

Phase 10™

Kaartspel



Phase 10 wordt gespeeld in rondes waarin je combinaties van kaarten moet maken die 'fasen' worden genoemd. Een ronde is afgelopen als je een fase hebt gehaald en je je resterende kaarten hebt weggelegd. Als je voor het einde van de ronde je fase niet hebt gehaald, moet je het opnieuw proberen. Kun jij als eerste de 10 fasen leggen?

DOEL VAN HET SPEL

Als eerste speler de 10 fasen doorlopen.

INHOUD

- 110 kaarten, als volgt verdeeld:
 - 96 genummerde kaarten - 2 sets van 1-12 in blauw, groen, rood en geel
 - 8 keuzekaarten
 - 4 pestkaarten
 - 2 overzichtskaarten met de fasen

SPELVOORBEREIDINGEN

Kies een gever. De gever legt de twee overzichtskaarten (met de 10 fasen) zo op tafel dat iedereen ze kan zien.

De gever schudt de kaarten en geeft iedere speler 10 kaarten, met de afbeelding naar beneden. De spelers mogen hun kaarten bekijken, maar niet aan de andere spelers laten zien.

Leg de rest van de kaarten met de afbeelding naar beneden midden op de tafel. Dit is de pakstapel.

Keer de bovenste kaart van de pakstapel om en leg deze naast de stapel. Dit wordt de aflegstapel.

De speler links van de gever begint. Het spel wordt met de klok mee gespeeld.

SPELEN MAAR!

De speler die aan de beurt is, volgt deze vier stappen:

1. **Trek een kaart.**
2. **Leg een fase neer (indien mogelijk).**
3. **Leg kaarten aan bij andere fasen (indien mogelijk).**
4. **Beëindig je beurt door één kaart op de aflegstapel te leggen.**

De stappen worden hieronder verder uitgelegd.

STAP 1: EEN KAART TREKKEN

Als je aan de beurt bent, pak je de bovenste kaart van de pakstapel of de bovenste kaart van de aflegstapel. Voeg deze kaart toe aan de andere kaarten in je hand.

STAP 2: EEN FASE LEGGEN

Als je aan de beurt bent en je kunt met je kaarten een fase leggen, leg je de kaarten met de afbeelding omhoog op de tafel. Per ronde mag je maar één fase leggen. Tijdens de eerste ronde proberen alle spelers fase 1 te voltooien.

Wat is een fase?

Een fase is een combinatie van kaarten die bestaat uit sets, reeksen, kaarten met dezelfde kleur of een combinatie van sets en reeksen.

DEFINITIES

SETS: Een set bestaat uit twee of meer kaarten met dezelfde waarde, in elke kleurencombinatie. **VOORBEELD:** Het is in fase 1 de bedoeling 2 sets van 3 te halen. Dit zouden bijvoorbeeld drie 7's en drie 10-en kunnen zijn. De sets mogen ook allebei dezelfde waarde hebben, bijvoorbeeld drie 10-en en nogmaals drie 10-en.

REEKS: Een reeks bestaat uit vier of meer kaarten in opeenvolgende volgorde, in elke kleurencombinatie. **VOORBEELD:** In fase 2 moet je 1 reeks van 4 kaarten neerleggen. Dit zou bijvoorbeeld 3, 4, 5 en 6 kunnen zijn.

DEZELFDE KLEUR: De kaarten moeten allemaal dezelfde kleur hebben, maar hoeven elkaar niet op te volgen. **VOORBEELD:** In fase 8 moet je 7 kaarten met dezelfde kleur neerleggen. Dit kunnen zeven rode kaarten of zeven groene kaarten zijn, enz.

De tien fasen:

- | | | | | | | | | | | |
|---------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. 2 sets van 3 | 1. <table><tr><td>A</td><td>A</td><td>A</td><td>+</td><td>B</td><td>B</td><td>B</td></tr></table> | A | A | A | + | B | B | B | | |
| A | A | A | + | B | B | B | | | | |
| 2. 1 set van 3 + 1 reeks van 4 | 2. <table><tr><td>A</td><td>A</td><td>A</td><td>+</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr></table> | A | A | A | + | A | B | C | D | |
| A | A | A | + | A | B | C | D | | | |
| 3. 1 set van 4 + 1 reeks van 4 | 3. <table><tr><td>A</td><td>A</td><td>A</td><td>A</td><td>+</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr></table> | A | A | A | A | + | A | B | C | D |
| A | A | A | A | + | A | B | C | D | | |
| 4. 1 reeks van 7 | 4. <table><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td><td>F</td><td>G</td></tr></table> | A | B | C | D | E | F | G | | |
| A | B | C | D | E | F | G | | | | |
| 5. 1 reeks van 8 | 5. <table><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td><td>F</td><td>G</td><td>H</td></tr></table> | A | B | C | D | E | F | G | H | |
| A | B | C | D | E | F | G | H | | | |
| 6. 1 reeks van 9 | 6. <table><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td><td>F</td><td>G</td><td>H</td><td>I</td></tr></table> | A | B | C | D | E | F | G | H | I |
| A | B | C | D | E | F | G | H | I | | |
| 7. 2 sets van 4 | 7. <table><tr><td>A</td><td>A</td><td>A</td><td>A</td><td>+</td><td>B</td><td>B</td><td>B</td><td>B</td></tr></table> | A | A | A | A | + | B | B | B | B |
| A | A | A | A | + | B | B | B | B | | |
| 8. 7 kaarten met dezelfde kleur | 8. <table><tr><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td><td>■</td></tr></table> | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | |
| ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | |
| 9. 1 set van 5 + 1 set van 2 | 9. <table><tr><td>A</td><td>A</td><td>A</td><td>A</td><td>+</td><td>B</td><td>B</td></tr></table> | A | A | A | A | + | B | B | | |
| A | A | A | A | + | B | B | | | | |
| 10. 1 set van 5 + 1 set van 3 | 10. <table><tr><td>A</td><td>A</td><td>A</td><td>A</td><td>+</td><td>B</td><td>B</td><td>B</td></tr></table> | A | A | A | A | + | B | B | B | |
| A | A | A | A | + | B | B | B | | | |

Een fase halen

- De fasen moeten op volgorde worden gehaald, van 1 tot 10.
- Je kunt slechts één fase per ronde leggen.
- Je moet de hele fase in je hand hebben voordat je je kaarten op de tafel mag leggen.
- Een fase telt mee zodra je hem legt (je hoeft de ronde niet te winnen om naar de volgende fase te gaan).
- Als het je niet lukt om voor het einde van de ronde een fase te leggen, dan moet je in de volgende ronde met dezelfde fase beginnen. Zo kan het zijn dat niet alle spelers in een ronde aan dezelfde fase werken.

VOORBEELD: Stel dat je fase 1 probeert te halen. Je hebt drie 5-en en twee 7's en je pakt nog een 7 van de pakstapel. Je hebt nu 2 sets van 3. Je mag deze sets op tafel leggen. In de volgende ronde ga je proberen fase 2 te halen.

SPECIALE KAARTEN

Keuzekaarten



Je kunt een fase uitspelen door een joker te spelen als nummer- of kleurenkaart.

VOORBEELD: Een speler wil een reeks van 4 kaarten spelen, maar heeft alleen de kaarten 3, 4 en 6. De speler mag de joker als 5 inzetten om de reeks compleet te maken. Een ander voorbeeld: een speler heeft 6 groene kaarten en mag een joker spelen als groene kaart om fase 8 te halen.

- Je mag zoveel jokers gebruiken als je maar wilt voor het leggen van een fase, zolang je minstens één genummerde kaart gebruikt.
- Als een joker voor een fase is gebruikt, kan deze tijdens die ronde niet uit die fase worden gehaald.
- Als de eerste kaart van de aflegstapel een joker is, mag de eerste speler die pakken.

Pestkaarten



Pestkaarten hebben maar één doel: een andere speler een beurt over laten slaan. Als je aan de beurt bent, speel je de pestkaart en kies je de speler die een beurt moet overslaan.

- De pestkaart mag alleen als laatste kaart worden gebruikt en beëindigt dus je beurt.

- Een pestkaart mag nooit van de aflegstapel worden gepakt.
- Een pestkaart mag nooit worden gebruikt voor het leggen van een fase.
- Als de eerste kaart van de aflegstapel een pestkaart is, moet de eerste speler een beurt overslaan.
- Pestkaarten mogen niet twee keer achter elkaar voor dezelfde speler worden gebruikt. Als je een beurt hebt overgeslagen, moet je eerst weer aan de beurt komen, voordat er weer een pestkaart tegen je kan worden ingezet.

STAP 3: AANLEGGEN

Na het leggen van een fase moet je proberen de rest van je kaarten weg te spelen, zodat je uit kunt gaan (zie UIT GAAN hieronder) en de ronde voor iedereen kunt beëindigen. Dit doe je door kaarten aan te leggen. Zodra je je fase hebt gelegd, mag je een of meerdere kaarten aanleggen bij andere fasen die al op tafel liggen.

- Je moet eerst je eigen Fase halen. Daarna mag je kaarten aanleggen.
- Je mag alleen kaarten aanleggen als je aan de beurt bent.
- Je mag aan alle fasen zoveel kaarten aanleggen als je wilt.

• Je kunt je eigen fasen of die van een andere speler gebruiken, zolang je kaarten maar passen bij de kaarten die al op tafel liggen.

VOORBEELD: Je mag alleen 4-en toevoegen aan een set 4-en die al op tafel ligt. Je mag een 2 toevoegen aan een reeks van 3, 4, 5 en 6 die al op tafel ligt. Je mag aan deze reeks ook een 7 en een 8 toevoegen, als je die hebt. Je mag in fase 8 één of meer groene kaarten toevoegen aan de zeven groene kaarten van een speler. Je mag in deze situaties ook altijd een joker aanleggen.

STAP 4: EEN KAART OP DE AFLEGSTAPEL LEGGEN EN JE BEURT BEËINDIGEN

Beëindig je beurt door een van je kaarten met de afbeelding omhoog op de aflegstapel te leggen.

UIT GAAN (BEËINDIGT DE RONDE)

Nadat een fase is gehaald, proberen de spelers zo snel mogelijk de overgebleven kaarten kwijt te spelen. Als je uit bent, is de ronde voor iedereen afgelopen. Om uit te gaan, moet je al je kaarten wegspeelen door ze aan te leggen bij andere fasen of je laatste kaart op de aflegstapel leggen (of een combinatie hiervan). De speler die het eerst alle kaarten kwijt is, wint de ronde. De speler die de ronde heeft gewonnen en alle andere spelers die hun fase hebben gehaald, gaan in de volgende ronde door naar de volgende fase. Spelers tellen de kaarten die ze nog over hebben bij elkaar op (hoe minder kaarten, hoe beter!).

(Let op: als je de fase niet hebt gehaald voordat een andere speler uit was, moet je in de volgende ronde nogmaals proberen dezelfde fase te halen).

PUNTENTELLING

Je hebt nodig: papier en een pen om de score voor elke speler bij te houden. De winnaar van de ronde krijgt nul punten (hoe minder punten, hoe beter). De andere spelers krijgen punten voor alle kaarten die ze nog in hun hand hebben. Dit gaat als volgt:

- 5 punten voor elke kaart met een cijfer van 1-9
- 10 punten voor elke kaart met een cijfer van 10-12
- 15 punten voor elke pestkaart
- 25 punten voor elke joker

De speler krijgt alleen strafpunten voor de kaarten die niet zijn kwijtgespeeld, dus niet voor de kaarten die al op tafel zijn gelegd. Nadat de punten zijn opgeschreven, is de speler links van de gever aan de beurt om te geven. Alle kaarten worden geschud en gedeeld en de volgende ronde begint.

DE WINNAAR

De eerste speler die aan het einde van een ronde fase 10 haalt, is de winnaar. Als twee of meer spelers in dezelfde ronde fase 10 halen, is de speler met de minste punten de winnaar. Bij gelijkspel spelen de spelers die evenveel punten hebben de 10e fase opnieuw. De eerste speler die alle kaarten kwijt is, is de winnaar.

VARIATIES

1. De spelers spelen 10 rondes. Alle spelers gaan na elke ronde door naar de volgende fase, ook als ze de huidige fase niet hebben gehaald. In de eerste ronde proberen de spelers dan fase 1 te halen, in ronde twee proberen ze fase 2 te halen, enz. Na het spelen van tien rondes, is de speler met het laagste aantal punten de winnaar.

2. De spelers beslissen hoeveel fasen moeten worden gehaald om te winnen (bijv. vijf fasen of zeven fasen). Beslis hoeveel fasen moeten worden gehaald voordat je gaat spelen. Alle andere regels blijven gelijk. Deze variatie verkort het spel.

FFY05-5D70-G1
1100869512-5LD

service.mattel.com

