



## Tabellone più grande! Più suspense! Più Phase 10! Per 2-6 giocatori a partire dai 10 anni

Design: Schwarzschild, DE Ravensburger, KniffDesign (regolamento)  
Idea: Susanne Armbruster · Illustrazioni: Schwarzschild · Redazione: Stefan Brück  
Gioco Ravensburger® n° 27 228 0

Le fasi, che sono combinazioni di determinate carte, sono tutte diverse. E diventano progressivamente più difficili, di manche in manche. Soltanto chi riesce a mettere in tavola una fase completa può cimentarsi in una nuova fase nella manche successiva. Speciali caselle d'azione sul tabellone aiutano i giocatori a completare la loro missione il più rapidamente possibile. **Il vincitore è colui che, con il suo indicatore di fase, raggiunge per primo la casella con la corona d'alloro.**



### Materiale di gioco

- 1 tabellone** (con 32 caselle)
- 6 pedine** (grandi)
- 6 indicatori di fase** (piccoli)
- 2 dadi**
- 120 carte da gioco**
  - 96 carte numerate (da 1 a 12 in 4 colori, 2x ciascuno)
  - 6 carte fasi /carte riassuntive in tedesco
  - 12 carte fasi + 6 carte riassuntive internazionali

Nota per le persone che conoscono già il gioco di carte PHASE 10: nel gioco da tavolo Phase 10, due parti fondamentali, ("calare la fase" e "scartare una carta") sono regolate esattamente come nel gioco di carte, quindi, nel leggere le regole del gioco, potete saltare i punti "passo n. 2" (inclusa pag. 12 con le spiegazioni delle fasi) e "passo n. 3".

### Preparazione del gioco

- Disporre il **tabellone** al centro del tavolo. Su di esso sono visibili un percorso ad anello con 32 caselle d'azione (otto diversi tipi di caselle), 10 caselle-fase e la casella d'arrivo con la corona d'alloro. Al centro sono evidenziate due zone sulle quali vanno posati il mazzo di carte da pescare e quello delle carte da scartare.
- **Ogni giocatore riceve** nel colore prescelto:
  - ▶ una **pedina** (grande), che posizionerà sulla casella d'azione blu con le stelle (la più grande);
  - ▶ un **indicatore di fase** (piccolo), che metterà sulla prima casella-fase ("phase 1");
  - ▶ una **carta fasi**, che posizionerà davanti a sé.
- **Le tre carte riassuntive** vanno posizionate fra i giocatori.

Quindi si procede alla preparazione della prima manche:

- Mescolate bene tutte le **96 carte numerate**.
- Distribuite quindi, in senso orario, una alla volta e coperte, **10 carte a ciascun giocatore**. Ognuno deve prendere le carte in mano in modo che gli altri giocatori non possano vederle.
- Impilate al centro del tabellone **5 carte scoperte**: costituiscono il **mazzo iniziale degli scarti** (i giocatori devono vedere solo la prima carta in cima al mazzo).
- Le restanti carte costituiscono il **mazzo per la pesca** che deve essere posizionato **coperto** al centro del tabellone.
- Consegnate **i due dadi** al giocatore più giovane; sarà lui a dare inizio alla prima manche.



## Svolgimento di una manche

Si gioca in senso orario. La persona di turno fa la sua mossa. Ogni mossa è *sempre* composta da questi 3 passi in successione:

### Passo n. 1:

innanzitutto, il giocatore deve lanciare entrambi i dadi, spostare la sua pedina ed eseguire l'azione della casella d'arrivo.

### Passo n. 2:

quindi *può* calare la sua fase (indipendentemente da qualsiasi azione egli abbia appena eseguito).

### Passo n. 3:

infine, a conclusione della mossa, deve scartare *una* carta e metterla, scoperta, sul mazzo degli scarti.

### Passo n. 1 (obbligatorio!): muovere la pedina ed eseguire l'azione

Inizialmente il giocatore lancia entrambi i dadi. Poi sceglie **uno** dei due dadi e sposta la pedina, avanzando *in senso orario*, di tante caselle quante sono quelle corrispondenti al dado scelto.

Eccezione: se il numero che appare sui due dadi è lo stesso ("pariglia.."), allora si farà procedere la pedina o in modo corrispondente al numero semplice oppure al numero doppio.

Attenzione: avanzando le pedine, i campi occupati devono essere sempre saltati e mai conteggiati.

Il campo sul quale giunge la pedina indica quale azione il giocatore *deve* successivamente compiere. I diversi tipi di azione sono otto; le relative spiegazioni dettagliate sono consultabili nel riquadro riportato in fondo (pag. 11).



### Passo n. 2 (possibile!): calare la fase

Le spiegazioni dettagliate relative alle singole fasi sono consultabili alla fine delle istruzioni (pag. 12)

Dopo aver lanciato i dadi, fatto avanzare la sua pedina ed eseguito la relativa azione, il giocatore *può* calare la fase attuale davanti a sé (viene segnalata tramite il suo indicatore di fase).

A questo scopo deve mettere sul tavolo, scoperte, *tutte* le carte in suo possesso utili alla realizzazione della fase. Affinché tutti i giocatori possano distinguerle bene, è necessario disporre queste carte a ventaglio.

Attenzione: è obbligatorio calare sempre la fase completa; non è consentito calarla solo in parte!



**Esempio:** l'indicatore di fase di Anna si trova sulla casella "Phase 2" (→ "4 accoppiate"). In mano ha due 4, due 11 e tre 8 e proprio durante la sua azione ha ottenuto un altro 8. Possiede quindi le 4 accoppiate necessarie (4·4, 8·8, 8·8, 11·11) e può calare queste 8 carte scoperte davanti a sé. Se Anna non avesse ottenuto il quarto 8, non avrebbe potuto ancora calare la sua fase.

Una volta calata la sua fase, il giocatore deve cercare di sbarazzarsi, più in fretta possibile, delle *carte rimastegli* attaccandole alle fasi esposte. A questo scopo, durante le sue mosse, sempre al momento del passo n. 2, lui può attaccare una o più carte *appropriate* sia alla sua fase che a quelle già scoperte degli altri giocatori. Sono appropriate tutte quelle carte che *prolungano* le combinazioni di carte esposte, *ma non* è possibile creare nuove combinazioni!

**Esempio:** Biagio ha calato la fase 8 (2 quartine: 8·8·8·8, 11·11·11·11) e Carla la fase 9 (nove cifre in sequenza: 3·4·5·6·7·8·9·10·11). Bruno e Carla possono ora attaccare ai corrispondenti set tutti gli 8 e gli 11 che vogliono così come un 2 (poi un 1) e un 12 alla sequenza. Ma non possono calare nessun altro set, come ad es.: 4·4·4·4 o una nuova sequenza ... -5·6·7·...

**Importante:** è possibile attaccare le carte appropriate già durante la stessa mossa nella quale viene calata la fase.

Quindi, nell'esempio sopracitato, Carla avrebbe potuto calare direttamente una sequenza con più di nove carte e anche attaccare immediatamente uno o più 8/11 alla fase di Biagio.

**Nota bene:** un giocatore può attaccare carte agli avversari solo dopo aver calato la propria fase!

### Passo n. 3 (obbligatorio!): scartare una carta

Indipendentemente dal fatto che un giocatore abbia o meno calato la sua fase durante la mossa 2, al termine della sua mossa egli deve scartare una delle carte che ha in mano e metterla scoperta sul mazzo degli scarti. Quindi il turno passa al prossimo giocatore ecc. (Eccezione: azione "Prendi una carta. Fai un'altra mossa."; vedi pag. 11)

## Fine di una manche

Se, durante il passo n. 3, un giocatore scarta la sua **ultima** carta (*anche nel caso in cui abbia appena calato la sua fase*), allora la manche finisce. E' giunto il momento di valutare la manche:

- Come premio, questo giocatore può far avanzare di **due** caselle "Phase" il suo indicatore di fase e *saltare* quindi una fase *completa*!
- Poi tocca agli altri giocatori, in senso orario: chi, a sua volta, ha calato la propria fase davanti a sé, può far avanzare il proprio indicatore di fase di *una* casella. Le carte che gli restano in mano devono essere scartate e messe sul mazzo degli scarti.



- Tutti i giocatori che *non* hanno calato la loro fase lasciano il loro indicatore di fase dove si trova; durante la manche successiva dovranno quindi cimentarsi di nuovo con *la stessa* fase. Come piccola consolazione possono tenere, ogni volta, *fino* a 5 delle carte che hanno in mano; tutte le carte in più devono essere scartate e messe nel mazzo degli scarti.



(Nota: contrariamente al gioco di fine manche, non vengono contati come punti di penalità le carte che rimangono in mano alla fine di questo gioco!)

## Una nuova manche

... può iniziare: si mescolano di nuovo *tutte* le carte (mazzo per la pesca e mazzo degli scarti *insieme!*) (*ad eccezione di quelle tratteneute in mano, ogni volta fino a un massimo di 5*). Quindi si distribuiscono, in senso orario e una alla volta, le carte ai giocatori fintantoché ciascun giocatore avrà di nuovo in mano 10 carte in tutto. Il mazzo degli scarti scoperto (con 5 carte) e il mazzo per la

pesca, coperto, vengono di nuovo posizionati al centro del tabellone. Le pedine restano sul posto (quindi *non* devono essere fatte retrocedere sulla casella d'azione più grande con le stelle!). Comincia la nuova manche *sempre* il giocatore seduto alla sinistra di quello che ha terminato l'ultima manche.

## Fine del gioco

Non appena un giocatore, durante la valutazione di una manche, finisce con il suo indicatore di fase sul campo raffigurante la corona d'alloro, il gioco termina immediatamente e questo giocatore è il vincitore!

La valutazione di una manche avviene sempre in questa sequenza: avanza prima di 2 caselle "Phase" il giocatore che ha concluso la manche e poi, in senso orario, avanzano di 1 casella tutti gli altri giocatori che hanno calato la loro fase. Viene proclamato vincitore chi raggiunge per primo la casella con la corona d'alloro!

## Le azioni



Il giocatore deve prendere dal mazzo di pesca e/o da quello degli scarti tante carte quante sono quelle indicate sulla casella. Se si trova sulla casella "+ 2 carte", egli può pescare la prima carta e poi decidere da quale mazzo prendere la seconda.

Lo stesso vale in modo corrispondente anche per la casella "+ 3 carte".



Il giocatore prende l'intero mazzo degli scarti, sceglie una carta a piacere e la prende (senza mostrarla agli altri giocatori). Quindi riposiziona il mazzo degli scarti al centro del tabellone (senza aver modificato l'ordine delle restanti carte).



Il giocatore prende la carta in cima al mazzo di pesca o a quello degli scarti; poi, eventualmente, cala la sua fase e infine scarta una carta mettendola sul mazzo degli scarti. In seguito compie una ulteriore mossa completa (di nuovo i passi n. 1-3). Dovesse capitare di nuovo su tale casella d'azione, anche questa varrà di nuovo, ecc.

(Nota: se, tramite un'azione di questo tipo, un giocatore termina la manche già con la sua prima mossa, la seconda mossa andrà persa!)



Innanzitutto il giocatore scarta *fino a quattro* delle carte che ha in mano mettendole sul mazzo degli scarti (in modo che gli altri giocatori possano vedere solo la carta in cima al mazzo). Dal mazzo di pesca riprende poi una carta in più di quelle che ha appena scartato.



Il giocatore prende la carta in cima al mazzo di pesca. Subito dopo, anche tutti gli altri giocatori, uno dopo l'altro, devono prendere una carta ciascuno dal mazzo per la pesca.

(Nota: in questo modo i giocatori avranno in mano una carta in più.)



Il giocatore prende la carta in cima al mazzo di pesca. La guarda brevemente e poi la tiene in mano a rovescio, in modo da vederne il retro (gli altri giocatori ne vedranno invece il lato anteriore). Questa carta rovesciata ora svolge la funzione di jolly, ciò significa che può essere utilizzata a piacere, per un qualsiasi numero o colore. (Regole relative ai jolly sono consultabili in fondo alla pagina; vedi spiegazione delle fasi.)



Il giocatore chiede (verso destra oppure verso sinistra) a ciascun giocatore una carta con un numero a scelta tra 1 e 12 (non è possibile chiedere un colore!). Il primo giocatore che possiede la carta numerata richiesta deve cederla al giocatore di turno. In cambio riceverà subito (volente o nolente) la carta in cima al mazzo di pesca. Se nessuno possiede la carta con il numero richiesto, è il giocatore di turno a prendere la carta in cima al mazzo di pesca.

**Attenzione:** se un jolly corrisponde al numero richiesto (tutti i giocatori possono vederlo!) e il giocatore interessato, quando è il suo turno, non ha in mano un'altra carta numerata come richiesto, egli deve cedere il jolly (e prendere una carta sostitutiva dal mazzo di pesca). La carta pescata va presa in mano con il lato anteriore verso il giocatore e non è più un jolly!



Il giocatore può scegliere a piacere una delle altre azioni spostando, in senso orario, la sua pedina sulla successiva casella libera di quell'azione ed eseguirla successivamente. Nel caso in cui tutte le caselle relative all'azione desiderata siano occupate, (es. tutte le caselle jolly), il giocatore deve scegliere un'altra azione.

**Chiarimento:** quando un giocatore ha eseguito l'azione della casella sulla quale è finita la sua pedina (passo n. 1), può calare la sua fase (passo n. 2) e deve infine scartare una carta scoperta sul mazzo degli scarti (passo n. 3). Ciò vale per ogni azione! Poi è il turno del prossimo giocatore con la sua mossa (passi 1 a 3), ecc. (Eccezione: azione "Prendere una carta. Fai un'altra mossa.")

## Le fasi

... richiedono tre diversi tipi di combinazioni di carte, in parte anche mischiate.

### Carte di un colore

Le fasi 1 e 5 richiedono almeno cinque o sei carte del medesimo colore. Quindi i numeri di queste carte non hanno nessuna importanza.

### Sequenze

Una sequenza è composta da tre o più carte con numeri in successione diretta. Tra 12 e 1 non esiste un aggancio diretto. Quindi i colori di queste carte non hanno nessuna importanza.

**Esempio:** la fase 6 richiede una sequenza da otto. Questa potrebbe essere ad es. 1-2-3-4-5-6-7-8 oppure anche 4-5-6-7-8-9-10-11 (in qualsiasi colore).

### Set

Il set è composto da numeri uguali. Possono essere richieste coppie, terzine, quartine oppure sestine. Quindi i colori di queste carte non hanno nessuna importanza.

*Nota: nel caso in cui siano richiesti più set, è possibile utilizzare a questo scopo lo stesso numero anche più volte. Ad esempio, nella fase 2 ("4 coppie") sarebbe possibile calare 3-3, 3-3, 7-7, 7-7.*

## I jolly (= carte girate; vedi "Le azioni")

- ... possono essere utilizzati in tutte le fasi per qualsiasi numero o colore, disponendoli ancora retro rivolto verso l'alto.
- ... non possono essere sostituiti dalle carte corrispondenti quando le fasi sono giù state calate ed esposte.
- ... possono essere ancora attaccati a set o a sequenze effettivamente "complete".

Se, ad esempio, sono già stati calati un set completo di otto 9 (con o senza jolly), oppure una sequenza completa (le carte 1-12; con o senza jolly): a questi è possibile aggiungere ancora a piacere dei jolly!

**Attenzione!** Nel caso si trovassero solo sequenze "complete" in esposizione, tutti i giocatori che hanno già deposto la loro fase, alla fine della loro mossa, potranno scartare (in sequenza qualsiasi) 2 carte sul mazzo di deposito, invece della solita carta unica.

- ... non possono mai sostituire tutte le carte di una subcombinazione di una fase. Ciò significa che per ogni subcombinazione deve essere sempre messa in tavola almeno una "vera" carta dei numeri o dei colori. Inoltre, in caso di una sequenza, i jolly devono essere sempre calati in modo che sia evidente quali carte rappresentano.

Se, ad esempio, un giocatore cala una sequenza di tre carte composta da 3-J-J, ciò significa che i due jolly sostituiscono i numeri 4 e 5 e quindi le prossime carte che è possibile attaccare a questa sequenza sono solo 2 e 6 (o i jolly). In caso di J-3-J occorrerebbero 1 e 5 e in caso di J-J-3 solo 4, ecc.