

# 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



Juego de cartas

Phase 10™ se juega en una serie de manos en las que los jugadores intentan crear combinaciones de cartas llamadas “Fases”. Una mano se acaba cuando un jugador completa una Fase y se queda sin cartas. Si, antes de que se acabara la mano, no completaste tu Fase, tienes que intentar crearla de nuevo. ¡Todos compiten por ser los primeros en completar su décima Fase!

## OBJETIVO

Sé el primero en completar todas las 10 Fases.

## CONTENIDO

108 cartas, como se describen a continuación:

- 96 cartas numeradas: 2 juegos de cartas verdes, amarillas, naranjas y rojas numeradas del 1 al 12
- 8 cartas comodines
- 4 cartas para saltar turno

6 tableros de referencia

6 rastreadores Phase

## PREPARACIÓN

Determinen quién va a ser el primer repartidor. El repartidor le pasa un tablero de referencia (que enumera las 10 Fases) y un rastreador Phase (puntero de plástico) a cada jugador. Todos los jugadores deben colocar su rastreador Phase en el borde de su tablero, de manera que apunte a la primera Fase. Cada vez que alguien complete una Fase, avanzará con su rastreador de Phase a la siguiente Fase.

Luego, el repartidor debe mezclar el mazo y repartir 10 cartas, boca abajo, a todos los jugadores. Los jugadores pueden ver sus respectivas cartas, pero deben evitar que las vean los demás jugadores.

Finalmente, el repartidor coloca el resto del mazo boca abajo en el centro del área de juego para formar una pila para tomar.

Voltea la primera carta de la pila para tomar y ponla al lado de la pila para tomar para formar la pila para tirar.

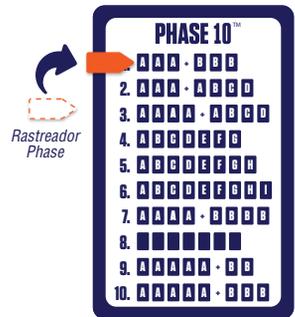
Empieza el jugador situado a la izquierda del repartidor. El juego continúa en dirección de las manecillas del reloj.

## ¡A JUGAR!

Cada turno incluye cuatro pasos:

1. Toma una carta.
2. Crea y baja una Fase (si te es posible).
3. Tira cartas en Fases completas bajándolas (si es posible).
4. Acaba tu turno tirando una carta.

Cada paso se describe por separado a continuación.



Tablero de referencia

## PASO 1: TOMAR UNA CARTA

Cuando sea tu turno, toma una carta, ya sea la que se encuentra arriba de la pila para tomar o la que está arriba de la pila para tirar, y agrégala a tu mano.

## PASO 2: BAJAR UNA FASE

Si puedes completar una Fase con las cartas de tu mano, bájala boca abajo en la mesa. **Cada jugador solo puede completar una Fase durante cada mano.** Durante la primera mano, todos los jugadores intentan completar la Fase 1.

### ¿Qué es una Fase?

Una Fase es una combinación de cartas compuestas por conjuntos, corridas, cartas de un solo color, o una combinación de conjuntos y corridas.

### DEFINICIONES

**CONJUNTOS:** Un conjunto está compuesto por dos o más cartas del mismo número, sin importar el color.

*POR EJEMPLO:* En la Fase 1, tienes que juntar “2 conjuntos de 3”, que podrían ser tres cartas de 7 y tres cartas de 10. Los dos conjuntos pueden ser del mismo número: tres cartas de 10 y otras tres cartas de 10.

**CORRIDAS:** Una corrida está compuesta por cuatro cartas o más numeradas en orden, sin importar el color.

*POR EJEMPLO:* Parte de la Fase 2 requiere “1 corrida de 4”, que podría ser 3, 4, 5 y 6.

**DE UN SOLO COLOR:** Todas las cartas son del mismo color. No es necesario que las cartas estén en orden numérico.

*POR EJEMPLO:* La Fase 8 requiere “7 cartas de 1 color”, que podrían ser siete cartas rojas o siete cartas verdes, etc.

Estas son las 10 Fases en orden:

1. 2 conjuntos de 3

2. 1 conjunto de 3 + 1 corrida de 4

3. 1 conjunto de 4 + 1 corrida de 4

4. 1 corrida de 7

5. 1 corrida de 8

6. 1 corrida de 9

7. 2 conjuntos de 4

8. 7 cartas de 1 color

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
---	---	---	---	---

 + 

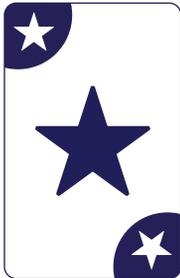
B	B	B
---	---	---

### Crea una Fase

- Las Fases se tienen que completar EN ORDEN, de la 1 a la 10.
- Puedes completar una Fase durante cada mano.
- Tienes que tener la Fase completa en tu mano antes de bajarla.
- Obtienes puntos por completar una Fase en cuanto la bajas (no tienes que ganar la mano, quedándote sin cartas, para avanzar a la siguiente Fase).
- Si no logras completar una Fase antes de que acabe la mano, tienes que intentar completar la misma Fase en la siguiente mano. Como consecuencia, no todos los jugadores necesariamente van a estar completando la misma Fase en una mano.

*POR EJEMPLO:* Estás intentado completar la Fase 1. Tienes tres cartas de 5 y dos de 7, y tomas otra carta de 7. Ahora tienes “2 conjuntos de 3” y los puedes bajar. En la siguiente mano, tendrás que completar la Fase 2.

## CARTAS ESPECIALES



**Cartas de comodín** - Un comodín se puede usar en lugar de una carta numerada o se puede usar como cualquier color para completar una Fase.

**POR EJEMPLO:** Un jugador quiere completar una corrida de cuatro cartas, pero solo tiene un 3, un 4 y un 6. El jugador usa un comodín que toma el lugar del 5 para completar la corrida. O bien, un jugador tiene seis cartas verdes y usa un comodín como carta verde para completar la Fase 8.

- Puedes usar tantos comodines como quieras para completar una Fase, siempre y cuando uses al menos una carta numerada.
- Después de usar un comodín en una Fase, no se puede quitar de dicha Fase durante el resto de la mano.
- Si el repartidor empieza la pila para tirar con un comodín, el primer jugador puede tomar la carta de comodín.



**Cartas Salta** - Las cartas Salta tienen solo un propósito: hacer que el otro jugador pierda un turno. Para usarla, simplemente coloca la carta Salta delante del jugador que has elegido para saltar en lugar de colocarla en la pila para tirar. Ese jugador perderá su próximo turno. Cuando llegue el turno de aquel jugador, lo único que debe hacer es tomar la carta Salta y colocarla en la pila para tirar. Luego, le toca al siguiente jugador.

- Tirar una carta Salta cuenta como tirar cualquier carta y con eso acaba tu turno.
- No puedes tomar una carta Salta de la pila para tirar.
- No puedes usar una carta Salta para crear una Fase.
- Si el repartidor empieza la pila para tirar con una carta Salta, el primer jugador automáticamente pierde su turno.
- No se puede tirar una carta Salta a un jugador que ya tiene una delante de él.

## PASO 3: BAJAR CARTAS RESTANTES

Después de completar una Fase, tienes que intentar deshacerte de cualquier carta en tu mano para que te quedes sin cartas y ganes la ronda, con lo que acaba la mano para todos los jugadores (ve GANAR LA MANO más abajo). Bajar tus cartas restantes es la manera de hacerlo. En cuanto completes la Fase, puedes bajar tus cartas restantes directamente en cualquier Fase previamente completada con la que hagan juego.

- Antes de bajar las cartas restantes, **tienes que haber completado tu Fase actual.**
- Solo puedes bajar tus cartas restantes en tu turno.
- Puedes bajar tantas cartas como sea posible, tirando varias cartas de tu mano en diferentes Fases.
- Puedes bajar tus cartas en tus propias Fases, en las de otro jugador o en ambas, siempre y cuando tus cartas correspondan con las cartas en las Fases previamente completadas.

**POR EJEMPLO:** Puedes agregar una o más cartas de 4 a un conjunto de cartas de 4 de otro jugador. Puedes agregar una carta de 2 a la corrida de cartas 3, 4, 5 y 6 de otro jugador. También agregar un 7 y un 8 a esta corrida, en caso de que los tengas. Puedes agregar una o más cartas verdes al conjunto de siete cartas verdes de la Fase 8 de otro jugador. También puedes agregar un comodín a cualquiera de estas situaciones de cartas.

## PASO 4: TIRAR UNA CARTA PARA ACABAR TU TURNO

Para terminar tu turno, tira una de las cartas boca arriba en la parte superior de la pila para tirar.

## GANAR LA MANO

---

Después de bajar una Fase, tienes que intentar completar tu mano lo antes posible. Completar una mano hace que la ronda termine para todos. Para completar una mano, tienes que deshacerte de tus cartas restantes, tirándolas en Fases en curso y tirando tu última carta en la pila para tirar, o una combinación de ambas. El primer jugador en hacerlo gana la ronda. El ganador de la ronda **y cualquier otro jugador que también haya completado su Fase** deben avanzar su rastreador Phase a la siguiente Fase en su tablero de referencia (pasando de la Fase 1 a la Fase 2, etc.) e intentarán completar esa Fase durante la siguiente ronda. Luego, los jugadores deben sumar sus cartas restantes (cuantas menos cartas tengas, mejor).

***Recuerda, si no completaste la Fase antes de que otro jugador lo hiciera, tendrás que intentar completar la misma Fase en la siguiente ronda.***

## PUNTOS

---

Necesitarás lápiz y papel para llevar la cuenta de los puntos de cada jugador. El ganador de la mano obtiene cero puntos (el objetivo es tener la menor cantidad de puntos posible). Los demás jugadores obtienen puntos en su contra con base en las cartas en sus manos:

- 5 puntos por cada carta numerada del 1 al 9.
- 10 puntos por cada carta numerada del 10 al 12.
- 15 puntos por cada carta Salta.
- 25 puntos por cada comodín.

Solo se suman las cartas en la mano de un jugador, no las cartas ya bajadas. Después de apuntar los puntos, el jugador a la izquierda del repartidor pasa a ser el nuevo repartidor. Junta y baraja todas las cartas y reparte una nueva mano de cartas.

## GANAR EL JUEGO

---

El primer jugador en completar la Fase 10 al final de una mano es el ganador. Si dos o más jugadores completan la Fase 10 en la misma mano, el jugador con menos puntos totales gana. En caso de un empate, los jugadores empatados vuelven a jugar la Fase 10. El primer jugador en deshacerse de sus cartas es el ganador.

## VARIACIONES

---

1. Los jugadores juegan 10 manos. Todos los jugadores avanzan a la siguiente Fase cada vez, sin importar si completan la Fase actual. Así, en la primera mano, todos los jugadores intentan completar la Fase 1 y, luego, en la mano 2, todos intentan completar la Fase 2, etc. Después de diez manos, el jugador con la menor cantidad de puntos gana.
2. Los jugadores deciden cuántas Fases se deben completar para ganar (por ejemplo, cinco Fases o siete Fases). Deberán decidir antes de empezar a jugar cuántas Fases se tienen que completar. Todas las demás reglas se quedan igual. Esta variación hace el juego más corto.

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



©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>.

