

Phase 10 EXPRESS™

Juego de cartas



Phase 10 Express™ se juega en una serie de rondas en las que los jugadores intentan crear combinaciones de cartas conocidas como “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

56 cartas, como se describe a continuación:

48 cartas numeradas: 1 conjunto de cartas azules, verdes, rojas y amarillas numeradas del 1 al 12

3 cartas comodín

3 cartas “Salta”

2 cartas de referencia

PREPARACIÓN

Escojan a un jugador que sea el repartidor. El repartidor pone las dos cartas de referencia (que incluyen las 10 fases) donde todos las puedan ver.

Luego, el repartidor baraja las cartas y reparte 5 cartas, cara abajo, a cada jugador. Los jugadores pueden ver sus respectivas cartas, pero deben evitar que las vean los demás jugadores.

Finalmente, el repartidor coloca el resto de la baraja 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 esta 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.

PASO 1: TOMA 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: CREA Y BAJA UNA FASE

Si puedes completar una fase con las cartas en tu mano durante tu turno, baja la fase cara arriba sobre la mesa. **Cada jugador solo puede hacer 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 formada por conjuntos, corridas, cartas de un solo color, pares o impares, 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. **EJEMPLO:** La fase 2 es “2 conjuntos de 2”, que pueden ser dos 7 y dos 10. Los dos conjuntos también pueden ser el mismo número, por ejemplo, dos 10 y dos 10 más.

CORRIDAS: Una corrida está compuesta por tres cartas o más numeradas en orden, sin importar el color. **EJEMPLO:** La fase 4 es una “corrida de 2 pares”, que pueden ser dos 6 y dos 7, y la fase 8 es una “corrida de 4 impares”, que pueden ser 1, 3, 5, 7.

DE UN SOLO COLOR: Todas las cartas son del mismo color. No es necesario que las cartas estén en orden numérico. **EJEMPLO:** La fase 10 son “4 de un color”, que pueden ser cuatro cartas rojas o cuatro cartas verdes, etc

PARES O IMPARES: Todas las cartas son pares o impares en cualquier combinación. **EJEMPLO:** La fase 1 son “4 impares”, que puede ser 1, 3, 5, 7; 3, 3, 5, 5; 7, 7, 7, 7; o 1, 5, 9, 11.

Estas son las 10 fases en orden:

- | | | | |
|-----------------------|----|----------------------------------|-----|
| 1. 4 impares | 1. | 6. Corrida de 4 | 6. |
| 2. 2 conjuntos de 2 | 2. | 7. Corrida de un solo color de 3 | 7. |
| 3. 4 pares | 3. | 8. Corrida de 4 impares | 8. |
| 4. Corrida de 2 pares | 4. | 9. Corrida de 4 pares | 9. |
| 5. Conjunto de 3 | 5. | 10. 4 de un color | 10. |

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.

EJEMPLO: Estás intentado completar la fase 2. Tiene dos 5 y un 7, y tomas otro 7. Ahora tienes “2 conjuntos de 2” y los puedes bajar. En la siguiente mano, tendrás que completar la fase 3.

CARTAS ESPECIALES

Cartas comodín



Un comodín se puede usar en lugar de una carta numerada o se puede usar como cualquier color para completar una fase.

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 3 cartas verdes y usa un comodín como carta verde para completar la fase 10.

- 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 tomarlo.

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 ese 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 LAS 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 (consulta "GANA 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.

EJEMPLO: Puedes agregar una o más cartas de 4 a un conjunto de 4 de otro jugador. Puedes agregar un 2 a la corrida de 3, 4, 5 y 6 de cualquier otro jugador. También puedes agregar un 7 y un 8 a esta corrida, en caso de que los tengas. Puedes agregar una o más cartas verdes a las 4 cartas verdes de un jugador en la fase 10. También puedes agregar un comodín a cualquiera de estas situaciones de cartas.

PASO 4: TIRA UNA CARTA PARA ACABAR TU TURNO

Completa tu turno tirando una carta de tu mano cara arriba en la pila para tirar.

GANA LA MANO (TERMINA LA RONDA)

Después de bajar una fase, tienes que intentar ganar la mano lo antes posible. Ganar la mano hace que la ronda termine para todos. Para ganar 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 dicha ronda. El ganador de la ronda, **y cualquier otro jugador que también complete su fase**, avanzará a la siguiente fase en la siguiente ronda. Los jugadores suman sus cartas restantes (entre menos cartas tengas, mejor).

Recuerda, si no completaste la fase antes de que otro jugador ganara la mano, 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 ronda obtiene cero puntos (el objetivo es tener la menor cantidad de puntos posible). Los demás jugadores obtienen puntos en su contra según las cartas restantes que tengan en sus manos, de la siguiente manera:

- 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 registrar los puntos, el jugador a la izquierda del repartidor pasa a ser el nuevo repartidor. Junta y mezcla todas las cartas, y comienza una nueva ronda.

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 siguen siendo las mismas. Esta variación hace que el juego sea más corto.



PARA JUGADORES DALTÓNICOS

Se agregaron símbolos gráficos especiales a cada carta para ayudar a identificar sus colores. ¡Esto permitirá que los jugadores con CUALQUIER forma de daltonismo jueguen fácilmente!



= Rojo



= Amarillo



= Verde



= Azul



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

HWV19-4B71
1100869512-4LB

