



# *Phase 10*<sup>®</sup>

## Dice Game

**EQUIPMENT:** 10 special PHASE 10<sup>®</sup> DICE and one scorepad.

**OBJECT:** Win the game by being the First to get through the 10 Phases with the highest overall score.

**THE PHASE 10<sup>®</sup> DICE:** Six of the dice contain all the higher numbers. Each of the dice are numbered 5,6,7,8,9,10 in the various Four colors. The other Four dice contains all the low numbers and the Wild (W) Faces. Each of these dice are numbered with 1,2,3,4 and W. The W is in the Four various colors.

**PLAY:** To see who plays First, each player rolls one of the dice numbered 5 to 10. The player with the highest roll plays First, and so on, down to the player with the lowest roll, who plays last.

Each player takes a separate column on the scorepad. The player with the First turn uses the left-most column, the next player uses the next column, and so on, so that turns pass in order from one player's column to the next. Each player's name is written at the top of the player's column. When each player has had a turn, the First player begins the next turn, and so on.

In a turn, the player starts by rolling all ten dice. The player may then set aside any die the player wishes to keep. The player makes a second roll with the remaining dice. The player may set aside some of these dice, adding them to those already set aside. The player may also take back some of the dice previously set aside. Then the player may make a third and final roll with any dice the player wishes to roll. The player then takes the score, if any, and ends the turn.

**SCOREPAD TERMS:** Sets, Runs and All One Color are explained as Follows.

**SETS:** A set is made by several dice with all the same number. For example, three 10's make a set of three. One or more Wild (W) dice may be used in place of natural numbers. For example, 10, W, W makes a set of three 10's.

**RUNS:** A run is made by several dice with all consecutive numbers. For example, 7, 8, 9, 10 makes a run of Four. One or more Wild (W) dice may be used in place of natural numbers. For example, 6, W, W, 9 makes a run of Four.

**ALL ONE COLOR:** The dice needed must all be the same color. A Wild (W) of a different color may not be used in completing this score. For example, 2, 4, W, 5, 8, 9, 10 all orange make 7 all one color.

**THE PHASES:** In a player's scoring column are ten scoring spaces. Each one of these is a Phase. For example, the First one (Phase 1) is labeled "2 sets of 3," meaning that the player must, in the turn, end up with three of one number and three of another number, or two sets of three of the same number.

Throughout play the player must always do the ten Phases in order, starting with Phase 1 and working up through Phase 10<sup>®</sup>. If a player Fails to make a Phase in a turn (which will almost always happen to all players at some point), then the player ends the turn without making a score. The player will have to try and complete that Phase again next turn.

**SCORING:** At the end of the turn, the player scores points for the Phase the player is working on, only if the player makes that Phase. The score is the total of all the dice used to make that Phase. Dice not needed for the Phase are not scored. Also any Wilds (W's) used in the Phase score zero points each. For example, the player is in Phase 1 and ends up with 8,8,8 and 10, W, W. The player's score is 8+8+8+10, or 34. The player enters 34 in the space for "2 sets of 3."

**STRATEGY HINT:** If a player completes a Phase in one or two rolls, the player may want to keep rolling the rest of the turn, to try to replace any Wilds (W's) in the Phase with natural numbers, since natural numbers score their value instead of zero.

Note that as each Phase is completed, the score is totaled, so that the player always know their total score in the game, as of that particular Phase.

**FIVE PHASE BONUS:** After Phase 5, the game is half over. If the player's total at this point is over 220 (221 or more), then the player is awarded a bonus of 40 points, which is then added to the score.

**FIRST FINISH BONUS:** The first player to finish the game gets to add 40 points to his/her score. Other players finishing Phase 10® later in the same turn qualify for this 40 point bonus, too.

**ENDING THE GAME:** The first player to complete Phase 10® causes the end of normal game play. At this point, each of the remaining players gets one last try at completing all their remaining Phases. For example, player B has just completed Phase 10®, while player A is still on Phase 7. Now, player A gets a normal turn of three rolls to complete Phase 7. If unsuccessful, player A is finished and player A's current total score becomes player A's final score. However, if successful, player A adds the Phase 7 score to his/her score, and gets another turn, to try and make Phase 8, and so on, until player A finally fails to make the next Phase, or finishes Phase 10®.

**THE WINNER:** When each player's score is final, the player with the highest Grand Total is the winner.

**SOLITAIRE PLAY:** You can play solitaire, and see how high a score you can get. All rules remain the same except you must keep track of each time you fail to make a Phase. At the end of the game, you must subtract 5 points off of your final score for each failure to make the Phase. Also, to get your 40 point First Finish Bonus, you must make Phase 10® on your first try.

**HIGHEST POSSIBLE SCORE:** The highest possible score is 649. Please write use at the address below if you make a score over 600 (requires the signature of at least one witness, other than player).



©2011 Mattel. All Rights Reserved. Tous droits réservés.

Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at/ Composez sans frais le 1-800-524-8697. Mattel Europa, B.V., Gonder 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628 500303. Mattel France, 27/33 rue d'Antony, BP60145, 94523 Rungis Cedex N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou [www.allomattel.com](http://www.allomattel.com) Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Relations 1-800-524-8697.

The PHASE 10 trademark outside the United States is owned by Mattel, Inc.  
À l'extérieur des États-Unis, la marque de commerce PHASE 10 est la propriété de Mattel, Inc.  
© Kenneth R. Johnson 1982. All rights reserved.

Phase 10 is a registered trademark of Kenneth R. Johnson.

Phase 10 Dice created by: Garret J. Donner and Michael S. Steer

Le jeu de dés Phase 10 a été créé par : Garret J. Donner et Michael S. Steer

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

X6300-0820



# Phase 10<sup>®</sup>

## Jeu de dés

**MATÉRIEL :** 10 DÉS PHASE 10 spéciaux et un carnet de pointage

**BUT DU JEU :** Gagner le jeu en terminant les 10 phases avec le pointage moyen le plus élevé.

**LES DÉS PHASE 10<sup>®</sup> :** Six des dés comportent tous les nombres élevés. Chaque dé est numéroté 5, 6, 7, 8, 9, 10 dans les quatre couleurs différentes. Les quatre autres dés comportent les nombres bas et les Faces Joker (W). Chacun de ces dés est numéroté 1, 2, 3, 4, 5 et W. Le W se retrouve dans les quatre couleurs.

**COMMENT JOUER :** Pour déterminer le premier joueur, chaque joueur lance un de ses dés numérotés de 5 à 10. Les résultats déterminent l'ordre des joueurs : le joueur qui a obtenu le résultat le plus élevé joue en premier et le joueur qui a obtenu le résultat le plus faible joue en dernier.

Une colonne du carnet de pointage est attribuée à chacun des joueurs. Le premier joueur utilise la colonne la plus à gauche et les autres colonnes sont attribuées selon l'ordre de jeu afin que les tours passent d'une colonne à l'autre. Le nom de chaque joueur est inscrit au haut de la colonne. Quand tous les joueurs ont joué leur tour, le premier joueur commence le prochain tour.

Lors d'un tour, le joueur commence par lancer les dix dés. Il peut ensuite mettre de côté tous les dés qu'il souhaite conserver. Le joueur relance ensuite les dés qui restent. Il peut alors remettre des dés de côté, les ajoutant à ceux qu'il avait déjà conservés. Le joueur peut également reprendre des dés qu'il avait mis de côté précédemment. Il peut ensuite lancer les dés qu'il désire relancer pour une troisième et dernière fois. Il inscrit finalement le pointage, le cas échéant, et termine son tour.

**TERMES DU CARNET DE POINTAGE :** Les Familles, les suites, les dés de même couleur :

**FAMILLES :** Il s'agit d'une combinaison de dés qui ont tous la même valeur. Par exemple, trois 10 forment une famille de trois. On peut utiliser un ou plusieurs Jokers (W) pour remplacer des nombres. Ainsi, 10, W et W forment une famille de trois 10.

**SUITES :** Une suite est constituée de plusieurs dés avec des nombres qui se succèdent. Par exemple, 7, 8, 9 et 10 forment une suite de quatre. On peut utiliser un ou plusieurs Jokers (W) pour remplacer des nombres. Ainsi, 6, W, W et 9 forment une suite de quatre.

**MÊME COULEUR :** Les dés doivent tous être de la même couleur. On ne peut pas utiliser un Joker (W) d'une couleur différente pour compléter cette série. Par exemple, 2, 4, W, 5, 8, 9, 10, tous en orange, constituent 7 dés d'une même couleur.

**LES PHASES :** La colonne de pointage d'un joueur comporte dix espaces de pointage. Chacun de ces espaces correspond à une phase. Par exemple, le premier espace (Phase 1) correspond à « 2 Familles de 3 », ce qui signifie que le joueur doit, pendant son tour, obtenir trois dés affichant un même nombre et trois autres dés en affichant un même autre nombre, ou deux Familles de trois dés ayant tous le même nombre.

Pendant la partie, le joueur doit toujours effectuer les 10 phases en ordre, en commençant par la Phase 1 jusqu'à la Phase 10<sup>®</sup>. Si un joueur ne réussit pas une phase lors de son tour (ce qui arrive presque toujours à tous les joueurs), il termine son tour sans inscrire de pointage. Le joueur devra de nouveau tenter de compléter cette phase à son prochain tour.

**POINTAGE :** À la fin de son tour, le joueur n'inscrit des points pour la phase actuelle que s'il la complète. Le pointage est le total de tous les dés utilisés pour compléter la phase. Les dés qui ne sont pas utilisés ne sont pas comptés. De plus, les Jokers (W) utilisés pour compléter la phase ont une valeur de zéro point. Par exemple, le joueur est en Phase 1 et termine avec les Familles 8, 8, 8 et 10, W, W. Il marque donc 8+8+8+10 points, soit 34. Le joueur inscrit donc 34 dans l'espace « 2 Familles de 3 ».

**CONSEIL STRATÉGIQUE :** Un joueur qui complète une phase en un seul lancer ou deux pourrait quand même lancer les dés une troisième fois pour tenter de

remplacer les Jokers (W) avec des nombres, puisqu'il pourrait ainsi marquer plus de points.

Prendre note qu'on inscrit le pointage total après chaque phase afin que les joueurs sachent toujours leur pointage total à la phase actuelle.

**BONUS APRÈS 5 PHASES :** La Fin de la Phase 5 marque la moitié de la partie. Si le pointage total du joueur à ce moment dépasse 220 points (221 ou plus), le joueur reçoit alors un bonus de 40 points, qui sont ajoutés à son pointage.

**BONUS POUR LE PREMIER JOUEUR À TERMINER :** Le premier joueur qui termine le jeu ajoute 40 points à son pointage. Les autres joueurs qui terminent la Phase 10<sup>®</sup> durant ce même tour reçoivent également ces 40 points.

**FIN DE LA PARTIE :** Le premier joueur à terminer la Phase 10<sup>®</sup> marque la Fin du déroulement normal de la partie. À ce moment, chaque joueur qui reste dispose d'une dernière chance de compléter ses phases restantes. Par exemple, le joueur B termine la Phase 10<sup>®</sup> tandis que le joueur A est toujours à la Phase 7. Le joueur A dispose maintenant d'un tour normal de trois lancers pour compléter la Phase 7. S'il échoue, sa partie se termine et son pointage actuel devient son pointage Final. Cependant, s'il réussit, il ajoute le pointage de la Phase 7 à son total et joue un autre tour pour tenter de compléter la Phase 8 et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il échoue la prochaine phase ou termine la Phase 10<sup>®</sup>.

**LE GAGNANT :** Lorsque chaque joueur connaît son pointage Final, le joueur ayant le total Final le plus élevé remporte la partie.

**JEU EN SOLITAIRE :** Un joueur peut jouer seul pour tenter d'obtenir le pointage le plus élevé possible. Les règles sont les mêmes, sauf qu'il doit noter chaque fois qu'il ne réussit pas une phase. À la fin de la partie, le joueur doit soustraire de son pointage total 5 points par phase échouée. De plus, pour obtenir le bonus de 40 points pour le premier joueur à terminer, il doit réussir la Phase 10<sup>®</sup> au premier tour.

**POINTAGE LE PLUS ÉLEVÉ POSSIBLE :** Le pointage le plus élevé possible est 649. Veuillez nous écrire à l'adresse ci-dessous si vous marquez plus de 600 points (nécessite la signature d'au moins un témoin, autre que le joueur).



Phase 10 Dice created by: Garret J. Donner and Michael S. Steer  
© Kenneth R. Johnson 1982. Tous droits réservés.  
Phase 10 est une marque déposée de Kenneth R. Johnson.  
Le jeu de dés Phase 10 a été créé par : Garret J. Donner et Michael S. Steer

service.mattel.com

X6300-0820