Die 10 Phasen

1. 1 Zwilling + 2 Drillinge
2. Siebenerfolge mit einer zweistelligen Zahl am Ende
3. 2 Vierlinge, insgesamt aus maximal 3 Farben
4. Neunerfolge mit maximal einem Joker
5. 1 Vierling ohne Joker + 1 Zwilling + 1 Drilling
6. 6 beliebige Karten einer Farbe + 1 Dreierfolge einer anderen Farbe
7. 1 Drilling mit geraden Zahlen + 2 Drillinge mit ungeraden Zahlen, oder umgekehrt
8. 1 Viererfolge einer Farbe + 1 Vierling
9. 1 Vierer- + 1 Fünferfolge jeweils einer Farbe
10. Sechserfolge aus drei abwechselnden Farben bei gleicher Farb-Reihenfolge, max. ein Joker

„Umtausch"
Die Blankokarte wird eine Sonderkarte: Beliebige weitere blaue Sonderkarten ablegen und die gleiche Anzahl plus 1 nachziehen.

Die 10 Phasen

1. 1 Zwilling + 2 Drillinge
2. Siebenerfolge mit einer zweistelligen Zahl am Ende
3. 2 Vierlinge, insgesamt aus maximal 3 Farben
4. Neunerfolge mit maximal einem Joker
5. 1 Vierling ohne Joker + 1 Zwilling + 1 Drilling
6. 6 beliebige Karten einer Farbe + 1 Dreierfolge einer anderen Farbe
7. 1 Drilling mit geraden Zahlen + 2 Drillinge mit ungeraden Zahlen, oder umgekehrt
8. 1 Viererfolge einer Farbe + 1 Vierling
9. 1 Vierer- + 1 Fünferfolge jeweils einer Farbe
10. Sechserfolge aus drei abwechselnden Farben bei gleicher Farb-Reihenfolge, max. ein Joker

„Umtausch"
Die Blankokarte wird eine Sonderkarte: Beliebige weitere blaue Sonderkarten ablegen und die gleiche Anzahl plus 1 nachziehen.

Die 10 Phasen

1. 1 Zwilling + 2 Drillinge
2. Siebenerfolge mit einer zweistelligen Zahl am Ende
3. 2 Vierlinge, insgesamt aus maximal 3 Farben
4. Neunerfolge mit maximal einem Joker
5. 1 Vierling ohne Joker + 1 Zwilling + 1 Drilling
6. 6 beliebige Karten einer Farbe + 1 Dreierfolge einer anderen Farbe
7. 1 Drilling mit geraden Zahlen + 2 Drillinge mit ungeraden Zahlen, oder umgekehrt
8. 1 Viererfolge einer Farbe + 1 Vierling
9. 1 Vierer- + 1 Fünferfolge jeweils einer Farbe
10. Sechserfolge aus drei abwechselnden Farben bei gleicher Farb-Reihenfolge, max. ein Joker

„Umtausch"
Die Blankokarte wird eine Sonderkarte: Beliebige weitere blaue Sonderkarten ablegen und die gleiche Anzahl plus 1 nachziehen.

Die 10 Phasen

1. 1 Zwilling + 2 Drillinge
2. Siebenerfolge mit einer zweistelligen Zahl am Ende
3. 2 Vierlinge, insgesamt aus maximal 3 Farben
4. Neunerfolge mit maximal einem Joker
5. 1 Vierling ohne Joker + 1 Zwilling + 1 Drilling
6. 6 beliebige Karten einer Farbe + 1 Dreierfolge einer anderen Farbe
7. 1 Drilling mit geraden Zahlen + 2 Drillinge mit ungeraden Zahlen, oder umgekehrt
8. 1 Viererfolge einer Farbe + 1 Vierling
9. 1 Vierer- + 1 Fünferfolge jeweils einer Farbe
10. Sechserfolge aus drei abwechselnden Farben bei gleicher Farb-Reihenfolge, max. ein Joker

„Umtausch"
Die Blankokarte wird eine Sonderkarte: Beliebige weitere blaue Sonderkarten ablegen und die gleiche Anzahl plus 1 nachziehen.

Die 10 Phasen

1. 1 Zwilling + 2 Drillinge
2. Siebenerfolge mit einer zweistelligen Zahl am Ende
3. 2 Vierlinge, insgesamt aus maximal 3 Farben
4. Neunerfolge mit maximal einem Joker
5. 1 Vierling ohne Joker + 1 Zwilling + 1 Drilling
6. 6 beliebige Karten einer Farbe + 1 Dreierfolge einer anderen Farbe
7. 1 Drilling mit geraden Zahlen + 2 Drillinge mit ungeraden Zahlen, oder umgekehrt
8. 1 Viererfolge einer Farbe + 1 Vierling
9. 1 Vierer- + 1 Fünferfolge jeweils einer Farbe
10. Sechserfolge aus drei abwechselnden Farben bei gleicher Farb-Reihenfolge, max. ein Joker

„Umtausch"
Die Blankokarte wird eine Sonderkarte: Beliebige weitere blaue Sonderkarten ablegen und die gleiche Anzahl plus 1 nachziehen.

Die 10 Phasen

1. 1 Zwilling + 2 Drillinge
2. Siebenerfolge mit einer zweistelligen Zahl am Ende
3. 2 Vierlinge, insgesamt aus maximal 3 Farben
4. Neunerfolge mit maximal einem Joker
5. 1 Vierling ohne Joker + 1 Zwilling + 1 Drilling
6. 6 beliebige Karten einer Farbe + 1 Dreierfolge einer anderen Farbe
7. 1 Drilling mit geraden Zahlen + 2 Drillinge mit ungeraden Zahlen, oder umgekehrt
8. 1 Viererfolge einer Farbe + 1 Vierling
9. 1 Vierer- + 1 Fünferfolge jeweils einer Farbe
10. Sechserfolge aus drei abwechselnden Farben bei gleicher Farb-Reihenfolge, max. ein Joker

„Umtausch"
Die Blankokarte wird eine Sonderkarte: Beliebige weitere blaue Sonderkarten ablegen und die gleiche Anzahl plus 1 nachziehen.

Die 10 Phasen

1. 1 Zwilling + 2 Drillinge
2. Siebenerfolge mit einer zweistelligen Zahl am Ende
3. 2 Vierlinge, insgesamt aus maximal 3 Farben
4. Neunerfolge mit maximal einem Joker
5. 1 Vierling ohne Joker + 1 Zwilling + 1 Drilling
6. 6 beliebige Karten einer Farbe + 1 Dreierfolge einer anderen Farbe
7. 1 Drilling mit geraden Zahlen + 2 Drillinge mit ungeraden Zahlen, oder umgekehrt
8. 1 Viererfolge einer Farbe + 1 Vierling
9. 1 Vierer- + 1 Fünferfolge jeweils einer Farbe
10. Sechserfolge aus drei abwechselnden Farben bei gleicher Farb-Reihenfolge, max. ein Joker

„Umtausch"
Die Blankokarte wird eine Sonderkarte: Beliebige weitere blaue Sonderkarten ablegen und die gleiche Anzahl plus 1 nachziehen.

Die 10 Phasen

1. 1 Zwilling + 2 Drillinge
2. Siebenerfolge mit einer zweistelligen Zahl am Ende
3. 2 Vierlinge, insgesamt aus maximal 3 Farben
4. Neunerfolge mit maximal einem Joker
5. 1 Vierling ohne Joker + 1 Zwilling + 1 Drilling
6. 6 beliebige Karten einer Farbe + 1 Dreierfolge einer anderen Farbe
7. 1 Drilling mit geraden Zahlen + 2 Drillinge mit ungeraden Zahlen, oder umgekehrt
8. 1 Viererfolge einer Farbe + 1 Vierling
9. 1 Vierer- + 1 Fünferfolge jeweils einer Farbe
10. Sechserfolge aus drei abwechselnden Farben bei gleicher Farb-Reihenfolge, max. ein Joker

„Umtausch"
Die Blankokarte wird eine Sonderkarte: Beliebige weitere blaue Sonderkarten ablegen und die gleiche Anzahl plus 1 nachziehen.

Die 10 Phasen

1. 1 Zwilling + 2 Drillinge
2. Siebenerfolge mit einer zweistelligen Zahl am Ende
3. 2 Vierlinge, insgesamt aus maximal 3 Farben
4. Neunerfolge mit maximal einem Joker
5. 1 Vierling ohne Joker + 1 Zwilling + 1 Drilling
6. 6 beliebige Karten einer Farbe + 1 Dreierfolge einer anderen Farbe
7. 1 Drilling mit geraden Zahlen + 2 Drillinge mit ungeraden Zahlen, oder umgekehrt
8. 1 Viererfolge einer Farbe + 1 Vierling
9. 1 Vierer- + 1 Fünferfolge jeweils einer Farbe
10. Sechserfolge aus drei abwechselnden Farben bei gleicher Farb-Reihenfolge, max. ein Joker

„Umtausch"
Die Blankokarte wird eine Sonderkarte: Beliebige weitere blaue Sonderkarten ablegen und die gleiche Anzahl plus 1 nachziehen.

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