

Правила настольной игры

Фаза 10 версия Мастер.

В 10 фазах от победы:

Все фазы это - это различные комбинации определенных карт. Фазы становятся все труднее от уровня к уровню. Только тот, кто успешно составил фазу, может переходить к составлению фазы следующего уровня. Многочисленные джокеры и специальные карты действия помогают игрокам выполнять задания как можно быстрее. Тот, кто первым составил все 10 фаз становится победителем.

Состав игры:

- > 131 игральная карта
- > 96 карт чисел (по два комплекта карт номиналом от 1 до 12 четырех цветов: красный, желтый, зеленый и фиолетовый),
- > 35 особых карт, включая:
- > 14 джокеров номиналом 1-6 и 7-12 в различных комбинациях цветов
- > 21 карта действия синего цвета, включая 3 пустых карты

- > 6 памяток фаз
- > 6 указателей фазы

Дополнительно потребуется лист бумаги и ручка для ведения счета (пример таблицы для подсчета очков представлен на последней странице правил).

Подготовка к игре:

Каждый игрок получает:

- 1 памятку фаз, которую он кладет лицом вверх перед собой. На ней отмечены 10 фаз, которые ему необходимо составить в течение игры.
- 1 указатель фазы, который он располагает таким образом, чтобы первая видимая строка на памятке указывала 1-ую фазу.

Лишние памятки и указатели фаз необходимо оставить в коробке.

Все игральные карты необходимо тщательно перемешать и раздать каждому игроку на руки по 10 игральным картам в закрытую от других игроков.

Остальные игральные карты необходимо положить в центре стола, это будет прикуп. Верхнюю карту из стопки необходимо перевернуть лицом вверх и положить рядом со стопкой. Эта карта дает начало стопке сброса.

Если первая перевернутая карта оказалась джокером или картой действия, то ее необходимо вернуть в прикуп и перевернуть следующую верхнюю карту.

Общие правила.

Игра проходит о несколько раундов.

Как только один из игроков выложил последнюю карту с руки, раунд заканчивается. Затем необходимо отметить, кто составил свою фазу и сколько каждый получает штрафных очков. После этого начинается следующий раунд.

Игра заканчивается в тот раунд, в котором игрок создал все 10 фаз.

В каждом раунде каждый игрок пробует составить фазу, на которой он находится в данный момент. Если это ему удастся, в следующем раунде он пытается составить следующую по очереди фазу и т.д. Если игрок, не может составить нужную фазу в текущем раунде, ему придется попробовать сделать это в следующем раунде и т.д. до тех пор, пока он ее не составит.

Таким образом, например, один игрок может находиться уже в фазе 6, в то время как другой все еще пытается составить фазу 2.

10 фаз должны составляться игроком в точной последовательности, как она расположена на памятке, т.е. сначала фазу 1, потом фазу 2 и т.д.

При этом фаза 4 требует различные виды комбинаций карт:

1) Комплекты:

Комплекты - комбинации карт одинакового номинала. Есть несколько разновидностей:

1. пары - 2 одинаковых числа,
2. тройки - 3 одинаковых числа,
3. квартет - 4 одинаковых числа
4. пятерки - 5 одинаковых чисел.

При этом цвет карт не имеет значения.

Примечание: Если для составления фазы требуется несколько комплектов то, одно и тоже число может использоваться для этого неоднократно. К примеру, можно выложить 7\7, 3\3, 3\3, 7\7 для составления фазы 1 (4 пары).

2) Все карты одного цвета:

6 или 7 карт одного цвета требуются для составления фаз 2 и 5. При этом номинал карт не имеет значения.

3) Последовательность чисел:

Последовательностью считаются 4 или более карт, следующих друг за другом по номиналу (внимание: при этом после 12 нельзя класть 1). Цвет карт не имеет значения.

Пример: Для составления Фазы 4 необходимо выложить последовательность из 8 карт, например, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 или также 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 любых цветов.

4) Одноцветная последовательность чисел:

Одноцветная последовательность чисел представляет собой 3 или более карт с непосредственно следующими друг за другом числами одного и того же цвета.

Пример: Для составления Фазы 8 необходимо, кроме всего прочего, составить одноцветную последовательность из четырех чисел. Например, красные 3, 4, 5, 6 или желтые 8, 9, 10, 11.

Ход игры.

Игроки ходят по часовой стрелке.

Игрок, сидящий слева от раздающего, начинает игру.

В свой ход игрок:

> Должен взять либо верхнюю карту из прикупа, либо верхнюю карту из сброса. **Примечание:** Если стопка сброса закончилась, то брать карту можно только из прикупа. Карты из «синей» стопки с картами действия брать нельзя (см. раздел правил «Карты действий»)

> После этого игрок может выложить в открытую свою текущую фазу (однако, он может не делать этого, если он считает необходимым их оставить на руке).

Пример: Астрид находится в фазе 1 (4 пары). У нее на руках 2 четверки, 2 карты с номиналом 11 и 3 восьмерки, а также берет из стопки карту с номиналом 8. Теперь у нее есть 4 необходимых пары (4\4, 8\8, 8\8, 11\11) и она может выложить перед собой лицом вверх эти 8 карт.

Примечание: Всегда необходимо выкладывать полные комбинации карт; выкладывать только часть текущей фазы нельзя.

После того как игрок выложил свою фазу, он пытается избавиться от оставшихся у него на руках карт. В свой ход игрок может выложить одну или несколько подходящих карт, как к собственной фазе, так и к фазам, лежащим у других игроков. Он может совершить это действие уже в тот ход, в котором он выложил свою фазу. До тех пор пока игрок не составил свою текущую фазу, он не может докладывать карты с руки к фазам соперников.

Подходящими считаются все карты, которые "продлевают" лежащие на столе комбинации карт. Однако, при этом новые комбинации выкладывать нельзя.

Пример: У Эммы есть 7-ая фаза (2 квартета: 8\8\8\8, а у Бернарда выложена 8-ая фаза (одноцветная последовательность из 4 карт (зеленые 8\9\10\11) и тройка (3\3\3)). Теперь Эмма и Бернард могут добавлять к соответствующим комплектам сколь угодно многие троек, восьмерок и карт с номиналом 11, а также к одноцветной последовательности зеленую 7 (и потом 6 и 5 и т.д.) и зеленую 12.

Однако, они не могут выложить, к примеру, дополнительную тройку (например, 9\9\9) или новую одноцветную последовательность (например, зеленые 10\11\12).

> В конце хода игрок должен сбросить еще одну карту. Либо он выкладывает одну карту с руки в стопку сброса, либо использует синюю карту действия (см. раздел правил "Карты действия").

Как только один из игроков выложил из руки последнюю карту, раунд заканчивается. Теперь все остальные игроки считают оставшиеся у них на руках карты. Каждая карта - это штрафное очко, при этом номинал карты не имеет значения. Результат необходимо записать на листе бумаги.

Кроме того, необходимо вычеркнуть из списка уже собранные фазы и передвинуть указатель фаз вниз.

Таким образом, состояние игры после 5-ого раунда следующее:

Астрид в каждый раунд составляла по одной фазе (и заработала лишь 3 штрафного очка).

До сих пор Бернду и Кларе удалось составить только по 3 фазы (с 26 и 23 штрафными очками соответственно)

Дитер является пока аутсайдером, ведь ему удалось составить лишь 2 фазы (и у него 36 штрафных очков).

Теперь следующий раунд может начинаться.

Сначала все игроки сбрасывают все карты с руки и со стола, даже если они не успели составить фазу. (исключение: "Все себе!" - карта;). Затем все карты из прикупа и стопки сброса необходимо тщательно перемешать.

Примечание: Постарайтесь перемешать колоду очень тщательно, чтобы карты распределились равномерно.

После этого необходимо раздать игрокам опять по 10 карт. Остаток снова образует прикуп, а верхняя карта переворачивается и образует стопку сброса. Последовательность остальных действий игры происходит как было описано выше.

Победителем становится тот, кто к концу раунда составит 10-ую фазу. Если это удастся сделать нескольким игрокам, то выигрывает тот, у которого наименьшее количество штрафных очков.

Описание специальных карт.

ДЖОКЕРЫ.

Джокеры бывают номиналом «1-6» и «7-12» с указанием двух или четырех цветов (всего 14 карт Джокеров). Джокер заменяет, в зависимости от фазы, любую из шести изображенных чисел и 2 или 4 цвета. Любое количество джокеров можно применять для составления фазы, однако, каждый комплект должен содержать, по крайней мере, одну, а каждая последовательность минимум 2 регулярные карты чисел.

Джокеры не могут обмениваться на подходящие карты на столе.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ (синего цвета):

Вместо того, чтобы в конце своего хода сбрасывать карту в стопку сброса (и только тогда!) игрок может воспользоваться также синей картой действия, которая есть у него в руке. Для этого он кладет ее, в зависимости от вида, либо перед собой, либо перед партнером, либо непосредственно на отдельную стопку сброса синих карт действий. Карты действия никогда не сбрасывают в обычную стопку сброса. После розыгрыша карты действия ход игрока заканчивается, как после сбрасывания карты в обычном случае. Если сыгранная карта действия -это последняя карта игрока на руках, она кладется без действия на синюю стопку сброса; после этого раунд заканчивается.

"Бери 2" (четыре карты в стопке) /ладонь с двумя раскрытыми пальцами/

Игрок выкладывает перед собой эту карту лицом вверх. Со следующего круга он может брать в начале своего хода вместо одной карты 2 (всегда из прикупа). Однако, из этих 2 карт он может взять на руку только одну, другую он должен сбросить в стопку сброса, если речь идет о карте чисел или джокере, или в синюю стопку сброса, если речь идет о карте действия. Затем он продолжает делать свой ход как обычно.

Примечание: Эта карта действует на протяжении всего раунда. Если игрок хочет сыграть еще одну такую же карту, то он просто выкладывает ее поверх старой, при этом ничего не меняется.

"Все себе!" (четыре карты в стопке) /ладонь с отогнутым большим пальцем/

Игрок выкладывает эту карту перед собой лицом вверх. В конце раунда он может оставить все карты, которые у него есть на руках (при этом можно сохранять только все карты, оставлять выборочно карты запрещается). Карты, которые лежат перед ним на столе сбрасываются (включая карту "Все себе!").

Если игрок решил, что хочет сохранить все карты на руках, а у него их меньше чем 10, то он получает при распределении карт перед новым раундом столько карт, сколько ему необходимо, чтобы у него на руках стало снова 10.

Если у него более 10 карт на руках, то он оставляет их все, НЕ сокращая их количество до 10. Само собой разумеется, такой игрок также получает штрафные очки за все карты на руках конце раунда, при этом не важно сохраняет ли он их или отдает.

Примечание: Эта карта действует на протяжении всего раунда. Если игрок хочет сыграть еще одну такую же карту, то он просто выкладывает ее поверх старой, при этом ничего не меняется.

"Пропуск хода! "(шесть карт в колоде) /с изображением восклицательного знака/

Эту карту можно выложить перед любым из соперников. Это означает, что когда придет его очередь, он должен будет пропустить ход и единственное действие, которое он может сделать -это сбросить эту карту в синюю стопку сброса.

Примечание: Во время игры одновременно у одного игрока может лежать перед ним только одна карта «Пропуск хода». Только после того как будет сброшена эта карта, игроки могут применять ее снова к этому же игроку.

"Дай пять!"(четыре карты в стопке) /раскрытая ладонь/

Эта карта непосредственно выкладывается в синюю стопку сброса. Теперь игрок, который воспользовался этой картой действия, может попросить своих соперников дать ему 5 карт, из которых ему необходимо будет выбрать одну. Сосед игрока слева, должен выложить лицом вверх перед собой первую по порядку карту из руки, затем тоже самое делает следующий игрок и т.д., до тех пор, пока 5 карт не будет предложено.

Астрид сыграла карту «Дай пять!», что повлекло за собой:

- у 2 игроков: Бернд должен приготовить все 5 карт
- у 3 игроков: Бернд - Клара - Бернд - Клара - Бернд
- у 4 игроков: Бернд - Клара - Дитер - Бернд - Клара
- у 5 игроков: Бернд - Клара - Дитер - Эмма - Бернд
- у 6 игроков: Бернд - Клара - Дитер - Эмма - Фриц

Примечание: Если у игрока больше нет карт на руках, его «перескакивают». Если ни у одного из игроков нет больше карт, тогда активному игроку предлагают на выбор меньшее количество карт.

Владелец карты, которую активный игрок забирает, немедленно берет верхнюю карту из прикупа. Другие игроки забирают предложенные ими карты обратно в руку.

Внимание: В конце хода игрок, сыгравший карту «Дай пять!», не сбрасывает дополнительно карту, таким образом, у него на руках остается на одну карту больше.