

Phase 10 FLIP!™

Jogo de Cartas

7+

2-6

CONTEÚDO

112 cartas divididas em:
104 cartas frente e verso
8 Cartas de referência

PHASE 10 FLIP™ - VISÃO GERAL

O Phase 10 Flip™ é como o Phase 10® clássico, com a exceção de que existem dois lados no baralho de cartas: um lado "Colorido" e um lado "Curinga". Comece a jogar com o lado Colorido, mas quando alguém descartar uma carta com um símbolo VIRAR, vire a pilha de compras, a pilha de descarte e as cartas na mão de todos os jogadores. Agora, todos devem jogar com o lado "Curinga" das cartas. No lado "Curinga", cada carta pode ser da cor que você quiser. Depois que alguém descartar outra carta com um símbolo VIRAR, o jogo volta para o lado Colorido, e assim por diante, até que alguém faça uma combinação e saia. O jogo até que alguém faça todas as 10 combinações primeiro!

PREPARAÇÃO

Cada jogador recebe uma carta de Referência (que lista as 10 combinações). Separe eventuais cartas extras.

Como o baralho é frente e verso, verifique se todas as **cartas do lado Colorido** (cada uma tem uma cor específica) estão viradas para um lado e que todas as **cartas do lado Curinga** (que podem ser de qualquer cor) estão viradas para o outro lado.



Lado Colorido



Lado Curinga



Carta de Referência

Embaralhe as cartas e distribua 10 para cada jogador, com o lado Colorido virado para baixo. Segure as cartas com o lado Colorido virado para você e o lado Curinga virado para seus adversários.

Coloque o restante do baralho com o lado Colorido virado para baixo para formar a pilha de compras (as cartas com lado Curinga devem ficar viradas para CIMA).

Vire a carta de cima da pilha de compras para iniciar a pilha de descarte (com as cartas com lado Colorido viradas para CIMA). Se essa carta tiver o símbolo Virar, ignore-o (não vire suas cartas).

O jogador à esquerda de quem distribuiu as cartas joga primeiro e o jogo continua no sentido horário.

COMO JOGAR

Cada jogador deve seguir os quatro passos:

1. **Comprar uma carta.**
2. **Colocar uma combinação/seqüência na mesa (se possível).**
3. **Adicionar cartas nas combinações já feitas (se possível).**
4. **Encerre sua jogada, descartando uma carta (possivelmente ativando uma carta VIRAR).**

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. Verifique se estão viradas na direção das outras cartas na sua mão. Por exemplo, se a rodada estiver sendo jogada com o lado Colorido, coloque novas cartas na sua mão com o lado Colorido virado para você.

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.** A rodada acaba quando alguém descarta sua última carta. Durante a primeira rodada, todos os jogadores tentam completar a combinação 1, de acordo com a referência.

O que é uma Combinação?

É uma combinação de cartas composta de conjuntos, seqüência de cores ou uma combinação de conjuntos e seqüências de cores.

DEFINIÇÕES

CONJUNTOS: Conjunto é a combinação de duas ou mais cartas com o mesmo número, **independentemente da cor.** **Exemplo:** A combinação 3 inclui "1 conjunto de 3", que podem ser três cartas 7 ou três cartas 10.

SEQÜÊNCIA DE CORES: Uma seqüência de cores consiste em duas ou mais cartas da **mesma cor**, numeradas em ordem consecutiva. **Exemplo:** Parte da combinação 4 é "1 seqüência cores de 3", que pode ser uma carta 4, 5, 6 na cor vermelha.

Estas são as dez combinações, em ordem:

- | | |
|--|--------------------------|
| 1. 2 seqüências de cores de 2 | 1. AB + YZ |
| 2. 1 seqüência de cores de 2 + 1 conjunto de 2 | 2. AB + AA |
| 3. 1 seqüência de cores de 2 + 1 conjunto de 3 | 3. AB + AAA |
| 4. 1 seqüência de cores de 3 + 1 conjunto de 2 | 4. ABC + AA |
| 5. 1 seqüência de cores de 4 + 1 conjunto de 2 | 5. ABCD + AA |
| 6. 2 seqüências de cores de 3 | 6. ABC + XYZ |
| 7. 1 seqüência de cores de 3 + 1 conjunto de 3 | 7. ABC + AAA |
| 8. 1 seqüência de cores de 5 + 1 conjunto de 2 | 8. ABCDE + AA |
| 9. 1 seqüência de cores de 2 + 1 conjunto de 4 | 9. AB + AAAA |
| 10. 1 seqüência de cores de 3 + 2 conjuntos de 2 | 10. ABC + AA + ZZ |

Criando uma combinação

- As combinações 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 não pode retirar uma carta de uma combinação depois que ela tiver sido descartada.
- Você recebe crédito por fazer uma combinação assim que a coloca na mesa (você não precisa "sair" se livrando de todas as suas cartas para passar 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 8. Você tem uma carta 3 vermelha e uma 3 azul, bem como uma verde 6, 7, 8 e 9, e, então, você compra uma 5 verde. Agora você tem "1 seqüência de cores de 5 + 1 conjunto de 2" e pode descartar. Na próxima rodada, você começará a trabalhar na combinação 9.

SÍMBOLOS DE AÇÃO ESPECIAL

Símbolo - Virar

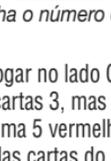


Ao descartar uma carta com esse símbolo, tudo vira para o lado oposto (o lado Colorido vira para o lado Curinga e vice-versa). Quando a carta tiver sido jogada, vire a pilha de descarte (a carta que acabou de ser descartada estará agora por último) e, em seguida, a pilha de compra e as mãos de todos (**NÃO** vire nenhuma combinação feita). Esse novo lado permanecerá em jogo até que outra carta com símbolo Virar seja descartada, alterando o jogo novamente.

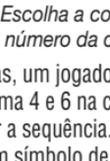
Símbolo - Estrela



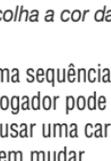
Um símbolo de estrela pode representar qualquer número. Se o símbolo aparecer no **lado Colorido** de uma carta, você poderá escolher o número da carta, mas não sua cor. Se aparecer no **lado Curinga** da carta, ela poderá representar qualquer número e qualquer cor que você desejar. Se o símbolo de Estrela for substituído por um número no **lado Curinga** de uma carta, você só poderá escolher a cor dessa carta.



Escolha o número da carta



Escolha a cor e o número da carta



Escolha a cor da carta

Exemplo: Ao jogar no lado Colorido das cartas, um jogador deseja fazer uma seqüência de cores vermelhas de cartas 3, mas ele tem apenas uma 4 e 6 na cor vermelha. O jogador pode usar uma carta Estrela como uma 5 vermelha para completar a seqüência. Não é possível usar uma carta Estrela azul, pois as cores das cartas do lado Colorido com símbolo de Estrela não podem mudar.

Ao fazer uma combinação, os jogadores podem usar quantas cartas Estrelas quiserem, desde que usem pelo menos uma carta numerada.

PASSO 3: BATER PARA ENCERRAR

Depois de fazer uma combinação, você deve tentar se livrar de qualquer carta na sua mão para que você possa vencer rodada (veja COMO SAIR abaixo). Para isso você deve "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 de bater, **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.
- Você pode fazer combinações do lado Curinga com as cartas no lado Colorido, e fazer combinações do lado Colorido com as cartas no lado Curinga.
- Se uma carta do lado Colorido (que tem uma cor específica) for acrescentada a uma seqüência de cores de cartas do lado Curinga, a seqüência será daquela cor e somente cartas dessa cor podem ser aceitas daí para frente.

Exemplo: Você pode acrescentar uma ou mais cartas 4 ao conjunto de 4 de qualquer jogador. Você pode acrescentar uma 2 vermelha à seqüência de 3, 4, 5, 6 de cor vermelha de qualquer jogador. Você também pode acrescentar uma 7 e uma 8 na cor vermelha à seqüência. Você pode acrescentar uma carta Estrela do lado Curinga a uma seqüência de cores 6, 7, 8 de cartas no lado Curinga, mas se você acrescentar um uma carta 9 verde do lado Colorido, essa seqüência ficará verde e só poderá receber cartas verdes ou cartas do lado Curinga depois disso.

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. Se a carta que descartar tiver o símbolo Virar, você deve **VIRAR** a pilha de compras, a pilha de descarte e as mãos de todos os jogadores.

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 completaram a sua combinação**, avançarão para a sua próxima fase na próxima rodada. Os jogadores somam as cartas deixadas em suas mãos (quanto menos cartas tiver em sua mão, melhor!).

Lembre-se, se você não concluiu a combinação antes de outro jogador sair, você deve trabalhar na mesma combinação novamente durante a próxima rodada.

PONTUAÇÃO

O vencedor da rodada marca dez (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
- 20 pontos para cada carta com símbolo de Estrela

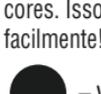
Somente as cartas que estão na mão de um jogador serão pontuadas, não as cartas já colocadas na mesa, e apenas o lado que está sendo jogado no momento. Depois que as pontuações forem registradas, o jogador à esquerda de quem distribuiu as cartas é quem as distribuirá. Todas as cartas devem ser recolhidas e embaralhadas (depois verificar se estão todas viradas para o mesmo lado), e uma nova rodada começa.

VENCEDOR DO JOGO

O primeiro jogador a completar a 10ª combinação no final de uma rodada é o vencedor. Se dois ou mais jogadores completarem a 10ª combinação 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 combinação. O primeiro a sair será o vencedor.

VARIAÇÕES

1. Os jogadores jogam 10 rodadas. Todos os jogadores avançam para a próxima combinação a cada vez, quer completem a combinação atual ou não. Assim, na primeira rodada, os jogadores tentam completar a combinação 1, depois, na segunda rodada, todos tentam completar a combinação 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.



PARA JOGADORES DALTÔNICOS

Foram adicionados símbolos gráficos especiais em cada carta para ajudar a identificar as cores. Isso permitirá que os jogadores com QUALQUER forma de daltonismo joguem facilmente!

● = Vermelho

★ = Amarelo

▼ = Verde

■ = Azul