

Phase 10 FLIP!

Juego de cartas

7+

2-6

CONTENIDO

112 cartas, como se describe a continuación:

- 104 cartas con doble cara
- 8 cartas Fase de referencia

PHASE 10 FLIP™ EN POCAS PALABRAS

Phase 10 Flip™ se juega igual que Phase 10®, con la excepción de que la baraja de cartas es de dos lados: uno "Con Color" y uno "Salvaje". Comienzas a jugar con el lado Con Color, pero cuando alguien tira una carta con un símbolo FLIP, volteas la pila para tomar, la pila para tirar y las cartas de la mano de todos. Ahora todos deben jugar con el lado Salvaje de las cartas. En el lado Salvaje, cada carta puede ser de cualquier color que desees. Una vez que alguien tire otra carta con un símbolo FLIP, el juego vuelve al lado Con Color, y así sucesivamente hasta que alguien complete su fase y salga. ¡Todos compiten por ser los primeros en completar las 10 Fases!

PREPARACIÓN

Cada jugador obtiene una carta Fase de referencia (que enumera las 10 Fases). Separa cualquier carta adicional.

Dado que la baraja es de dos lados, asegúrate de que todas las **cartas de lado Con Color** (cada una con un color específico) estén orientadas al mismo lado y que todas las **cartas del lado Salvaje** (que pueden ser de cualquier color) estén orientadas hacia el lado contrario.



Lado Con Color



Lado Salvaje



Carta Fase de referencia

Mezcla las cartas y, luego, reparte 10 a cada jugador, con el lado Con Color hacia abajo. Sostén las cartas con el lado Con Color orientado hacia ti y el lado Salvaje orientado a tus oponentes.

Coloca el resto de la baraja con el lado Con Color boca abajo a fin de formar la pila para tomar (el lado salvaje de las cartas quedará hacia ARRIBA).

Voltea la primera carta de la pila para tomar con el fin de formar una pila para tirar (el lado Con Color quedará boca ARRIBA). Si esta carta tiene un símbolo Flip, ignórala (no voltees las cartas).

El primero en jugar será el jugador a la izquierda del repartidor y el juego continuará hacia la derecha.

¡A JUGAR!

Cada turno incluye cuatro pasos:

1. Toma una carta.
2. Baja una Fase (si es posible).
3. Tira cartas en Fases completas bajándolas (si es posible).
4. Termina tu turno tirando una carta (lo que posiblemente podría provocar un FLIP).

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. Asegúrate de que apunte en la misma dirección que las demás cartas de tu mano. Por ejemplo, si estás jugando con el lado Con Color de las cartas, agrega cartas nuevas a tu mano con el lado Con Color orientado hacia ti.

PASO 2: BAJAR UNA FASE

Si puedes completar una Fase con las cartas de tu mano, bájala boca arriba en la mesa. **Cada jugador solo puede completar una Fase durante cada ronda.** Una ronda termina cuando alguien tira su última carta. Durante la primera ronda, todos los jugadores intentan completar la Fase 1.

¿Qué es una Fase?

Una Fase es una combinación de cartas compuestas por conjuntos, escalas de colores, o una combinación de conjuntos y escalas de colores.

DEFINICIONES

CONJUNTOS: Un conjunto está compuesto por dos o más cartas del mismo número, **sin importar el color.** Ejemplo: En la Fase 3, tienes que juntar "1 conjunto de 3", que podrían ser tres cartas de 7 o tres cartas de 10.

ESCALAS DE COLORES: Una escala de color está hecha de dos o más cartas del mismo color, numeradas en orden consecutivo. Ejemplo: Parte de la Fase 4 requiere "1 escala de color de 3" que podrían ser cartas rojas con los números 4, 5 y 6.

Estas son las 10 Fases en orden:

1. 2 escalas de color de 2
 2. 1 escala de color de 2 + 1 conjunto de 2
 3. 1 escala de color de 2 + 1 conjunto de 3
 4. 1 escala de color de 3 + 1 conjunto de 2
 5. 1 escala de color de 4 + 1 conjunto de 2
 6. 2 escalas de color de 3
 7. 1 escala de color de 3 + 1 conjunto de 3
 8. 1 escala de color de 5 + 1 conjunto de 2
 9. 1 escala de color de 2 + 1 conjunto de 4
 10. 1 escala de color de 3 + 2 conjuntos de 2
1. **AB + YZ**
 2. **AB + AA**
 3. **AB + AAA**
 4. **ABC + AA**
 5. **ABCD + AA**
 6. **ABC + XYZ**
 7. **ABC + AAA**
 8. **ABCDE + AA**
 9. **AB + AAAA**
 10. **ABC + AA + ZZ**

Crea una Fase

- Las Fases se tienen que completar EN ORDEN, de la 1 a la 10.
- Solo puedes completar una Fase durante cada mano
- Tienes que tener la Fase completa en tu mano antes de bajarla.
- No puedes retirar una carta de una Fase en cuanto se haya bajado.
- Obtienes puntos por completar una Fase en vez de la baja (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 8. Tienes un 3 rojo y un 3 azul, así como 6, 7, 8 y 9 verdes, y, luego, tomas un 5 verde. Ahora tienes "1 escala de color de 5 + 1 conjunto de 2" y puedes bajar tu mano. En la siguiente mano, tendrás que completar la Fase 9.

SÍMBOLOS DE ACCIÓN ESPECIALES

Símbolo Flip



Cuando tires una carta con este símbolo, todo se volteas al lado opuesto (el lado Con Color se volteas al lado Salvaje y viceversa). Después de tirar la carta, volteas la pila para tirar (la carta recién jugada quedará hasta abajo), luego la pila para tomar y, finalmente, las manos de cada jugador (**NO** voltees ninguna de las Fases completadas). Este nuevo lado permanecerá en juego hasta que se tire otra carta con un símbolo Flip, con lo que volteará de nuevo.

Símbolo de estrella



Un símbolo de estrella puede representar cualquier número que desees. Si este símbolo aparece en el **lado Con Color** de una carta, puedes elegir el número de la carta, pero no su color. Si aparece en el **lado Salvaje** de la carta, la carta puede representar cualquier número y cualquier color que desees. Si el símbolo de estrella se reemplaza con un número en el **lado Salvaje** de una carta, solo puedes elegir el color de esa carta.



Elige el número de la carta



Elige el color y el número de la carta



Elige el color de la carta

Ejemplo: Mientras juegas con el lado Con Color de las cartas, un jugador quiere hacer una escala de color rojo de 3, pero solo tiene cartas con 4 y 6 rojos. El jugador usa una carta de una estrella roja que toma el lugar del 5 para completar la escala. No podría usar una carta de estrella azul porque las cartas del lado Con Color con símbolo de estrella, no pueden cambiar su color.

Cuando se completa una Fase, los jugadores pueden utilizar tantas cartas de estrella como deseen, siempre y cuando utilicen al menos una carta numerada.

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 (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.
- Puedes bajar cartas de lado Con Color a Fases del lado Salvaje y puedes bajar cartas de lado Salvaje a Fases de lado Con Color.

• Si se agrega una carta de lado Con Color (que tiene un color específico) a una escala de color de cartas de lado Salvaje, la escala se vuelve de ese color y solo puede aceptar cartas de ese color en el futuro.

Ejemplo: Puedes agregar una o más cartas de 4 a un conjunto de 4 de otro jugador. Puedes agregar un 2 rojo a la escala roja de 3, 4, 5 y 6 de cualquier otro jugador. También puedes agregar un 7 y un 8 rojos a esta escala. Pueden agregar una carta de lado Salvaje con una estrella a un 6, 7 y 8 en una escala de color de cartas de lado Salvaje, pero si agregas un 9 de lado Con Color verde, esa escala se volverá verde y solo se podrán agregar cartas verdes o de lado Salvaje.

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. Si la carta que tiraste tiene un símbolo Flip, debes **VOLTEAR** la pila para tomar, la pila para tirar y las manos de todos los jugadores.

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 haya completado 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

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.
- 20 puntos por cada carta con un símbolo de estrella.

Solo se suman las cartas en la mano de un jugador, no las cartas ya bajadas, y solo el lado que se está jugando. Después de registrar los puntos, el jugador a la izquierda del repartidor pasa a ser el nuevo repartidor. Todas las cartas se reúnen y se revuelven (después de asegurarse de que todas estén orientadas al mismo lado) 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

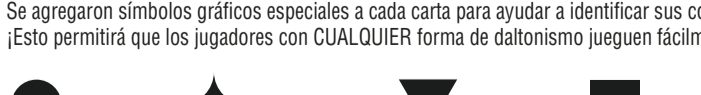
1. Los jugadores juegan 10 manos. Todos los jugadores avanzan a la siguiente Fase cada vez, sin importar si completan la Fase actual o no. Así, en la primera mano, todos los jugadores intentan completar la Fase 1 y, luego, en la mano 2, todos intentan completar la Fase 2, etc. Después de diez manos, 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!



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.