

# Phase 10™

## Masters Classic

Card Game

7+

2-6

Phase 10™ Masters Classic is played in a series of rounds in which players attempt to build combinations of cards known as “Phases.” Players can only build one Phase per round but may choose to build them in any order. When someone plays a completed Phase and gets rid of their remaining cards, the round ends, all players receive new cards, and the next round begins. The race is on to finish all ten Phases first!

### OBJECT

Be the first player to complete all 10 Phases.

### CONTENTS

- 168 cards as follows:
  - 96 numbered cards – 2 sets of 1-12 in blue, green, red and yellow
  - 8 Wild cards
  - 2 Skip cards
  - 2 Phase Reference cards
  - 60 Phase Target cards – 10 each in blue, green, red, yellow, orange and purple

### SETUP

Separate the 60 Phase Target cards from the deck. Each player chooses a color and takes that set of 10 Phase Target cards. Set any unused Phase Target cards aside.



Phase Target Card

Place the two Phase Reference cards (which list the 10 Phases) where everyone can see them.

Choose a dealer to shuffle the deck and deal 10 cards, facedown, to each player.

Place the deck facedown to form a draw pile. Flip the top card faceup beside the draw pile to start a discard pile.

Each player looks at the cards in their hand and secretly decides which of their Phases they think they can make this round, then takes the matching Phase Target card from their set. Once everyone has decided, players reveal their chosen Phase Target card and leave it faceup beside them.

The player to the left of the dealer goes first and play proceeds clockwise.

### LET’S PLAY!

Each player’s turn follows these four steps:

1. Draw a card.
2. Lay down a Phase (if possible).
3. Play cards on completed Phases by “hitting” (if possible).
4. End your turn by discarding or “saving” one card.

We will look at each step in detail below.

#### STEP 1: DRAW A CARD

On your turn, draw one card, either the top card from the draw pile or discard pile, and add it to your hand. If you have a saved card pile (more about this later), you may also choose your card from there.

#### STEP 2: LAY DOWN A PHASE

If you are able to make a Phase with the cards in your hand, lay the Phase down, faceup on the table. Keep it in front of you until the end of the round. A round ends once any player plays the last card in their hand. **Each player can only make one Phase per round.** The Phase played must match the Phase Target card chosen by the player.

#### What Is a Phase?

A Phase is a combination of cards made up of sets, runs, cards of all one color, or a combination of sets and runs.

#### DEFINITIONS

**SETS:** A set is made of two or more cards with the same number, **in any combination of colors.** EXAMPLE: Phase 1 is “2 sets of 3”, which could be three 7s and three 10s. The two sets could also be the same number, e.g., three 10s and three more 10s.

**RUNS:** A run is made of four or more cards numbered in consecutive order, **in any combination of colors.** EXAMPLE: Part of Phase 2 requires “1 run of 4”, which could be 3, 4, 5, 6.

**ALL ONE COLOR:** The cards are all the same color, but they do not need to be in numerical order. EXAMPLE: Phase 8 requires “7 cards of 1 color”, which could be seven red cards or seven green cards, etc.

These are the ten Phases:

- |                             |     |
|-----------------------------|-----|
| 1. 2 sets of 3              | 1.  |
| 2. 1 set of 3 + 1 run of 4  | 2.  |
| 3. 1 set of 4 + 1 run of 4  | 3.  |
| 4. 1 run of 7               | 4.  |
| 5. 1 run of 8               | 5.  |
| 6. 1 run of 9               | 6.  |
| 7. 2 sets of 4              | 7.  |
| 8. 7 cards of 1 color       | 8.  |
| 9. 1 set of 5 + 1 set of 2  | 9.  |
| 10. 1 set of 5 + 1 set of 3 | 10. |

#### Making a Phase

- Phases may be made IN ANY ORDER.
- You can only make one Phase per round.
- You must have the whole Phase in hand before laying it down.
- You may not remove a card from a Phase once it has been laid down.
- You receive credit for making a Phase as soon as you lay it down (you do need to “go out” by getting rid of your remaining cards to advance to a new Phase).
- If you fail to make a Phase before the round ends, you must return your Phase Target card to your pile of uncompleted Phase Target cards.

**EXAMPLE:** You are trying to make Phase 1. You have three 5s and two 7s, and you draw another 7. You now have “2 sets of 3”, and you may lay them down. You have completed Phase 1 and will begin working on a different Phase in the next round.

#### SPECIAL CARDS

##### Wild Cards



A Wild card may be used in place of a number card or may be used as any color to complete a Phase.

**EXAMPLE:** A player wants to make a run of 4, but only has cards 3, 4, and 6. The player uses a Wild card as a 5 to complete the run. Or, a player has six green cards, and uses a Wild card as a green card, to complete Phase 8.

- Players can use as many Wild cards as they want when completing a Phase, as long as they use at least one numbered card.
- Once a Wild card has been played in a Phase, it cannot be removed from that Phase for the rest of the round.
- If the dealer starts the discard pile with a Wild card, the card may be picked up by the first player.

##### Skip Cards



Skip cards have only one purpose, to cause another player to lose a turn. To use, simply discard the Skip card on your turn by placing it in front of the player you've chosen to skip instead of placing it on the discard pile. That player will be skipped on their next turn. When it is the skipped player's turn, that player's only action is to take the Skip card and place it on the discard pile. It is then the next player's turn.

- Playing a Skip card counts as a discard and ends your turn.
- A Skip card may never be picked up from the discard pile.
- A Skip card may never be used in making a Phase.
- If the dealer starts the discard pile with a Skip card, the first player's first turn is automatically skipped.
- A Skip card may not be played against a player with a Skip card in front of them.

#### STEP 3: HITTING

After making a Phase, you must try to get rid of any cards that remain in your hand in order to go out and end the round for everyone (see GOING OUT below). Hitting is how you do this. As soon as you have made your Phase, you may “hit” by putting a card or cards from your hand directly on any matching Phase that has been laid down.

- Before you can make a hit, **your own Phase must already be laid down.**
- You may hit only during your turn.
- You may make as many hits as possible, playing multiple cards from your hand on multiple Phases.
- You may hit your own cards, another player's cards, or both, as long as the cards you play properly fit with the cards already laid down.

**EXAMPLE:** You may add one or more 4s to any player's existing set of 4s. You may add a 2 to any player's existing run of 3, 4, 5, 6. You may also add a 7 and an 8 to this run. You may add one or more green cards to a player's seven green cards in Phase 8. You may also add a Wild card to any of these card combinations.

#### STEP 4: DISCARD ONE CARD TO END YOUR TURN

You have two options for ending your turn: you may either **discard** one card or **save** one card.

#### Discarding a Card

End your turn by discarding one of your cards faceup onto the top of the discard pile.

#### Saving Cards

You may save a card instead of discarding it by saying “SAVE.” You are allowed to save only **one card per round.** You should place that card facedown in front of you in your **save pile.** When you save a card, it counts as your discard, **so your turn is over.** You are allowed to look at your own saved cards at any time but you cannot look at any other player's saved cards.

When a new round starts, you may save another card, adding it to your save pile to use as you decide throughout the game; **however, you may not keep more than three cards in your save pile at any one time.** If you already have three cards there, you will need to draw one from your save pile before you can save another.

On your turn, instead of drawing from the draw or discard piles, you may draw one card OF YOUR CHOICE from your save pile. You may only draw one card per turn from your save pile. You must announce that you are drawing a saved card. Your turn continues as normal, ending with your discard or by saving a card.

#### GOING OUT (ENDING THE ROUND)

After laying down a Phase, try to “go out” as soon as possible. Going out ends the round for everyone. To go out, you must get rid of all your remaining cards by hitting on existing Phases, discarding your last card onto the discard pile (or saving it in your save pile), or a combination of hitting and discarding/saving. The player to go out first wins the round. The winner of the round, **and any other players who also completed their Phase,** place their completed Phase Target card faceup beside them in their completed Phases pile. Players who did not complete their Phase return their Phase Target card to their set of uncompleted Phase Target cards. Players total the cards left in their hands (the fewer cards left in your hand, the better!).

#### SCORING

You will need paper and pencil to keep a running total for each player. The winner of the round scores zero (players want to get the lowest score). All remaining players score points against them for any cards still in their hands, as follows:

- 5 points for each card numbered 1-9
- 10 points for each card numbered 10-12
- 15 points for each Skip card
- 25 points for each Wild card

Only the cards in a player's hand are scored, not cards already laid down or in a save pile. After the scores are recorded, the player to the left of the dealer becomes the new dealer. All cards EXCEPT saved cards and Phase Target cards are gathered and shuffled, then a new round begins.

#### WINNING THE GAME

At the end of a round, when a player has completed all ten of their Phases, that player is declared the winner. If two or more players complete their tenth Phase in the same round, then the player with the fewest total points is the winner. In the event of a tie, the players that tied play one last round, choosing a new Phase Target card if they desire. The first one to go out is the winner.



#### FOR COLORBLIND PLAYERS

Special graphic symbols have been added to each card to help identify the color(s) on that card. This will allow players with ANY form of color blindness to easily play!

- = Red
- = Yellow
- = Green
- = Blue
- = Orange
- = Purple

# Phase 10

## Masters Classic

Kartenspiel

7+

2-6

„Phase 10™ Masters Klassik“ wird über mehrere Runden gespielt, in denen die Spieler versuchen, bestimmte Kartenkombinationen zusammenzustellen, die „Phasen“ genannt werden. Pro Runde darf jeder Spieler nur eine einzige Phase bilden – aber in einer selbstgewählten Reihenfolge. Hat ein Spieler eine Phase vollendet und ist seine restlichen Handkarten losgeworden, endet die Runde; dann bekommen alle Spieler neue Karten, und die nächste Runde beginnt. Wer als Erster alle zehn Phasen vollendet hat, gewinnt!

### ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, als Erster alle zehn Phasen abzuschließen.

### INHALT

- 168 Karten in folgender Verteilung:
  - 96 Zahlenkarten – 2 Kartensätze mit Zahlen von 1 bis 12 in Blau, Grün, Rot und Gelb
  - 8 Joker
  - 2 Aussetzen-Karten
  - 2 Phasen-Übersichtskarten
  - 60 Phasen-Zielkarten – jeweils 10 in Blau, Grün, Rot, Gelb, Orange und Lila

### SPIELVORBEREITUNG

Die 60 Phasen-Zielkarten werden von den anderen Karten getrennt. Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die zehn entsprechenden Phasen-Zielkarten. Nicht benötigte Phasen-Zielkarten werden beiseite gelegt.



Phasen-Zielkarte

Die beiden Phasen-Übersichtskarten (welche die zehn Phasen auflisten) werden offen ausgelegt, sodass jeder sie sehen kann.

Die Zahlenkarten werden gemischt und verdeckt jeweils zehn Karten an jeden Spieler ausgeteilt.

Die restlichen Karten bilden den verdeckten Nachziehstapel. Die oberste Karte des Nachziehstapels wird aufgedeckt und als erste Karte des Ablagestapels danebengelegt.

Jeder Spieler sieht sich seine Handkarten an, entscheidet geheim, welche Phase er in dieser Runde bilden möchte, sucht die entsprechende Phasen-Zielkarte aus seinem Kartensatz heraus und legt sie vor sich ab. Sobald sich alle entschieden haben, werden die gewählten Phasen-Zielkarten aufgedeckt.

Der linke Nachbar des Kartengebers beginnt, und danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

### LOS GEHT'S!

Der Zug eines Spielers besteht aus den folgenden vier Schritten:

1. Eine Karte ziehen
2. Karten einer Phase ablegen (sofern möglich)
3. Karten an ausliegende Phasen anlegen (sofern möglich)
4. Durch Abwerfen oder Aufbewahren einer Karte den Zug beenden

Nachfolgend werden die einzelnen Schritte genauer beschrieben.

#### SCHRITT 1. EINE KARTE ZIEHEN

Wer an der Reihe ist, zieht die oberste Karte vom Nachziehstapel oder vom Ablagestapel. Diese Karte fügt er seinen Handkarten hinzu. Hat der Spieler einen Aufbewahrungsstapel (mehr dazu später), kann er auch eine Karte von dort nehmen.

#### SCHRITT 2. KARTEN EINER PHASE ABLEGEN

Ist der Spieler in der Lage, mit seinen Handkarten eine Phase zu bilden, legt er sie offen auf den Tisch. Diese Karten bleiben bis zum Ende der Runde vor dem Spieler liegen. Eine Runde endet, sobald ein Spieler seine letzte Handkarte losgeworden ist. **Pro Runde kann jeder Spieler nur eine einzige Phase bilden. Jeder Spieler muss die Phase bilden**, deren Zielkarte er gewählt hat.

#### Was ist eine Phase?

Unter einer Phase versteht man ein Set, eine Zahlenfolge, Karten derselben Farbe oder eine Kombination aus Sets und Folgen.

#### DEFINITIONEN

**SETS:** Ein Set besteht aus zwei oder mehr Karten derselben Zahl **in beliebigen Farben**. BEISPIEL: Phase 1 wird aus zwei Drillings gebildet, z. B. drei Karten mit der Zahl 7 und drei Karten mit der Zahl 10. Die beiden Sets können auch aus denselben Zahlen bestehen, d. h. aus drei Karten mit der Zahl 10 und drei weiteren Karten mit der Zahl 10.

**FOLGEN:** Eine Zahlenfolge besteht aus vier oder mehr Karten, deren Werte direkt aufeinanderfolgen, **in beliebigen Farben**. BEISPIEL: Zu Phase 2 gehört eine Viererfolge – zum Beispiel 3, 4, 5 und 6.

**KARTEN EINER FARBE:** Die Karten müssen alle dieselbe Farbe haben. Sie müssen aber keine numerische Reihenfolge aufweisen. BEISPIEL: Phase 8 erfordert sieben Karten einer Farbe – das könnten z. B. sieben rote Karten oder sieben grüne Karten sein.

Das sind die zehn Phasen:

- |                              |     |
|------------------------------|-----|
| 1. Zwei Drillings            | 1.  |
| 2. Drilling und Viererfolge  | 2.  |
| 3. Vierling und Viererfolge  | 3.  |
| 4. Siebenerfolge             | 4.  |
| 5. Achterfolge               | 5.  |
| 6. Neunerfolge               | 6.  |
| 7. Zwei Vierlinge            | 7.  |
| 8. Sieben Karten einer Farbe | 8.  |
| 9. Fünfling und Zwilling     | 9.  |
| 10. Fünfling und Drilling    | 10. |

#### Eine Phase bilden

- Die Phasen können IN EINER BELIEBIGEN REIHENFOLGE gebildet werden.
- Pro Runde darf jeder Spieler nur eine einzige Phase bilden.
- Der Spieler muss die gesamte Phase auf der Hand haben, bevor er sie auslegen darf.
- Nachdem eine Phase ausgelegt worden ist, darf niemand mehr eine Karte daraus entfernen.
- Sobald ein Spieler eine Phase auslegt, wird sie ihm gutgeschrieben. (Er muss nicht alle restlichen Handkarten loswerden, um in der nächsten Runde eine neue Phase bilden zu dürfen.)
- Gelingt es einem Spieler nicht, seine Phase auszulegen, bevor die Runde endet, muss er die gewählte Phasen-Zielkarte wieder seinen verbliebenen Phasen-Zielkarten hinzufügen.

**BEISPIEL:** Der Spieler versucht, Phase 1 zu bilden. Er hat drei Karten mit der Zahl 5 und zwei Karten mit der Zahl 7 und zieht eine weitere 7. Nun hat er zwei Drillings und kann diese auslegen. Der Spieler hat Phase 1 vollendet und wird in der nächsten Runde versuchen, eine andere Phase zu bilden.

### DIE AKTIONSKARTEN

#### Joker



Ein Joker kann eine beliebige Zahlenkarte oder Farbe ersetzen.

**BEISPIEL:** Ein Spieler möchte eine Viererfolge bilden, hat aber nur die Karten 3, 4 und 6. Er benutzt einen Joker als 5, um die Folge zu vervollständigen. Oder ein Spieler hat sechs grüne Karten und verwendet einen Joker als grüne Karte, um Phase 8 zu vollenden.

- Die Spieler können beliebig viele Joker auf einmal nutzen, solange mindestens eine Zahlenkarte verwendet wird.
- Wurde für eine Phase ein Joker benutzt, bleibt er bis zum Ende der Runde als Ersatz für die entsprechende Karte liegen.
- Beginnt der Kartengeber den Ablagestapel mit einem Joker, kann der Startspieler sich diese Karte nehmen.

#### Aussetzen-Karten



Aussetzen-Karten haben nur einen einzigen Zweck: Ein anderer Spieler verliert seinen Zug. Wer eine solche Karte in seinem Zug einsetzen will, legt sie einfach vor einen Mitspieler seiner Wahl statt auf den Ablagestapel. Dieser Spieler darf seinen nächsten Spielzug nicht ausführen. Kommt dieser Spieler an die Reihe, legt er die Aussetzen-Karte auf den Ablagestapel. Danach ist der nächste Spieler dran.

- Nachdem er die Aussetzen-Karte auf den Ablagestapel gelegt hat, endet also der Zug dieses Spielers.
- Eine Aussetzen-Karte darf nicht vom Ablagestapel aufgenommen werden.
- Eine Aussetzen-Karte darf nicht zum Bilden einer Phase benutzt werden.
- Beginnt der Kartengeber den Ablagestapel mit einer Aussetzen-Karte, wird der Startspieler ausgelassen, und sein linker Nachbar beginnt.
- Es ist nicht erlaubt, eine Aussetzen-Karte gegen einen Spieler einzusetzen, der bereits eine Aussetzen-Karte vor sich liegen hat.

#### SCHRITT 3. ANLEGEN

Nachdem ein Spieler eine Phase gebildet hat, muss er versuchen, alle Karten loszuwerden, die er noch auf der Hand hat, um die Runde zu beenden (siehe FERTIG WERDEN (DIE RUNDE BEENDEN) weiter unten). Durch Anlegen wird man übrige Karten los. Sobald ein Spieler seine Phase abgeschlossen hat, kann er eine oder mehrere Handkarten direkt an jede beliebige bereits ausliegende Phase anlegen. Die Karten müssen genau zu den ausliegenden Karten passen.

- Bevor ein Spieler Karten anlegen kann, **muss er seine eigene Phase ausgelegt haben**.
- Anlegen darf nur der Spieler, der an der Reihe ist.
- Ein Spieler kann beliebig viele Handkarten an beliebig viele ausliegende Phasen anlegen.
- Ein Spieler kann bei seinen eigenen ausliegenden Karten und/oder bei den ausliegenden Karten der Mitspieler anlegen, solange die angelegten Karten zu den bereits ausliegenden Karten passen.

**BEISPIEL:** Ein Spieler kann eine oder mehrere Karten mit der Zahl 4 an ein bereits ausliegendes Set aus Vierern anlegen. Er kann eine 2 an die ausgelegte Folge 3, 4, 5, 6 eines anderen Spielers anlegen. Er darf diese Folge auch durch eine 7 und 8 erweitern. Er kann eine oder mehrere grüne Karten an die sieben grünen Karten anlegen, die ein Spieler für Phase 8 ausgelegt hat. Außerdem kann der Spieler einen Joker an eine beliebige dieser ausgelegten Phasen anlegen.

#### SCHRITT 4. DURCH ABWERFEN ODER AUFBEWAHREN EINER KARTE DEN ZUG BEENDEN

Die Spieler haben zwei Optionen, um ihren Zug zu beenden: Sie können entweder eine Karte **abwerfen** oder eine Karte **aufbewahren**.

#### Eine Karte abwerfen

Der Spieler beendet seinen Zug, indem er eine beliebige Handkarte offen auf den Ablagestapel legt.

#### Eine Karte aufbewahren

Statt eine Karte abzuwerfen, kann ein Spieler auch eine Karte aufbewahren, indem er es laut ankündigt. Jeder Spieler darf **pro Spielrunde nur eine einzige Karte** aufbewahren. Der Spieler legt dann diese Karte verdeckt vor sich ab, auf seinen **Aufbewahrungsstapel**. Bewahrt ein Spieler eine Karte auf, zählt das als Ablegen, und sein **Spielzug ist beendet**. Die Spieler dürfen sich ihre eigenen aufbewahrten Karten jederzeit ansehen, jedoch nicht die aufbewahrten Karten der Mitspieler.

In einer neuen Runde darf der Spieler eine weitere Karte aufbewahren, indem er sie auf seinen Aufbewahrungsstapel legt, um sie im späteren Spielverlauf zu nutzen; allerdings darf der Aufbewahrungsstapel nie mehr als drei Karten auf einmal enthalten. Hat ein Spieler bereits drei Karten in seinem Aufbewahrungsstapel liegen, muss er erst eine Karte davon ziehen, bevor er eine neue Karte aufbewahren kann.

Anstatt zu Beginn seines Zugs vom Nachzieh- oder Ablagestapel zu ziehen, kann der Spieler auch eine Karte **SEINER WAHL** von seinem Aufbewahrungsstapel auf die Hand nehmen. Pro Spielzug darf ein Spieler nur eine einzige Karte von seinem Aufbewahrungsstapel nehmen. Der Spieler muss das Aufnehmen einer aufbewahrten Karte ankündigen, indem er sagt: „Ich ziehe eine aufbewahrte Karte.“ Der Spieler setzt seinen Zug dann wie gewohnt fort und beendet ihn mit dem Ablegen oder Aufbewahren einer Karte.

#### FERTIG WERDEN (DIE RUNDE BEENDEN)

Nachdem ein Spieler eine Phase abgelegt hat, versucht er, möglichst schnell „fertig zu werden“. Dadurch wird die Runde für alle Spieler beendet. Um fertig zu werden, muss der Spieler alle restlichen Handkarten loswerden, indem er sie an bereits ausliegende Phasen anlegt und/oder die letzte Karte auf den Ablagestapel (oder seinen eigenen Aufbewahrungsstapel) legt. Wer als Erster fertig wird, gewinnt die Runde. Der Gewinner der Runde **und alle anderen Spieler, die ihre Phase abgeschlossen haben**, legen ihre erfüllte Phasen-Zielkarte offen neben sich auf einem eigenen Zielkarten-Ablagestapel ab. Wer seine Phase nicht bilden konnte, legt seine Phasen-Zielkarte zurück zu seinen anderen noch unerledigten Phasen-Zielkarten. Jeder Spieler addiert die Punkte seiner restlichen Handkarten (siehe „Wertung“). (Je weniger Karten es sind, desto besser!)

#### WERTUNG

Es werden Papier und Stift benötigt, um die Punkte der einzelnen Spieler zu notieren. Der Gewinner einer Runde erhält 0 Punkte. (Jeder möchte möglichst wenige Punkte haben.) Alle anderen Spieler erhalten Punkte für die Karten, die sie noch auf der Hand haben – und zwar:

- 5 Punkte für jede Karte mit einer Zahl von 1–9
- 10 Punkte für jede Karte mit einer Zahl von 10–12
- 15 Punkte für jede Aussetzen-Karte
- 25 Punkte für jeden Joker

Gewertet werden lediglich die Handkarten eines Spielers – nicht die bereits ausgelegten oder im Aufbewahrungsstapel befindlichen Karten. Nachdem die Punkte aufgeschrieben worden sind, wird der linke Nachbar des letzten Kartengebers der Kartengeber der nächsten Runde. Alle Karten AUSSER Karten im Aufbewahrungsstapel und Phasen-Zielkarten werden gemischt; dann beginnt eine neue Runde.

#### DIE PARTIE GEWINNEN

Hat ein Spieler am Ende einer Runde alle zehn Phasen abgeschlossen und ist seine Handkarten losgeworden, hat er gewonnen. Gelingt es mehreren Spielern, ihre zehnte Phase in derselben Spielrunde abzuschließen, gewinnt derjenige von ihnen, der die niedrigste Gesamtpunktzahl hat. Bei einem Gleichstand spielen die daran beteiligten Spieler eine letzte Runde; dabei entscheidet sich jeder für eine beliebige Phasen-Zielkarte. Wer jetzt als Erster fertig wird, gewinnt.



#### FÜR FARBENBLINDE SPIELER

Jede Karte wurde mit speziellen graphischen Symbolen versehen, damit die entsprechende/n Farbe/n leichter zu erkennen sind. So können Spieler mit JEDER Form von Farbenblindheit problemlos mitspielen!

- |  |       |  |        |  |        |  |        |  |          |  |        |
|--|-------|--|--------|--|--------|--|--------|--|----------|--|--------|
|  | = Rot |  | = Gelb |  | = Grün |  | = Blau |  | = Orange |  | = Lila |
|--|-------|--|--------|--|--------|--|--------|--|----------|--|--------|

# Phase 10

## Masters Classic

Jeu de cartes

7+

2-6

Phase 10™ Masters Classique se joue en plusieurs manches au cours desquelles les joueurs tentent de former des séries de cartes appelées « Phases ». Les joueurs ne peuvent former qu'une seule Phase par manche, mais ils peuvent choisir de les former dans n'importe quel ordre. Lorsqu'un joueur joue une Phase réalisée et se débarrasse de ses cartes restantes, la manche se termine, tous les joueurs reçoivent de nouvelles cartes et la manche suivante commence. La course est lancée pour terminer les dix Phases en premier !

### BUT DU JEU

Etre le premier joueur à réaliser les 10 Phases.

### CONTIENT

- 168 cartes réparties comme suit :
  - 96 cartes numérotées - 2 séries de 1 à 12 pour chaque couleur (bleu, vert, rouge et jaune).
  - 8 cartes Joker
  - 2 cartes Passer
  - 2 cartes Référence illustrant les différentes Phases
  - 60 cartes Phase cible- 10 de chaque couleur (bleu, vert, rouge, jaune, orange et violet)

### PRÉPARATION

Séparez les 60 cartes Phase cible du reste des cartes. Chaque joueur choisit une couleur et prend les 10 cartes Phase cible de cette couleur. Mettez de côté toutes les cartes Phase cible inutilisées.



Cartes Phase cible

Placez les deux cartes Référence (sur lesquelles les 10 Phases sont inscrites) à la vue de tous.

Désignez un donneur pour mélanger les cartes et en distribuer 10, face cachée, à chaque joueur.

Le reste des cartes est placé face cachée pour former la pioche. Retournez la carte du dessus et placez-la, face visible, à côté de la pioche afin de former le talon.

Chaque joueur regarde les cartes de sa main et décide secrètement de la Phase qu'il pense pouvoir réaliser lors de cette manche, puis prend dans sa série la carte Phase cible correspondante. Une fois que tout le monde a décidé, les joueurs révèlent la carte Phase cible qu'ils ont choisie et la posent, face visible, à côté d'eux.

Le joueur à gauche de celui qui a distribué les cartes commence la partie puis le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

### LE JEU

Chacun leur tour, les joueurs suivent ces quatre étapes :

1. Piocher une carte.
2. Poser une Phase (si possible).
3. Jouer des cartes sur des Phases déjà complètes en faisant un « ajout » (si possible).
4. Terminer le tour en jetant une carte au talon ou en la « sauvant ».

Chacune de ces étapes est détaillée ci-dessous.

#### ÉTAPE 1. PIOCHER UNE CARTE

Lors de son tour, le joueur prend soit la première carte de la pioche soit la première carte du talon et il l'ajoute à sa main. Si un joueur a une pile de cartes sauvées (nous reviendrons plus tard sur cette règle), il peut également choisir sa carte dans cette pile.

#### ÉTAPE 2. POSER UNE PHASE

Si durant son tour le joueur peut réaliser une Phase avec les cartes qu'il a en main, il pose les cartes face visible sur la table. Il les garde devant lui jusqu'à la fin de la manche. Une manche se termine lorsqu'un joueur joue la dernière carte de sa main. **Chaque joueur ne peut former qu'une seule Phase par manche.** La Phase jouée doit correspondre à la carte Phase cible choisie par le joueur.

#### Qu'est-ce qu'une Phase ?

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

#### DÉFINITIONS

**SÉRIES** : une série est composée de deux cartes ou plus avec le même chiffre. Les cartes peuvent être de **n'importe quelle couleur**. EXEMPLE : la Phase 1 correspond à « 2 séries de 3 », soit par exemple trois « 7 » et trois « 10 ». Les deux séries peuvent également être du même chiffre, par exemple trois « 10 » et trois autres « 10 ».

**SUITES** : une suite est composée de quatre cartes ou plus dont les chiffres se suivent dans l'ordre numérique. **Les cartes peuvent être de n'importe quelle couleur.** EXEMPLE : la Phase 2 exige « 1 suite de 4 », par exemple « 3 », « 4 », « 5 » et « 6 ».

**CARTES DE LA MÊME COULEUR** : toutes les cartes doivent être de la même couleur, mais il n'est pas nécessaire qu'elles se suivent dans l'ordre numérique. EXEMPLE : la Phase 8 exige « 7 cartes de la même couleur », par exemple sept cartes rouges ou sept cartes vertes, etc.

Les 10 Phases sont les suivantes :

- |                                 |     |
|---------------------------------|-----|
| 1. 2 séries de 3                | 1.  |
| 2. 1 série de 3 + 1 suite de 4  | 2.  |
| 3. 1 série de 4 + 1 suite de 4  | 3.  |
| 4. 1 suite de 7                 | 4.  |
| 5. 1 suite de 8                 | 5.  |
| 6. 1 suite de 9                 | 6.  |
| 7. 2 séries de 4                | 7.  |
| 8. 7 cartes de la même couleur  | 8.  |
| 9. 1 série de 5 + 1 série de 2  | 9.  |
| 10. 1 série de 5 + 1 série de 3 | 10. |

#### Réaliser une Phase

- Les Phases peuvent être réalisées DANS N'IMPORTE QUEL ORDRE.
- Les joueurs ne peuvent réaliser qu'une seule Phase par manche.
- Les joueurs doivent avoir en leur possession toutes les cartes nécessaires pour réaliser la Phase avant de les exposer sur la table.
- Les joueurs ne peuvent pas 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 » en se débarrassant de ses cartes restantes pour passer à la Phase suivante).
- Si un joueur ne parvient pas à réaliser une Phase avant la fin de la manche, il doit reposer sa carte Phase cible dans sa pile de cartes Phase cible non réalisées.

**EXEMPLE** : un joueur tente de réaliser la Phase 1. Il a trois « 5 », deux « 7 » et il pioche un autre « 7 ». Il dispose donc maintenant de « 2 séries de 3 » et peut les poser devant lui. Il a réalisé la Phase 1 et pourra tenter de réaliser une autre Phase à la prochaine manche.

#### CARTES SPÉCIALES

##### Cartes Joker



Une carte Joker peut être utilisée pour remplacer une carte numérotée ou une carte de n'importe quelle couleur afin de compléter une Phase.

**EXEMPLE** : un joueur veut réaliser une suite de 4, mais ne dispose que des cartes « 3 », « 4 » et « 6 ». Il peut utiliser une carte Joker pour remplacer le « 5 » et réaliser la suite. De la même manière, un joueur qui dispose de six cartes vertes peut utiliser une carte Joker en guise de carte verte pour réaliser la Phase 8.

- Les joueurs peuvent utiliser autant de cartes Joker qu'ils le souhaitent pour réaliser une Phase, à la seule condition d'utiliser au moins une carte numérotée.
- Une fois qu'une carte Joker a été utilisée pour compléter une Phase, elle ne peut pas être retirée de ladite Phase durant le reste de la manche.
- Si le donneur commence le talon par une carte Joker, celle-ci peut être piochée par le premier joueur.

##### Cartes Passer



Les cartes Passer n'ont qu'un seul objectif : faire perdre son tour à un autre joueur. Pour en utiliser une, il suffit de vous débarrasser de la carte Passer en la plaçant devant le joueur de votre choix plutôt que sur le talon. Ce joueur devra alors passer son prochain tour. Lorsque son tour arrive, le joueur doit placer la carte disposée devant lui sur le talon. Puis c'est au tour du joueur suivant.

- Jouer une carte Passer revient à se débarrasser d'une carte et met fin au tour du joueur en question.
- Une carte Passer ne peut jamais être piochée du talon.
- Une carte Passer ne peut jamais être utilisée pour réaliser une Phase.
- Si la première carte que le donneur place pour constituer le talon est une carte Passer, le premier joueur passe automatiquement son tour.
- Il n'est pas permis d'utiliser une carte Passer contre un joueur ayant devant lui une de ces cartes.

#### ÉTAPE 3. AJOUTS

Après avoir réalisé une Phase, le joueur doit essayer de se débarrasser des cartes qu'il lui reste en main afin de vider sa main et ainsi terminer la manche pour tout le monde (voir VIDER SA MAIN ci-dessous). Cela est possible en faisant des ajouts. Une fois qu'un joueur a posé 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 de jouer.
- Un joueur peut faire des ajouts que possible en ajoutant 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 bien aux cartes déjà posées.

**EXEMPLE** : un joueur peut ajouter un ou plusieurs « 4 » à la série de « 4 » déjà existante d'un autre joueur. Un joueur peut ajouter un « 2 » à la suite « 3 », « 4 », « 5 », « 6 » déjà existante d'un autre joueur. Un joueur peut aussi ajouter un « 7 » et un « 8 » à cette suite. Il peut aussi ajouter une ou plusieurs cartes vertes à la série de cartes vertes d'un joueur en Phase 8. De plus, un joueur peut ajouter une carte Joker à n'importe laquelle de ces situations, peu importe sa couleur.

#### ÉTAPE 4. JETER OU SAUVER UNE CARTE À LA FIN DE SON TOUR

Le joueur a deux possibilités pour terminer son tour : il peut **jeter** une carte ou en **sauver** une.

##### Jeter une carte

Le joueur termine son tour en jetant une de ses cartes au talon, face visible.

##### Sauver des cartes

Le joueur peut sauver une carte au lieu de la jeter en disant « SAUVER ». Il ne peut sauver **qu'une seule carte par manche**. Le joueur doit placer cette carte face cachée devant lui dans sa **pile de cartes sauvées**. Sauver une carte compte comme en jeter une. **Le tour du joueur est donc terminé.** Le joueur est autorisé à consulter ses cartes sauvées à tout moment, mais il ne peut pas consulter celles des autres joueurs.

Lorsqu'une nouvelle manche commence, le joueur peut sauver une autre carte et l'ajouter à sa pile de cartes sauvées pour l'utiliser comme il le souhaite pendant la partie. **Cependant, il ne peut pas avoir plus de trois cartes à la fois dans sa pile de cartes sauvées.** S'il a déjà trois cartes, il devra piocher une carte de sa pile de cartes sauvées avant de pouvoir en sauver une autre.

Lorsque c'est son tour, au lieu de piocher une carte dans la pioche ou le talon, le joueur peut piocher une carte de son CHOIX dans sa pile de cartes sauvées. Un joueur ne peut piocher qu'une seule carte par tour dans sa pile de cartes sauvées. Il doit annoncer qu'il pioche une carte sauvée. Son tour se poursuit normalement et se termine lorsque le joueur jette ou sauve une carte.

#### VIDER SA MAIN (FIN DE LA MANCHE)

Après avoir réussi une Phase, le joueur tente de vider sa 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 aux Phases existantes, en jetant sa dernière carte au talon (ou en l'ajoutant à sa pile de cartes sauvées) ou en combinant les deux. Le premier joueur à vider sa main gagne la manche. Le gagnant de la manche, **et tous les autres joueurs qui ont également réalisé leur Phase**, placent leur carte Phase cible réalisée face visible à côté d'eux dans leur pile de Phases réalisées. Les joueurs qui n'ont pas réalisé leur Phase remettent leur carte Phase cible dans leur série de cartes Phase cible non réalisées. Les joueurs comptent le nombre de cartes qu'il leur reste en main (moins il y a de cartes, mieux c'est !).

#### CALCUL DES POINTS

Les joueurs doivent se munir d'une feuille et d'un crayon pour comptabiliser les points de chaque joueur. Le joueur qui remporte la manche ne marque aucun point (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
- 15 points pour chaque carte Passer
- 25 points pour chaque carte Joker

Les joueurs comptabilisent seulement les cartes qu'ils ont en main et non les cartes déjà jouées ou placées dans leur pile de cartes sauvées. Une fois les comptes effectués, le joueur situé à gauche du donneur devient le nouveau donneur. Toutes les cartes, SAUF les cartes sauvées et les cartes Phase cible, sont rassemblées et mélangées. Une nouvelle manche peut alors commencer.

#### LE GAGNANT

À la fin d'une manche, le joueur qui a réalisé ses dix Phases est déclaré vainqueur. Si deux joueurs ou plus réalisent la Phase 10 au cours de la même manche, c'est alors le joueur avec le score le moins élevé qui est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs concernés jouent une dernière manche et peuvent choisir une nouvelle carte Phase cible s'ils le souhaitent. Le premier qui réussit à gagner.



#### 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 d'une quelconque forme de daltonisme de jouer facilement !

- |  |         |  |         |  |        |  |        |  |          |  |          |
|--|---------|--|---------|--|--------|--|--------|--|----------|--|----------|
|  | = Rouge |  | = Jaune |  | = Vert |  | = Bleu |  | = Orange |  | = Violet |
|--|---------|--|---------|--|--------|--|--------|--|----------|--|----------|

# Phase 10

## Masters Classic

Gioco di carte

7+

2-6

Con Phase 10™ Masters Classic giocherete una serie di mani nelle quali dovrete tentare di comporre combinazioni di carte chiamate "fasi". Potrete comporre una sola fase per mano, ma in qualsiasi ordine desideriate. Quando giocate una fase completa e scartate le carte restanti, la mano termina, tutti i giocatori ricevono nuove carte e inizia la mano successiva. Vince chi completa tutte le dieci fasi prima degli altri giocatori.

### OBIETTIVO DEL GIOCO

Essere il primo giocatore a completare tutte e 10 le fasi.

### CONTENUTO

- 168 carte come segue:
  - 96 carte numerate (2 serie che vanno dall'1 al 12 per ogni colore: blu, verde, rosso e giallo)
  - 8 carte Jolly
  - 2 carte Salta
  - 2 carte con istruzioni per le fasi
  - 60 Carte Obiettivo fase (10 per ogni colore: blu, verde, rosso, giallo, arancione e viola)

### PREPARAZIONE

Rimuovete le 60 carte Obiettivo fase dal mazzo. Ogni giocatore sceglie un colore e prende un set di 10 carte Obiettivo fase. Mettete da parte tutte le carte Obiettivo fase inutilizzate.



Carte Obiettivo fase

Posizionate le due carte di istruzioni delle fasi (che elencano le 10 fasi) in modo che tutti possano vederle.

Scegliete un mazziere per mischiare il mazzo e distribuire 10 carte coperte a ciascun giocatore.

Posizionate il mazzo di carte a faccia in giù per formare il mazzo di pesca. Girate la carta in cima e mettetela scoperta accanto al mazzo di pesca per formare il mazzo di scarto.

Ogni giocatore guarda le proprie carte e decide segretamente quale fase pensa di poter comporre durante la mano, quindi prende la carta Obiettivo fase corrispondente dal proprio set. Una volta che tutti hanno deciso, i giocatori rivelano la carta Obiettivo fase scelta e la lasciano a faccia in su accanto a loro.

Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia per primo e il gioco procede in senso orario.

### GIOCHIAMO!

Durante il proprio turno, ciascun giocatore deve effettuare questi quattro passaggi:

1. **Pescare una carta.**
2. **Formare una fase sul tavolo (se possibile).**
3. **Aggiungere carte alle fasi completate effettuando un "colpo" (se possibile).**
4. **Terminare il turno scartando o "mettendo da parte" una carta.**

Di seguito troverete illustrato ogni passaggio.

### PASSAGGIO 1. PESCA TE UNA CARTA

Quando arriva il vostro turno, pescate una carta dal mazzo di pesca o dal mazzo di scarto. Se avete messo da parte un mazzo di carte (ulteriori informazioni più avanti), potete anche scegliere la vostra carta da lì.

### PASSAGGIO 2. FORMATE UNA FASE

Se riuscite a comporre una fase con le carte che avete in mano, mettetela scoperta sul tavolo. Tenetela di fronte a voi fino alla fine della mano. Una mano termina quando un giocatore scarta la sua ultima carta. **Ogni giocatore può completare una sola fase per mano.** La fase giocata deve corrispondere alla carta Obiettivo fase scelta dal giocatore.

### Che cos'è una fase?

Una fase è una combinazione di carte composta da club, scale, carte dello stesso colore o una combinazione di club e scale.

### DEFINIZIONI

**CLUB:** un club è composto da due o più carte dello stesso numero, **in qualsiasi combinazione di colori.**

ESEMPIO: la fase 1 è "2 club da 3 carte", che potrebbero essere tre 7 e tre 10. I due club possono anche essere dello stesso numero, come ad esempio tre 10 e altri tre 10.

**SCALE:** una scala è composta da quattro o più carte in ordine numerico, **in qualsiasi combinazione di colori.** ESEMPIO: parte della fase 2 richiede "1 scala da 4", che potrebbe essere 3, 4, 5, 6.

**COLORE:** le carte sono tutte dello stesso colore, ma non devono essere necessariamente in ordine numerico. ESEMPIO: la fase 8 richiede "7 carte di 1 colore", che potrebbero essere sette carte rosse o sette carte verdi, ecc.

Queste sono le dieci Fasi:

- |                               |     |
|-------------------------------|-----|
| 1. 2 club da 3                | 1.  |
| 2. 1 club da 3 + 1 scala da 4 | 2.  |
| 3. 1 club da 4 + 1 scala da 4 | 3.  |
| 4. 1 scala da 7               | 4.  |
| 5. 1 scala da 8               | 5.  |
| 6. 1 scala da 9               | 6.  |
| 7. 2 club da 4                | 7.  |
| 8. 7 carte di 1 colore        | 8.  |
| 9. 1 club da 5 + 1 club da 2  | 9.  |
| 10. 1 club da 5 + 1 club da 3 | 10. |

### Comporre una fase

- Le fasi possono essere composte IN QUALSIASI ORDINE.
- È possibile comporre una sola fase per mano.
- Dovete avere l'intera fase in mano prima di poterla mettere sul tavolo.
- Non potete rimuovere una carta da una fase dopo che è stata messa sul tavolo.
- La fase è valida appena la mettete sul tavolo (occorre uscire dal gioco scartando tutte le carte rimanenti per avanzare alla nuova fase).
- Se non riuscite a completare una fase prima della fine della mano, dovete rimettere la carta Obiettivo fase nella pila di carte Obiettivo fase non completate.

**ESEMPIO:** State cercando di comporre la fase 1. Avete tre 5 e due 7 e pescate un altro 7. Ora avrete "2 club da 3" e potrete metterli sul tavolo. Avete completato la fase 1 e inizierete a comporre una fase diversa nella mano successiva.

### CARTE SPECIALI

#### Carte Jolly



Una carta Jolly può essere usata al posto di un'altra carta numerata, oppure per sostituire un colore qualsiasi per completare una fase.

**ESEMPIO:** un giocatore vuole completare una scala da 4, ma dispone solo delle carte 3, 4 e 6. Il giocatore può usare una carta Jolly come 5 per completare la scala. Oppure, un giocatore dispone di sei carte verdi e usa una carta Jolly come carta verde, per completare la fase 8.

- I giocatori possono usare tutte le carte Jolly che desiderano al fine di completare una fase, a patto che usino almeno una carta numerata.
- Una volta che una carta Jolly è stata utilizzata in una fase, non può essere rimossa da tale fase per il resto della mano.
- Se il mazziere inizia il mazzo di scarto con una carta Jolly, tale carta può essere raccolta dal primo giocatore.

#### Carte Salta



Le carte Salta hanno un unico scopo: far perdere il turno a uno dei giocatori. Per usarle dovete semplicemente scartare la carta Salta durante il vostro turno mettendola davanti al giocatore che avete scelto di saltare invece di metterla sul mazzo di scarto. Il giocatore verrà saltato al turno successivo. Quando arriva il turno del giocatore saltato, l'unica azione possibile per quel giocatore sarà prendere la carta Salta e posizionala sul mazzo di scarto. Toccherà poi al giocatore successivo.

- Giocare una carta Salta equivale a scartare una carta e quindi one fine al turno del giocatore.
- Una carta Salta non può mai essere pescata dal mazzo di scarto.
- Una carta Salta non può mai essere utilizzata per comporre una fase.
- Se il mazziere inizia il mazzo di scarto con una carta Salta, il primo giocatore è costretto automaticamente a saltare il primo turno.
- Non potete giocare una carta Salta contro un giocatore che ha una carta Salta davanti.

### PASSAGGIO 3. COLPITE

Una volta completata una fase, dovete cercare di scartare le carte che avete in mano, in modo da poter uscire dal gioco e terminare la mano per tutti (vedete USCITA DAL GIOCO più avanti). Le carte vengono scartate mediante i colpi. Una volta composta una fase, potete effettuare un "colpo" abbinando una o più carte direttamente a una fase compatibile sul tavolo.

- Prima di fare un colpo, **dovete aver messo sul tavolo la vostra fase.**
- Potete effettuare colpi solo durante il vostro turno.
- Potete effettuare tutti i colpi possibili, aggiungendo più carte della vostra mano a più fasi.
- Potete aggiungere carte alle combinazioni che avete composto e a quelle di altri giocatori, sempre che si abbinino correttamente alle carte sul tavolo.

**ESEMPIO:** potete aggiungere uno o più 4 a un club di 4 composto da qualsiasi giocatore. Potete aggiungere un 2 a una scala di 3, 4, 5, 6 composta da qualsiasi giocatore. Inoltre, se avete un 7 e un 8, potete aggiungerli a questa scala. Potete aggiungere una o più carte verdi alle sette carte verdi di un altro giocatore in fase 8. Potete anche aggiungere una carta Jolly a ognuna delle combinazioni con queste carte.

### PASSAGGIO 4. SCARTATE O METTETE DA PARTE UNA CARTA PER TERMINARE IL TURNO

Avete due opzioni per terminare il turno: **scartare una carta o metterne una da parte.**

#### Scartare una carta

Completate il vostro turno scartando una delle vostre carte scoperte in cima al mazzo di scarto.

#### Come mettere da parte le carte

Potete mettere da parte una carta invece di scartarla dicendo "DA PARTE". È consentito mettere da parte **una sola carta per mano**. Quella carta va posizionata a faccia in giù di fronte a voi nel **mazzo di salvataggio**.

Quando mettete da parte una carta, conta come scartata, **quindi il turno è finito**. Potete guardare le carte che avete messo da parte in qualsiasi momento, ma non potete guardare quelle messe da parte da altri giocatori.

Quando inizia una nuova mano, potete mettere da parte un'altra carta, aggiungendola al mazzo di salvataggio da usare come preferite durante il gioco; tuttavia, non potete avere più di tre carte contemporaneamente nel mazzo di salvataggio. Se ne avete già tre, dovreste pescarne una dal mazzo di salvataggio prima di metterne da parte un'altra.

Al vostro turno, invece di pescare dai mazzi di pesca o di scarto, potete pescare una carta A VOSTRA SCELTA dal mazzo di salvataggio. Potete pescare una sola carta per turno dal mazzo di salvataggio. È necessario annunciare che si sta pescando una carta messa da parte. Il turno continua normalmente, terminando con la carta scartata o messa da parte.

### USCITA DAL GIOCO (FINE DELLA MANO)

Dopo aver messo giù una fase, i giocatori devono cercare di "uscire" il prima possibile. Quando un giocatore esce dal gioco, la mano termina per tutti i giocatori. Per uscire dal gioco, dovete scartare tutte le carte che avete in mano aggiungendole alle fasi esistenti, scartando l'ultima carta sul mazzo di scarto (o mettendola da parte nel mazzo di salvataggio) o eseguendo una combinazione di queste due azioni. Il primo giocatore che esce dal gioco vince la mano. Il vincitore della mano, **e tutti gli altri giocatori che hanno completato la loro fase**, posizionano la loro carta Obiettivo fase completata rivolta verso l'alto accanto a loro nel mazzo delle fasi completate. I giocatori che non hanno completato la loro fase rimettono la loro carta Obiettivo fase nel loro set di carte Obiettivo fase non completate. Ogni giocatore calcola il totale delle carte che gli rimangono (meno carte avete, meglio è).

### PUNTEGGI

Tenete i punteggi con carta e penna per totalizzare quello di ciascun giocatore. Il vincitore della mano fa zero punti (l'obiettivo è ottenere il punteggio più basso possibile). Gli altri giocatori totalizzano punti in base alle carte che hanno ancora in mano, come segue:

- 5 punti per ogni carta da 1 a 9
- 10 punti per ogni carta da 10 a 12
- 15 punti per ogni carta Salta
- 25 punti per ogni carta Jolly

Contano solo le carte che i giocatori hanno in mano, non quelle che sono già state messe giù o nel mazzo di salvataggio. Una volta annotati i punteggi, il giocatore a sinistra del mazziere diventa il nuovo mazziere. Tutte le carte, A ECCEZIONE delle carte messe da parte e delle carte Obiettivo fase, vengono raccolte e mescolate, quindi inizia una nuova mano.

### COME VINCERE

Alla fine di una mano, quando un giocatore ha completato tutte e dieci le fasi, viene dichiarato vincitore. Se uno o più giocatori completano la fase 10 nella stessa mano, il giocatore con il punteggio totale più basso sarà il vincitore. In caso di pareggio, i giocatori che hanno pareggiato giocano un'ultima mano, scegliendo una nuova carta Obiettivo fase se lo desiderano. Il primo a uscire sarà il vincitore.



### PER I GIOCATORI DALTONICI

Ogni carta è dotata di simboli grafici speciali per identificare i colori. In questo modo, anche le persone che hanno difficoltà a riconoscere i colori potranno giocare senza problemi!

- = Rosso
- = Giallo
- = Verde
- = Blu
- = Arancione
- = Viola

# Phase 10

## Masters Classic

Kaartspel

7+

2-6

Phase 10™ Masters Classic wordt gespeeld in rondes, waarin je combinaties van kaarten moet maken die 'fasen' worden genoemd. Spelers mogen maar één fase per ronde leggen, maar kunnen dit in elke volgorde doen. De ronde eindigt wanneer iemand een fase heeft gehaald en zijn/haar resterende kaarten heeft weggelegd. Alle spelers ontvangen nieuwe kaarten en de volgende ronde begint. Het gaat erom als eerste de 10 fasen te voltooien!

### DOEL VAN HET SPEL

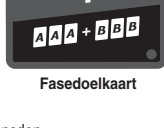
Als eerste speler de 10 fasen doorlopen.

### INHOUD

- 168 kaarten, als volgt verdeeld:
  - 96 genummerde kaarten – 2 sets van 1-12 in blauw, groen, rood en geel
  - 8 keuzekaarten
  - 2 pestkaarten
  - 2 overzichtskaarten met de fasen
  - 60 fasedoelkaarten – 10 van elke kleur in blauw, groen, rood, geel, oranje en paars

### SPELVOORBEREIDINGEN

Scheid de 60 fasedoelkaarten van de spelkaarten. Iedere speler kiest een kleur en pakt de 10 fasedoelkaarten van die kleur. Houd eventuele ongebruikte fasedoelkaarten apart.



Fasedoelkaart

Leg de twee overzichtskaarten (met de 10 fasen) zo op tafel dat iedereen ze kan zien.

Kies wie de kaarten schudt en iedere speler 10 kaarten geeft, met de afbeelding naar beneden.

Maak van de rest van de kaarten met de afbeelding omlaag een pakstapel. Draai de bovenste kaart om en leg deze met de afbeelding naar boven naast de pakstapel. Dit is de aflegstapel.

Alle spelers kijken naar de kaarten in hun hand en bedenken in het geheim met welke fase ze de ronde kunnen winnen. Vervolgens nemen ze de corresponderende fasedoelkaart uit hun setje. Zodra iedereen een keuze heeft gemaakt, tonen de spelers hun gekozen fasedoelkaart. Leg deze met de afbeelding naar boven naast je neer.

De speler links van de gever begint, speel daarna om beurten met de klok mee.

### SPELEN MAAR!

De speler die aan de beurt is, volgt deze vier stappen:

1. Trek een kaart.
2. Leg één fase neer (indien mogelijk).
3. Leg kaarten aan bij andere fasen (indien mogelijk).
4. Beëindig je beurt door één kaart op de aflegstapel te leggen of één kaart te 'bewaren'.

De stappen worden hieronder verder uitgelegd.

### STAP 1. EEN KAART TREKKEN

Als je aan de beurt bent, pak je de bovenste kaart van de pakstapel of de aflegstapel en voeg je deze bij de andere kaarten in je hand. Als je een stapel bewaarde kaarten hebt (later meer hierover), kun je je kaart ook van deze stapel pakken.

### STAP 2. EEN FASE LEGGEN

Als je aan de beurt bent en je kunt met je kaarten een fase leggen, leg je de kaarten open op tafel. Houd de kaarten tot het einde van de ronde voor je. Een ronde is klaar, zodra een speler zijn/haar laatste kaart uitspeelt. Per ronde mag je maar één fase leggen. De gespeelde fase moet overeenkomen met de fasedoelkaart die de speler heeft gekozen.

#### Wat is een fase?

Een fase is een combinatie van kaarten die bestaat uit sets, reeksen, kaarten met dezelfde kleur of een combinatie van sets en reeksen.

### DEFINITIES

**SETS:** Een set bestaat uit twee of meer kaarten met dezelfde waarde, **in elke kleurencombinatie**.

**VOORBEELD:** Het is in fase 1 de bedoeling 2 sets van 3 te halen. Dit zouden bijvoorbeeld drie 7's en drie 10-en kunnen zijn. De sets mogen ook allebei dezelfde waarde hebben, bijvoorbeeld drie 10-en en nogmaals drie 10-en.

**REEKS:** Een reeks bestaat uit vier of meer kaarten in opeenvolgende volgorde, **in elke kleurencombinatie**.

**VOORBEELD:** In fase 2 moet je 1 reeks van 4 kaarten neerleggen. Dit zou bijvoorbeeld 3, 4, 5 en 6 kunnen zijn.

**DEZELFDE KLEUR:** De kaarten moeten allemaal dezelfde kleur hebben, maar hoeven elkaar niet op te volgen.

**VOORBEELD:** In fase 8 moet je 7 kaarten met dezelfde kleur neerleggen. Dit kunnen zeven rode kaarten of zeven groene kaarten zijn, enz.

Dit zijn de tien Fasen:

- |                                 |     |
|---------------------------------|-----|
| 1. 2 sets van 3                 | 1.  |
| 2. 1 set van 3 + 1 reeks van 4  | 2.  |
| 3. 1 set van 4 + 1 reeks van 4  | 3.  |
| 4. 1 reeks van 7                | 4.  |
| 5. 1 reeks van 8                | 5.  |
| 6. 1 reeks van 9                | 6.  |
| 7. 2 sets van 4                 | 7.  |
| 8. 7 kaarten met dezelfde kleur | 8.  |
| 9. 1 set van 5 + 1 set van 2    | 9.  |
| 10. 1 set van 5 + 1 set van 3   | 10. |

#### Een fase halen

Fasen kunnen IN EEN WILLEKEURIGE VOLGORDE worden gelegd.

Je kunt slechts één fase per ronde leggen.

Je moet de hele fase in je hand hebben voordat je je kaarten op de tafel mag leggen.

Je mag geen kaart uit een fase verwijderen als de fase is neergelegd.

Een fase telt mee zodra je hem legt (je moet wel 'uitgaan' door al je resterende kaarten kwijt te raken om naar de volgende fase te gaan).

Als je vóór het einde van de ronde geen fase hebt gelegd, moet je je fasedoelkaart terugleggen op de stapel onvoltooide fasedoelkaarten.

**VOORBEELD:** Stel dat je fase 1 probeert te halen. Je hebt drie 5-en en twee 7's en je pakt nog een 7 van de pakstapel. Je hebt nu 2 sets van 3. Je mag deze sets op tafel leggen. Je hebt fase 1 afgerond en begint in de volgende ronde aan een andere fase.

### SPECIALE KAARTEN

#### Keuzekaarten

Je kunt een fase uitspelen door een joker te spelen als nummer- of kleurenkaart.

**VOORBEELD:** Een speler wil een reeks van 4 kaarten spelen, maar heeft alleen de kaarten 3, 4 en 6. De speler mag de joker als 5 inzetten om de reeks compleet te maken. Een ander voorbeeld: een speler heeft zes groene kaarten en mag een joker spelen als groene kaart om fase 8 te halen.



Je mag zoveel jokers gebruiken als je maar wilt voor het leggen van een fase, zolang je minstens één genummerde kaart gebruikt.

Als een joker voor een fase is gebruikt, kan deze tijdens die ronde niet uit die fase worden gehaald.

Als de eerste kaart van de aflegstapel een joker is, mag de eerste speler die pakken.

#### Pestkaarten



Pestkaarten hebben maar één doel: een andere speler een beurt over laten slaan. Om een pestkaart te gebruiken, leg je deze tijdens je beurt niet op de aflegstapel, maar vóór de speler die je een beurt wilt laten overslaan. Deze speler moet de volgende beurt overslaan. Wanneer de overgeslagen speler aan de beurt is, legt die alleen de pestkaart op de aflegstapel. Dan is de volgende speler aan de beurt.

De pestkaart mag alleen als laatste kaart worden gebruikt en beëindigt dus je beurt.

Een pestkaart mag nooit van de aflegstapel worden gepakt.

Een pestkaart mag nooit worden gebruikt voor het leggen van een fase.

Als de eerste kaart van de aflegstapel een pestkaart is, moet de eerste speler een beurt overslaan.

Een pestkaart mag niet worden gespeeld tegen een speler die al een pestkaart voor zich heeft liggen.

### STAP 3. AANLEGGEN

Na het halen van een fase moet je proberen de rest van je kaarten kwijt te raken om uit te gaan en de ronde voor iedereen te beëindigen (zie **UIT GAAN** hieronder). Dit doe je door kaarten aan te leggen. Zodra je je fase hebt gelegd, mag je een of meerdere kaarten aanleggen bij andere fasen die al op tafel liggen.

**Je moet eerst je eigen fase halen. Daarna mag je pas kaarten aanleggen.**

Je mag alleen kaarten aanleggen als je aan de beurt bent.

Je mag aan alle fasen zoveel kaarten aanleggen als je wilt.

Je kunt je eigen fasen of die van een andere speler gebruiken, zolang je kaarten maar passen bij de kaarten die al op tafel liggen.

**VOORBEELD:** Je mag alleen 4-en toevoegen aan een set 4-en die al op tafel ligt. Je mag een 2 toevoegen aan een reeks van 3, 4, 5 en 6 die al op tafel ligt. Je mag aan deze reeks ook een 7 en een 8 toevoegen. Je mag in fase 8 één of meer groene kaarten toevoegen aan de zeven groene kaarten van een speler. Je mag ook een joker toevoegen aan een van deze kaartcombinaties.

### STAP 4. EEN KAART OP DE AFLEGSTAPEL LEGGEN OF BEWAREN OM JE BEURT TE BEËINDIGEN

Je kunt je beurt op twee manieren beëindigen: je kunt één kaart op de aflegstapel leggen of één kaart bewaren.

#### Een kaart op de aflegstapel leggen

Beëindig je beurt door een van je kaarten open op de aflegstapel te leggen.

#### Kaarten bewaren

In plaats van een kaart op de aflegstapel te leggen, kun je deze ook bewaren door 'BEWAAR' te zeggen. Je mag maar **één kaart per ronde** bewaren. Je moet die kaart in je **bewaarestapel** voor je leggen met de afbeelding naar beneden. Wanneer je een kaart bewaart, telt dit als een kaart op de aflegstapel leggen **en is je beurt dus voorbij**.

Je mag altijd naar je eigen bewaarde kaarten kijken, maar niet naar bewaarde kaarten van andere spelers.

Als er een nieuwe ronde start, kun je een andere kaart bewaren door deze aan je bewaarestapel toe te voegen om gedurende het spel naar keuze te gebruiken. Maar je mag nooit meer dan drie kaarten in je bewaarestapel hebben. Als je al drie kaarten in je bewaarestapel hebt, moet je er één trekken voordat je een andere kaart kunt bewaren.

Tijdens je beurt kun je, in plaats van een kaart van de pak- of aflegstapel te pakken, eentje **NAAR EIGEN KEUZE** van je bewaarestapel pakken. Per beurt mag je maar één kaart uit je bewaarestapel trekken. Je moet uitspreken dat je een bewaarde kaart trekt. Je beurt gaat normaal verder en eindigt door een kaart op de aflegstapel of bewaarestapel te leggen.

### UIT GAAN (BEËINDIGT DE RONDE)

Nadat een fase is gehaald, probeer je zo snel mogelijk de overgebleven kaarten kwijt te spelen. Als je uit bent, is de ronde voor iedereen afgelopen. Om uit te gaan, moet je al je kaarten wegspeelen door ze aan te leggen bij bestaande fasen, je laatste kaart op de aflegstapel leggen (of deze bewaren op je bewaarestapel) of een combinatie van aanleggen en afleggen/bewaren. De speler die het eerst alle kaarten kwijt is, wint de ronde. De winnaar van de ronde, **en eventuele andere spelers die hun fase ook hebben afgerond**, leggen hun afgeronde fasedoelkaart met de afbeelding naar boven naast zich neer op hun stapel afgeronde fasen. Spelers die hun fase niet hebben afgerond, leggen hun fasedoelkaart bij hun andere onvoltooide fasedoelkaarten. Spelers tellen de kaarten die ze nog over hebben bij elkaar op (hoe minder kaarten, hoe beter!).

### PUNTENTELLING

Je hebt nodig: papier en een pen om de score voor elke speler bij te houden. De winnaar van de ronde krijgt nul punten (hoe minder punten, hoe beter). De andere spelers krijgen punten voor alle kaarten die ze nog in hun hand hebben. Dit gaat als volgt:

- 5 punten voor elke kaart met een cijfer van 1-9
- 10 punten voor elke kaart met een cijfer van 10-12
- 15 punten voor elke pestkaart
- 25 punten voor elke joker

De speler krijgt alleen strafpunten voor de kaarten die niet zijn kwijtgespeeld, dus niet voor de kaarten die al op tafel of op een bewaarestapel zijn gelegd. Nadat de punten zijn opgeschreven, is de speler links van de gever aan de beurt om te geven. Alle kaarten **BEHALVE** bewaarde kaarten en fasedoelkaarten worden verzameld en geschud, alvorens een nieuwe ronde begint.

### DE WINNAAR

Wanneer een speler aan het einde van een ronde alle tien fasen heeft voltooid, wordt deze speler tot winnaar uitgeroepen. Als twee of meer spelers in dezelfde ronde fase tien halen, is de speler met de minste punten de winnaar. Bij gelijkspel spelen de betreffende spelers één laatste ronde met een nieuwe, gekozen fasedoelkaart als ze dat willen. De eerste speler die alle kaarten kwijt is, is de winnaar.



### VOOR SPELERS DIE KLEURENBLIND ZIJN

Op elke kaart zijn speciale grafische symbolen aangebracht om de kleur(en) van deze kaart aan te geven. Zo kunnen spelers met ELKE vorm van kleurenblindheid ook gemakkelijk spelen!

- |  |        |  |        |  |         |  |         |  |          |  |         |
|--|--------|--|--------|--|---------|--|---------|--|----------|--|---------|
|  | = Rood |  | = Geel |  | = Groen |  | = Blauw |  | = Oranje |  | = Paars |
|--|--------|--|--------|--|---------|--|---------|--|----------|--|---------|

# Phase 10

## Masters Classic

Juego de cartas

7+

2-6

En Phase 10™ Masters Classic, se juegan una serie de rondas en las que los jugadores intentan crear combinaciones de cartas llamadas “fases”. Los jugadores solo pueden completar una fase por ronda, pero pueden elegir completarla en cualquier orden. Cuando alguien juega una fase completa y se deshace de las cartas que le quedan, la ronda termina, todos los jugadores reciben cartas nuevas y comienza la siguiente ronda. ¡Gana el primer jugador en completar las diez fases primero!

### OBJETIVO DEL JUEGO

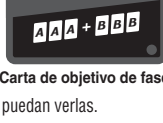
Ser el primer jugador en completar las diez fases.

### CONTENIDO

- 168 cartas distribuidas de la siguiente manera:
  - 96 cartas numeradas: 2 conjuntos de cartas del 1 al 12 de los colores azul, verde, rojo y amarillo
  - 8 cartas comodín
  - 2 cartas Pierde el turno
  - 2 cartas de referencia de fase
  - 60 cartas de objetivo de fase: 10 de cada una en azul, verde, rojo, amarillo, naranja y morado

### PRÉPARATION

Separa las 60 cartas de objetivo de fase de la baraja. Cada jugador selecciona un color y coge ese conjunto de 10 cartas de objetivo de fase. Aparta las cartas de objetivo de fase que no utilices.



Carta de objetivo de fase

Coloca las cartas de referencia de fase (en las que aparecen las 10 fases) donde todos puedan verlas.

Selecciona a un repartidor para que baraje el mazo y reparta 10 cartas, boca abajo, a cada jugador.

Coloca el mazo boca abajo en un montón para robar. Da la vuelta a la carta de arriba junto al montón de robo para formar un montón de descarte.

Cada jugador mira las cartas de su mano y decide en secreto cuál de sus fases cree que puede completar esta ronda, después coge la carta de objetivo de fase correspondiente de su conjunto. Una vez que todos hayan decidido, los jugadores revelan la carta de objetivo de fase que han seleccionado y la dejan boca arriba a su lado.

Empieza la partida el jugador que se encuentra situado a la izquierda del que ha repartido y se sigue en el sentido de las agujas del reloj.

### ¡A JUGAR!

Cada jugador sigue estos cuatro pasos en su turno:

1. **Saca una carta.**
2. **Completa una fase (cuando sea posible).**
3. **Coloca las cartas en fases completadas siguiendo la secuencia (cuando sea posible).**
4. **Descarta una carta o “guárdala” para finalizar el turno.**

A continuación, veremos cada paso en detalle.

### PASO N.º 1 SACAR UNA CARTA

En su turno, el jugador roba una carta, ya sea la primera carta del montón para robar o de descarte y la añade al resto de cartas de su mano. Si tienes una pila de cartas guardadas (veremos esto más adelante), también puedes seleccionar tu carta de ahí.

### PASO N.º 2 COMPLETAR UNA FASE

Si durante su turno un jugador completa una fase con las cartas que tiene en la mano, las puede poner boca arriba sobre la mesa. Mantenla delante de ti hasta el final de la ronda. Una ronda termina cuando un jugador juega la última carta de su mano. **Los jugadores solo pueden completar una fase en cada ronda.** La fase jugada debe coincidir con la carta de objetivo de fase seleccionada por el jugador.

### ¿Qué es una fase?

Las fases son combinaciones de cartas compuestas de series, escaleras, cartas del mismo color o una combinación de series y escaleras.

### DEFINICIONES

**SERIES:** una serie está formada por dos o más cartas con el mismo número, **en cualquier combinación de colores.** POR EJEMPLO: La fase 1 se compone de dos series de tres cartas, que podrían ser tres cartas con el número 7 y tres cartas con el número 10. Las dos series también pueden tener el mismo número; es decir, tres cartas con el número 10 y otras tres cartas con el número 10.

**ESCALERAS:** una escalera está formada por cuatro o más cartas con números consecutivos, **en cualquier combinación de colores.** POR EJEMPLO: Una parte de la fase 2 se compone de una escalera de cuatro cartas, que podrían tener los números 3, 4, 5 y 6.

**MISMO COLOR:** Las cartas tienen el mismo color, pero no es necesario que estén en orden numérico. POR EJEMPLO: La fase 8 se compone de siete cartas del mismo color, que pueden ser siete cartas rojas, siete cartas verdes, etc.

Las diez fases del juego son:

- |                                                 |     |
|-------------------------------------------------|-----|
| 1. 2 series de 3 cartas                         | 1.  |
| 2. 1 serie de 3 cartas + 1 escalera de 4 cartas | 2.  |
| 3. 1 serie de 4 cartas + 1 escalera de 4 cartas | 3.  |
| 4. 1 escalera de 7 cartas                       | 4.  |
| 5. 1 escalera de 8 cartas                       | 5.  |
| 6. 1 escalera de 9 cartas                       | 6.  |
| 7. 2 series de 4 cartas                         | 7.  |
| 8. 7 cartas del mismo color                     | 8.  |
| 9. 1 serie de 5 cartas + 1 serie de 2 cartas    | 9.  |
| 10. 1 serie de 5 cartas + 1 serie de 3 cartas   | 10. |

### Completar una fase

- Las fases se pueden completar EN CUALQUIER ORDEN.
- Solo se puede completar una fase en cada ronda.
- Es necesario completar toda la fase antes de ponerla sobre la mesa.
- No puedes retirar una carta de una fase una vez colocada.
- Recibirás crédito por completar una fase tan pronto como la pongas sobre la mesa (no necesitas finalizar la ronda deshaciéndote de las cartas que te quedan para pasar a una nueva fase).
- Si no consigues hacer una fase antes de que termine la ronda, debes devolver tu carta de objetivo de fase al montón de cartas de objetivo de fase sin completar.

**POR EJEMPLO:** Si un jugador que intenta completar la fase 1 tiene tres cartas con el número 5 y dos cartas con el número 7 y roba otro 7, ya habrá completado las dos series de tres cartas y las podrá poner sobre la mesa. Habrás completado la fase 1 y comenzarás la siguiente ronda con una fase diferente.

### CARTAS ESPECIALES

#### Comodines



Un comodín se puede usar en el lugar de cualquier carta, independientemente del número o el color, para completar una fase.

**POR EJEMPLO:** Un jugador quiere completar una escalera de cuatro cartas, pero solo tiene los números 3, 4 y 6. En este caso, el jugador puede usar un comodín en vez de un 5 para completar la escalera. Por otro lado, si un jugador tiene seis cartas verdes, puede usar el comodín en vez de otra carta verde para completar la fase 8.

- Los jugadores pueden usar tantos comodines como quieran para completar una fase, siempre que incluyan al menos una carta que no sea un comodín.
- Cuando se juega un comodín en una fase, no se puede quitar de la fase durante el resto de la ronda.
- Si al principio de una partida la primera carta de la pila de descarte resulta ser un comodín, podrá robarlo el primer jugador.

#### Pierde el turno



Las cartas “Pierde el turno” solo tienen una finalidad, hacer que otro jugador pierda un turno. Para usarla, solo tienes que colocarla enfrente del jugador que hayas elegido en vez de dejarla en la pila de descarte. El jugador perderá su siguiente turno. Cuando le toque jugar al jugador que haya perdido el turno, lo único que podrá hacer es dejar la carta en la pila de descarte. Ahora es el turno del siguiente jugador.

- Usar la carta “Pierde el turno” cuenta como dejar una carta en la pila de descarte al terminar el turno.
- La carta “Pierde el turno” no se puede robar de la pila de descarte.
- La carta “Pierde el turno” no se puede usar para completar una fase.
- Si al principio de la partida la primera carta de la pila de descarte es una carta “Pierde el turno”, el primer jugador se queda sin jugar en el primer turno.
- No se puede jugar una carta “Pierde el turno” con un jugador que ya tiene una carta de este tipo.

### PASO N.º 3 AÑADIR CARTAS

Después de completar una fase, tienes que intentar librarte del resto de cartas que tengas en la mano para ganar la ronda. Cuando esto suceda, la ronda finaliza para todos los jugadores (consulta FIN DE LA RONDA a continuación). Para ganar tienes que quedarte sin cartas. En cuanto completes tu fase, puedes colocar una o varias cartas en cualquier fase completada que haya en la mesa.

- Para que un jugador pueda comenzar a añadir cartas, **primero tiene que completar su fase y ponerla sobre la mesa.**
- Los jugadores solo pueden añadir cartas durante su turno.
- Pueden añadir tantas cartas como sea posible, además de colocarlas en distintas fases.
- Pueden añadirlas a sus propias cartas, a las cartas de otro jugador o a ambas, siempre que las cartas que jueguen sigan la secuencia de las cartas que hay en la mesa.

**POR EJEMPLO:** Se pueden añadir más cartas con el número 4 a una serie de cuatros. Se puede añadir un 2 a una escalera formada por los números 3, 4, 5 y 6. También se podrían añadir un 7 y un 8 a la misma escalera. Se pueden añadir una o más cartas verdes a las siete cartas verdes de la fase 8. Se puede añadir también un comodín a cualquiera de estas combinaciones.

### PASO N.º 4 DESCARTAR O GUARDAR UNA CARTA PARA FINALIZAR EL TURNO

Tienes dos opciones para finalizar tu turno: puedes **descartar** o **guardar** una carta.

#### Descartar una carta

Para acabar su turno, el jugador deja una de las cartas de su mano bocarriba sobre el montón de descarte.

#### Guardar cartas

Puedes guardar una carta en lugar de descartarla diciendo “GUARDAR”. Se permite guardar solo **una carta por ronda**. Debe colocar esa carta boca abajo delante de ti en tu **montón de guardadas**. Cuando guardas una carta, cuenta como un descarte, **por lo que tu turno termina**. Puedes mirar tus propias cartas guardadas en cualquier momento, pero no puedes mirar las cartas guardadas de ningún otro jugador.

Cuando comienza una nueva ronda, puedes guardar otra carta, añadiéndola a tu montón de guardadas para utilizarla como decidas a lo largo de la partida; **sin embargo, no puedes guardar más de tres cartas en el montón de guardadas a la vez**. Si ya tienes tres cartas en el montón de guardadas, tendrás que sacar una antes de poder guardar otra.

En tu turno, en lugar de robar del montón de robo o de descarte, puedes robar una carta A TU ELECCIÓN de tu montón de guardadas. Solo puedes robar una carta por turno de tu montón de guardadas. Debes anunciar que estás robando una carta guardada. Tu turno continúa normalmente, terminando con tu descarte o guardando una carta.

### FIN DE LA RONDA

Después de poner una fase sobre la mesa, se debe intentar finalizar la partida lo antes posible. Cuando un jugador se queda sin cartas, la ronda termina para todos. Para finalizar la ronda, debes quedarte sin cartas en la mano, ya sea colocándolas en fases existentes, dejando tu última carta en la pila de descarte (o guardándola en el montón de guardadas) o una combinación de colocación y descarte/guardado. El primer jugador en quedarse sin cartas en la mano gana la ronda. El ganador de la ronda, **y cualquier otro jugador que también complete su fase**, colocarán su carta de objetivo de fase completa junto a ellos en su montón de fases completadas. Los jugadores que no completan su fase devuelven su carta de objetivo de fase a su conjunto de cartas de objetivo de fase no completadas. Los jugadores deben contar los puntos de las cartas que tienen en la mano al final de cada ronda (cuantas menos cartas tengan, mejor).

### PUNTUACIÓN

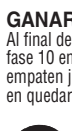
Para mantener el recuento de la puntuación de cada jugador es necesario coger papel y lápiz. El ganador de la ronda no gana ningún punto (el objetivo es conseguir la puntuación más baja). Los demás jugadores anotan puntos en su contra por las cartas que les han quedado en la mano, según se especifica a continuación:

- 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 “Pierde el turno”
- 25 puntos por cada comodín

Solo se suma la puntuación de las cartas que le quedan a cada jugador en la mano o en el montón de guardadas; las cartas de la mesa no cuentan. Después de anotar las puntuaciones, el jugador situado a la derecha del repartidor pasa a ser el nuevo repartidor. Todas las cartas, EXCEPTO las cartas guardadas y las cartas de objetivo de fase, se juntan y se barajan para comenzar una nueva ronda.

### GANAR EL JUEGO

Al final de una ronda, el jugador que haya completado las diez fases gana. Si dos o más jugadores completan la fase 10 en la misma ronda, ganará el jugador con menos puntos. En el caso de un empate, los jugadores que empaten juegan una última ronda, eligiendo una nueva carta de objetivo de fase si lo desean. Ganará el primero en quedarse sin cartas en la mano.



### PARA JUGADORES DALTONICOS

Se han añadido símbolos especiales a cada carta para ayudar a identificar su color (o colores). De esta forma, ¡los jugadores con CUALQUIER tipo de daltonismo podrán jugar fácilmente!

- = Rojo
- = Amarillo
- = Verde
- = Azul
- = Naranja
- = Morado

# Phase 10

## Masters Classic

Jogo de Cartas

7+

2-6

O Phase 10™ Masters Classic joga-se numa série de rondas nas quais os jogadores tentam criar combinações de cartas conhecidas como "Fases". Os jogadores só podem completar uma Fase por ronda, mas podem optar por completá-las em qualquer ordem. Quando alguém apresenta uma Fase completa e se livra das últimas cartas da mão, a ronda termina, todos os jogadores recebem novas cartas e a ronda seguinte começa. O objetivo é seres o primeiro a terminar as dez Fases!

### OBJETIVO DO JOGO

Ser o primeiro jogador a completar as 10 Fases.

### CONTEÚDO

- 168 cartas com a seguinte distribuição:
  - 96 cartas numeradas – 2 conjuntos de 1 a 12 em azul, verde, vermelho e amarelo
  - 8 cartas Joker
  - 2 cartas Passa a Vez
  - 2 cartas Referência de fases
  - 60 cartas de Fase Alvo – 10 de cada em azul, verde, vermelho, amarelo, laranja e roxo

### PREPARAÇÃO

Separa as 60 cartas de Fase Alvo do baralho. Cada jogador escolhe uma cor e fica com o conjunto de 10 cartas de Fase Alvo referentes a essa cor. Põe de lado quaisquer cartas de Fase Alvo não utilizadas.



Carta de objetivo de fase

Coloca duas cartas Referência de fases (que apresentam as 10 Fases) num local onde todos possam vê-las.

Escolham alguém para baralhar e distribuir 10 cartas, viradas para baixo, a cada jogador.

Coloca o baralho virado para baixo para formar uma Pilha das Biscas. Vira a carta no topo da Pilha das Biscas e coloca-a junto da mesma para começar a Pilha de Jogo.

Cada jogador observa as cartas que tem na mão e decide secretamente qual das Fases pensa poder completar na ronda e, em seguida, pega na carta de Fase Alvo correspondente do seu conjunto. Quando todos tiverem decidido, os jogadores revelam a carta de Fase Alvo que escolheram e colocam-na ao lado virada para cima.

O jogador à esquerda de quem distribuiu as cartas joga primeiro e o jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio.

### VAMOS JOGAR!

A vez de cada jogador segue estes quatro passos:

1. **Retira uma carta.**
2. **Apresenta uma Fase (se possível).**
3. **Joga cartas em Fases concluídas através de um "Extra" (se possível).**
4. **Joga ou "guarda" uma carta para terminares a tua vez.**

Vamos analisar cada passo em detalhe abaixo.

#### PASSO 1. RETIRA UMA CARTA

Na tua vez, retira uma carta, que pode ser a do topo da Pilha das Biscas ou da Pilha de Jogo, e adiciona-a à tua mão. Se tiveres uma pilha de cartas guardada (mais informações adiante), também podes escolher uma carta desta pilha.

#### PASSO 2. APRESENTA UMA FASE

Se conseguires completar uma Fase com as cartas que tens na mão, apresenta a Fase com as cartas viradas para cima. Mantém-na à tua frente até ao final da ronda. Uma ronda termina quando qualquer jogador joga a última carta que tem na mão. **Cada jogador só pode completar uma Fase por ronda.** A Fase apresentada tem de corresponder à carta de Fase Alvo escolhida pelo jogador.

#### O que é uma Fase?

Uma Fase é uma combinação de cartas composta por conjuntos, sequências, cartas da mesma cor ou uma combinação de conjuntos e sequências.

##### DEFINIÇÕES

**CONJUNTOS:** um conjunto é composto por duas ou mais cartas com o mesmo número, **em qualquer combinação de cores**. EXEMPLO: a Fase 1 consiste em "2 conjuntos de 3", o que poderá ser três 7 e três 10. Os dois conjuntos também podem ter o mesmo número, por exemplo, três 10 e outros três 10.

**SEQUÊNCIAS:** uma sequência consiste em quatro ou mais cartas com números consecutivos, **em qualquer combinação de cores**. EXEMPLO: parte da Fase 2 requer "1 sequência de 4", o que poderá ser 3, 4, 5, 6.

**TUDO DE UMA COR:** as cartas são da mesma cor, mas não têm de estar por ordem numérica. EXEMPLO: a Fase 8 requer "7 cartas de 1 cor", o que poderá ser sete cartas vermelhas ou sete cartas verdes, etc.

Existem 10 Fases:

- |                                       |     |
|---------------------------------------|-----|
| 1. 2 conjuntos de 3                   | 1.  |
| 2. 1 conjunto de 3 + 1 sequência de 4 | 2.  |
| 3. 1 conjunto de 4 + 1 sequência de 4 | 3.  |
| 4. 1 sequência de 7                   | 4.  |
| 5. 1 sequência de 8                   | 5.  |
| 6. 1 sequência de 9                   | 6.  |
| 7. 2 conjuntos de 4                   | 7.  |
| 8. 7 cartas de 1 cor                  | 8.  |
| 9. 1 conjunto de 5 + 1 conjunto de 2  | 9.  |
| 10. 1 conjunto de 5 + 1 conjunto de 3 | 10. |

#### Completar uma Fase

- As fases podem ser completadas EM QUALQUER ORDEM.
- Só podes completar uma Fase por ronda.
- Tens de ter a Fase completa na mão antes de a apresentares.
- Não é possível remover uma carta de uma Fase que já tenha sido apresentada.
- A Fase conta como concluída assim que é apresentada (tens de terminar a ronda, livrando-te das tuas cartes restantes, para avançares para uma nova Fase).
- Se não conseguires completar uma Fase antes do fim da ronda, tens de devolver a tua carta de Fase Alvo à tua pilha de cartas de Fase Alvo não concluídas.

**EXEMPLO:** estás a tentar completar a Fase 1. Tens três 5 e dois 7 e biscoas outro 7. Tens agora "2 conjuntos de 3" e podes apresentá-los. Concluíste a Fase 1 e começarás a criar uma Fase diferente na próxima ronda.

#### CARTAS ESPECIAIS

##### Cartas Joker



Um Joker pode ser utilizado em vez de uma carta numerada ou como qualquer cor para completar uma Fase.

**EXEMPLO:** um jogador pretende fazer uma sequência de quatro, mas tem apenas as cartas 3, 4 e 6. O jogador utiliza um Joker em substituição do 5 para completar a sequência. Em alternativa, um jogador que tenha seis cartas verdes pode utilizar o Joker em substituição de uma carta verde para completar a Fase 8.

- Os jogadores podem utilizar as cartas Joker que quiserem ao completarem uma Fase, desde que utilizem, pelo menos, uma carta numerada.
- Depois de jogar um Joker numa Fase, este não pode ser retirado dessa Fase durante o resto da ronda.
- Se quem distribui as cartas iniciar a Pilha de Jogo com um Joker, a carta pode ser recolhida pelo primeiro jogador.

##### Cartas Passa a Vez



As cartas Passa a Vez têm apenas um objetivo: fazer com que outro jogador perca a sua vez. Para utilizares uma carta Passa a Vez, basta apresentá-la quando for a tua vez de jogar, colocando-a à frente do jogador que escolheste para passar a vez em vez de a colocares na Pilha de Jogo. Esse jogador tem de passar a vez quando for novamente ele a jogar. Quando for a sua vez, ele só tem de pegar na carta Passa a Vez e colocá-la na Pilha de Jogo. Agora, é a vez do jogador seguinte.

- Jogar uma carta Passa a Vez é considerado uma jogada e termina a tua vez.
- Uma carta Passa a Vez nunca pode ser recolhida da Pilha de Jogo.
- Uma carta Passa a Vez nunca pode ser utilizada para criar uma Fase.
- Se quem distribui as cartas iniciar a Pilha de Jogo com uma carta Passa a Vez, o primeiro jogador tem automaticamente de passar a vez na sua primeira jogada.
- Uma carta Passa a Vez não pode ser jogada para um jogador com uma carta Passa a Vez já à sua frente.

#### PASSO 3. EXTRA

Depois de completares uma Fase, tens de tentar livrar-te de quaisquer cartas que ainda permaneçam na tua mão para que possas terminar a ronda para todos (vê TERMINAR A RONDA abaixo). Consegues fazê-lo através de Extras. Assim que completares a tua Fase, podes conseguir um "Extra" colocando uma ou várias cartas da tua mão diretamente sobre qualquer Fase correspondente que já tenha sido apresentada.

- Antes de conseguires fazer um Extra, **tens de já ter apresentado a tua própria Fase.**
- Só podes obter um Extra na tua vez.
- Podes fazer o maior número possível de Extras, jogando várias cartas da tua mão em várias Fases.
- Podes fazer Extras nas tuas próprias cartas, nas cartas de outros jogadores ou em ambos, desde que as cartas que jogares combinem corretamente com as cartas já jogadas.

**EXEMPLO:** podes acrescentar um ou mais 4 a um conjunto de 4 de qualquer jogador. Podes acrescentar um 2 a uma sequência de 3, 4, 5, 6 de qualquer jogador. Também podes acrescentar um 7 e um 8 a esta sequência. Podes acrescentar uma ou mais cartas verdes às sete cartas verdes de um jogador na Fase 8. Também podes acrescentar um Joker a qualquer uma destas combinações de cartas.

#### PASSO 4. JOGA OU GUARDA UMA CARTA PARA TERMINARES A TUA VEZ

Tens duas opções para terminares a tua vez: podes **jogar** uma carta ou **guardar** uma carta.

##### Jogar uma carta

Termina a tua vez colocando uma das tuas cartas voltada para cima no topo da Pilha de Jogo.

##### Guardar cartas

Podes guardar uma carta em vez de a jogar dizendo "GUARDO". Só podes guardar **uma carta por ronda**. Deves colocar a carta virada para baixo à tua frente na tua **pilha de cartas guardadas**. Quando guardas uma carta, conta como se a tivesses jogado, **por isso a tua vez termina**. Podes ver as tuas cartas guardadas a qualquer momento, mas não podes ver as cartas guardadas de qualquer outro jogador.

Quando uma nova ronda começa, podes guardar outra carta, adicionando-a à sua pilha de cartas guardadas para a usar quando decidires durante o jogo. No entanto, não podes manter mais de três cartas na tua pilha de cartas guardadas de cada vez. Se já lá tiveres três cartas, tens de jogar uma carta da tua pilha de cartas guardadas para poderes guardar outra.

Quando for a tua vez, em lugar de tirar uma carta das pilhas de biscoas ou de jogo, podes tirar uma CARTA À ESCOLHA da tua pilha de cartas guardadas. Só podes jogar uma carta por vez da tua pilha de cartas guardadas. Tens de anunciar que estás a tirar uma carta guardada. A tua vez continua normalmente, terminando quando jogas ou guardas uma carta.

#### TERMINAR A RONDA

Depois de apresentares uma Fase, tenta terminar a ronda assim que possível. Quando um jogador termina, a ronda termina para todos. Para terminar a ronda, tens de te livrar de todas as tuas cartas restantes ao fazer Extras com as Fases existentes, colocar a tua última carta na Pilha de Jogo (ou guardá-la na tua pilha de cartas guardadas), ou uma combinação de fazer Extras e jogar/guardar. O jogador que terminar primeiro vence a ronda. O vencedor da ronda, **é quaisquer outros jogadores que também tenham concluído a sua Fase**, colocam a carta de Fase Alvo concluída virada para cima ao lado deles na pilha de fases concluídas. Os jogadores que não tenham concluído a Fase devolvem a sua carta de Fase Alvo ao conjunto de cartas de Fase Alvo não concluídas. Os jogadores somam as cartas restantes nas suas mãos (quanto menos cartas restarem, melhor!).

#### PONTUAÇÃO

Vais precisar de lápis e papel para apontares o total de cada jogador. O vencedor da ronda fica com zero pontos (os jogadores procuram ter a pontuação mais baixa). Os restantes jogadores pontuam de acordo com as cartas que ainda têm na mão da seguinte forma:

- 5 pontos por cada carta numerada de 1 a 9
- 10 pontos por cada carta numerada de 10 a 12
- 15 pontos por cada carta Passa a Vez
- 25 pontos por cada carta Joker

Apenas são pontuadas as cartas na mão de cada jogador e não as cartas apresentadas ou existentes na pilha de cartas guardadas. Depois de anotadas as pontuações, o jogador à esquerda do distribuidor das cartas passa a ser o novo distribuidor. Todas as cartas, EXCETO as cartas guardadas e as cartas de Fase Alvo, são recolhidas e embaralhadas para começar uma nova ronda.

#### O VENCEDOR DO JOGO

No final de uma ronda, o jogador que completar as dez Fases é declarado o vencedor. Se dois ou mais jogadores completarem a décima Fase na mesma ronda, vence o jogador que tiver menos pontos acumulados. Em caso de empate, os jogadores que empataram jogam uma última ronda, escolhendo uma nova carta de Fase Alvo, se assim desejarem. O primeiro a terminar é o vencedor.



#### PARA JOGADORES DALTÓNICOS

Foram adicionados símbolos gráficos especiais a cada carta para ajudar a identificar a(s) respetiva(s) cor(es). Isto permitirá que jogadores com QUALQUER forma de daltonismo joguem facilmente!



= Vermelho



= Amarelo



= Verde



= Azul



= Laranja



= Roxo