

Phase 10 EXPRESS™

Jeu de cartes



Phase 10 Express™ se joue en plusieurs manches au cours desquelles les joueurs tentent de former des combinaisons 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

56 cartes réparties comme suit :

48 cartes numérotées – 1 série de 1 à 12 pour chaque couleur (bleu, vert, rouge et jaune)

3 Cartes blanches

3 cartes Passer

2 cartes Référence

PRÉPARATIFS

Choisir un joueur pour donner les cartes. Le donneur place les deux cartes Référence (sur lesquelles les 10 Phases sont inscrites) à la vue de tous

Il mélange ensuite les cartes et en distribue 5 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 la zone de jeu, face cachée, pour constituer la PIOCHE.

Retourner la première carte et la placer à côté de la PIOCHE afin de former le TALON.

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

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 posant une carte.**

Chacune de ces étapes est détaillée ci-dessous.

ÉTAPE 1 : PIGER UNE CARTE

Lors de son tour, le joueur pige soit la première carte de la PIOCHE, soit la première carte du TALON 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 pose 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, paires ou impaires, ou une combinaison de séries et de suites.

DÉFINITIONS



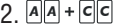



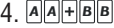



SÉRIES: Une série est composée de deux cartes ou plus dotées du même chiffre. Les cartes peuvent être de n'importe quelle couleur. **EXEMPLE :** La Phase 2 exige «2 séries de 2», soit par exemple deux «7» et deux «10». Les deux séries peuvent également être du même chiffre, par exemple deux «10» et deux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

SUITES: Une suite est composée de trois cartes ou plus dont les chiffres se succèdent dans l'ordre numérique. Les cartes peuvent être de n'importe quelle couleur. **EXEMPLE :** La Phase 4 exige une «suite de 2 paires», soit par exemple deux «6» et deux «7», et la Phase 8 exige une «suite de 4 cartes impaires», soit par exemple 1, 3, 5, 7.

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 10 exige «4 cartes de la même couleur», par exemple quatre cartes rouges, quatre cartes vertes, etc.

CARTES PAIRES OU IMPAIRES : Les cartes sont toutes paires ou impaires, quelle que soit la combinaison. **EXEMPLE :** La Phase 1 exige «4 cartes impaires», soit par exemple 1, 3, 5, 7 ou 3, 3, 5, 5 ou 7, 7, 7, 7 ou 1, 5, 9, 11.

Voici les dix Phases dans l'ordre :

- | | | | |
|----------------------|--|---------------------------------|--|
| 1. 4 cartes impaires | 1.  | 6. Suite de 4 | 6.  |
| 2. 2 séries de 2 | 2.  | 7. Une suite couleur de 3 | 7.  |
| 3. 4 cartes paires | 3.  | 8. Suite de 4 cartes impaires | 8.  |
| 4. Suite de 2 paires | 4.  | 9. Suite de 4 cartes paires | 9.  |
| 5. Série de 3 | 5.  | 10. 4 cartes de la même couleur | 10.  |

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 avant la fin de la manche, il devra alors tenter de réaliser 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 2. Il a deux «5» et un «7» et il pige un autre «7». Il dispose donc maintenant de «2 séries de 2» et peut les poser sur la table. Durant la manche suivante, le joueur tentera de réaliser la Phase 3.

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 3 cartes vertes peut utiliser une carte Joker comme carte verte pour compléter la Phase 10.

- 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 le TALON 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 pose simplement la carte à son tour en la plaçant devant le joueur choisi qui doit passer son tour au lieu de la poser sur le TALON. 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 le TALON. Puis c'est au tour du joueur suivant.

- Jouer une carte Passer revient à poser une carte et à terminer le tour du joueur.
- Une carte Passer ne peut jamais être pigée dans le TALON.
- Une carte Passer ne peut jamais être utilisée pour réaliser une Phase.
- Si la carte que le donneur place pour constituer le TALON 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 4 cartes vertes» d'un joueur en Phase 10. De plus, un joueur peut ajouter une carte Joker à n'importe laquelle de ces situations.

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 4 cartes vertes» d'un joueur en Phase 10. De plus, un joueur peut ajouter une carte Joker à n'importe laquelle de ces situations.

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

Le joueur termine son tour en posant une de ses cartes sur la pile du TALON, 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 posant sa dernière carte sur le TALON ou bien en combinant les deux. Le premier joueur à vider sa main gagne la manche. Le gagnant de la manche **et tous les autres joueurs ayant réussi leur Phase** tenteront de réaliser la prochaine Phase lors de la manche suivante. 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 manche suivante.

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 ayant accumulé le moins de points gagne la partie.

2. Les joueurs décident du nombre de Phases à réussir pour pouvoir gagner (cinq Phases ou sept 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.



POUR LES JOUEURS DALTONIENS

Des symboles graphiques ont été ajoutés à chaque carte afin d'aider à identifier leur(s) couleur(s). Cela permettra aux joueurs atteints de TOUTE forme de daltonisme de jouer facilement!



= Rouge



= Jaune



= Vert



= Bleu

