

Das PHANTOM der OPER™



HABA

SPIELANLEITUNG

Einführung	2
Überblick	3
Vorbereitung	3
Spielablauf	4
Einen Stich gewinnen	6
Trumpf & Supertrumpf	8
Das Siegel (Wert 1-6)	10
Ende der Runde	11
Spielende	12

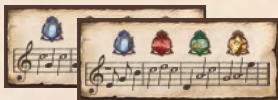
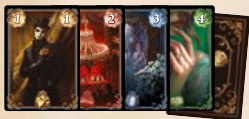


FÜHRUNG

Taucht ein in die Welt von Gaston Leroux' Klassiker „Das Phantom der Oper“ und erlebt es als Stichspiel für 2 Spieler!
Du spielst das Phantom oder übernimmst die Rolle von Christine:
Als Phantom versuchst du, die perfekte Melodie für deine Muse zu komponieren; als Christine versuchst du, genau das zu verhindern und dich so aus dem Griff des Phantoms zu befreien.

INHALT

- 24 Zahlenkarten
- 2 Notentafeln (beidseitig bedruckt)



- 2 Übersichtskarten



- 12 Notensteine



- 6 Siegel (Wert 1-6)



- 1 Anleitung



ÜBERBLICK

Das Phantom der Oper ist ein Stichspiel. In jedem Zug spielt ihr beide je eine Karte. Die Werte und Farben der gespielten Karten bestimmen, wer erfolgreich ist. Dies nennt man „Stich“. Eine Runde besteht aus 10 Stichen. Das Spiel geht über 2 Runden.

VORBEREITUNG

1. Entscheidet, wer von euch das Phantom spielen möchte und wer Christine. Wählt eine Notentafel und legt sie so zwischen euch, dass sie zum Phantom zeigt. Legt die 12 Notensteine neben die Notentafel.
2. Mischt die 24 Zahlenkarten und teilt euch beiden je 10 Karten aus. Die verbleibenden 4 Karten kommen beiseite, ohne dass ihr sie euch anschaut. Sie werden in dieser Runde nicht gebraucht. Nehmt euch beide jeweils die entsprechende Übersichtskarte.

Das Spiel besteht aus 2 Runden.
Das Phantom eröffnet die erste Runde mit dem ersten Stich, während Christine Runde 2 beginnt.



SPIELABLAUF

Zu Beginn jeder Runde wählt ihr beide je 1 Karte aus, die ihr nach der Bestimmung des Siegels miteinander tauscht:

Legt die gewählten Karten vor euch ab und deckt sie dann gleichzeitig auf. In der ersten Runde wählt das Phantom das Siegel aus den Zahlen der beiden gespielten Karten. (Zeigen beide Karten denselben Wert, ist dadurch das Siegel automatisch entschieden.)

Legt das Siegel mit dem Wert der gewählten Karte neben die Notentafel; so könnt ihr jederzeit sehen, welches Siegel in dieser Runde zählt (siehe auch „Das Siegel (Wert 1-6)“ auf Seite 10).

Dann nehmt ihr jeweils die erhaltene Karte zu euren Handkarten.

Beispiel:



1. Das Phantom deckt die 3  auf und Christine die 5 .
2. Das Phantom wählt die 3 und legt dementsprechend das 3er-Siegel neben die Notentafel.
3. Dann nimmt das Phantom die Karte von Christine (5 ) auf seine Hand und Christine nimmt die Karte des Phantoms (3 ) auf ihre Hand.

Die Notentafel zeigt den Punktestand der Komposition, die das Phantom für Christine macht. Es gibt 12 Noten, sie stellen 12 Stiche dar. Einige Noten sind schwarz (●), andere weiß (○). Ihr spielt die Stiche in der Reihenfolge der Noten, von links nach rechts.



Stich ●: Das Phantom ist erfolgreich, wenn es den Stich gewinnt.

Stich ○: Das Phantom ist erfolgreich, wenn Christine den Stich gewinnt.

Ist das Phantom im Stich erfolgreich, nehmt ihr einen Notenstein und legt ihn auf die entsprechende Note. Das Phantom fährt mit der nächsten Note fort.

Durchkreuzt Christine die Pläne des Phantoms in einem Stich, wird kein Notenstein abgelegt und das Phantom muss einen neuen Versuch unternehmen.

Ist die Notentafel innerhalb der 2 Runden vollständig mit Notensteinen belegt, hat das Phantom gewonnen. Ist sie das nicht, gewinnt Christine. Kurz gesagt: Das Phantom und Christine müssen beide versuchen, die ●-Stiche zu gewinnen und die ○-Stiche zu verlieren.

FINEN STICH GEWINNEN

Im aktuellen Stich geht es immer um die Note am weitesten links ohne Notenstein darauf. In jedem Stich spielt ihr beide je 1 Karte. Die Farbe und Zahl der gespielten Karten bestimmen, wer erfolgreich ist.

Spielst du die erste Karte eines Stiches aus, darfst du eine beliebige Karte aus deiner Hand spielen. Die andere Person muss, falls möglich, eine Karte derselben Farbe spielen.

Hat die andere Person keine Karte dieser Farbe, darf sie eine beliebige Karte spielen.

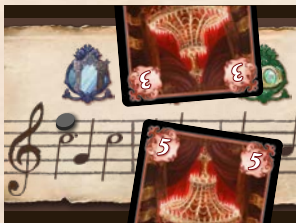
Normalerweise gewinnt die Person den Stich, die in der ausgespielten Farbe die höchste Karte gelegt hat. Aber es gibt einige Ausnahmen, die später beschrieben werden.

Habt ihr den Stich gespielt, legt ihr die Karten verdeckt auf einen Ablagestapel.

Wer einen Stich gewonnen hat, beginnt den nächsten, egal ob ein Notenstein auf die Notentafel gelegt wurde oder nicht.

Spielt ihr beide die dieselbe Farbe aus, gewinnt die Karte mit dem höheren Wert.

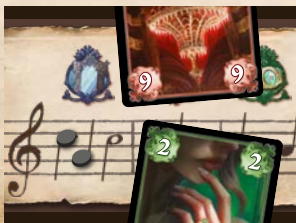
Beispiel:



Das Phantom spielt die 5 . Christine spielt die 3 . Das Phantom gewinnt den Stich, und da die Note schwarz ist, legt es einen Notenstein darauf.

Spielt ihr nicht dieselbe Farbe aus, gewinnt die Person, die ausgespielt hat (Ausnahmen: Trumpf und Supertrumpf, siehe S. 8)

Beispiel:



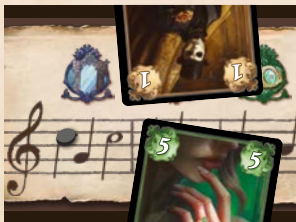
Das Phantom spielt die 2 , aber Christine hat keine Karten dieser Farbe. Sie spielt die 6 . Obwohl ihre Karte einen höheren Wert hat, gewinnt die zuerst ausgespielte Farbe . Die Note dieses Stiches ist weiß, also legt ihr keinen Notenstein darauf.

TRUMPF UND SUPERTRUMPF

Die Farbe  ist die Trumpffarbe. Diese Farbe schlägt die ausgespielte Farbe.

Die zweite Person im Stich darf nur eine Karte mit Trumpffarbe spielen, wenn sie die ausgespielte Farbe nicht bedienen kann.

Beispiel:



Das Phantom spielt die 5 , aber Christine hat keine Karten dieser Farbe. Sie spielt die 1  und gewinnt damit den Stich. Obwohl ihre Karte einen niedrigeren Wert hat, ist die Trumpffarbe stärker. Da die Note dieses Stiches schwarz ist, legt ihr keinen Notenstein darauf.



Die Notentafel ist in 4 Bereiche eingeteilt. Über jedem Bereich seht ihr die Farbe, die für alle Stiche dieses Bereiches die Supertrumpf-Farbe ist. Mit der Supertrumpf-Farbe kannst du jede andere Farbe übertreffen, auch die Trumpffarbe. Die zweite Person im Stich darf nur dann eine Karte mit Supertrumpf-Farbe spielen, wenn sie die ausgespielte Farbe nicht bedienen kann (wie bei der Trumpffarbe). Die Supertrumpf-Farbe wechselt im Spielverlauf von Bereich zu Bereich, je nachdem, um welche Note gerade gespielt wird.

Die Rangfolge in Kürze:

Supertrumpf > Trumpf  > Ausgespielte Farbe > andere Farbe(n)

Spielt ihr beide dieselbe Farbe aus, gewinnt die Karte mit dem höheren Wert.

DAS SIEGEL (WERT 1-6)

Das Siegel wird durch die bei Rundenbeginn ausgetauschten Karten bestimmt. Das Phantom bestimmt das Siegel in der ersten Runde, Christine wählt das Siegel für die zweite Runde aus.

Wird während eines Stiches eine Karte mit dem aktuellen Siegelwert gespielt, tauscht ihr sofort 2 Handkarten pro Person miteinander. Spielt die erste Person eine Karte mit dem aktuellen Siegelwert, tauscht ihr die Karten aus, bevor die zweite Person ihre Karte spielt. Spielt die zweite Person danach ebenfalls eine Karte mit dem aktuellen Siegelwert, tauscht ihr erneut 2 Karten miteinander. Hat eine Person nur eine Karte auf der Hand, tauscht ihr nur 1 Karte.

Zusätzlich zum Austausch der Karten kann das Siegel den Stich noch wertvoller machen:

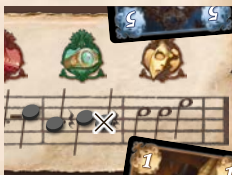
Wenn das Phantom einen Stich erfolgreich beendet (also einen -Stich gewinnt oder einen -Stich verliert), und dieser Stich eine Karte mit dem aktuellen Siegelwert enthält, legt das Phantom 2 Notensteine statt nur einem auf die Notentafel. Ist das Phantom erfolglos (verliert also einen -Stich oder gewinnt einen -Stich), entfernt ihr den am weitesten rechts liegenden Notenstein von der Notentafel.

Beispiel: Das 5er-Siegel liegt in dieser Runde aus, und das Phantom hat einen Stich gewonnen, in dem eine 5 gespielt wurde.

Das Phantom gewinnt einen ●-Stich:
Ein zweiter Notenstein wird auf die Notentafel gelegt.



Das Phantom gewinnt einen ○-Stich:
Der am weitesten rechts liegende Notenstein wird entfernt.



ENDE DER RUNDE

Nach dem zehnten Stich (also sobald das Phantom und Christine ihre letzten Handkarten ausgespielt haben) endet die Runde. Die Notensteine bleiben auf der Notentafel liegen. Mischt die 24 Karten und teilt euch beiden je 10 Karten aus. In der zweiten Runde bestimmt Christine das Siegel und beginnt mit dem ersten Stich der zweiten Runde.

Das Spiel endet nach der zweiten Runde.

SPIELEND

Schafft es das Phantom, auf alle Noten einen Notenstein zu legen und damit die Komposition zu vollenden, gewinnt es sofort.

Falls nach der zweiten Runde nicht auf allen Noten ein Notenstein liegt, bleibt das Werk unvollendet und Christine gewinnt.

Wir empfehlen euch nach der ersten Partie die Rollen zu tauschen und direkt eine zweite Partie zu spielen!

Besondere Herausforderung für das Phantom:

Verliert es einen Stich, der eine Karte mit dem aktuellen Siegelwert enthält, werden die zwei am weitesten rechts liegenden Notensteine von der Notentafel entfernt.

Autor: Geonil

Illustration: Morwen Cloastre

Projektmanagement: Rémi Gruber

Grafikdesign: Sunju Choi

Deutsche Übersetzung: Jürgen Valentiner-Branth

Lektorat: HABA

<The Phantom of the Opera> is published by Korea Boardgames Co., Ltd. under license by Geonil.

Copyright© 2025 Korea Boardgames Co., Ltd. All Rights Reserved.

Copyright© Geonil, 2025.
All Rights Reserved.

Habermaass GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28-38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com
kundenservice@haba.de
Made in China

