

Spelregels phase 10.

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 de 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 tot en met 12 in blauw, groen, rood en geel. 8 keuzekaarten, 4 pestkaarten, 2 overzichtskaarten met de fasen. De overzichtskaart is wel gebrailleerd maar niet voor een blinde te gebruiken. Verderop in de spelregels worden de fasen benoemd. Deze kunnen tijdens het spel bij de hand worden gehouden.

Spelvoorbereidingen.

Kies een geveer. De geveer legt de 2 overzichtskaarten (met de 10 fasen) zo op tafel dat iedereen ze kan zien. De fasen worden op een apart blaadje beschreven met als titel overzichtskaarten.

De geveer schudt de kaarten en geeft iedere speler 10 kaarten, met de afbeeldingen naar beneden. De spelers mogen hun kaarten bekijken, maar niet aan de andere spelers laten zien. Leg de rest van de kaarten met de afbeeldingen naar beneden midden op 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 geveer begint. Het spel wordt met de klok meegespeeld.

Spelen maar!!!!

De speler die aan de beurt is volgt deze 4 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 1 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 afbeeldingen omhoog op de tafel. Per ronde mag je maar 1 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 2 of meer kaarten met dezelfde waarde, in elke kleurcombinatie.

Voorbeeld: het is in fase 1 de bedoeling 2 sets van 3 te halen. Dit zouden bijvoorbeeld 3 zevens en 3 tienens kunnen zijn. De sets mogen ook allebei dezelfde waarde hebbend bijvoorbeeld 3 tienens en nogmaals 3 tienens.

Reeks: een reeks bestaat uit 4 of meer kaarten in opeenvolgende volgorde, in elke kleurencombinatie.

Bijvoorbeeld: in fase 2 moet je 1 reeks van 5 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 7 rode of 7 groene kaarten zijn enzovoort.

De 10 fasen:

1. 2 sets van 3.
2. 1 set van 3 plus 1 reeks van 4.
3. 1 set van 5 plus 1 reeks van 4.
4. 1 reeks van 7.
5. 1 reeks van 8.
6. 1 reeks van 9.
7. 2 sets van 4.
8. 7 kaarten met dezelfde kleur
9. 1 set van 5 en 1 set van 2
10. 1 set van 5 plus 1 set van 3.

Overzichtsk kaart:

1. AAA plus BBB
2. AAAA plus ABCD
3. AAAAA plus ABCD
4. ABCDEFG
5. ABCDEFGH
6. ABCDEFGHI
7. AAAA plus BBBB
8. 7 keer kleur bv 7 keer groen
9. AAAAA plus BB
10. AAAAA plus BBB

Overzichtskaart:

1. AAA plus BBB
2. AAA plus ABCD
3. AAAAA plus ABCD
4. ABCDEFG
5. ABCDEFGH
6. ABCDEFGHI
7. AAAA plus BBBB
8. 7 keer kleur bijvoorbeeld 7 keer groen
9. AAAAA plus BB
10. AAAAA plus BBB

Een fase halen.

De fasen moeten op volgorde worden gehaald van 1 tot 10.

- Je kunt slechts 1 fase per ronde leggen.
- - Je moet de hele fase in je hand hebben voordat je je kaarten op 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 3 vijven en 2 zevens 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 kleurkaart.
- Voorbeeld: een speler wil een reeks van 4 kaarten spelen, maar heeft alleen de kaarten 3,4 en 6. De speler mag de 5 als joker 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. Zo lang je minstens 1 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 1 doel: een andere speler een beurt over laten slaan.
- Om een pestkaart te gebruiken, leg je deze tijdens je beurt niet op de aflegstapel maar voor de speler die je een beurt wilt laten overslaan. Deze speler moet de volgende beurt overslaan. Wanneer de overgeslagen speler aan de beurt is, legt die alleen de pestkaart op de aflegstapel. Dan is de volgende speler aan de beurt.
- - De pestkaart mag alleen als laatste kaart worden gebruikt en beëindigd 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.

- Een pestkaart mag niet worden gespeeld tegen een speler die al een pestkaart voor zich heeft liggen.

Stap 3: aanleggen.

- Na het aanleggen van een fase moet je proberen de rest van je kaarten weg te spelen, zodat je uit kunt gaan (zie uitgaan hieronder) en de ronde voor iedereen kunt beëindigen. Dit doe je door kaarten aan te leggen. Zodra je je fase hebt gelegd, mag je 1 of meerdere kaarten aanleggen bij 1 of meerdere fasen die al op tafel liggen.
- Je moet eerst je eigen fase halen. Daarna mag je kaarten aanleggen.
- - je mag alleen kaarten aan leggen 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 vieren toevoegen aan een set vieren 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 1 of meer groene kaarten toevoegen aan de 7 7 groene kaarten van een speler. Je mag in deze situatie ook altijd een joker aanleggen.
- Stap 4: een kaart op de aflegstapel leggen en je beurt beëindigen.
- Beëindig je beurt door de 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 over gebleven 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 zo nodig 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 0 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 tot en met 9.
 - 10 punten voor elke kaart met een cijfer van 10 tot en met 12.
 - 15 punten voor elke pestkaart.
 - 25 punten voor elke joker.
- De speler krijgt alleen strafpunten voor 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 2 of meer spelers in dezelfde ronde fase 10 halen, is de speler met de minste punten de

winnaar. Bij gelijk spel spelen de spelers die evenveel punten hebben de tiende fase opnieuw. De eerste speler die alle kaarten kwijt is is de winnaar.

- Variaties.
- 1 De spelers spelen 10 rondes. Alle spelers gaan naar 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 2 proberen ze fase 2 te halen, enzovoort. Na het spelen van 10 rondes, is de speler met het laagste aantal punten de winnaar.
- 2 De spelers beslissen hoeveel fasen moeten worden gehaald om te winnen (bijvoorbeeld 5 fasen of 7 fasen). Beslis hoeveel fasen moeten worden gehaald voordat je gaat spelen. Alle andere regels blijven gelijk. Deze variatie verkort het spel.

-