

# PHASE 10™



# 40

YEARS



40th ANNIVERSARY CARD GAME • JUEGO DE CARTAS DEL 40º ANIVERSARIO • JEU DE CARTES 40e ANNIVERSAIRE • 40 ANOS DO JOGO DE CARTAS



Jogo de Cartas

Phase 10™ é um jogo de várias rodadas, nas quais os jogadores tentam montar combinações de cartas, conhecidas como “fases”. Quando alguém mostra uma combinação completa e se livra das últimas cartas da mão, a rodada acaba. Se você não terminou de montar a sua combinação antes da rodada terminar, você deve tentar montar a mesma combinação novamente. A corrida continua até que alguém complete sua 10ª fase primeiro!

## OBJETIVO

Ser o primeiro jogador a completar as dez combinações.

## CONTEÚDO

108 cartas divididas em:

- 96 cartas numéricas – 2 baralhos de 1 a 12 com as cores verde, amarelo, laranja e vermelho
- 8 Cartas Curinga
- 4 Cartas Pular

6 Tabuleiros de Referência de Fases

6 Rastreadores de Fases

## PREPARAÇÃO

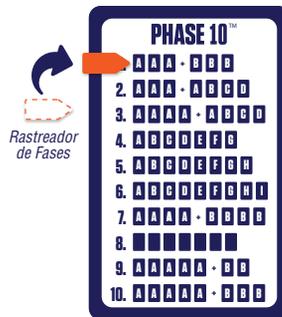
Escolha um jogador para distribuir as cartas. O jogador que distribuiu as cartas deve distribuir um Tabuleiro de Referência de Fases (que lista todas as 10 fases) e um Rastreador de Fases (ponteiro de plástico) para cada jogador. Todos devem deslizar o Rastreador de Fases para a borda de seu tabuleiro, de forma que ele aponte para a primeira fase. Sempre que alguém concluir uma Fase, esse jogador deverá colocar seu Rastreador de Fases na próxima Fase.

Em seguida, ele embaralha o baralho e distribui 10 cartas, viradas para baixo, para cada jogador. Os jogadores podem ver as cartas mas devem segurá-las para que os outros não possam vê-las.

Coloque o baralho restante virado para baixo no centro da área de jogo para formar uma pilha de jogo.

A última carta deve ser virada e colocada ao lado, formando a pilha de descarte.

O jogador à esquerda daquele que distribuiu as cartas começa o jogo. A jogada continua no sentido horário.



Tabuleiro de Referência de Fases

## VAMOS BRINCAR!

Cada jogador deve seguir os quatro passos:

1. **Comprar uma carta.**
2. **Colocar uma combinação/sequência na mesa (se possível).**
3. **Adicionar cartas nas combinações já feitas (se possível).**
4. **Terminar a sua vez descartando uma carta.**

Vamos detalhar cada passo a seguir.

## PASSO 1: COMPRAR UMA CARTA

Na sua vez, compre uma carta, a carta de cima do monte de cartas ou a carta de cima do monte de cartas de descarte, e adicione-a à sua mão.

## PASSO 2: COLOCAR UMA COMBINAÇÃO

Se você conseguir fazer uma combinação com as cartas em sua mão, coloque a combinação com a face voltada para cima na mesa. **Cada jogador pode colocar apenas uma combinação por vez.** Durante a primeira rodada, todos os jogadores tentam completar a fase 1, de acordo com a referência.

### O que é uma fase?

Fase é uma combinação de cartas, seja por conjunto, sequência diversas ou cores iguais.

### DEFINIÇÕES

**CONJUNTOS:** Um conjunto é a combinação de duas ou mais cartas com o mesmo número, independente da cor. *EXEMPLO:* A fase 1 é “2 conjuntos de 3”, que podem ser três cartas 7 e três cartas 10. Os dois conjuntos podem ser do mesmo número, por exemplo, três 10 e mais três 10.

**SEQUÊNCIA:** Uma sequência é feita de quatro ou mais cartas numeradas em ordem consecutiva, independente da cor. *EXEMPLO:* Parte da fase 2 requer “1 sequência de 4”, que pode ser 3,4,5,6.

**TODAS DE UMA ÚNICA COR:** As cartas devem ser da mesma cor, mas não precisam estar nenhuma ordem numérica.

*EXEMPLO:* A fase 8 pede “7 cartas de 1 cor”, que pode ser sete cartas vermelhas ou sete cartas verdes, etc.

Estas são as dez fases em ordem:

1. 2 conjuntos de 3
2. 1 conjunto de 3 + 1 sequência de 4
3. 1 conjunto de 4 + 1 sequência de 4
4. 1 sequência de 7
5. 1 sequência de 8
6. 1 sequência de 9
7. 2 conjuntos de 4
8. 7 cartas de 1 cor
9. 1 conjunto de 5 + 1 conjunto de 2
10. 1 conjunto de 5 + 1 conjunto 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
---	---	---

### Criando uma combinação

- As fases devem ser feitas EM ORDEM, de 1 a 10.
- Você só pode fazer uma combinação por rodada.
- Você deve ter a combinação inteira em mãos antes de colocá-la na mesa.
- Você recebe crédito por fazer uma combinação assim que a coloca na mesa (você não precisa ganhar a rodada indo para a próxima combinação).
- Se você não conseguir criar uma combinação antes do término da rodada, você deve tentar fazer a mesma combinação novamente na próxima rodada. Como resultado, talvez os jogadores não trabalhem na mesma combinação na mesma rodada.

*EXEMPLO:* Você está tentando criar a combinação 1. Você tem três 5s e dois 7s, e compra outro 7. Agora você tem “2 conjuntos de 3”, e você pode colocá-los na mesa. Na próxima rodada, você começará a trabalhar na combinação 2.

## CARTAS ESPECIAIS



**Cartas “Curinga”** - Uma carta Curinga pode ser usada no lugar de uma carta numérica ou pode ser usada como qualquer cor para completar uma combinação.

*EXEMPLO:* Um jogador quer fazer uma sequência de 4, mas só tem as cartas 3, 4 e 6. O jogador usa uma carta Curinga como 5 para completar a sequência. Ou um jogador tem 6 cartas verdes e usa uma carta Curinga como carta verde para completar a combinação 8.

- Os jogadores podem usar quantas cartas Curinga quiserem para completar uma combinação, desde que usem pelo menos uma carta numerada.
- Depois que uma carta Curinga tiver sido jogada em uma combinação, ela não poderá ser removida dessa fase para o restante da rodada.
- Se o distribuidor começar o monte de descarte com uma carta Curinga, a carta poderá ser retirada pelo primeiro jogador.



**Carta “Pular”** - Pular cartas tem apenas uma finalidade, fazer com que outro jogador perca uma rodada. Para usar, basta descartar a carta Pular na sua vez, colocando-a na frente do jogador que você escolheu pular, em vez de colocá-la na pilha de descarte. Esse jogador será ignorado na próxima vez. Quando for a vez do jogador ignorado, a única ação desse jogador será pegar a carta Pular e colocá-la no monte de descarte. Será então a vez do próximo jogador.

- Jogar uma carta Pular conta como uma carta de descarte e encerra a sua jogada.
- Uma carta Pular nunca pode ser retirada do monte de descarte.
- Uma carta Pular nunca pode ser usada para fazer uma combinação.
- Se o distribuidor começar o monte de descarte com uma carta Pular, a primeira vez do primeiro jogador será automaticamente ignorada.
- Uma carta Pular não pode ser jogada contra um jogador com uma carta Pular à sua frente.

## PASSO 3: HITTING

Depois de fazer uma combinação, você deve tentar se livrar de qualquer carta que permaneça em sua mão para que você possa sair e ganhar a rodada, o que encerra a rodada para todos (veja COMO SAIR abaixo). Para isso você deve fazer o Hitting (Bater para encerrar). Assim que você tiver feito sua combinação, você pode “bater” colocando uma carta ou as cartas de sua mão diretamente em qualquer combinação correspondente que tenha sido colocada na mesa.

- Antes que você possa fazer um hit, **sua própria combinação já deve estar colocada na mesa.**
- Você pode bater apenas quando for sua vez de jogar.
- Você pode fazer o máximo de hits possível, jogando várias cartas de sua mão em várias combinações.
- Você pode fazer o hit com suas próprias cartas, as cartas de outro jogador ou ambas, desde que as cartas jogadas caibam corretamente com as cartas já colocadas na mesa.

*EXEMPLO:* Pode adicionar um ou mais 4s ao conjunto de 4s existente de qualquer jogador. Você pode adicionar um 2 à sequência de 3,4, 5 e 6 existente de qualquer jogador. Você também pode adicionar um 7 e um 8 a esta sequência, se você tiver essas cartas. Você pode adicionar uma ou mais cartas verdes às sete cartas verdes de um jogador na combinação 8. Você também pode adicionar uma carta Curinga em qualquer uma dessas situações.

## PASSO 4: DESCARTE UMA CARTA PARA ENCERRAR A SUA JOGADA

Encerre sua jogada descartando uma das suas cartas viradas para cima no topo do monte de descarte.

## COMO SAIR (ENCERRAR A RODADA)

---

Depois de colocar uma combinação na mesa, os jogadores tentam “sair” o mais rápido possível. Se algum jogador encerrar a rodada, o jogo estará encerrado para todos. Para sair, você deve se livrar de todas as cartas restantes, fazendo o hit (batendo) nas combinações existentes, descartando sua última carta na pilha de descarte, ou fazendo ambos. O jogador que sair primeiro vence a rodada. O vencedor da rodada, **e todos os outros jogadores que também concluíram sua Fase**, deve colocar seu Rastreador de Fases na próxima Fase do Tabuleiro de Referência de Fases (mova o rastreador da Fase 1 para a Fase 2, e assim por diante) e tentará concluir essa Fase na próxima rodada. Os jogadores devem somar as cartas em suas mãos (quanto menos cartas tiveram nas mãos, melhor!).

**Lembre-se: se você não concluir sua Fase antes de outro jogador sair, você deve continuar na mesma Fase durante a próxima rodada.**

## PONTUAÇÃO

---

Você precisará de papel e lápis para manter um total de sequência para cada jogador. O vencedor da rodada marca zero (os jogadores querem obter a pontuação mais baixa). Todos os jogadores restantes devem marcar seus pontos para a próxima rodada para quaisquer cartas que ainda estejam em suas mãos, como segue:

- 5 pontos para cada carta numerada de 1 a 9
- 10 pontos para cada carta numerada de 10 a 12
- 15 pontos para cada carta Pular
- 25 pontos para cada carta Curinga

Somente as cartas que estão na mão de um jogador serão pontuadas, não as cartas já colocadas na mesa. Depois que as pontuações forem registradas, o jogador à esquerda do distribuidor das cartas se tornará o novo distribuidor. Todas as cartas são recolhidas e embaralhadas, e uma nova rodada começa.

## VENCENDO O JOGO

---

O primeiro jogador a completar a 10ª fase no final de uma rodada é o vencedor. Se dois ou mais jogadores completarem a 10ª fase na mesma rodada, o jogador com o menor número total de pontos será o vencedor. Em caso de empate, os jogadores que empatarem jogam novamente a 10ª fase. O primeiro a sair será o vencedor.

## VARIAÇÕES

---

1. Os jogadores jogam 10 rodadas. Todos os jogadores avançam para a próxima fase a cada vez, quer completem a fase atual ou não. Assim, na primeira rodada, os jogadores tentam completar a fase 1, depois na segunda rodada, todos tentam completar a fase 2, etc. Após dez rodadas, o jogador com a menor pontuação total é o vencedor.
2. Os jogadores decidem quantas combinações devem ser concluídas para vencer (por exemplo, cinco combinações ou sete combinações). O número de combinações a serem concluídas deve ser decidido antes do início do jogo. Todas as outras regras continuam valendo. Esta variação permite uma versão mais curta do jogo.

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://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>.

