

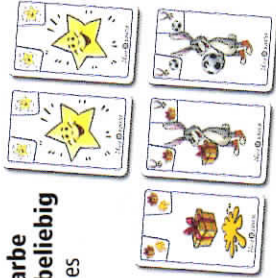
Hinweis 2

Ein bereits umgedrehtes Phasenkärtchen kannst du natürlich nicht noch einmal erfüllen, achte beim Sammeln deiner Karten also immer gut darauf, dass du die Symbole auch noch für deine Phasenkärtchen benötigst.

Joker

Der Stern (= Joker) kann **jedes Tier, jede Farbe oder jedes Ding** ersetzen. Ein Spieler darf **beliebig viele Sterne** (sogar 4 Stück) zum Erfüllen eines Phasenkärtchens benutzen.

Beispiel: Mit den abgebildeten Karten könnte Sarah entweder ihr Phasenkärtchen „Hase“ oder ihr Phasenkärtchen „Geschenk“ erfüllen, indem sie die entsprechenden 4 Karten vor sich auslegt.



Spielende

Auf diese Weise spielt ihr reihum so lange, bis ein Spieler es schafft, sein **zehntes** Phasenkärtchen zu erfüllen und umzudrehen. Das Spiel endet und dieser Spieler ist der Sieger.

Variante für jüngere Kinder

Seid ihr noch sehr jung, könnt ihr euch vor Spielbeginn auch darauf einigen, dass jeder mit nur **3** (statt 4) Handkarten spielt. In diesem Fall gilt ein Phasenkärtchen natürlich schon als erfüllt, wenn du **3** gleiche Symbole auslegst.

Ihr könnt sogar beide Spielformen miteinander kombinieren: Die älteren Kinder und Erwachsenen spielen mit je 4 Handkarten und müssen dann natürlich auch 4 gleiche Symbole zum Erfüllen eines Phasenkärtchens auslegen; und die jüngeren spielen eben mit nur 3 Karten und 3 gleichen Symbolen.

Design: Michael Menzel, DE Ravensburger, Die Kommunikatur (Anleitung)

Idee: Susanne Armbruster

Redaktion: Stefan Brück

Ravensburger Spiele® Nr. Z7142-9

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag

Postfach 24 60

88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

Distribution CH:

Carlit+Ravensburger AG

Grundstr. 9

CH-5436 Würenlos

Phase

10

JUNIOR

Ein spannendes Kartenspiel
für 2 bis 4 Kinder ab 6 Jahren

Ravensburger

Ravensburger

228488



Phase JUNIOR

Phase JUNIOR

Phase JUNIOR

Phase JUNIOR

Phase JUNIOR

Phase JUNIOR

Spielziel

Jeder von euch erhält zu Beginn zwölf Phasenkärtchen. Immer, wenn du Karten mit vier gleichen Tieren, Farben oder Dingen auslegen kannst, darfst du das entsprechende Phasenkärtchen umdrehen.

Drehst du als Erster dein zehntes Phasenkärtchen um, bist du Sieger.

Spielmaterial

55 Spielkarten:

- 48 Karten (mit je vier verschiedenen Tieren, Farben und Dinge)
- 7 Joker (= Sterne)

4 Stanztafeln:

- mit je 12 Phasenkärtchen in einer Farbe

Spielvorbereitung

Mischt alle 55 Spielkarten und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Das ist der Nachziehstapel. Die oberste Karte legt ihr offen daneben; sie ist die erste Karte des Ablagestapels.

Jeder von euch erhält:

- 4 Karten vom Nachziehstapel so auf die Hand, dass die Mitspieler sie nicht eingesehen können.
- 12 Phasenkärtchen einer Rückseitenfarbe. Diese Kärtchen legt jeder mit der Bildseite nach oben vor sich bereit, sortiert nach den drei Kategorien „Tiere“, „Farben“ und „Dinge“.

Seid ihr weniger als vier Spieler, bleiben die überzähligen Phasenkärtchen in der Schachtel.

Spielverlauf

Der Jüngste beginnt, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Wenn du an der Reihe bist, nimmst du dir als erstes **eine** neue Karte. Diese kann entweder die oberste Karte vom verdeckten Nachziehstapel oder die oberste Karte vom offenen Ablagestapel sein. Jetzt hältst du 5 Karten in der Hand.

Anschließend darfst du von diesen 5 Karten genau 4 Karten offen vor dir auslegen, falls du damit eines deiner Phasenkärtchen erfüllen kannst. Wie das geht, wird gleich unter „Die Phasenkärtchen“ genauer erklärt.

Als letzte Aktion deines Zuges **musst** du eine Karte offen auf den Ablagestapel legen. Dies **musst** du **immer** tun, also auch, wenn du zuvor ein Phasenkärtchen erfüllt hast!

Danach kommt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an die Reihe. Auch er muss eine Karte aufnehmen, darf dann ein Phasenkärtchen erfüllen, wenn er kann, und muss schließlich eine Karte auf den Ablagestapel legen. Und immer so weiter ...

Die Phasenkärtchen

Jeder Spieler besitzt die gleichen 12 Phasenkärtchen:

- einmal jedes der 4 Tiere
- einmal jede der 4 Farben
- einmal jedes der 4 Dinge

Kannst du, nachdem du deine 5. Karte aufgenommen hast,

4 Karten mit demselben Symbol (oder Jokern; siehe unten) vor dir auslegen (stets alle auf einmal!), darfst du anschließend das entsprechende Phasenkärtchen umdrehen; es ist nun erfüllt.

Beispiel: Laura darf ihr Phasenkärtchen „Rot“ umdrehen, wenn sie genau 4 Karten auslegt, die einen roten Farblecks zeigen. Die anderen Symbole (Tiere bzw. Dinge) auf diesen 4 Karten sind in diesem Fall bedeutungslos.

Schiebe diese 4 Karten nun **offen unter** den **Ablagestapel**. Lege deine 5. Karte **oben** auf den Ablagestapel. Nimm dir anschließend vom verdeckten Nachziehstapel 4 neue Karten. Der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Hinweis 1

Sobald der Nachziehstapel leer ist, nimmt ihr alle Karten des Ablagestapels, bis auf die oberste Karte, die offen als erste Karte des Ablagestapels liegen bleibt. Mischt die restlichen Karten und legt sie dann als neuen Nachziehstapel bereit.

