Phase 10 Block

Pro Runde eintragen: erreichte Phase und Minuspunkte der Handkarten. Nach Phase 10 gewinnt, wer die wenigsten Punkte hat.

Runde	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4	Spieler 5	Spieler 6
1 Phase · Pkt.						
2 Phase · Pkt.						
3 Phase · Pkt.						
4 Phase · Pkt.						
5 Phase · Pkt.						
6 Phase · Pkt.						
7 Phase · Pkt.						
8 Phase · Pkt.						
9 Phase · Pkt.						
10 Phase · Pkt.						
11 Phase · Pkt.						
12 Phase · Pkt.						
13 Phase · Pkt.						
14 Phase · Pkt.						
15 Phase · Pkt.						
16 Phase · Pkt.						
17 Phase · Pkt.						
18 Phase · Pkt.						
Gesamt						

Die 10 Phasen

- Phase 1: 2 Drillinge
- Phase 2: 1 Drilling + 1 Viererfolge
- Phase 3: 1 Vierling + 1 Viererfolge
- Phase 4: 1 Siebenerfolge
- Phase 5: 1 Achterfolge
- Phase 6: 1 Neunerfolge
- Phase 7: 2 Vierlinge
- Phase 8: 7 Karten einer Farbe
- Phase 9: 1 Fünfling + 1 Zwilling
- Phase 10: 1 Fünfling + 1 Drilling

Kostenlose Vorlage von rulanza.com/de/phase-10-regeln/ · Phase 10 ist eine Marke von Mattel; Rulanza ist unabhängig. Punkte: 1–9 = 5, 10–12 = 10, Aussetzen = 15, Joker = 25.