



Phase 10 JUNIOR

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 6

JAHREN

Phase 10 JUNIOR ist ein Sammelkartenspiel von Ravensburger für 2 bis 4 Kinder ab 6 Jahren. Jedes Kind hat 12 Phasenkartchen mit Tieren, Farben und Dingen vor sich liegen. Wer vier Karten mit demselben Symbol auslegt, dreht das passende Kartchen um – und wer als Erster zehn Kartchen umgedreht hat, gewinnt.

Spielziel

Drehe als Erster 10 deiner 12 Phasenkartchen um. Dafür legst du jeweils 4 Karten mit demselben Tier, derselben Farbe oder demselben Ding aus.

Vorbereitung

Mischt die 55 Karten und legt sie verdeckt als Nachziehstapel in die Mitte. Die oberste Karte kommt offen daneben und bildet den Ablagestapel. Jedes Kind bekommt 4 Handkarten und 12 Phasenkartchen einer Rückseitenfarbe, die es mit der Bildseite nach oben vor sich sortiert.

So spielt ihr

- 1 Das jüngste Kind beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 2 Ziehe eine Karte, entweder verdeckt vom Nachziehstapel oder offen vom Ablagestapel. Jetzt hast du 5 Karten.
- 3 Hast du 4 Karten mit demselben Symbol, lege sie alle zusammen offen vor dir aus und drehe das passende Phasenkartchen um.
- 4 Schiebe die 4 ausgelegten Karten unter den Ablagestapel, lege deine 5. Karte oben darauf und ziehe 4 neue Karten.
- 5 Hast du kein Kartchen erfüllt, legst du trotzdem zum Abschluss eine Karte offen ab.

So gewinnt ihr

Wer als Erster sein zehntes Phasenkartchen umdreht, beendet das Spiel und gewinnt.

Spielziel

Jedes Kind startet mit 12 Phasenkartchen vor sich: 4 Tiere, 4 Farben und 4 Dinge. Ein Kartchen gilt als erfüllt, sobald du 4 Karten mit dem dazu passenden Symbol gemeinsam auslegst. Dann darfst du das Kartchen umdrehen. Ziel ist es, als Erster 10 dieser 12 Kartchen umzudrehen.

Spielmaterial

55 Spielkarten

48 Motivkarten

7 Joker (Sterne)

4 Stanztafeln

Spielaufbau

- Mischt alle 55 Spielkarten gründlich.
- Legt sie verdeckt als Nachziehstapel in die Tischmitte.
- Deckt die oberste Karte auf und legt sie daneben: Das ist die erste Karte des Ablagestapels.
- Jedes Kind zieht 4 Karten auf die Hand und hält sie so, dass niemand sonst sie sieht.
- Jedes Kind nimmt 12 Phasenkärtchen einer Rückseitenfarbe und legt sie mit der Bildseite nach oben vor sich aus, sortiert nach Tieren, Farben und Dingen.
- Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, wandern die übrigen Phasenkärtchen zurück in die Schachtel.

Spielbeginn

Das jüngste Kind macht den ersten Zug. Danach kommt immer das nächste Kind im Uhrzeigersinn an die Reihe.

Spielablauf

Der Grundablauf

In deinem Zug nimmst du zuerst eine Karte auf. Du entscheidest selbst, ob du die oberste verdeckte Karte vom Nachziehstapel nimmst oder die offene Karte vom Ablagestapel. Danach hältst du 5 Karten auf der Hand.

Ein Phasenkärtchen erfüllen

Hast du unter deinen 5 Karten genau 4 mit demselben Symbol, darfst du sie offen vor dir auslegen. Alle 4 Karten müssen auf einmal ausgelegt werden, Nachlegen gibt es nicht. Anschließend drehst du das passende Phasenkärtchen um; es ist damit erfüllt.

Entscheidend ist nur das eine Symbol, für das du das Kärtchen erfüllst. Legst du zum Beispiel 4 Karten mit einem roten Farbkleck aus, drehst du das Kärtchen "Rot" um. Welche Tiere oder Dinge sonst noch auf diesen Karten zu sehen sind, spielt keine Rolle.

Nach dem Erfüllen schiebst du die 4 Karten offen unter den Ablagestapel. Deine 5. Karte legst du oben auf den Ablagestapel. Zum Schluss ziehst du 4 neue Karten vom verdeckten Nachziehstapel, damit du wieder eine volle Hand hast.

Wenn du kein Kärtchen erfüllen kannst

Dann legst du einfach eine Karte deiner Wahl offen auf den Ablagestapel. Das Ablegen ist in jedem Zug Pflicht, auch dann, wenn du zuvor ein Phasenkärtchen umgedreht hast.

Der Joker

Der Stern ist der Joker. Er ersetzt jedes Tier, jede Farbe und jedes Ding. Du darfst beliebig viele Sterne für ein Phasenkärtchen einsetzen, sogar alle 4 Karten einer Auslage.

Nachziehstapel leer

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, nehmt ihr den Ablagestapel bis auf die oberste Karte. Diese bleibt offen als neuer Beginn des Ablagestapels liegen. Die übrigen Karten werden gemischt und bilden den neuen Nachziehstapel.

Der Spielzug

- 1 Ziehe eine Karte, wahlweise verdeckt vom Nachziehstapel oder offen vom Ablagestapel. Du hast nun 5 Karten.
- 2 Lege, wenn du kannst, 4 Karten mit demselben Symbol gemeinsam offen vor dir aus und drehe das passende Phasenkärtchen um.
- 3 Hast du ausgelegt: Schiebe die 4 Karten unter den Ablagestapel, lege die 5. Karte oben darauf und ziehe 4 neue Karten.
- 4 Hast du nicht ausgelegt: Lege eine Karte deiner Wahl offen auf den Ablagestapel.
- 5 Das nächste Kind im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Das Ablegen einer Karte beendet jeden Zug, auch nach einem erfüllten Phasenkärtchen.
- Die 4 Karten für ein Phasenkärtchen müssen immer gemeinsam ausgelegt werden.
- Ein bereits umgedrehtes Phasenkärtchen kannst du kein zweites Mal erfüllen.
- Der Stern als Joker ersetzt jedes beliebige Symbol, auch mehrfach in einer Auslage.
- Jedes Kind besitzt dieselben 12 Phasenkärtchen: 4 Tiere, 4 Farben und 4 Dinge.
- Pro Zug kannst du nur ein Phasenkärtchen erfüllen, denn du legst genau 4 deiner 5 Karten aus.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet sofort, wenn ein Kind sein zehntes Phasenkärtchen erfüllt und umdreht. Dieses Kind gewinnt. Zu einem Gleichstand äußert sich die Anleitung nicht, da immer nur ein Kind pro Zug ein Kärtchen umdreht.

Varianten

- Variante für jüngere Kinder: Ihr einigt euch vor dem Start darauf, dass alle mit nur 3 statt 4 Handkarten spielen. Dann reichen 3 gleiche Symbole, um ein Phasenkärtchen zu erfüllen.
- Gemischte Runde: Ältere Kinder und Erwachsene spielen mit 4 Handkarten und müssen 4 gleiche Symbole auslegen, jüngere Kinder spielen gleichzeitig mit 3 Handkarten und 3 gleichen Symbolen.

Tipps

- Prüfe vor dem Sammeln, welche Phasenkärtchen noch offen vor dir liegen. Karten für bereits umgedrehte Kärtchen bringen dir nichts mehr.
- Jede Karte zeigt ein Tier, eine Farbe und ein Ding. Achte darauf, welche dieser drei Eigenschaften dir gerade am meisten nützt.
- Hebe dir Sterne für Symbole auf, die du nur schwer zusammenbekommst, denn sie ersetzen jedes beliebige Bild.
- Beobachte den Ablagestapel: Oft liegt dort genau die Karte, die dir zur vierten fehlt.
- Überlege beim Abwerfen, ob deine Karte dem nächsten Kind weiterhilft, denn es darf die oberste offene Karte nehmen.

Häufige Fragen

Muss ich am Ende meines Zuges immer eine Karte ablegen?

Ja. Das Ablegen einer offenen Karte auf den Ablagestapel beendet jeden Zug. Das gilt auch dann, wenn du zuvor ein Phasenkärtchen erfüllt hast.

Darf ich Karten nach und nach zu einem Phasenkärtchen dazulegen?

Nein. Die 4 passenden Karten müssen stets alle auf einmal ausgelegt werden.

Wie viele Joker darf ich für ein Phasenkärtchen verwenden?

Beliebig viele. Du darfst sogar alle 4 Karten einer Auslage durch Sterne ersetzen.

Was passiert, wenn der Nachziehstapel leer ist?

Ihr nehmt den Ablagestapel bis auf die oberste Karte, mischt diese Karten und legt sie als neuen Nachziehstapel bereit. Die oberste Karte bleibt offen als Start des neuen Ablagestapels liegen.

Kann ich ein Phasenkärtchen zweimal erfüllen?

Nein. Ein bereits umgedrehtes Kärtchen lässt sich nicht erneut erfüllen. Achte deshalb beim Sammeln darauf, welche Symbole du überhaupt noch brauchst.

Zählen die anderen Symbole auf den ausgelegten Karten mit?

Nein. Entscheidend ist nur das Symbol, für das du das Kärtchen erfüllst. Legst du 4 rote Karten aus, sind die darauf abgebildeten Tiere und Dinge bedeutungslos.

Wie viele Karten habe ich nach dem Erfüllen eines Kärtchens?

Du schiebst die 4 ausgelegten Karten unter den Ablagestapel, legst deine 5. Karte oben darauf und ziehst 4 neue Karten vom Nachziehstapel. Du hast also wieder 4 Handkarten.

Was passiert mit den Phasenkärtchen, wenn wir zu zweit oder zu dritt spielen?

Jedes Kind nimmt 12 Kärtchen einer Rückseitenfarbe. Die übrigen Stanztafeln bleiben in der Schachtel.

Wie spielen jüngere Kinder mit?

Ihr könnt vereinbaren, dass sie mit nur 3 Handkarten spielen. Für sie gilt ein Phasenkärtchen dann schon mit 3 gleichen Symbolen als erfüllt. Ältere Mitspieler können gleichzeitig mit 4 Karten spielen.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Susanne Armbruster
Erscheinungsjahr	2011
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, zuletzt geprüft am 04.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/phase-10-junior/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/phase-10-junior/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026