



Phase 10

Spielanleitung – kurz erklärt

2–6

SPIELER

ab 10

JAHREN

Phase 10 als Brettspiel verbindet das bekannte Kartenspiel mit einem Rundkurs aus 32 Aktionsfeldern. Ihr sammelt Karten, erfüllt nacheinander zehn immer schwerere Kartenaufgaben und rückt dafür euren Phasenanzeiger vor. Wer zuerst das Feld mit dem Lorbeerkrantz erreicht, gewinnt.

Spielziel

Erfüllt Phase für Phase die geforderten Kartenkombinationen und zieht euren kleinen Phasenanzeiger über die Phasenfelder bis zum Lorbeerkrantz.

Vorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jeder nimmt in einer Farbe Spielstein und Phasenanzeiger und eine Phasen-/Übersichtskarte. Der Spielstein kommt auf das große blaue Sternfeld, der Anzeiger auf Phase 1. Mischt die 96 Zahlenkarten, gebt jedem 10 Karten, legt 5 Karten offen als Ablagestapel aus und den Rest verdeckt als Aufnahmestapel daneben.

So spielt ihr

- 1 Würfelt mit beiden Würfeln, wählt einen Würfel und zieht euren Spielstein im Uhrzeigersinn. Besetzte Felder werden übersprungen und nicht mitgezählt.
- 2 Führt die Aktion des erreichten Feldes aus, meist bekommt ihr dadurch Karten.
- 3 Legt danach, wenn möglich, eure komplette aktuelle Phase offen aus. Teilweise auslegen ist nicht erlaubt.
- 4 Habt ihr eure Phase ausliegen, dürft ihr passende Karten an eigene und fremde Auslagen anlegen.
- 5 Werft zum Schluss eine Handkarte offen auf den Ablagestapel ab.
- 6 Wer seine letzte Karte abwirft, beendet den Durchgang. Er rückt 2 Phasenfelder vor, alle anderen mit ausliegender Phase 1 Feld.

So gewinnt ihr

Wer bei einer Durchgangsauswertung als Erster mit dem Phasenanzeiger den Lorbeerkrantz erreicht, gewinnt sofort.

Spielziel

Ihr arbeitet euch durch zehn vorgegebene Kartenaufgaben, die Phasen. Jede Phase verlangt eine bestimmte Kombination aus Farbkarten, Folgen oder Sets. Nur wer seine aktuelle Phase im Durchgang ausgelegt hat, darf seinen Phasenanzeiger weiterziehen. Ziel ist das Feld mit dem Lorbeerkranz am Ende der Phasenleiste.

Spielmaterial

1 Spielplan

6 Spielsteine (groß)

6 Phasenanzeiger (klein)

2 Würfel

110 Spielkarten

Spielaufbau

- Breitet den Spielplan in der Tischmitte aus. Er zeigt einen Rundkurs mit 32 Aktionsfeldern in acht Arten, dazu 10 Phasenfelder und das Zielfeld mit dem Lorbeerkranz.
- Jeder wählt eine Farbe und nimmt den großen Spielstein sowie den kleinen Phasenanzeiger.
- Stellt euren Spielstein auf das größere blaue Aktionsfeld mit den Sternen.
- Setzt euren Phasenanzeiger auf das erste Phasenfeld (Phase 1).
- Legt euch eine Phasen-/Übersichtskarte offen hin: vorne die 10 Phasen, hinten die acht Aktionen.
- Mischt die 96 Zahlenkarten gut und teilt reihum einzeln verdeckt je 10 Karten aus. Haltet eure Karten verdeckt.
- Legt 5 weitere Karten offen als Ablagestapel in die Mitte, sichtbar ist nur die oberste.
- Die übrigen Karten kommen verdeckt als Aufnahmestapel daneben.

Spielbeginn

Der jüngste Spieler bekommt die beiden Würfel und eröffnet den ersten Durchgang. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Jeden weiteren Durchgang beginnt der Spieler links von dem, der den vorherigen Durchgang beendet hat.

Spielablauf

Aufbau eines Spielzugs

Jeder Zug besteht aus drei festen Schritten in dieser Reihenfolge: würfeln und Aktion ausführen (Pflicht), Phase auslegen oder anlegen (freiwillig), eine Karte abwerfen (Pflicht).

Schritt 1: Bewegen und Aktion

Werft beide Würfel. Entscheidet euch für einen der beiden Würfel und zieht euren Spielstein um so viele Felder im Uhrzeigersinn. Zeigen beide Würfel dieselbe Zahl, dürft ihr wahlweise die einfache oder die doppelte Augenzahl ziehen. Felder, auf denen ein Spielstein steht, werden beim Zählen komplett ignoriert und übersprungen. Die Aktion des Feldes, auf dem ihr landet, müsst ihr ausführen.

Die acht Aktionen

- **Karten nehmen (+1, +2, +3):** Nehmt genau die angegebene Anzahl Karten vom Aufnahme- und/oder Ablagestapel. Bei mehreren Karten entscheidet ihr nach jeder Karte neu, von welchem Stapel die nächste kommt.
- **Joker:** Nehmt die oberste Karte des Aufnahmestapels, schaut sie kurz an und steckt sie umgedreht auf eure Hand. Ihr seht die Rückseite, die anderen die Vorderseite. Diese Karte gilt als Joker.
- **Karte nehmen und weiterer Zug:** Nehmt eine Karte vom Aufnahme- oder Ablagestapel, legt gegebenenfalls aus oder an, werft eine Karte ab und macht danach einen kompletten weiteren Zug mit allen drei Schritten. Landet ihr wieder auf so einem Feld, gilt das erneut.
- **Karte erfragen:** Fragt reihum nach einer Zahl zwischen 1 und 12, Farben dürft ihr nicht abfragen. Der erste Mitspieler mit dieser Zahl muss sie abgeben und zieht sofort Ersatz vom Aufnahmestapel. Hat niemand die Zahl, zieht ihr selbst eine Karte vom Aufnahmestapel.
- **Karte aus dem Ablagestapel:** Nehmt den ganzen Ablagestapel, sucht euch eine beliebige Karte heraus und nehmt sie verdeckt auf die Hand. Den Rest legt ihr in unveränderter Reihenfolge zurück.
- **Tauschen (-1 +2 bis -4 +5):** Werft bis zu vier Handkarten auf den Ablagestapel und zieht danach vom Aufnahmestapel eine Karte mehr, als ihr abgeworfen habt.
- **Sternenfeld (freie Wahl):** Wählt frei irgendeine andere Aktion. Euer Spielstein rückt dann im Uhrzeigersinn bis zum ersten unbesetzten Feld mit genau dieser Aktion vor, und dort führt ihr sie aus. Ist kein Feld dieser Art mehr frei, wählt eine andere Aktion.
- **Alle ziehen:** Ihr nehmt die oberste Karte vom Aufnahmestapel, danach muss reihum auch jeder Mitspieler eine Karte vom Aufnahmestapel nehmen.

Schritt 2: Phase auslegen und anlegen

Nach der Aktion dürft ihr die Phase auslegen, auf der euer Phasenanzeiger steht. Dafür legt ihr alle benötigten Karten offen und aufgefächert vor euch ab. Ihr müsst die Phase vollständig auslegen, ein Teil davon reicht nicht.

Sobald eure Phase ausliegt, dürft ihr in Schritt 2 eurer Züge überzählige Handkarten an ausliegende Kombinationen anlegen, an eure eigenen wie an die der Mitspieler. Passend ist nur, was eine bestehende Kombination verlängert. Neue Sets oder neue Folgen dürft ihr nicht eröffnen. Anlegen ist bereits im

selben Zug erlaubt, in dem ihr eure Phase ausgelegt habt. Ohne eigene ausliegende Phase dürft ihr nirgends anlegen.

Die Phasen im Überblick

- 1 Eine Folge aus drei Karten sowie fünf Karten derselben Farbe
- 2 Zwillinge, und zwar vier Stück
- 3 Eine Folge aus vier Karten und dazu ein Drilling
- 4 Zwei Folgen aus je vier Karten
- 5 Ein Drilling plus sechs Karten derselben Farbe
- 6 Eine Folge aus acht Karten
- 7 Je ein Vierling, ein Drilling und ein Zwilling
- 8 Vierlinge, und zwar zwei Stück
- 9 Eine Folge aus neun Karten
- 10 Ein Drilling und dazu ein Fünfling

Bei Karten einer Farbe spielen die Zahlen keine Rolle. Eine Folge besteht aus mindestens drei Karten mit direkt aufeinanderfolgenden Zahlen, die Farben sind egal, und zwischen 12 und 1 gibt es keinen Übergang. Ein Set besteht aus gleichen Zahlen in beliebigen Farben. Verlangt eine Phase mehrere Sets, dürft ihr dieselbe Zahl mehrfach verwenden, etwa 3-3 und 3-3 bei Phase 2.

Schritt 3: Abwerfen

Zum Abschluss jedes Zuges werft ihr genau eine Handkarte offen auf den Ablagestapel. Das gilt unabhängig davon, ob ihr ausgelegt habt. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe, außer ihr habt die Aktion für einen weiteren Zug ausgeführt.

Ende eines Durchgangs

Wer in Schritt 3 seine letzte Handkarte abwirft, beendet den Durchgang. Dann wird ausgewertet:

- 1 Dieser Spieler zieht seinen Phasenanzeiger 2 Phasenfelder weiter und überspringt damit eine komplette Phase.
- 2 Danach zieht reihum jeder weitere Spieler, dessen Phase ausliegt, 1 Feld weiter und wirft seine Restkarten ab.
- 3 Wer seine Phase nicht ausgelegt hat, bleibt stehen und versucht dieselbe Phase erneut. Als Ausgleich darf er bis zu 5 Handkarten inklusive Joker behalten, der Rest wandert auf den Ablagestapel.

Handkarten bringen am Durchgangsende keine Minuspunkte.

Neuer Durchgang

Aufnahme- und Ablagestapel werden zusammen neu gemischt, die bis zu 5 behaltenen Handkarten bleiben außen vor. Dann wird reihum einzeln ausgeteilt, bis jeder wieder 10 Karten auf der Hand hat.

Erneut kommen 5 Karten offen als Ablagestapel und der Rest verdeckt als Aufnahmestapel in die Mitte. Die Spielsteine bleiben dort stehen, wo sie sind.

Der Spielzug

- 1 Beide Würfel werfen.
- 2 Einen Würfel auswählen und den Spielstein um diese Augenzahl im Uhrzeigersinn ziehen (bei Pasch einfach oder doppelt), besetzte Felder überspringen.
- 3 Die Aktion des erreichten Feldes ausführen.
- 4 Optional: die eigene aktuelle Phase vollständig auslegen.
- 5 Optional: passende Karten an eigene oder fremde ausliegende Phasen anlegen (nur mit eigener ausliegender Phase).
- 6 Eine Handkarte offen auf den Ablagestapel abwerfen.

Sonderregeln

- Besetzte Felder zählen beim Ziehen nicht mit und werden übersprungen.
- Bei einem Pasch dürft ihr die einfache oder die doppelte Augenzahl ziehen.
- Eine Phase muss immer komplett ausgelegt werden, Teilauslagen sind verboten.
- Anlegen ist nur erlaubt, solange es eine bestehende Kombination verlängert, nie als neue Kombination.
- Joker werden mit der Rückseite nach oben ausgelegt und gelten für jede Zahl und Farbe.
- Ausliegende Joker dürfen nicht gegen passende Karten getauscht werden.
- Joker dürfen auch an bereits vollständige Sets oder Folgen angelegt werden, in beliebiger Menge.
- Pro Teilkombination muss mindestens eine echte Zahlen- oder Farbkarte liegen, Joker allein reichen nie.
- In Folgen müssen Joker so liegen, dass eindeutig ist, welche Zahl sie vertreten.
- Muss ein Mitspieler bei der Frageaktion einen Joker abgeben, weil dieser die gefragte Zahl zeigt und er keine andere passende Karte hat, nimmt der aktive Spieler die Karte mit der Vorderseite zu sich auf die Hand. Sie ist für ihn dann kein Joker mehr.
- Beendet ein Spieler über die Aktion "Karte nehmen und weiterer Zug" bereits im ersten Zug den Durchgang, verfällt der zusätzliche Zug.

Spielende und Gewinn

Wer bei der Auswertung eines Durchgangs als Erster mit seinem Anzeiger auf dem Lorbeerkrantz-Feld ankommt, gewinnt, und das Spiel ist damit sofort vorbei. Bei knappem Ausgang kommt es auf die Reihenfolge der Auswertung an: Zuerst wird immer der Spieler bewertet, der den Durchgang beendet hat, danach folgen reihum die anderen, deren Phase ausliegt.

Tipps

- Wählt den Würfel bewusst: Oft lohnt es sich, eine kleinere Zahl zu nehmen, um auf einem Feld mit vielen Karten oder einem Joker zu landen.
- Das Sternfeld ist wertvoll, weil ihr euch die Aktion frei aussuchen könnt. Prüft vorher, ob die Wunschfelder dieser Art noch frei sind.
- Legt eure Phase so früh wie möglich aus, denn erst danach dürft ihr Karten an fremde Auslagen anlegen und eure Hand schnell leeren.
- Wer einen Durchgang beendet, rückt gleich 2 Felder vor. Es kann sich lohnen, auf das Leerspielen der Hand hinzuarbeiten, statt nur die Phase zu erfüllen.
- Scheitert ihr an der Phase, behaltet ihr bis zu 5 Karten. Haltet darum gezielt die Karten, die euch für dieselbe Phase im nächsten Durchgang fehlen, inklusive Joker.
- Denkt daran, dass Mitspieler eure Joker sehen. Bei der Frageaktion kann euch ein Joker weggenommen werden, wenn ihr keine andere Karte mit der gefragten Zahl habt.

Häufige Fragen

Darf ich nur einen Teil meiner Phase auslegen?

Nein. Ihr müsst immer die vollständige Phase auf einmal offen vor euch ablegen. Fehlt euch auch nur eine Karte, dürft ihr gar nichts auslegen.

Wann darf ich Karten an die Phasen der Mitspieler anlegen?

Erst, wenn eure eigene Phase offen vor euch ausliegt. Das darf schon im selben Zug geschehen, in dem ihr eure Phase ausgelegt habt.

Was passiert, wenn mein Spielstein auf ein besetztes Feld ziehen würde?

Besetzte Felder werden beim Ziehen immer übersprungen und nicht mitgezählt. Ihr landet also auf dem nächsten freien Feld.

Wie funktioniert der Joker genau?

Ihr nehmt eine Karte vom Aufnahmestapel, seht sie kurz an und steckt sie umgedreht auf die Hand, sodass die Mitspieler die Vorderseite sehen. Der Joker ersetzt jede Zahl und jede Farbe und wird mit der Rückseite nach oben ausgelegt.

Darf eine Kombination komplett aus Jokern bestehen?

Nein. In jeder Teilkombination einer Phase muss mindestens eine echte Zahlen- bzw. Farbkarte liegen.

Kann ich einen ausliegenden Joker gegen die passende echte Karte tauschen?

Nein, in diesem Spiel ist das Austauschen von Jokern in ausliegenden Phasen nicht erlaubt.

Darf eine Folge über die 12 hinaus zur 1 weitergehen?

Nein. Zwischen 12 und 1 gibt es keine Verbindung, Folgen enden dort.

Wie viele Felder rücke ich am Ende eines Durchgangs vor?

Wer den Durchgang durch das Abwerfen der letzten Karte beendet, zieht 2 Phasenfelder weit. Alle anderen Spieler mit ausliegender Phase ziehen 1 Feld, wer seine Phase nicht geschafft hat, bleibt stehen.

Gibt es Minuspunkte für Karten, die ich am Ende noch auf der Hand habe?

Nein. Anders als im Kartenspiel zählen Handkarten am Durchgangsende hier keine Minuspunkte.

Darf ich bei derselben Phase zweimal dieselbe Zahl für verschiedene Sets nutzen?

Ja. Verlangt eine Phase mehrere Sets, dürft ihr dieselbe Zahl mehrfach verwenden, zum Beispiel 3-3, 3-3, 7-7, 7-7 bei Phase 2.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Susanne Armbruster
Edition / Regelstand	Brettspiel-Version (Ravensburger Nr. 27 226 6)
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, Regelstand Brettspiel-Version (Ravensburger Nr. 27 226 6), 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/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026