Die 10 Phasen

1. 1 Zwilling + 1 Vierling
2. 1 Drilling mit geraden + 1 Drilling mit ungeraden Zahlen
3. Achterfolge mit genau einem niedrigen und einem hohen Joker
4. 2 Drillinge + 1 einfarbige Dreierfolge
5. 3 Dreierfolgen mit wenigstens einer Zahl dazwischen, maximal ein Joker insgesamt
6. 1 Vierling + 5 beliebige zweistellige Zahlen
7. Neunerfolge aus maximal zwei Farben
8. 1 Vierling aus zwei Farben + 1 Viererfolge aus den beiden anderen Farben
9. Sechserfolge aus 2 abwechselnden Farben
10. 1 Fünferfolge ohne Joker + 1 Fünfling

2x

„Wiederholen"
Die Blankokarte wird eine Sonderkarte: Eine Karte zusätzlich ziehen und sofort noch einmal spielen.

Die 10 Phasen

1. 1 Zwilling + 1 Vierling
2. 1 Drilling mit geraden + 1 Drilling mit ungeraden Zahlen
3. Achterfolge mit genau einem niedrigen und einem hohen Joker
4. 2 Drillinge + 1 einfarbige Dreierfolge
5. 3 Dreierfolgen mit wenigstens einer Zahl dazwischen, maximal ein Joker insgesamt
6. 1 Vierling + 5 beliebige zweistellige Zahlen
7. Neunerfolge aus maximal zwei Farben
8. 1 Vierling aus zwei Farben + 1 Viererfolge aus den beiden anderen Farben
9. Sechserfolge aus 2 abwechselnden Farben
10. 1 Fünferfolge ohne Joker + 1 Fünfling

2x

„Wiederholen"
Die Blankokarte wird eine Sonderkarte: Eine Karte zusätzlich ziehen und sofort noch einmal spielen.

Die 10 Phasen

1. 1 Zwilling + 1 Vierling
2. 1 Drilling mit geraden + 1 Drilling mit ungeraden Zahlen
3. Achterfolge mit genau einem niedrigen und einem hohen Joker
4. 2 Drillinge + 1 einfarbige Dreierfolge
5. 3 Dreierfolgen mit wenigstens einer Zahl dazwischen, maximal ein Joker insgesamt
6. 1 Vierling + 5 beliebige zweistellige Zahlen
7. Neunerfolge aus maximal zwei Farben
8. 1 Vierling aus zwei Farben + 1 Viererfolge aus den beiden anderen Farben
9. Sechserfolge aus 2 abwechselnden Farben
10. 1 Fünferfolge ohne Joker + 1 Fünfling

2x

„Wiederholen"
Die Blankokarte wird eine Sonderkarte: Eine Karte zusätzlich ziehen und sofort noch einmal spielen.

Die 10 Phasen

1. 1 Zwilling + 1 Vierling
2. 1 Drilling mit geraden + 1 Drilling mit ungeraden Zahlen
3. Achterfolge mit genau einem niedrigen und einem hohen Joker
4. 2 Drillinge + 1 einfarbige Dreierfolge
5. 3 Dreierfolgen mit wenigstens einer Zahl dazwischen, maximal ein Joker insgesamt
6. 1 Vierling + 5 beliebige zweistellige Zahlen
7. Neunerfolge aus maximal zwei Farben
8. 1 Vierling aus zwei Farben + 1 Viererfolge aus den beiden anderen Farben
9. Sechserfolge aus 2 abwechselnden Farben
10. 1 Fünferfolge ohne Joker + 1 Fünfling

2x

„Wiederholen"
Die Blankokarte wird eine Sonderkarte: Eine Karte zusätzlich ziehen und sofort noch einmal spielen.

Die 10 Phasen

1. 1 Zwilling + 1 Vierling
2. 1 Drilling mit geraden + 1 Drilling mit ungeraden Zahlen
3. Achterfolge mit genau einem niedrigen und einem hohen Joker
4. 2 Drillinge + 1 einfarbige Dreierfolge
5. 3 Dreierfolgen mit wenigstens einer Zahl dazwischen, maximal ein Joker insgesamt
6. 1 Vierling + 5 beliebige zweistellige Zahlen
7. Neunerfolge aus maximal zwei Farben
8. 1 Vierling aus zwei Farben + 1 Viererfolge aus den beiden anderen Farben
9. Sechserfolge aus 2 abwechselnden Farben
10. 1 Fünferfolge ohne Joker + 1 Fünfling

2x

„Wiederholen"
Die Blankokarte wird eine Sonderkarte: Eine Karte zusätzlich ziehen und sofort noch einmal spielen.

Die 10 Phasen

1. 1 Zwilling + 1 Vierling
2. 1 Drilling mit geraden + 1 Drilling mit ungeraden Zahlen
3. Achterfolge mit genau einem niedrigen und einem hohen Joker
4. 2 Drillinge + 1 einfarbige Dreierfolge
5. 3 Dreierfolgen mit wenigstens einer Zahl dazwischen, maximal ein Joker insgesamt
6. 1 Vierling + 5 beliebige zweistellige Zahlen
7. Neunerfolge aus maximal zwei Farben
8. 1 Vierling aus zwei Farben + 1 Viererfolge aus den beiden anderen Farben
9. Sechserfolge aus 2 abwechselnden Farben
10. 1 Fünferfolge ohne Joker + 1 Fünfling

2x

„Wiederholen"
Die Blankokarte wird eine Sonderkarte: Eine Karte zusätzlich ziehen und sofort noch einmal spielen.

Die 10 Phasen

1. 1 Zwilling + 1 Vierling
2. 1 Drilling mit geraden + 1 Drilling mit ungeraden Zahlen
3. Achterfolge mit genau einem niedrigen und einem hohen Joker
4. 2 Drillinge + 1 einfarbige Dreierfolge
5. 3 Dreierfolgen mit wenigstens einer Zahl dazwischen, maximal ein Joker insgesamt
6. 1 Vierling + 5 beliebige zweistellige Zahlen
7. Neunerfolge aus maximal zwei Farben
8. 1 Vierling aus zwei Farben + 1 Viererfolge aus den beiden anderen Farben
9. Sechserfolge aus 2 abwechselnden Farben
10. 1 Fünferfolge ohne Joker + 1 Fünfling

2x

„Wiederholen"
Die Blankokarte wird eine Sonderkarte: Eine Karte zusätzlich ziehen und sofort noch einmal spielen.

Die 10 Phasen

1. 1 Zwilling + 1 Vierling
2. 1 Drilling mit geraden + 1 Drilling mit ungeraden Zahlen
3. Achterfolge mit genau einem niedrigen und einem hohen Joker
4. 2 Drillinge + 1 einfarbige Dreierfolge
5. 3 Dreierfolgen mit wenigstens einer Zahl dazwischen, maximal ein Joker insgesamt
6. 1 Vierling + 5 beliebige zweistellige Zahlen
7. Neunerfolge aus maximal zwei Farben
8. 1 Vierling aus zwei Farben + 1 Viererfolge aus den beiden anderen Farben
9. Sechserfolge aus 2 abwechselnden Farben
10. 1 Fünferfolge ohne Joker + 1 Fünfling

2x

„Wiederholen"
Die Blankokarte wird eine Sonderkarte: Eine Karte zusätzlich ziehen und sofort noch einmal spielen.

Phasen-Set von http://www.bemi-online.de