

Phase 10®

RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU : Être le premier joueur à compléter les 10 Phases. En cas d'égalité, le joueur qui détient le score le plus bas est déclaré vainqueur.

CONTENU : un paquet de 108 cartes : 24 cartes de chaque couleur (rouge, bleu, jaune et vert) numérotées de 1 à 12, quatre cartes « Passer un tour » et 8 cartes joker.

AVANT DE JOUER : Choisir un joueur pour donner les cartes. Le donneur bat les cartes et en distribue 10 à chaque joueur, face cachée, une à la fois. Les joueurs prennent les 10 cartes dans leur main et les tiennent de façon à ce que les autres joueurs ne puissent pas les voir. Les cartes restantes sont ensuite déposées au centre de l'aire de jeu, face vers le bas, pour constituer la pioche. Retourner la première carte et la placer à côté de la pioche pour créer la défausse.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE : Le joueur situé à gauche du donneur commence à jouer. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, le joueur prend soit la première carte de la pioche, soit la première carte de la défausse, et l'ajoute à sa main. Il termine son tour en se défaussant d'une carte de sa main, qu'il place sur le dessus de la défausse. À la première donne, chaque joueur tente de compléter la Phase 1. Une Phase est une combinaison de cartes. Les Phases sont composées de cartes de même valeur, de suites, de cartes de même couleur ou d'une combinaison de cartes de même valeur et de suites. Voici les dix Phases :

1. 2 brelans (2 x 3 cartes de valeur identique)
2. 1 brelan + 1 suite de 4
3. 1 carré (4 cartes de valeur identique) + 1 suite de 4
4. 1 suite de 7
5. 1 suite de 8
6. 1 suite de 9
7. 2 carrés (2 x 4 cartes de valeur identique)
8. 7 cartes d'une même couleur
9. 5 cartes de valeur identique + 1 paire (2 cartes de valeur identique)
10. 5 cartes de valeur identique + 1 brelan

Chaque joueur ne peut compléter qu'une seule Phase par donne.

DÉFINITIONS

CARTES DE VALEUR IDENTIQUE : Il s'agit d'une combinaison de deux cartes ou plus affichant toutes le même nombre. EXEMPLE : La Phase 1 est deux brelans, qui pourraient être trois « 7 » et trois « 10 ». Les deux brelans pourraient également être du même chiffre, comme trois « 10 » et trois autres « 10 ». Les cartes peuvent être de n'importe quelle couleur.

SUITES : Une suite est constituée de quatre cartes ou plus qui se succèdent. EXEMPLE : La Phase 2 exige une suite de quatre, qui pourrait être « 3 », « 4 », « 5 » et « 6 ». Les cartes peuvent être de n'importe quelle

CARTES DE LA MÊME COULEUR : Les cartes sont toutes de la même couleur. EXEMPLE : La Phase 8 exige sept cartes d'une même couleur, qui pourraient être sept cartes rouges, sept cartes vertes, etc. Il n'est pas nécessaire que les cartes soient en ordre numérique.

CARTES JOKER : Une carte joker peut être utilisée pour remplacer une carte numérotée ou une carte de n'importe quelle couleur afin de compléter une Phase. EXEMPLES : Un joueur souhaite faire une suite de quatre, mais ne possède que les cartes « 3 », « 4 » et « 6 ». Il peut utiliser une carte joker pour remplacer le « 5 » afin de compléter la suite. De la même manière, un joueur qui a en sa possession 6 cartes vertes peut utiliser une carte joker comme carte verte afin de compléter la Phase 8.

- Un joueur peut jouer plus d'une carte joker pour compléter une Phase. Les joueurs peuvent utiliser autant de cartes joker qu'ils le souhaitent tant qu'ils utilisent au moins une (1) carte naturelle.
- Lorsqu'une carte joker est jouée dans une Phase, elle ne peut pas être substituée à la carte qu'elle remplaçait puis jouée ailleurs; elle doit remplacer cette carte jusqu'à la fin de la Phase.
- Si la première carte que le donneur place en créant la défausse est une carte joker, la carte peut être prise par le premier joueur.

CARTES PASSER UN TOUR : Les cartes « Passer un tour » n'ont qu'un seul objectif : faire perdre un tour à un autre joueur. Pour l'utiliser, il suffit de se défausser de la carte « Passer un tour » à la fin de son tour, puis de choisir le joueur qui perdra un tour.

- Lorsqu'un joueur pioche une carte « Passer un tour », il peut s'en défausser immédiatement ou la garder pour plus tard.
- Une carte « Passer un tour » ne peut jamais être utilisée pour compléter une Phase.
- Une carte « Passer un tour » ne peut jamais être piochée dans la défausse.
- Un joueur ne peut être victime que d'une seule carte « Passer un tour » par donne.

Lorsqu'un joueur passe un tour, un tour est défini comme un tour de table.

- Si la première carte que le donneur place en créant la défausse est une carte « Passer un tour », le premier joueur passe automatiquement son premier tour.

COMPLÉTER UNE PHASE : Si, durant son tour, un joueur peut compléter une Phase avec les cartes qu'il a en main, il place les cartes de la Phase, face visible, sur la table avant de se défausser d'une carte. Par exemple, un joueur tente de compléter la Phase 1. Il a trois « 5 » et deux « 7 », puis pioche un autre « 7 ». Il a maintenant les 2 brelans et peut les placer devant lui. À la prochaine donne, il tentera de compléter la Phase 2.

- Un joueur doit avoir la Phase entière en main avant de la jouer devant lui.



- Un joueur peut déposer plus de cartes que la Phase en exige, mais seulement si les cartes additionnelles peuvent être directement ajoutées aux cartes faisant déjà partie de la Phase.

EXEMPLES : Un joueur dépose trois « 5 » et trois « 7 » pour compléter la Phase 1. Il a deux autres « 5 » en main et peut immédiatement les déposer à côté des trois « 5 » dans le même tour. Un autre joueur complétant la Phase 1 dépose trois « 6 » et trois « 8 ».

Le joueur a également trois « 10 » en main, mais il ne peut pas les jouer puisque la Phase 1 exige exactement 2 brelans. Donc, le joueur peut uniquement ajouter d'autres « 6 » et d'autres « 8 » à sa Phase composée de « 6 » et de « 8 ».

- Un joueur ne peut compléter qu'une Phase par donne.
- Un joueur qui réussit une Phase tente ensuite de compléter la Phase suivante à la prochaine donne. Un joueur qui ne réussit pas une Phase doit tenter de compléter la même Phase à la prochaine donne. Par conséquent, il est possible que les joueurs ne tentent pas tous de compléter la même Phase durant la même donne.
- Les Phases doivent être complétées EN ORDRE, de la Phase 1 à la Phase 10. Par exemple, un joueur qui essaie de compléter la Phase 4 (1 suite de 7) dépose une suite de 9 cartes. Cette suite constitue la suite de 7 cartes de la Phase 4, mais ne peut être utilisée pour compléter la Phase 5 (1 suite de 8) ni la Phase 6 (1 suite de 9).
- Un joueur complète une Phase dès qu'il la dépose. Il n'a pas besoin de remporter la donne afin d'inscrire l'achèvement de sa Phase. Il est fréquent que plusieurs joueurs complètent une Phase au cours de la même donne.

AJOUT : L'ajout est la manière de se défaire des cartes restantes après l'achèvement d'une Phase. Un joueur peut faire un ajout en plaçant une carte directement sur une Phase déjà déposée. La carte doit correspondre aux cartes déjà déposées. **EXEMPLES :** Un joueur peut ajouter un ou plusieurs « 4 » à la série de « 4 » existante d'un autre joueur. Il peut ajouter un « 2 » à la suite existante composée de « 3 », « 4 », « 5 » et « 6 » d'un autre joueur. Il peut également ajouter un « 7 » et un « 8 » à cette même suite s'il les a en main. Il peut aussi ajouter une ou plusieurs cartes vertes à la série de cartes vertes d'un joueur en Phase 9. De plus, un joueur peut ajouter une carte joker à n'importe laquelle de ces situations, peu importe sa couleur.

Avant de pouvoir faire un ajout, un joueur doit avoir complété et déposé sa propre Phase. Un joueur peut faire un ajout uniquement à son tour. Il peut ajouter à ses propres cartes, aux cartes d'un autre joueur ou à la fois à ses cartes et aux cartes d'un autre joueur.

VIDER SA MAIN : La Phase déposée, un joueur tente de vider sa main aussitôt que possible. Pour terminer, un joueur doit se défaire de toutes ses cartes en s'en défaussant ou en les ajoutant à des Phases existantes. Le premier joueur à vider sa main remporte la donne. Le gagnant de la donne, ainsi que tous les joueurs ayant complété leur Phase, passeront à la Phase suivante pour la prochaine donne. Les joueurs additionnent les points des cartes qu'il leur reste en main. (Moins il reste de cartes, mieux c'est!) Les cartes sont ensuite rebattues pour une nouvelle donne. (Ne pas oublier qu'un joueur qui n'a pas complété sa Phase avant qu'un autre joueur vide sa main doit tenter la même Phase à la prochaine donne.)

SCORE : Les joueurs doivent tenir le compte du total des points de chaque joueur en les notant sur un papier. Le joueur qui remporte la donne fait zéro point. Tous les autres joueurs marquent des points pour les cartes qu'il leur reste en main de la manière suivante :

5 points par carte affichant une valeur de 1 à 9

10 points par carte affichant une valeur de 10 à 12

15 points par carte « Passer un tour »

25 points par carte joker

Seules les cartes en main sont comptées et non les cartes déjà déposées. Une fois les pointages inscrits, le joueur à la gauche du donneur devient le nouveau donneur. Toutes les cartes sont alors rassemblées et battues, puis le donneur distribue une nouvelle main.

LE GAGNANT : Le premier joueur à compléter la Phase 10 à la fin d'une donne gagne. Si deux joueurs ou plus complètent la Phase 10 dans la même donne, le joueur avec le score le moins élevé est déclaré gagnant. En cas d'égalité, les joueurs à égalité rejouent la Phase 10. Le premier joueur à vider sa main remporte la partie.

VARIANTES

1. Les joueurs jouent 10 donnes. Tous les joueurs passent à la Phase suivante chaque fois, qu'ils aient complété la Phase ou non. Ainsi, à la première donne, les joueurs tentent de compléter la Phase 1, puis, à la deuxième donne, tous tentent de compléter la Phase 2 et ainsi de suite. Après 10 donnes, le joueur qui détient le score total le plus bas est déclaré vainqueur.
2. Les joueurs décident du nombre de Phases à compléter pour gagner (par ex. 5 Phases ou 7 Phases). Ils doivent décider du nombre de Phases avant le début de la partie. Toutes les autres règles demeurent les mêmes. Cette variante permet de faire une partie plus courte.
3. Les joueurs décident de jouer seulement les Phases paires (2, 4, 6, 8, 10) au lieu de toutes les Phases. Toutes les autres règles demeurent les mêmes.



Carte Passer un tour



Carte joker