

PHASE 10™

40
YEARS

PHASE 10™

Jeu de cartes

Phase 10 se joue en plusieurs manches au cours desquelles les joueurs tentent de former des séries de cartes appelées «Phases». Lorsqu'un joueur «vide sa main» en terminant une Phase complète et en se débarrassant de toutes les cartes de sa main, la manche se termine. Si un joueur n'a pas fini de former une Phase avant la fin de la manche, il devra réessayer de former la même Phase lors de la prochaine manche. La course est lancée pour terminer les 10 Phases en premier!

BUT DU JEU

Être le premier joueur à réaliser les 10 Phases.

CONTENU :

108 cartes réparties comme suit :

96 cartes numérotées (2 séries de 1 à 12 de chaque couleur : vert, jaune, orange et rouge)

8 cartes Joker

4 cartes Passer

6 tableaux de référence

6 pions

PRÉPARATIFS

Choisir le joueur qui donnera les cartes en premier. Le donneur donne à chaque joueur un tableau de référence (qui énumère les 10 Phases) et un pion (pointeur en plastique). Tous les joueurs placent leur pion à l'extrémité de leur tableau de façon à ce qu'il pointe vers la première Phase. Lorsque un joueur réalise une Phase, il avance son pion à la prochaine Phase.

Il mélange ensuite les cartes et en distribue 10 à chaque joueur, face cachée. Les joueurs peuvent regarder leurs cartes, mais ils doivent les tenir 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 cachée, pour constituer la pioche.

Retourner la première carte et la placer à côté de la pioche afin de former la défausse.

Le joueur à la gauche du donneur commence. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

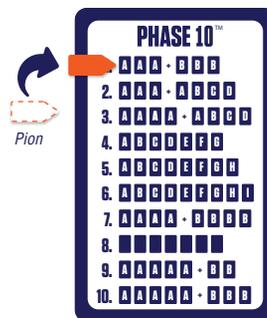


Tableau de référence

PLACE AU JEU!

Chacun leur tour, les joueurs suivent ces quatre étapes :

1. **Piger une carte.**
2. **Poser une Phase (si possible).**
3. **Jouer des cartes sur des Phases déjà complètes en faisant un «ajout» (si possible).**
4. **Terminer son tour en jetant une carte.**

Chacune de ces étapes est détaillée ci-dessous.

ÉTAPE 1 : PIGER UNE CARTE

Lors de 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.

ÉTAPE 2 : POSER UNE PHASE

Si durant son tour un joueur peut former une Phase avec les cartes qu'il a en main, il place les cartes, face visible, sur la table. **Chaque joueur ne peut former qu'une seule Phase par manche.** Pendant la première manche, tous les joueurs tentent de former la Phase 1.

Qu'est-ce qu'une Phase?

Une Phase est une combinaison de cartes composée de séries, de suites ou de cartes de la même couleur, ou une combinaison de séries et de suites.

DÉFINITIONS

SÉRIES : Une série est composée de deux cartes ou plus illustrant le même chiffre. Les cartes peuvent être de n'importe quelle couleur. *EXEMPLE :* La Phase 1 correspond à «2 séries de 3», soit par exemple trois «7» et trois «10». Les deux séries peuvent également être du même chiffre, par exemple trois «10» et trois autres «10».

SUITES : Une suite est composée de quatre cartes ou plus dont les chiffres se succèdent dans l'ordre numérique. Les cartes peuvent être de n'importe quelle couleur. *EXEMPLE :* La Phase 2 exige «1 suite de 4», comme par exemple «3, 4, 5, 6».

CARTES DE LA MÊME COULEUR : Toutes les cartes doivent être de la même couleur, mais il n'est pas nécessaire qu'elles se suivent dans l'ordre numérique. *EXEMPLE :* La Phase 8 exige «7 cartes de la même couleur», par exemple sept cartes rouges ou sept cartes vertes, etc.

Voici les dix Phases dans l'ordre :

1. 2 séries de 3
2. 1 série de 3 + 1 suite de 4
3. 1 série de 4 + 1 suite de 4
4. 1 suite de 7
5. 1 suite de 8
6. 1 suite de 9
7. 2 séries de 4
8. 7 cartes de la même couleur
9. 1 série de 5 + 1 série de 2
10. 1 série de 5 + 1 série de 3

1.

A	A	A
B	B	B
2.

A	A	A	
A	B	C	D
3.

A	A	A	A
A	B	C	D
4.

A	B	C	D	E	F	G
---	---	---	---	---	---	---
5.

A	B	C	D	E	F	G	H
---	---	---	---	---	---	---	---
6.

A	B	C	D	E	F	G	H	I
---	---	---	---	---	---	---	---	---
7.

A	A	A	A
B	B	B	B
8.

--	--	--	--	--	--	--	--
9.

A	A	A	A	A
B	B			
10.

A	A	A	A	A
B	B	B		

Réaliser une Phase

- Les Phases doivent être réalisées DANS L'ORDRE, de 1 à 10.
- Les joueurs ne peuvent réaliser qu'une seule Phase par manche.
- Un joueur doit avoir la Phase entière en main avant de la poser sur la table.
- Un joueur réussit une Phase dès qu'il la pose sur la table (il n'a pas besoin de remporter la manche en vidant sa main pour passer à la Phase suivante).
- Si un joueur ne parvient pas à réaliser une Phase, il devra alors tenter de réaliser de nouveau la même Phase lors de la manche suivante. Par conséquent, il est possible que les joueurs ne tentent pas tous de réaliser la même Phase au cours de la même manche.

EXEMPLE : Un joueur tente de réaliser la Phase 1. Il a trois «5», deux «7» et il pige un autre «7». Il dispose donc maintenant de «2 séries de 3» et peut les poser sur la table. Durant la manche suivante, le joueur tentera de réaliser la Phase 2.

CARTES ACTION



Cartes Joker - Une carte Joker peut être utilisée pour remplacer une carte numérotée ou une carte de n'importe quelle couleur pour compléter une Phase.

EXEMPLE : Un joueur veut réaliser une suite de 4, mais ne dispose que des cartes «3», «4» et «6». Il peut utiliser une carte Joker pour remplacer le «5» et compléter la suite. De la même manière, un joueur qui dispose de 6 cartes vertes peut utiliser une carte Joker comme carte verte pour compléter la Phase 8.

- Les joueurs peuvent utiliser autant de cartes Joker qu'ils le souhaitent pour réaliser une Phase, à la seule condition d'utiliser au moins une carte numérotée.
- Une fois qu'une carte Joker a été utilisée pour compléter une Phase, elle ne peut pas être retirée de cette Phase durant le reste de la manche.
- Si le donneur commence la défausse par une carte Joker, la carte Joker peut être pigée par le premier joueur.



Cartes Passer - Les cartes Passer n'ont qu'un seul objectif : faire perdre un tour à un autre joueur. Pour les utiliser, un joueur jette simplement la carte à son tour en la plaçant devant le joueur choisi qui doit passer son tour au lieu de la placer sur la défausse. Ce joueur passera son tour au tour suivant. Lorsque c'est le tour du joueur qui doit passer son tour, la seule action qu'il peut effectuer est de prendre la carte Passer et de la poser sur la défausse. Puis c'est au tour du joueur suivant.

- Jouer une carte Passer revient à jeter une carte et termine le tour du joueur.
- Une carte Passer ne peut jamais être pigée dans la défausse.
- Une carte Passer ne peut jamais être utilisée pour réaliser une Phase.
- Si la carte que le donneur place pour constituer la défausse est une carte Passer, le premier joueur passe automatiquement son tour.
- Une carte Passer ne peut pas être jouée contre un joueur ayant déjà une carte Passer placée devant lui.

ÉTAPE 3 : AJOUT

Après avoir réalisé une Phase, le joueur doit essayer de se débarrasser des cartes qu'il lui reste afin de vider sa main et gagner la manche, ce qui met fin à la manche pour tous les joueurs (voir **VIDER SA MAIN** ci-dessous). Cela est possible en faisant des ajouts. Une fois qu'un joueur a posé une Phase, il peut faire un ajout en posant une ou plusieurs cartes de sa main directement sur n'importe quelle Phase posée correspondante.

- Avant de faire un ajout, **le joueur doit déjà avoir posé sa propre Phase.**
- Un joueur ne peut faire un ajout que lorsque c'est son tour.
- Un joueur peut faire autant d'ajouts que possible en jouant plusieurs cartes de sa main sur plusieurs Phases.
- Il peut faire des ajouts à ses propres cartes, aux cartes d'un autre joueur, ou bien les deux, tant que les cartes qu'il joue correspondent parfaitement aux cartes déjà posées.

EXEMPLE : Un joueur peut ajouter un ou plusieurs «4» à la série de «4» déjà existante d'un autre joueur. Un joueur peut ajouter un «2» à la suite «3, 4, 5, 6» déjà existante d'un autre joueur. Un joueur peut également ajouter à cette suite un «7» et un «8» s'il les a en main. Il peut aussi ajouter une ou plusieurs cartes vertes à la série de sept cartes vertes d'un joueur en Phase 8. De plus, un joueur peut ajouter une carte Joker à n'importe laquelle de ces situations.

ÉTAPE 4 : JETER UNE CARTE À LA FIN DE SON TOUR

Le joueur termine son tour en jetant une de ses cartes sur la défausse, face visible.

VIDER SA MAIN (FIN DE LA MANCHE)

Après avoir posé une Phase, le joueur tente de vider sa main aussitôt que possible. Lorsqu'un joueur vide sa main, la manche se termine pour tous les joueurs. Pour vider sa main, le joueur doit se débarrasser de toutes les cartes qu'il lui reste en faisant des ajouts sur les Phases existantes, en jetant sa dernière carte sur la défausse ou bien en combinant les deux. Le premier joueur à vider sa main gagne la manche. Le joueur qui gagne la manche **ainsi que tous les joueurs qui réalisent leur Phase** avancent leur pion à la prochaine Phase sur leur tableau de référence (en le bougeant de la Phase 1 à la Phase 2, etc.) et tenteront de réaliser cette Phase à la prochaine manche. Les joueurs comptent le nombre de cartes qu'il leur reste en main (moins il y a de cartes, mieux c'est!).

Ne pas oublier qu'un joueur qui n'a pas réussi à réaliser sa Phase avant qu'un autre joueur vide sa main doit retenter la même Phase lors de la prochaine manche.

CALCUL DES POINTS

Les joueurs doivent se munir d'une feuille et d'un crayon pour comptabiliser les points de chaque joueur. Le joueur qui remporte la manche obtient un score de zéro (les joueurs visent le score le moins élevé possible). Tous les autres joueurs marquent des points pour les cartes qu'il leur reste en main de la manière suivante :

- 5 points pour chaque carte numérotée de 1 à 9
- 10 points pour chaque carte numérotée de 10 à 12
- 15 points pour chaque carte Passer
- 25 points pour chaque carte Joker

Les joueurs comptabilisent seulement les cartes qu'ils ont en main et non les cartes déjà jouées. Une fois les pointages inscrits, le joueur à la gauche du donneur devient le nouveau donneur. Toutes les cartes sont rassemblées et mélangées avant de commencer une nouvelle manche.

LE GAGNANT

Le premier joueur à réaliser la Phase 10 à la fin d'une manche gagne. Si deux joueurs ou plus réalisent la Phase 10 lors de la même manche, c'est alors le joueur avec le score le moins élevé qui est déclaré vainqueur. 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 manches. Les joueurs passent tous à la Phase suivante à chaque fois, qu'ils aient réussi ou non la Phase en cours. Ainsi lors de la première manche, les joueurs tentent de réaliser la Phase 1, puis la Phase 2 au cours de la seconde manche, etc. Après 10 manches, le joueur qui totalise le moins de points gagne la partie.
2. Les joueurs décident du nombre de Phases à réussir pour pouvoir gagner (5 Phases ou 7 Phases par exemple). Ils doivent décider du nombre de Phases à réaliser avant le début de la partie. Toutes les autres règles demeurent les mêmes. Cette variante permet de faire une partie plus courte.

The Phase 10 trademark is registered to Kenneth R. Johnson in the US, and registered to Mattel outside the US.

© 1982 Kenneth R. Johnson. All rights reserved.

Phase 10 est une marque déposée aux États-Unis de Kenneth R. Johnson, et de Mattel à l'extérieur des États-Unis.

© 1982 Kenneth R. Johnson. Tous droits réservés.

HHR41-4B70_4LB

 [service.mattel.com](http://www.service.mattel.com)



©2021 Mattel. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted. ® et ™ désignent des marques de Mattel aux États-Unis, sauf indication contraire. Mattel, Inc., 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Services 1-800-524-8697. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at / Composez sans frais le 1-800-524-8697. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel U.K. Limited, The Porter Building, 1 Brunel Way, Slough SL1 1FQ, UK. Mattel Australia Pty. Ltd., 658 Church St., Richmond, Victoria, 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel East Asia Ltd., Room 503-09, North Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Tel.: (852) 3185-6500. Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel Continental Asia Sdn Bhd. Level 19, Tower 3, Avenue 7, No. 8 Jalan Kerinchi, Bangsar South, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia. Mattel South Africa (PTY) LTD, Office 102 I3, 30 Melrose Boulevard, Johannesburg 2196. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Miguel de Cervantes Saavedra No. 193, Pisos 10 y 11, Col. Granada, Alcaldía Miguel Hidalgo, C.P. 11520, México, Ciudad de México. R.F.C. MME-920701-NB3. Tels.: 59-05-51-00 Ext. 5206 ó 01-800-463-59-89. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Tel.: 1230-020-6213. Servicio al consumidor Venezuela: Tel.: 0-800-100-9123. Mattel Argentina, S.A., Av. Libertador 1000, Piso 11 – Oficinas 109 y 111, Vicente López – Prov. Buenos Aires. Tel.: 0800-666-3373. Mattel Colombia, S.A., Calle 123#7-07 P.5, Bogotá. Tel.: 01800-710-2069. Mattel Perú, S.A., Av. Juan de Arona # 151, Centro Empresarial Juan de Arona, Torre C, Piso 7, Oficina 704, San Isidro, Lima 27, Perú. RUC: 20425853865. Reg. Importador: 02350-12-JUE-DIGESA. Tel.: 0800-54744. E-mail Latinoamérica: Servicio.Clientes@Mattel.com. Distribuido por : Mattel do Brasil Ltda.- CNPJ : 54.558.002/0001-20 - Rua Verbo Divino, 1488 - 2º. Andar - 04719-904 - Chácara Santo Antônio - São Paulo - SP - Brasil. Serviço de Atendimento ao Consumidor: fone 0800 575 0780. E-mail: sac.matteldobrazil@mattel.com. Mattel France, Parc de la Cerisaie, 1/3/5 allée des Fleurs, 94260 Fresnes Cedex. N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.lesjouetsmattel.fr. Mattel España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel: 900 102 390 <http://www.service.mattel.com/es>.

