

Phase 10

Il s'agit d'un jeu pour 3 à 5 personnes. Le jeu est assez long puisqu'il faut disputer au minimum 10 mènes.

C'est une adaptation d'un jeu commercial édité par Ravensburger, lui-même issu des jeux de Loba ou Carioca.

1 Matériel

Deux jeux de **54 cartes**.

De quoi noter les phases réalisées / à réaliser.

2 Distribution

Le donneur distribue **10 cartes** à chaque joueur, une par une.

Il dépose le reste des cartes en une pile qui formera la *pioche*.

La première carte de la pioche est retournée et placée à côté ; ceci constituera l'amorce de la *pile de défausse*.

3 Déroulement

3.1 Cas normal

À chaque tour, le joueur tire une carte, soit du sommet de la *pioche*, soit du sommet de la pile de *défausse*.

Il doit pour finir son tour se *défausser* d'une carte, ou bien déposer une carte « *passe un tour* » (*Joker*) devant un adversaire. On ne peut déposer un *Joker* devant quelqu'un qui en est déjà affublé.

Il n'est pas possible de passer, sauf si on y est obligé par la présence d'un *Joker* devant soi. Excepté dans ce cas, chaque joueur doit tirer puis se défaire d'une carte à chaque tour.

3.2 Cas où le joueur a un Joker devant lui

Il doit passer son tour. Son tour de jeu consiste alors uniquement à prendre le *Joker* dont il était affublé et le placer **sous la pile de défausse**.

4 But

4.1 But à chaque mène

Chaque joueur doit d'abord composer la *phase* qui est en cours pour lui.

Chaque *phase* nécessite de composer une liste spécifique de *combinaisons* (décrites à la section 5). La première dépose doit satisfaire cette liste. Elle ne doit pas comporter de *combinaison* supplémentaire.

Chaque joueur qui a effectué sa première dépose doit ensuite chercher à **se débarrasser de toutes ses cartes**, en complétant les *combinaisons* existantes (indifféremment les siennes ou celles des autres joueurs). Ceci peut se faire dans le même tour que la dépose ou au fil des tours suivants, le jeu se poursuivant.

La mène se termine lorsqu'un joueur n'a plus aucune carte en main.

4.2 But final

Avant de commencer à jouer, il faut choisir un des 4 styles de jeu qui suivent.

4.2.1 Complet ordonné

Chaque joueur doit effectuer ses 10 *phases* dans l'ordre, indépendamment de la progression des autres joueurs. Le gagnant est le premier joueur à terminer la **dixième phase**. Si 2 joueurs la terminent au cours de la même mène, ils sont départagés par les points.

Le nombre de mènes est indéterminé, supérieur ou égal à 10.

4.2.2 10 mènes ordonné

À chaque mène, **tout le monde passe concomitamment** à la phase correspondante (tout le monde tente la phase n à la mène n , et tentera la phase suivante à la mène suivante que celle-ci soit réussie ou non).

Le gagnant est le joueur qui a le moins de points à la fin des 10 mènes (départagés par le nombre de phases réussies).

Le nombre de mènes est fixe, égal à 10.

4.2.3 Complet libre

Au moment où il dépose sa *phase*, chaque joueur marque cette *phase* dans son tableau des *phases*. La *phase* peut être n'importe laquelle parmi celles qu'il n'a pas encore réalisées et marquées pendant les mènes précédentes.

Le gagnant est le premier joueur à marquer ses dix *phases* dans son tableau. Si 2 joueurs remplissent leur tableau au cours de la même mène, ils sont départagés par les points.

Le nombre de mènes est indéterminé, supérieur ou égal à 10.

4.2.4 10 mènes libre

Comme le complet libre, mais on ne joue que 10 mènes.

Le gagnant est le joueur qui a le moins de points à la fin des 10 mènes (départagés par le nombre de *phases* réussies).

Le nombre de mènes est fixe, égal à 10.

5 Combinaisons des phases

NB : sauf précision contraire, les *combinaisons* qui suivent ne sont pas soumises à des conditions de couleur (on peut donc avoir 2 Valets de Pique dans un brelan).

Combinaisons à réaliser par *phase* :

phase	combinaisons
1	deux brelans
2	un brelan + une quarte (suite de 4 cartes)
3	un carré + une quarte (suite de 4 cartes)
4	une septième (suite de 7 cartes)
5	une huitième (suite de 8 cartes)
6	une neuvième (suite de 9 cartes)
7	deux carrés
8	7 cartes d'une même couleur
9	un quintuple + une paire
10	un quintuple + un brelan

paire : 2 cartes de même hauteur

brelan : 3 cartes de même hauteur

carré : 4 cartes de même hauteur

quintuple : 5 cartes de même hauteur

6 Ordre et valeur en points des cartes

L'ordre des cartes est le suivant :

2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi

Pour les suites, on ne boucle pas du Roi au 2.

Les 8 As servent à remplacer n'importe quelle carte (rôle habituellement dévolu au Joker). La couleur de l'As n'importe pas.

Les 4 Jokers sont les cartes « passe un tour ».

- Les cartes **de 2 à 10** valent **5 points**,
- les **figures** valent **10 points**,
- les **Jokers** « passe un tour » valent **15 points**,
- et les **As** valent **20 points**.

Ces valeurs n'interviennent qu'en fin de mène, pour le compte des pénalités.

7 Précisions

7.1 Première dépose (phase)

On peut poser un *sextuple* (6 cartes de même hauteur) et le compter comme deux *brelans*.

On peut poser un *septuple* (7 cartes de même hauteur) et le compter comme un *quintuple* et une *paire*.

On peut poser un *octuple* (8 cartes de même hauteur) et le compter comme deux *carrés*, ou comme un *quintuple* et un *brelan*.

Ceci peut être utile pour les phases 1, 7, 9 et 10, si le joueur désire que les combinaisons qu'il dépose soient moins ouvertes aux ajouts ultérieurs.

Seules les combinaisons contribuant à la *phase* peuvent être déposées. Il n'est pas autorisé d'en déposer d'autres séparément, que ce soit lors de la première dépose ou à un autre moment.

7.2 Les As sur la table

Un As déposé ne peut jamais être repris/échangé par aucun joueur, contrairement aux Jokers du jeu de Rami.

7.3 Ajouts

Il est possible de compléter les *combinaisons* déjà posées (par soi-même ou les adversaires, une *combinaison* posée n'appartient plus à personne) : continuer une suite, rajouter des cartes de même hauteur à un n-uple ou de même couleur à une couleur.

7.4 Suites

Les suites peuvent être multicolores.

8 Fin de mène

Elle intervient quand un joueur a déposé toutes ses cartes.

NB : un *Joker* peut être joué comme dernière carte, ce n'est pas un cas particulier.

9 Compte des points et marque

Il s'agit d'un compte de pénalités, le gagnant étant celui qui au final marquera le moins de points.

Le compte des points ne se fait que sur les cartes restant en main des joueurs (la valeur des combinaisons posées n'entre pas en compte).

Le joueur qui a déposé toutes ses cartes marque 0 points. Seuls les perdants voient leur score augmenter de la valeur des cartes qui leur restent en main.