

PHASE 10

LICZBA GRACZY: 2-6

CEL GRY: Być pierwszym graczem, który ukończy wszystkie 10 faz. W przypadku remisu gracz z mniejszym wynikiem zostaje zwycięzcą.

ZAWARTOŚĆ: Karty ściagi (opisujące 10 faz) oraz talia składający się ze 108 kart; po 24 w czterech kolorach: zielonym, żółtym, czerwonym i niebieskim ponumerowane od 1 do 12, 4 niebieskie karty "Pomiń" (*) oraz 8 kart (!) dzokerów (po 2 w każdym kolorze).

PRZED ROZGRYWKĄ: Wybierzcie jednego gracza, który będzie rozdającym. Rozdający tasuje karty i rozdaje każdemu po 10, wykładając po jednej naraz. Gracze trzymają swoje 10 kart tak, aby inni gracze ich nie widzieli. Resztę kart kładzie na środku stołu tworząc zakrytą talię - będą one stanowiły talię do dobierania. Odkrywa wierzchnią kartę z talii i kładzie obok odkrytą - na nią będziemy kłaść odrzucone karty.

ROZGRYWKA: Gracz siedzący na lewo od rozdającego rozpoczyna. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swoim ruchu musisz dobrać jedną kartę z wierzchu talii lub z wierzchu kart odrzuconych, możesz wyłożyć fazę, jeśli posiadasz komplet wymaganych kart na ręce, a następnie musisz odrzucić jedną z posiadanych kart na stos kart odrzuconych kończąc tym samym swoją kolejkę.

Z kart posiadanych na ręce gracze próbują ukończyć swoje fazy w rosnącej kolejności. W trakcie jednej tury można ukończyć tylko jedną fazę. Faza to kombinacja odpowiednich kart, składająca się z kompletów, sekwensów, wszystkich kart jednego koloru lub kombinacji kompletów i sekwensów. Oto 10 faz w kolejności ich układania:

1. 2 komplety po 3 karty każdy
2. 1 komplet z 3 kart + 1 sekwens z 4 kart
3. 1 komplet z 4 kart + 1 sekwens z 4 kart
4. 1 sekwens z 7 kart
5. 1 sekwens z 8 kart
6. 1 sekwens z 9 kart
7. 2 komplety po 4 karty każdy
8. 7 kart 1 koloru
9. 1 komplet z 5 kart + 1 komplet z 2 kart
10. 1 komplet z 5 kart + 1 komplet z 3 kart

DEFINICJE

KOMPLET: Komplet składa się z dwóch lub więcej kart o tej samej wartości liczbowej. **PRZYKŁAD:** Faza 1 to 2 komplety po 3 karty czyli dla przykładu trzy "7" i trzy "10". Oba komplety mogą również być zrobione z samych "10" tj. trzy "10" i kolejne trzy "10". Karty mogą mieć dowolne kolory.

SEKWENS: Sekwens składa się z czterech lub więcej kart o kolejnych numerach. **PRZYKŁAD:** Faza 2 wymaga m.in. sekwensu z 4 kart czyli dla przykładu "3", "4", "5", "6". Karty mogą mieć dowolne kolory.

JEDEN KOLOR: Wszystkie karty muszą być jednego koloru. **PRZYKŁAD:** Faza 8 wymaga 7 kart jednego koloru czyli dla przykładu siedmiu zielonych albo siedmiu czerwonych kart. Karty mogą mieć dowolne numery.

DŻOKERY: Dżoker może zostać użyty w miejsce karty z numerem bądź karty z kolorem w celu ukończenia fazy. **PRZYKŁADY:** Gracz chce skompletować sekwens z czterech kart ale ma tylko "3", "4" i "6". Gracz zagrywa dżokera zamiast "5" i kończy sekwens. Gracz posiada sześć zielonych kart i używa dżokera jako siódmej aby ukończyć fazę 8.

- Więcej niż jeden dżoker może zostać użyty w celu ukończenia fazy. Gracz może użyć tyle dżokerów ile chce ale musi zagrać przynajmniej jedną kartę o dowolnej wartości liczbowej.
- Gdy dżoker zostanie już zagrany w celu ukończenia fazy, nie może zostać podmieniony z inną pasującą kartą i wykorzystany w późniejszej grze.
- Jeśli rozdający odkryje dżokera jako kartę określającą stos kart odrzuconych na początku rozdania, to pierwszy gracz może ją normalnie wziąć na rękę.

KARTY "POMIŃ": Karty "pomiń" mają tylko jedno zastosowanie: powodują, że inny gracz traci ruch. Aby ją zagrać po prostu odrzuć ją na stos kart zużytych, a następnie wybierz gracza, który straci ruch.

- Gdy dobierzesz kartę "pomiń" możesz ją zagrać natychmiast lub zostawić na później.
- Karta "pomiń" nie może być użyta do ukończenia 8 ani żadnej innej fazy.
- Karta "pomiń" nigdy nie może być wzięta ze stosu kart odrzuconych.
- Można zagrać tylko jedną kartę "pomiń" na jednego gracza na rundę.
- Gdy ktoś traci rundę oznacza to, że nie wykonuje żadnych czynności w swojej następnej turze.
- Jeśli rozdający wyciągnie kartę "pomiń" jako zaczynającą stos kart odrzuconych, pierwszy gracz automatycznie traci pierwszy ruch.

UKOŃCZENIE FAZY: Jeśli w trakcie swojej tury jesteś w stanie ukończyć fazę kartami posiadanymi na ręku, wyłóż te karty na stół tak, aby inni mogli je sprawdzić. Przykładowo chcesz ukończyć fazę 1 i na ręku masz trzy "5" i dwie "7" a następnie dobierasz "7". Następnie kładziesz wymagane karty na stole. Od kolejnego rozdania będziesz próbował ukończyć fazę 2.

- Musisz mieć całą fazę przed jej wyłożeniem na stół.
- Możesz wyłożyć więcej kart niż jest to wymagane do ukończenia fazy, pod warunkiem że dodatkowe karty mogą być bezpośrednio dodane do tych tworzących fazę.

PRZYKŁADY: Kładziesz trzy "5" i trzy "7" aby ukończyć fazę 1. Na ręce posiadasz jeszcze dwie "5" więc możesz je natychmiast dołożyć do tych trzech "5", w tym samym ruchu. Inny gracz kończący fazę 1 wykładając trzy "8" i trzy "6". Na ręce posiada również trzy "10" ale nie może ich dołożyć, ponieważ faza 1 wymaga dokładanie dwóch kompletów. Dlatego też gracz ten może dodać tylko "6" lub/i "8" do już położonych.

- Możesz ukończyć tylko jedną fazę na rozdanie.
- Gdy ukończysz jedną fazę, następną w kolejności będziesz próbował ukończyć podczas kolejnego rozdania. Jeśli nie uda Ci się ukończyć fazy w tym rozdaniu to w kolejnym rozdaniu próbujesz ukończyć tą samą fazę. W wyniku tego każdy gracz może próbować ukończyć inną fazę podczas tego samego rozdania.
- Fazy muszą być kończone W KOLEJNOŚCI od pierwszej do dziesiątej. Przykładowo: gracz próbujący ukończyć fazę 4 (1 sekwens z 7 kart) wyklada sekwens z 9 kart. To kwalifikuje się do ukończenia fazy 4 ale nie może być wykorzystane do ukończenia fazy 5 (1 sekwens z 8 kart) czy 6 (1 sekwens z 9 kart).
- Gracz zalicza fazę zaraz po wyłożeniu odpowiednich kart. Nie musi wygrać rozdania aby zaliczyć ukończenie fazy. Często kilku graczy ukończy fazę podczas tego samego rozdania.

DOKŁADANIE: Dokładanie to sposób na pozbycie się pozostałych na ręce kart. Karty możesz dokładać dopiero jeśli ukończyłeś już swoją fazę w tym rozdaniu. Dokładanie polega na dołożeniu kart(y) do leżących już na stole wyłożonych faz dowolnego z graczy. Dokładana karta musi pasować do kart tworzących fazę. **PRZYKŁADY:** Możesz dodać jedną lub więcej "4" do istniejącego już kompletu "4", wyłożonego przez dowolnego gracza. Możesz dodać "2" do istniejącego sekwensu "3", "4", "5", "6". Możesz również dodać "7" i "8" w tym samym zagranium, jeśli je posiadasz. Możesz dodać jedną lub więcej zielonych kart do leżących 7 kart w kolorze, wyłożonych przez gracza, który ukończył fazę 8. Możesz również dodać dzokera dowolnego koloru do dowolnego układu kart wyżej wymienionych. Zanim będziesz mógł wykonywać dokładanie, sam najpierw musisz ukończyć fazę. Dokładać można tylko w swojej turze. Karty możesz dokładać zarówno do swojej fazy jak i do faz ułożonych przez innych graczy.

POZBYCIE SIĘ KART / KONIEC ROZDANIA: Po ukończeniu fazy gracze próbują pozbyć się kart z ręki. Kart można się pozbyć albo przez dokładanie albo przez odrzucanie na stos kart odrzuconych. Gracz który pierwszy tego dokona wygrywa rozdanie (rozdanie kończy się natychmiastowo). Zwycięzca rozdania oraz inni gracze, którzy ukończyli fazy, podczas następnego rozdania będą próbowali ułożyć kolejną z faz. Gracze podliczają karty pozostałe na ręce (im mniej tym lepiej). Następnie karty są zbierane, tasowane i rozpoczyna się nowe rozdanie. (Pamiętaj: jeśli nie ukończyłeś fazy przed tym jak jeden z graczy pozbył się wszystkich kart z ręki, w nowym rozdaniu będziesz próbował ukończyć tą samą fazę, której ci się poprzednio nie udało).

PUNKTOWANIE: Potrzebny będzie ołówek i kartka aby zapisywać wyniki. Zwycięzca rozdania otrzymuje 0 punktów. Pozostali gracze otrzymują punkty karne za pozostałe im na ręce karty według przelicznika:

- 5 punktów za każdą kartę o wartości 1-9
- 10 punktów za każdą kartę o wartości 10-12
- 15 punktów za każdą kartę „pomiń”
- 25 punktów za każdego dzokera

Punktuje się tylko karty pozostałe na ręce, a nie te wyłożone. Po tym jak wyniki zostaną zapisane nowy rozdający (gracz na lewo od poprzedniego rozdającego) tasuje i rozdaje karty.

ZWYCIĘZCA: Pierwszy gracz, który ukończy jako jedyny fazę 10 na końcu rozdania jest zwycięzcą. Jeśli dwóch lub więcej graczy ukończy 10 fazę w tym samym rozdaniu, wówczas gracz z najmniejszą ilością punktów karnych wygrywa. Gdy i to nie rozstrzygnie zwycięstwa wówczas gracze, którzy zremisowali powtarzają fazę 10. Pierwszy, który pozbędzie się kart wygrywa.

WARIANTY

1. Gracze rozgrywają 10 rozdań. Wszyscy awansują do następnej fazy co rozdanie, bez względu na to czy ją ukończyli czy nie. Tak więc w pierwszym rozdaniu gracze próbują ukończyć fazę 1 w drugim fazę 2 itd. Po 10 rozdaniu wygrywa gracz, który ma najmniej punktów karnych.

2. Gracze decydują ile faz musi być ukończonych w celu wygranej (np. 5 lub 7). Liczba ta musi być ustalona przed rozpoczęciem gry. Pozostałe zasady się nie zmieniają. Wariant ten ma na celu skrócenie gry.

3. Gracze decydują, że będą rozgrywane tylko parzyste fazy (2, 4, 6, 8, 10) zamiast wszystkich. Pozostałe zasady są bez zmian.

PODSUMOWANIE TURY GRACZA

Gracz w swojej turze (pod warunkiem, że nie zagrano na niego karty „pomiń”):

1) Dobiera 1 kartę: z zakrytej talii lub wierzchnią kartę ze stosu kart odrzuconych

2) Może wyłożyć na stół określoną kombinację kart, potrzebną do ukończenia układanej przez niego fazy.

LUB

Jeśli ukończył już swoją fazę: może dokładać karty do ukończonych faz, wyłożonych już na stole (w jednej turze można dołożyć dowolną ilość kart, do dowolnej ilości faz, jeśli pasują)

3) Odrzuca z ręki kartę na wierzch stosu kart odrzuconych

Jeśli w dowolnym momencie swojej tury gracz pozbędzie się wszystkich kart na ręce, rozdanie kończy się natychmiast i następuje punktowanie.

Tłumaczenie na zlecenie REBEL.pl: Hubert Bartos