

Phase 10

10 phases pour gagner !

Les phases, qui sont des combinaisons de cartes, sont toutes différentes. Et, tour après tour, elles deviennent de plus en plus difficiles. Seul le joueur qui réussit à former une phase peut passer à la suivante au prochain tour. S'il n'y arrive pas, il lui faudra réessayer au tour d'après. Le joueur qui, le premier, réussira à composer les 10 phases sera le vainqueur de la partie.

Matériel de jeu

108 cartes de jeu : 2 fois les valeurs de 1 à 12 en 4 couleurs, 4 cartes « passer un tour », 8 jokers + 6 cartes-
vue d'ensemble.

1 règle

Préparation du jeu

- Après avoir bien mélangé les cartes, le donneur en distribue 10 à chaque joueur qui les garde dans sa main. Chacun reçoit également une carte-
vue d'ensemble qu'il pose devant lui à l'endroit.

- Les cartes restantes sont posées à l'envers au centre de la table et constituent la pioche. La première carte est retournée et posée à côté de la pile ; elle forme le début de la pile d'écart (cartes dont on se défause). Lorsqu'il s'agit d'un joker ou d'un « passer un tour », on remet la carte sous la pile et on en retourne une autre.

Déroulement du jeu

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui est à la gauche du donneur commence. Pour cela, il :

- doit prendre une carte, soit la première carte de la pioche, soit la première carte de la pile d'écart,
- peut ensuite former une phase,
- doit en dernier lieu se défausser d'une carte.

Chaque joueur essaie, lorsque c'est son tour, de composer la phase « actuelle » (selon l'ordre de la carte-vue d'ensemble). S'il y parvient, il s'attaquera ensuite à la suivante, lors de la prochaine manche.

Si, cependant, il n'y parvient pas, il tentera à nouveau au tour suivant.

Ainsi, il est fort possible, qu'un joueur soit déjà en phase 6 tandis qu'un autre n'a pas encore réussi à terminer sa phase 2.

Tous les joueurs doivent accomplir les 10 phases dans l'ordre imposé, c'est-à-dire commencer par la phase 1, continuer par la phase 2, etc.

Les 10 phases comprennent trois types de combinaisons différents :

1) Les familles

Ce sont les combinaisons de cartes de même valeur, sans tenir compte de leur couleur. Elles sont les suivantes :

2 cartes semblables = une paire

3 cartes semblables = un triplé

4 cartes semblables = un quadruplé

5 cartes semblables = un quintuplé

2) Les suites

Une suite est composée de quatre cartes, ou plus, dont les valeurs se succèdent, sans tenir compte de la couleur.

Exemple : la phase 4 exige une suite de 7 cartes. Elle pourrait être composée des cartes 1, 2, 3, 4, 5, 6 et 7 ou encore des cartes 4, 5, 6, 7, 8, 9 et 10.

3) De même couleur

La phase 8 exige sept cartes d'une même couleur.

Les valeurs des cartes sont dans ce cas sans signification.

Un joueur est en mesure de composer une phase lorsqu'il tient l'ensemble des cartes nécessaires dans sa main. Il dépose ces cartes qui font partie de la phase à l'endroit devant lui.

Exemple : un joueur se trouve en phase 1 ; il doit donc réunir 2 triplés. Si le joueur a déjà deux cartes à 4 points et trois cartes à 8 points et qu'il tire encore une carte à 4 points, sa phase est complète et il peut poser ces six cartes devant lui.

Il est absolument interdit de déposer une phase incomplète. Par contre, il est possible d'ajouter des cartes à une phase complète à partir du moment où elle a été déposée.

Exemple : un joueur joue en phase 2 un triplé de 5 et une suite de 4 cartes, les 8, 9, 10 et 11. Il pourrait ajouter un ou plusieurs 5 à son triplé ou bien des cartes complétant la suite, un 7 ou un 12, par exemple.

Lorsqu'un joueur a déposé une phase, il doit essayer de se débarrasser d'un maximum de cartes en les ajoutant là où c'est possible. Quand c'est son tour, il peut donc toujours compléter ses propres phases et celles des autres joueurs avec une ou plusieurs cartes.

Un joker peut remplacer n'importe quelle carte pour compléter une phase ou pour permettre d'ajouter des cartes à une phase déjà posée. Une phase peut contenir autant de jokers que le joueur en possède ; leur nombre n'est pas limité.

Une carte «passer un tour» est jouée comme dernière carte d'un tour. Elle ne sera toutefois pas jetée sur la pile d'écart, comme les autres cartes, mais placée devant l'un des autres joueurs. Ce dernier devra, quand ce sera son tour, le passer et se contenter de mettre la carte «passer un tour» sous la pile d'écart.

Une manche est terminée au moment où un joueur a réussi à se débarrasser de sa dernière carte. Les autres joueurs comptent alors les points de leurs cartes restantes et inscrivent le résultat dans le tableau. Les cartes ont les valeurs suivantes :

- de 1 à 9 : 5 points
- de 10 à 12 : 10 points

- «passer un tour» : 15 points
- joker : 20 points

Dans le tableau, en plus du score de chacun, on barre également la phase qui vient d'être constituée.

Après avoir inscrit leurs points, tous les joueurs (y compris ceux qui ne sont pas parvenus à former une phase) rendent leurs cartes. Toutes les cartes sont à nouveau mélangées.

C'est le joueur assis à la gauche du donneur qui se charge de distribuer dix cartes à chaque joueur pour la nouvelle manche. Le reste constitue la pioche et une carte est posée à côté, à l'endroit, pour former le début de la pile d'écart.

Le déroulement du jeu est identique à celui de la première manche.

Le vainqueur est celui qui, à la fin d'une partie, a déposé sa dixième phase devant lui. Si plusieurs joueurs y parviennent dans une même manche, le vainqueur est celui qui totalise le moins de points.

Quelques précisions

- Il n'existe pas de liaison directe entre le 12 et le 1, c'est-à-dire qu'il est impossible de placer un 1 après le 12.
- On peut se servir de 6 ou, suivant le cas, 8 cartes semblables en tant que deux triplés ou quadruplés.
- Lorsque deux triplés sont exigés par la phase, il est inutile d'en rajouter une troisième.

- Dans la phase 8, un joker remplace n'importe quelle couleur.
- Les jokers déjà posés sur la table ne peuvent pas être repris en échange de la ou des carte(s) adéquate(s).
- Un joker ne peut pas servir de carte «passer un tour».
- Un joueur ne peut avoir qu'une seule carte «passer un tour» devant lui.
- Une carte «passer un tour» peut aussi être jouée dans le but de terminer une manche. Dans ce cas, elle reste sans effet.
- Une partie se joue en plusieurs manches et une manche est composée de plusieurs tours.

Plusieurs Variantes

1. Une partie comporte exactement 10 manches. Après chaque manche, les joueurs passent d'une phase à la suivante, même s'ils n'ont pas réussi à la former. Au cours de la première manche, tous essaient de déposer la phase 1, au cours de la deuxième, phase 2 etc. Celui qui finit la manche obtient 0 point et les autres notent les points des cartes restantes. Celui qui aura le moins de points à la fin des 10 manches est le vainqueur.

2. Les joueurs se mettent d'accord au début de la partie pour ne jouer qu'un certain nombre de phases (par exemple les 5 premières) ou seulement les phases paires ou impaires, etc.

3. Les joueurs conviennent avant de commencer qu'il est permis de « frapper ». Cela signifie que, lorsqu'un joueur s'intéresse à une carte qui vient d'être jetée par un autre, il

frappe vite sur la table et peut ainsi prendre cette carte. Il peut ensuite, s'il veut, déposer une phase sur la table etc. et doit en dernier lieu se défausser d'une carte. C'est alors au tour de son voisin de gauche.

4. Les phases ne sont pas jouées dans l'ordre de 1 à 10, mais dans celui décidé par les joueurs. Le joueur qui pose une phase doit immédiatement la marquer d'une croix sur le tableau des points. Le fait d'ajouter d'autres cartes à cette phase ne permet pas de la transformer en une autre phase.

La phase 4 ne peut pas être modifiée en phase 5 ou 6 en lui ajoutant une ou deux cartes supplémentaires.

Ici aussi, le vainqueur est celui qui, le premier, a réussi à poser ses 10 phases. En cas d'égalité, c'est celui qui aura le moins de points qui gagne.