Fase 10®

+7

2-6

Un juego de cartas con un poco de estrategia, algo de suerte... ¡y mucha diversión!

Reglas de juego

CONTENIDO

108 cartas: 24 rojas, 24 azules, 24 amarillas y 24 verdes; 4 cartas "Salta" y 8 cartas comodín.

OBJETIVO

Ser el primero en completar las 10 fases.

PREPARACIÓN

Mezclar y repartir 10 cartas a cada jugador, las cartas sobrantes se colocan en el centro de la mesa formando un mazo. Se da vuelta la primera y se la coloca al lado boca arriba formando un pozo de descarte. Cada jugador levanta sus cartas procurando que los demás no puedan verlas.

¡A JUGAR!

Para empezar cada jugador toma una carta del mazo y el que obtenga el número más alto será el primero en jugar, las cartas "salta" y comodines cuentan como cero en este caso. La ronda continúa en la dirección de las agujas del reloj.

En su turno cada jugador toma una carta, que puede ser del mazo para robar o del pozo de descarte y la agrega a las cartas de la mano. El turno se completa cuando el jugador descarta una carta en el pozo. En la primera mano, cada jugador intenta completar la primera fase.

Una fase es una combinación de cartas que puede estar compuesta por grupos o escaleras.

FASE 1	2 GRUPOS DE 3
FASE 2	1 GRUPO DE 3 + 1 ESCALERA DE 4
FASE 3	1 GRUPO DE 4 + 1 ESCALERA DE 4
FASE 4	1 ESCALERA DE 7
FASE 5	1 ESCALERA DE 8
FASE 6	1 ESCALERA DE 9
FASE 7	2 GRUPOS DE 4
FASE 8	7 CARTAS DEL MISMO COLOR
FASE 9	1 GRUPO DE 5 + 1 GRUPO DE 2
FASE 10	1 GRUPO DE 5 + 1 GRUPO DE 3

Importante: cada jugador puede completar **una sola fase** por mano.

¿EN QUÉ CONSISTEN LAS FASES?

Las fases están conformadas por combinaciones de grupos de cartas y escaleras:

GRUPOS: Un grupo está compuesto por dos o más cartas del mismo número. Por ejemplo: En la *fase 1* hay que juntar dos grupos de tres cartas, que podrían ser tres cartas "7" y tres cartas "10". Los dos grupos podrían ser del mismo número: tres cartas "10" y otros tres "10". Las cartas pueden ser de cualquier combinación de colores.

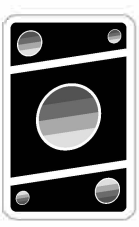
ESCALERAS: Una escalera está compuesta por cuatro cartas o más, numeradas en orden. Por ejemplo: La *fase 2* compuesta por una escalera de cuatro, que podría ser "3", "4", "5" y "6". Las cartas pueden ser de cualquier combinación de colores.

TODAS DE UN COLOR: Las cartas deberán ser del mismo color, podrían ser siete cartas rojas, o siete cartas verdes, o de cualquier color. No es necesario que tengan orden numérico. Esta consigna aparece solo en la *fase 8*.

CARTAS ESPECIALES

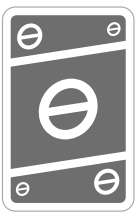
COMODINES

Un comodín se puede usar en reemplazo de cualquier carta para completar una fase.



- Se puede utilizar más de un comodín para completar una fase, siempre y cuando se utilice al menos una carta numérica.
- Cuando se utiliza un comodín en una fase, no se puede "cambiar", es decir, reemplazarlo por la carta equivalente para usarlo más adelante. El comodín permanece como dicha carta hasta que se acaba la mano.
- Si el que repartió da inicio al pozo de descarte con un comodín, el primer jugador puede robarlo.

SALTA



Las cartas *Salta* sirven para hacer que otro jugador pierda un turno. Para usarla, el jugador la descarta en su turno y elige a otro para que no juegue en su próximo turno.

- Cuando se roba una carta Salta, se puede descartar inmediatamente o guardarla para otro turno.
- No se puede usar una carta Salta para completar una fase.
- Solo se puede usar una carta Salta contra cada jugador por ronda.
- No se puede robar una carta Salta del pozo de descarte. Si el pozo se inicia con una carta Salta, el primer jugador pierde su turno automáticamente.

COMPLETAR UNA FASE

Si un jugador completa una fase con las cartas de su mano, deberá bajarlas boca arriba sobre la mesa.

- Solo se puede completar una fase por mano. Por ejemplo: Si en la primera mano completaste la *fase 1*, en la siguiente mano, tendrás que completar la *fase 2*.
- Para bajar una fase, tiene que estar completa.
- Se pueden bajar más cartas de las necesarias para completar una fase, pero solo si las cartas adicionales se añaden a las de la fase ya armada.
- Si completás una fase, en tu próximo turno deberías ir por la siguiente. Si no lográs completarla, deberás intentar completar la misma fase en el turno que sigue. No todos los jugadores necesariamente van a estar completando la misma fase en un turno.
- **Las fases se completan en orden de la 1 a la 10**. Por ejemplo: Un jugador en la *fase 4* (1 escalera de *7*), baja una escalera de 9 cartas. Esto califica como una escalera de *7* que cumple con la fase, pero no guarda relación con las fases siguientes.

DESCARTARSE

Una vez bajada la fase, los jugadores intentan quedarse sin cartas en la mano. Para esto deben bajar cartas que puedan añadirse a una fase completa. Por ejemplo: Podés bajar uno o más "4" a un grupo de "4". O podés bajar un "2" en la escalera de cartas "3", "4", "5" y "6".

Un jugador solo puede descartarse en su turno y hacerlo en una fase propia, de otro jugador o ambas. Si no ha bajado su propia fase, no podrá bajar cartas.

CORTAR

Después de bajar una fase, el jugador intentará cortar la mano lo antes posible. Para cortar, un jugador deberá haber bajado una fase y haberse descartado, de esta forma gana la mano. El o los jugadores que hayan completado su fase, deberán completar la fase siguiente en la mano que continúa.

Cuando se completa una mano, los jugadores deberán sumar las cartas que quedaron en sus manos (ver *PUNTAJES*). Se barajan todas las cartas y empieza una nueva mano.

Recordá que si no completaste la fase antes de que otro jugador corte, te toca completar la misma fase en la mano siguiente.

PUNTAJES

Utilizar lápiz y papel para llevar la cuenta de los puntos de cada jugador. El ganador de la mano no obtiene puntos y los demás jugadores obtienen puntos en contra según las cartas que hayan quedado sin bajar.

CARTAS DEL 1 AL 9	5 PUNTOS
CARTAS DEL 10 AL 12	10 PUNTOS
CARTAS *SALTA*	15 PUNTOS
CARTAS *COMODÍN*	25 PUNTOS

Solo se suman las cartas que quedaron en la mano de un jugador, no las cartas bajadas. Después de anotar los puntos, el jugador a la izquierda del que repartió será quien reparta en la mano siguiente.

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 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. El juego transcurre en 10 manos. Todos los jugadores avanzan a la siguiente fase sin importar si completaron la fase anterior. Así, en la primera mano, todos los jugadores intentan completar la *fase 1*; en la segunda, todos intentan completar la *fase 2*, y así sucesivamente. Después de diez manos, el jugador con menos puntos es el ganador.

2. Los jugadores deciden cuántas fases son necesarias para ganar (por ejemplo: 2, 5 o 7 fases). Deberán decidir antes de comenzar cuántas fases tienen que ser completadas. Todas las demás reglas 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 quedan igual.

Ruibal

mattel GAMES

www.ruibalgames.com /ruibaljuegos @ruibaljuegos @ruibaljuegos

©2020 Mattel. All Rights Reserved. MATTEL, FASE 10 and associated trademarks and trade dress are owned by Mattel.