

Phase 10[®]

INSTRUCCIONES

OBJETIVO: Ser el primero en completar las 10 fases. En caso de un empate, el jugador con la menor cantidad de puntos es el ganador.

CONTENIDO: una baraja de 108 cartas (96 cartas numeradas del 1 al 12: 24 rojas, 24 azules, 24 amarillas y 24 verdes; 4 cartas "Salta" y 8 cartas de comodín).

ANTES DE EMPEZAR A JUGAR: Escojan a un jugador que sea el repartidor. El repartidor baraja las cartas y reparte 10 cartas, cara abajo, una por una, a cada jugador. Los jugadores sujetan las 10 cartas en su mano de modo que los demás no las puedan ver. Las cartas restantes se colocan cara abajo en el centro del área de juego para formar la pila para robar. Voltea la primera carta de la pila para robar y ponla al lado de la pila para robar para formar la pila para descartar.

JUEGO: Empieza el jugador situado a la izquierda del repartidor. El juego continúa en dirección de las manecillas del reloj. Cuando sea tu turno, roba una carta, ya sea la carta de hasta arriba de la pila para robar o la carta de arriba de la pila para descartar, y agrégala a tu mano. Completa tu turno descartando una carta de tu mano en la pila para descartar. Durante el juego de la primera mano, cada jugador intenta completar la 1era fase. Una fase es una combinación de cartas. Las fases están compuestas de conjuntos, corridas, cartas de un solo color o una combinación de conjuntos y corridas. Estas son las diez fases:

1. 2 conjuntos de 3
2. 1 conjunto de 3 + 1 corrida de 4
3. 1 conjunto de 4 + 1 corrida de 4
4. 1 corrida de 7
5. 1 corrida de 8
6. 1 corrida de 9
7. 2 conjuntos de 4
8. 7 cartas de 1 color
9. 1 conjunto de 5 + 1 conjunto de 2
10. 1 conjunto de 5 + 1 conjunto de 3

Cada jugador solo puede hacer una fase durante cada mano.

DEFINICIONES

CONJUNTOS: Un conjunto está compuesto de dos o más cartas del mismo número. **POR EJEMPLO:** En la fase 1 tienes que juntar 2 conjuntos de 3, que podrían ser tres cartas de 7s y tres cartas de 10s. Los dos conjuntos pueden ser del mismo número: tres 10s y otros tres 10s. Las cartas pueden ser de cualquier combinación de colores.

CORRIDAS: Una corrida está compuesta de cuatro cartas o más numeradas en orden. **POR EJEMPLO:** Parte de la fase 2 requiere una corrida de cuatro, que podría ser 3, 4, 5 y 6. Las cartas pueden ser de cualquier combinación de colores.

TODAS DE UN COLOR: Las cartas son del mismo color. **POR EJEMPLO:** La fase 8 requiere siete cartas de un color, que podrían ser siete cartas rojas o siete cartas verdes, etc. No es necesario que las cartas estén en orden numérico.

COMODINES: Un comodín se puede usar en lugar de una carta numerada o se puede usar como cualquier color para completar una fase. **POR EJEMPLO:** Un jugador quiere formar una corrida de cuatro cartas, pero solo tiene un 3, un 4 y un 6. El jugador usa un comodín que toma el lugar del 5 para completar la corrida. O bien, un jugador tiene 6 cartas verdes y usa un comodín como carta verde para completar la fase 8.

- Puedes usar más de un comodín para completar una fase. Puedes usar tantos comodines como quieras, siempre y cuando uses al menos una (1) carta normal.
- Una vez que juegas un comodín en una fase, no lo puedes reemplazar por la carta equivalente y usarlo más adelante. El comodín permanece como dicha carta hasta que se acaba la mano.
- Si el repartidor empieza la pila para descartar con un comodín, el primer jugador puede robarse el comodín.

CARTAS SALTA: El único propósito de las cartas Salta es hacer que otro jugador pierda un turno. Para usar una, simplemente descarta la carta Salta en tu turno y luego escoge al jugador que perderá un turno.

- Cuando robas una carta Salta, puedes descartarla inmediatamente o guardarla para otro turno.
- No puedes usar una carta Salta para completar una fase.
- No puedes robar una carta Salta de la pila para descartar.
- Solo puedes usar una carta Salta contra cada jugador por ronda.

Cuando alguien es saltado, la ronda se acaba después de darle la vuelta a la mesa.

- Si el jugador empieza la pila para descartar con una carta Salta, el primer jugador automáticamente pierde su turno.

COMPLETAR UNA FASE: Si durante tu turno puedes completar una fase con las cartas en tu mano, baja la fase cara arriba sobre la mesa antes de descartarla. Por ejemplo: estás intentado completar la fase 1. Tienes tres 5s y dos 7s y robas otro 7. Ahora tienes dos conjuntos de 3 y los puedes bajar. En la siguiente mano, tendrás que completar la fase 2.

- Tienes que tener la fase completa en tu mano antes de bajarla.
- Puedes bajar más cartas de las necesarias para completar una fase, pero solo si las cartas adicionales se pueden añadir directamente a las cartas que ya están en la fase.

POR EJEMPLO: Bajaste tres 5s y tres 7s para completar la fase 1. En tu mano tienes otros dos 5s que puedes bajar inmediatamente con los tres 5s en el mismo turno. Otro jugador bajó tres 6s y tres 8s para completar la fase 1.

El jugador también tiene en su mano tres 10s, pero no los puede bajar porque la fase 1 requiere exactamente



2 conjuntos. Por ende, el jugador solo puede añadir más 6s y 8s a la fase de 6s y 8s.

- Solo se puede completar una fase por mano.
- Si completas con éxito una fase, en tu próximo turno tienes que intentar completar la siguiente fase. Si no logras completar una fase, tienes que intentar completar la misma fase en tu siguiente turno. Como resultado, no todos los jugadores necesariamente van a estar completando la misma fase en un turno.
- Las fases se tienen que completar EN ORDEN, de la 1 a la 10. Por ejemplo, un jugador completando la fase 4 (1 corrida de 7), baja una corrida de 9 cartas. Esto califica como una corrida de 7 para la fase 4, pero no se puede usar como crédito ya sea para la fase 5 (1 corrida de 8) ni para la fase 6 (1 corrida de 9).
- Recibirás crédito por completar una fase en cuanto bajes la fase. No es necesario que ganes la mano para recibir crédito por la fase. A menudo varios jugadores completarán una fase en la misma mano.

SALIR: Salir es la manera de deshacerte de tus cartas restantes después de completar una fase. Salir es poner una carta directamente sobre una fase completa.

La carta tiene que corresponder con las cartas de la fase. **POR EJEMPLO:** Puedes bajar uno o más 4s a un conjunto de 4s de otro jugador. Puedes bajar un 2 en la corrida de cartas 3, 4, 5 y 6 de otro jugador. También puedes bajar un 7 y un 8 en esta corrida en caso de que los tengas. Puedes bajar una o más cartas verdes en el conjunto de siete cartas verdes de la fase 9 de otro jugador. También puedes bajar un comodín de cualquier color en cualquiera de estas situaciones de cartas.

Antes de salir con una carta, tienes que haber completado tu fase actual. Solo puedes salir en tu turno. Puedes bajar cartas sobre tus propias cartas, las cartas de otro jugador o ambas.

COMPLETAR UNA MANO: Después de bajar una fase, tienes que intentar completar tu mano en cuanto antes posible. Para completar una mano, tienes que deshacerte de todas tus cartas descartando o bajando cartas en una fase existente. El primer jugador en completar una mano, gana dicha mano. El ganador de la mano, y cualquier otro jugador que también complete su fase, avanzará a la siguiente fase para la siguiente mano. Los jugadores suman las cartas restantes en sus manos. (Entre menos cartas tengas, mejor.) Se barajan todas las cartas y empieza una nueva mano. (Recuerda, si no completaste la fase antes de que otro jugador completara su mano, tendrás que intentar completar la misma fase en la siguiente mano.)

PUNTOS: Necesitarás lápiz y papel para llevar la cuenta de los puntos de cada jugador. El ganador de la mano no obtiene ningún punto. Los demás jugadores obtienen puntos en contra de ellos en base a las cartas en sus manos:

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 Salta.

25 puntos por cada comodín.

Solo se suman las cartas en la mano de un jugador, no las cartas ya bajadas. Después de apuntar los puntos, el jugador a la izquierda del repartidor pasa a ser el nuevo repartidor. Junta y baraja todas las cartas y reparte una nueva mano de cartas.

GANADOR: El primer jugador en completar la fase 10 al final de una mano es el ganador. Si dos o más jugadores completan la fase 10 en la misma mano, el jugador con menos puntos totales gana. En caso de un empate, los jugadores empatados vuelven a jugar la fase 10. El primer jugador en deshacerse de sus cartas es el ganador.

VARIACIONES

1. Los jugadores juegan 10 manos. Todos los jugadores avanzan a la siguiente fase cada vez sin importar si completan la fase actual. Así, en la primera mano, todos los jugadores intentan completar la fase 1 y, luego, en la fase 2, todos intentan completar la fase 2, etc. Después de diez manos, el jugador con menos puntos es el ganador.
2. Los jugadores deciden cuántas fases es necesario completar para ganar (por ejemplo, 5 fases o 7 fases). Deberán decidir antes de empezar a jugar cuántas fases tienen que ser completadas. Todas las demás reglas se quedan igual. Esta variación hace el juego más corto.
3. Los jugadores deciden jugar únicamente las fases pares (2, 4, 6, 8, 10) en lugar de todas las fases. Todas las demás reglas se quedan igual.



Carta Saltas



Carta de Comodín