

Phase 10 FLIP!™

Jeu de cartes

7+

2-6

CONTENU :

112 cartes réparties comme suit :

- 104 cartes à double face
- 8 cartes Référence

PHASE 10 FLIP!™ EN BREF

Phase 10 FLIP!™ se joue comme le jeu Phase 10®, sauf que les cartes ont deux faces : le côté «COULEUR» et le côté «INTENSE». Le jeu débute avec le côté COULEUR, mais chaque fois qu'une personne joue une carte dotée d'un symbole FLIP (Retourner), il faut retourner le TALON, la PIOCHE et les cartes en main de chaque joueur. Tout le monde doit alors jouer avec le côté INTENSE des cartes. Sur le côté INTENSE, chaque carte peut être de la couleur désirée par le joueur. Lorsqu'une personne pose une autre carte dotée d'un symbole FLIP (Retourner), le jeu retourne du côté COULEUR et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un joueur réalise sa Phase et vide sa main. La course est lancée pour réaliser les 10 Phases en premier!

PRÉPARATION

Chaque joueur obtient une carte Référence (sur laquelle figurent les 10 Phases). Mettre de côté les cartes supplémentaires.

Puisque les cartes ont deux faces de jeu, s'assurer que toutes les **cartes du côté COULEUR** (ayant chacune une couleur spécifique) sont orientées dans un sens et que toutes les **cartes du côté INTENSE** (qui peuvent être de toute couleur choisie) sont orientées dans l'autre sens.



Côté COULEUR



Côté INTENSE



Carte Référence des Phases

Le donneur mélange les cartes et distribue 10 cartes à chaque joueur, le côté COULEUR caché. Chaque joueur doit tenir ses cartes en orientant le côté COULEUR vers lui et le côté INTENSE vers les autres joueurs.

Le reste des cartes est placé côté COULEUR face cachée pour former la PIOCHE (la pile où l'on pige les cartes); le côté INTENSE est alors orienté vers le HAUT.

Retourner la première carte de la PIOCHE pour constituer le TALON (avec le côté COULEUR orienté vers le HAUT). Si la carte est dotée d'un symbole FLIP, l'ignorer (ne pas retourner les cartes).

Le joueur à la gauche du donneur joue en premier et le jeu se poursuit ensuite dans le sens horaire.

PLACE AU JEU!

Chacun leur tour, les joueurs suivent ces quatre étapes :

1. **Piger une carte.**
2. **Poser une Phase (si possible).**
3. **Poser des cartes sur des Phases terminées en faisant un «ajout» (si possible).**
4. **Terminer son tour en posant une carte (possiblement une carte dotée d'un symbole FLIP [Retourner]).**

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. Il doit s'assurer que celles-ci sont orientées du même côté que ses autres cartes. Par exemple, si le jeu en cours est du côté COULEUR, il doit s'assurer que le côté COULEUR de ses nouvelles cartes est orienté vers lui.

ÉTAPE 2 : POSER UNE PHASE

Si, durant son tour, un joueur peut réaliser une Phase avec les cartes qu'il a en main, il pose les cartes, face visible, sur la table. **Chaque joueur ne peut réaliser qu'une seule Phase par manche.**

Une manche se termine lorsqu'un joueur pose sa dernière carte. Pendant la première manche, tous les joueurs tentent de réaliser la Phase 1.

Qu'est-ce qu'une Phase?

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

DÉFINITIONS

SÉRIE : Une série est composée de deux cartes ou plus dotées du même chiffre, et de **n'importe quelle couleur**. **Exemple** : La Phase 3 correspond à «1 série de 3», soit par exemple trois «7» ou trois «10».

SUITE COULEUR : Une suite couleur est composée de deux cartes ou plus de la même couleur dont les chiffres se succèdent dans l'ordre numérique. **Exemple** : La Phase 4 exige «1 suite couleur de 3 cartes », comme par exemple «4, 5, 6 rouges».

Voici les dix Phases dans l'ordre :

- | | |
|--|--------------------------|
| 1. 2 suites couleur de 2 | 1. AB + YZ |
| 2. 1 suite couleur de 2 + 1 série de 2 | 2. AB + AA |
| 3. 1 suite couleur de 2 + 1 série de 3 | 3. AB + AAA |
| 4. 1 suite couleur de 3 + 1 série de 2 | 4. ABC + AA |
| 5. 1 suite couleur de 4 + 1 série de 2 | 5. ABCD + AA |
| 6. 2 suites couleur de 3 | 6. ABC + XYZ |
| 7. 1 suite couleur de 3 + 1 série de 3 | 7. ABC + AAA |
| 8. 1 suite couleur de 5 + 1 série de 2 | 8. ABCDE + AA |
| 9. 1 suite couleur de 2 + 1 série de 4 | 9. AB + AAAA |
| 10. 1 suite couleur de 3 + 2 séries de 2 | 10. ABC + AA + ZZ |

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.
- Il n'est pas possible de retirer une carte d'une phase une fois qu'elle a été posée.
- Un joueur réussit une Phase dès qu'il la pose sur la table (il n'a pas besoin de vider 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 8. Il a un «3 rouge» et un «3 bleu» ainsi que «6, 7, 8, 9 verts», puis il pige un «5 vert». Il dispose donc maintenant de «1 suite couleur de 5 + 1 série de 2» et peut les poser. Durant la manche suivante, le joueur tentera de réaliser la Phase 9.

SYMBÔLES D'ACTION SPÉCIALE

Symbole FLIP (Retourner)



Lorsqu'un joueur pose une carte dotée de ce symbole, tout est retourné du côté opposé (le côté COULEUR est retourné pour jouer avec le côté INTENSE, et vice versa). Une fois la carte posée, retourner le TALON (la carte qui vient d'être posée se retrouve alors sous la pile), la PIOCHE, puis les cartes que tous les joueurs ont en main (**NE PAS** retourner les cartes de toute Phase terminée). Le jeu se poursuit de ce côté jusqu'à ce qu'une autre carte dotée du symbole FLIP (Retourner) soit posée, changeant alors le côté de jeu.

Symbole d'étoile



Le symbole d'étoile peut représenter n'importe quel chiffre. Si ce symbole figure sur le côté COULEUR d'une carte, le joueur peut choisir le numéro de la carte, mais non sa couleur. S'il figure sur le côté INTENSE de la carte, cette carte peut être du chiffre et de la couleur désirés par le joueur. Si le symbole d'étoile est remplacé par un chiffre sur le côté INTENSE d'une carte, le joueur peut seulement choisir la couleur de la carte.



Choisir le chiffre de la carte



Choisir la couleur et le chiffre de la carte



Choisir la couleur de la carte

Exemple : En jouant avec le côté COULEUR des cartes, un joueur désire faire une suite couleur rouge de 3, mais il n'a qu'un «4 rouge» et un «6 rouge». Il utilise alors une carte rouge dotée d'un symbole d'étoile pour remplacer le «5 rouge» et compléter la suite. Il ne pourrait pas utiliser une carte bleue dotée d'un symbole d'étoile, car les cartes du côté COULEUR dotées d'un symbole d'étoile ne peuvent pas changer la couleur.

Lors de la réalisation d'une phase, les joueurs peuvent utiliser autant de cartes dotées d'un symbole d'étoile qu'ils le souhaitent, à condition d'utiliser au moins une carte numérotée.

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 (voir VIDER SA MAIN ci-dessous). Cela est possible en faisant des ajouts. Une fois qu'un joueur a réalisé 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 posant 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.
- Le joueur peut ajouter des cartes du côté COULEUR à des Phases du côté INTENSE, et il peut aussi ajouter des cartes du côté INTENSE à des Phases du côté COULEUR.
- Si une carte du côté COULEUR (qui a une couleur spécifique) est ajoutée à une suite couleur de cartes du côté INTENSE, la suite devient cette couleur et ne peut accepter que des cartes de cette couleur à partir de ce moment-là.

Exemple : Un joueur peut ajouter un ou plusieurs «4» à la «série de 4» d'un autre joueur. Un joueur peut ajouter un «2 rouge» à la «suite couleur 3, 4, 5, 6 rouges» d'un autre joueur. Il peut aussi ajouter un «7 rouge» et un «8 rouge» à cette suite. Il peut ajouter une carte dotée d'un symbole d'étoile du côté INTENSE à un «série couleur 6, 7, 8» de cartes du côté INTENSE, mais s'il ajoute un «9 vert» du côté COULEUR à cette série, cette série devient verte et seules des cartes vertes ou des cartes du côté INTENSE peuvent être ajoutées.

ÉTAPE 4 : POSER UNE CARTE POUR TERMINER LE TOUR

Le joueur termine son tour en posant une de ses cartes sur le TALON, face visible. Si la carte posée est dotée d'un symbole FLIP (Retourner), il faut **RETOURNER** la PIOCHE, le TALON et toutes les cartes en main de tous les joueurs.

VIDER SA MAIN (FIN DE LA MANCHE)

Après avoir posé une Phase, les joueurs tentent de vider leur 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 tenter la même Phase lors de la manche suivante.

CALCUL DES POINTS

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
- 20 points pour chaque carte dotée d'un symbole d'étoile

Les joueurs comptabilisent seulement les cartes qu'ils ont en main et non les cartes déjà posées, et seules les cartes du côté de jeu en cours. Une fois les pointages inscrits, le joueur à la gauche du donneur devient le nouveau donneur. Toutes les cartes sont rassemblées et mélangées (après s'être assuré qu'elles sont toutes orientées dans le même sens), et une nouvelle manche commence.

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 ayant 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.

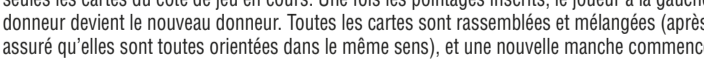
2. Les joueurs décident du nombre de Phases à réussir pour pouvoir gagner (cinq Phases ou sept Phases, par exemple). Ils doivent décider du nombre de Phases à réaliser avant le début de la partie. Toutes les autres règles demeurent les mêmes. Cette variante permet de faire une partie plus courte.



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



Adresses sur quefairedemesdechets.fr