihe
ist, hat bis zu 3
Versuche**



**Die 10 Phasen müs-
sen in der vorgege-
benen Reihenfolge
geschafft werden**



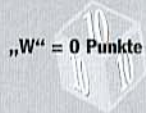
5



(vor allem wegen des 5-Phasen-Bonus, s. unten), kann er auch freiwillig auf das Notieren seiner Punktzahl verzichten. In diesem Fall muss er natürlich in seinem nächsten Zug diese Phase noch einmal angehen.



Für Punktzahl werden nur die benötigten Würfel addiert



„W“ = 0 Punkte



„5-Phasen-Bonus“ bei mehr als 220 Punkten



Die Punktzahl einer Phase wird folgendermaßen ermittelt: Alle für die Phase notwendigen Würfel – und nur diese! – werden ihrem Zahlwert entsprechend addiert und dem Spieler gutgeschrieben. Die Joker („W“) zählen grundsätzlich 0 Punkte.

Beispiel: Ein Spieler hat für die 3. Phase 9 – 9 – 9 – 9 – 5 – 4 – W – 2 – 9 – W gewürfelt. Er hat damit diese Phase geschafft und erhält $9 + 9 + 9 + 9 + 5 + 4 + 2 = 47$ Punkte notiert. Die fünfte 9 punktet nicht, da sie für den Vierling zwar passend, aber nicht notwendig ist, und der als 3 eingesetzte Joker sowieso nicht.

Phase 5

Den 5-Phasen-Bonus von 40 Punkten bekommt jeder Spieler eingetragen, der nach dem Vollenden der 5. Phase 221 Punkte oder mehr vorweisen kann. Gelingt dies einem Spieler nicht, geht er leer aus, und in dem entsprechenden Feld wird eine 0 notiert.

Phase 10

Den 10-Phasen-Bonus von ebenfalls 40 Punkten bekommt der Spieler notiert, der als Erster alle 10 Phasen vollendet hat. Sollte dies – in derselben Runde! – nachfolgenden Spielern auch noch gelingen, erhalten diese ebenfalls den Bonus. Allerdings nur, wenn sie sich bereits in der 10. Phase befinden.

Das Spielende tritt ein, wenn der erste Spieler alle 10 Phasen vollendet hat. Nun hat jeder andere Spieler noch die Möglichkeit, alle noch ausstehenden Phasen zu würfeln und so auch alle 10 Phasen zu schaffen. Gelingt ihm dabei aber eine Phase nicht, endet damit sein Spiel umgehend, und er erhält die bis dahin erzielten Punkte als Gesamtpunktzahl notiert.

Beispiel: Es spielen A – E. Spieler A beginnt die Runde, ihm gelingt die 9. Phase. Dann folgt Spieler B, dem die 10. Phase gelingt; er erhält dafür den 10-Phasen-Bonus und läutet das Spielende ein. C muss nun versuchen, alle seine noch ausstehenden Phasen direkt hintereinander zu schaffen. Er ist in Phase 8 und würfelt 3 mal – und es gelingt. Nun versucht er sofort auch die 9. Phase, und wieder ist er erfolgreich. Und auch die direkt anschließend angegangene 10. Phase gelingt ihm. Obwohl er sich noch in derselben Runde wie B befindet, erhält er den 10-Phasen-Bonus aber nicht,

D



„10-Phasen-Bonus“ für alle Spieler, die die 10. Phase in derselben Runde vollenden



Spielende, wenn erster Spieler alle 10 Phasen vollendet hat.

Alle weiteren Spieler versuchen nun ihre restlichen Phasen „am Stück“





**Sieger ist, wer alle
10 Phasen schafft
und die meisten
Punkte hat**



**Ein Spieler allein
versucht immer wie-
der, seine eigene
Höchstpunktzahl zu
übertreffen**



8

da er sich zu Beginn seines Zuges erst in Phase 8 befand. Dann folgt D, der beim Versuch, die 7. Phase zu schaffen, Pech hat, womit sein Spiel endet. Spieler E muss noch die 10. Phase schaffen; es gelingt. Auch er erhält den 10-Phasen-Bonus. Schließlich kommt noch A an die Reihe, seine 10. Phase zu würfeln, was auch ihm gelingt. A erhält allerdings den 10-Phasen-Bonus nicht mehr, da er bereits in der nächsten Runde ist.

Sieger ist derjenige, der alle 10 Phasen geschafft hat und – falls dies mehreren Spielern gelungen ist – die höchste Gesamtpunktzahl vorweisen kann. Herrscht auch hier Gleichstand, gewinnt von diesen Spielern derjenige mit dem höchsten Einzelergebnis.

DAS SPIEL FÜR EINE PERSON

Auch allein stellt Phase 10 eine Herausforderung dar. Versuchen Sie, Ihren eigenen „High-Score“ immer wieder zu überbieten. Alle Regeln bleiben bestehen, allerdings müssen Sie für jeden Fehlversuch 5 Punkte abziehen. Den 10-Phasen-Bonus erhalten Sie nur, wenn Ihnen die 10. Phase beim ersten Mal gelingt, andernfalls verfällt er.



Lizenz: Third Quarter Corp.
Design: Ravensburger
Photo: Thomas Weiss
© 1999/2001 Ravensburger Spieleverlag

No. 27 132 0

www.ravensburger.de
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg

220442

Ravensburger