



# Phase POCKET 10™

## SPIELREGELN

Ziel des Spiels ist es, als Erster alle 10 Phasen abzuschließen. Unter einer Phase versteht man ein Set, eine Zahlenfolge, Karten der gleichen Farbe oder eine Kombination aus Sets und Folgen. Jeder Spieler erhält 7 Karten. Die restlichen Karten bilden den Kartenstock. Die oberste Karte wird aufgedeckt und danebengelegt. Sie bildet den Ablegestapel. Der Spieler zur Linken des Kartengebers beginnt das Spiel. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Spieler, der an der Reihe ist:

1. ... zieht eine Karte,
2. ... bildet eine Phase (sofern möglich),
3. ... legt Karten an Phasen an (sofern möglich),
4. ... wirft eine Karte ab (Zugende).

### SCHRITT 1: EINE KARTE ZIEHEN

Der Spieler, der an der Reihe ist, zieht die oberste Karte vom Kartenstock oder vom Ablegestapel. Diese Karte fügt er seinen Handkarten hinzu.

## SCHRITT 2: EINE PHASE BILDEN

Falls möglich, kann der Spieler aus seinen Handkarten eine Phase bilden und die entsprechenden Karten offen auf den Tisch legen.

- Pro Runde kann jeder Spieler nur eine einzige Phase bilden.
- In der ersten Runde versuchen alle Spieler, Phase 1 abzuschließen.
- Phasen müssen DER REIHE NACH von 1 bis 10 gebildet werden.
- Der Spieler muss die gesamte Phase auf der Hand haben, bevor er sie ablegen darf.
- Eine Phase gilt als vollendet, wenn der Spieler die entsprechenden Karten ablegt. Hat ein Spieler eine Phase abgelegt, versucht er, in der nächsten Spielrunde die nächste Phase zu bilden.
- Kann ein Spieler seine Phase nicht ablegen, bevor die Runde endet, muss er in der nächsten Runde erneut versuchen, diese Phase zu bilden. Das heißt, dass möglicherweise nicht alle Spieler in einer Spielrunde die gleiche Phase bilden.

## DEFINITIONEN

**SETS:** Ein Set besteht aus zwei oder mehr Karten mit der gleichen Zahl. 

**FOLGEN:** Eine Folge besteht aus drei oder mehr Karten in numerischer Reihenfolge. 

**KARTEN EINER FARBE:** Die Karten müssen alle die gleiche Farbe haben. 

### **AKTIONSKARTEN**

**JOKER:** Ein Joker kann für eine beliebige Zahlenkarte oder eine beliebige Farbe benutzt werden. Es können beliebig viele Joker auf einmal gelegt werden, solange mindestens eine Zahlenkarte verwendet wird. Wurde für eine Phase ein Joker benutzt, kann er nicht gegen die entsprechende Karte ausgetauscht werden.

**AUSSETZEN-KARTEN:** Ein anderer Spieler darf seinen nächsten Spielzug nicht durchführen. Gegen jeden Spieler darf pro Runde nur eine Aussetzen-Karte gelegt werden.

### **SCHRITT 3: ANLEGEN**

Nachdem ein Spieler eine Phase abgelegt hat, versucht er, seine übrigen Handkarten loszuwerden, um die Runde zu gewinnen und sie damit für alle Spieler zu beenden. Ein Spieler wird übrige Karten los, indem er eine oder mehrere Handkarten an bereits abgelegte Phasen anlegt. Die angelegten Karten müssen genau zu den abgelegten Karten passen. Anlegen darf nur der Spieler, der an der Reihe ist.

#### **SCHRITT 4: KARTE ABWERFEN**

Der Spieler beendet seinen Spielzug, indem er eine Handkarte auf den Ablegestapel legt.

#### **FERTIG WERDEN / SPIELRUNDE BEENDEN**

Der Spieler, der als Erster seine letzte Karte an eine abgelegte Phase anlegt oder auf den Ablegestapel legt, gewinnt die Spielrunde. Der Gewinner der Runde und alle anderen Spieler, die ihre Phase abgeschlossen haben, dürfen in der nächsten Runde die nächste Phase bilden. Jeder Spieler zählt die Karten zusammen, die er noch auf der Hand hat:

- „x“ Punkte für den Wert der Zahlenkarten
- 10 Punkte für jede Aussetzen-Karte
- 20 Punkte für jeden Joker

Anschließend werden alle Karten gemischt, und eine neue Spielrunde beginnt.

#### **DAS SPIEL GEWINNEN**

Wer als erster Spieler am Ende einer Spielrunde Phase 10 abgeschlossen hat, gewinnt das Spiel. Gelingt es mehreren Spielern, Phase 10 in derselben Runde abzuschließen, gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Gesamtpunktzahl.