Phase 10

*De in het rood aangebrachte teksten zijn aanvullingen om de regels duidelijker te maken of om deze regels aan te passen.*

De bedoeling van het spel Phase 10 is om in 10 stappen (fases) het spel te winnen. Per ronde moeten er combinaties gemaakt worden van kaarten (fasen).

De combinaties worden per fase moeilijker.

Een ronde is afgelopen is als iemand zijn fase heeft gemaakt en zijn resterende kaarten heeft weggelegd.

Heb je voor het einde van een ronde je fase nog niet gemaakt moet je het de ronde erna opnieuw proberen.

Wie als eerste de 10 fases heeft afgerond is de winnaar van het spel.

Je kan dit spel spelen met 2 tot 6 deelnemers.

Phase 10 kaartspel

Het kaartspel Phase 10 bestaat uit 110 kaarten;

* 96 genummerde kaarten, 2 sets van 1 tot en met 12 in de kleuren rood, geel, groen en blauw
* 8 keuzekaarten
* 4 pestkaarten
* 2 overzichtskaarten met de fasen

Phase 10 – kaarten zijn te koop bij meerdere (online-)winkels.

Je kan het spel ook spelen met 2 pakjes gewone kaarten:

* 96 kaarten, 2 sets van 1 tot en met dame in de soorten klaver, schoppen, harten en ruiten
* 8 heren, die als keuzekaart zullen dienen
* 2 jokers van elk pakje gewone kaarten, die dienen als pestkaarten
* Overzichtspapiertjes met de 10 verschillende fasen (in bijlage)

Als je van 2 pakjes gewone kaarten blijvend ‘Phase 10 – kaarten’ wil maken, kan je de boeren, dames, heren en jokers met stift of stickers (bijlage) bewerken.

Phase 10 starten

Zorg voordat het spel begint dat de twee kaarten (of overzichtspapiertjes in bijlage) met daarop de 10 verschillende fasen op tafel liggen zodat alle spelers deze kunnen zien.

De kaarten worden geschud.

Iedere speler ontvangt 10 kaarten van de gever met de afbeelding naar beneden.

De kaarten worden één per één gedeeld.

Iedere speler mag zijn eigen kaarten bekijken.

De rest van de kaarten kunnen op de pakstapel.

Draai vervolgens de bovenste kaart van de pakstapel om en leg deze naast de stapel, dit wordt de aflegstapel.

Phase 10 spelen

De speler die aan de beurt is volgt 4 stappen;

1. Pak een kaart van de pak- of aflegstapel.

De eerste kaart, die door de deler gedraaid werd, mag genomen worden zonder dat deze op tafel moet blijven.

Zolang de aflegstapel uit één kaart bestaat mag de volgende speler ook deze kaart nemen, zonder dat deze op tafel moet blijven liggen.

Vanaf het moment dat er meer dan één kaart op de aflegstapel ligt, mag je deze alleen nemen als deze op de tafel blijft liggen.

1. Leg (indien mogelijk) een fase neer.
2. Leg (indien mogelijk) kaarten aan bij andere fasen, die al op tafel liggen.
3. Leg één kaart op de aflegstapel en beëindig hierdoor je beurt.

Een Phase leggen

Als een speler aan de beurt is kan deze een fase leggen.

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

Wanneer een speler een fase neerlegt dienen de kaarten van de fase met de afbeelding omhoog op tafel neergelegd te worden.

Phases

Sets

* Een set bestaat uit 2 of meer kaarten met dezelfde waarde, in gelijk welke kleurencombinatie.

Reeks

* Een reeks bestaat uit vier of meer kaarten in opeenvolgende volgorde, in gelijk welke kleurencombinatie.

Dezelfde kleur

* Kaarten dienen allemaal dezelfde kleur of soort (harten, klaver, schoppen, ruiten) te hebben, maar hoeven niet opeenvolgend te zijn.

Fases

* Fase 1 2 sets van 3 AAA + BBB
* Fase 2 1 set van 3 + 1 reeks van 4 AAA + ABCD
* Fase 3 1 set van 4 + 1 reeks van 4 AAAA + ABCD
* Fase 4 1 reeks van 7 ABCDEFG
* Fase 5 1 reeks van 8 ABCDEFGH
* Fase 6 1 reeks van 9 ABCDEFGHI
* Fase 7 2 sets van 4 AAAA + BBBB
* Fase 8 7 kaarten met dezelfde kleur XXXXXXX
* Fase 9 1 set van 5 + 1 set van 2 AAAAA + BB
* Fase 10 1 set van 5 + 1 set van 3 AAAAA + BBB

Regels

* De fases moeten op volgorde worden gehaald, van 1 tot en met 10.
* Per ronde kan je maar één fase neerleggen.
* De complete fase moet er zijn voor deze op tafel neergelegd wordt.
* Een fase telt zodra je deze neerlegt.

Je hoeft de ronde niet per se te winnen.

* Als het niet lukt om binnen een ronde een fase neer te leggen, dan kan je dat bij de volgende ronde weer proberen.

Het kan hierdoor mogelijk zijn dat niet elke speler tegelijkertijd dezelfde fase speelt.

Keuzekaarten (of Heren)

Tijdens het spel kun je gebruik maken van keuzekaarten.

Een keuzekaart kan zowel ingezet worden als getal dan als kleur.

Je mag zoveel keuzekaarten gebruiken per fase als je wilt, zolang er minimaal één gewone kaart wordt neergelegd.

De keuzekaart kan niet uit een fase worden gehaald tijdens het spel als deze op tafel ligt.

Als je het spel met Heren speelt, maakt het niet uit welke soort de Heer is.

Elke Heer kan dienen als keuzekaart!

Pestkaarten (of jokers)

Pestkaarten dienen, er zoals de naam al doet vermoeden, om een andere speler te pesten of wel te benadelen.

Wanneer er een pestkaart wordt gespeeld moet de speler, die deze krijgt, een beurt overslaan.

Een pestkaart mag nooit van de aflegstapel gepakt worden.

Een pestkaart mag niet worden gebruikt bij het maken van een fase.

Als de eerste kaart op de aflegstapel een pestkaart is moet de eerste speler een beurt overslaan.

Originele regel:

Tijdens een beurt mag een speler een pestkaart vóór een andere speler leggen (niet op de aflegstapel).

Als een speler al een pestkaart voor zich heeft mag er niet nog een pestkaart tegen deze speler worden gespeeld.

Wanneer de speler, die een beurt over moet slaan, aan de beurt is, legt deze alleen de pestkaart op de aflegstapel en de beurt is voorbij.

Aangepaste regel:

Als je een pestkaart op de aflegstapel legt, moet de volgende speler zijn beurt overslaan.

Duur van het spel

De duur van het spel is afhankelijk van hoe snel alle spelers hun fasen hebben neergelegd.

Als een speler alle 10 fasen heeft neergelegd is het spel afgelopen.

Dit kan soms wel langer dan een uur duren.

Hoe lang het spel duurt is afhankelijk van hoeveel personen er mee spelen.

Het spel kan na elke ronde weg gepauzeerd worden, om later verder te spelen.

Het is dan wel belangrijk op de stand van alle spelers bij te houden (bijlage).

Kaarten aanleggen

Zodra je je fase op tafel hebt gelegd mag je ook kaarten aanleggen bij fasen van andere spelers.

Als één speler al zijn kaarten afgelegd heeft, is de ronde voor iedereen afgelopen.

Bij het aanleggen zijn een aantal regels van belang:

* Je moet eerst je fase halen, vervolgens mag je kaarten aanleggen.
* Je mag alleen kaarten aanleggen als je aan de beurt bent.
* Je mag zoveel kaarten als je kan aanleggen bij verschillende fasen die op tafel liggen.
* Je kunt je eigen of een andere fase gebruiken om kaarten aan te leggen zodra deze maar overeenkomen met de gespeelde fase van die speler.

Wanneer je klaar bent is de beurt voorbij en leg je een kaart op de aflegstapel met de afbeelding omhoog.

De volgende speler is nu aan de beurt.

Een ronde Phase 10 winnen

Zodra je een fase hebt gehaald mag je kaarten aan de andere fasen op tafel leggen.

De bedoeling is om zo snel mogelijk alle kaarten uit je hand weg te spelen.

De speler die als eerste alle kaarten heeft weggespeeld is de winnaar van de ronde.

Zodra iemand uit is (al zijn kaarten weggespeeld) is de ronde afgelopen.

Spelers die dan nog niet hun fase hebben gehaald kunnen dit de ronde erna nog een keer proberen.

Originele regel:

* Hoe minder kaarten je over hebt na een ronde, hoe beter.
* Na elke ronde telt elke speler de overgebleven punten in zijn/haar hand.
* De winnaar van de ronde heeft geen kaarten over en krijgt nul punten.
* De andere spelers krijgen punten voor alle kaarten die ze nog in hun hand hebben:
* 5 punten voor elke kaart met een cijfer 1-9
* 10 punten voor elke kaart met een cijfer van 10-12
* Een pestkaart is 15 punten waard
* Een keuzekaart is 20 punten waard
* De puntentelling is belangrijk op het moment dat meerdere spelers in dezelfde speelronde fase 10 afleggen.

Als dit voorkomt, wint de speler met het minste aantal punten uit de vorige rondes het spel.

Aangepaste regel:

* Er worden geen punten geteld.
* De eerste die alle 10 de fases behaalt is de winnaar.
  + De andere spelers spelen verdere rondes om de volgorde van ‘winnen’ te bepalen.

Afbeelding met tekst, scorebord, Lettertype, nummer

Automatisch gegenereerde beschrijvingAfbeelding met tekst, scorebord, Lettertype, nummer

Automatisch gegenereerde beschrijving

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Phase 10 | | | | | | | | | | |
| Naam | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Phase 10 | | | | | | | | | | |
| Naam | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Phase 10 | | | | | | | | | | |
| Naam | Strafpunten | | | | | Totaal | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Afbeelding met tekst, patroon, Graphics, grafische vormgeving

Automatisch gegenereerde beschrijving

Afbeelding met patroon, tekst, stof, rood

Automatisch gegenereerde beschrijving

