

Настольная игра ФАЗА 10 С КУБИКАМИ (PHASE 10 DICE)

ЧИСЛО ИГРОКОВ: от 1 до 8 игроков

ВОЗРАСТ ИГРОКОВ: от 8 лет

ЦЕЛЬ ИГРЫ: набрать самое большое количество очков за 10 фаз игры.

СОСТАВ ИГРЫ: 10 специальных кубиков PHASE 10™, инструкция к игре и блокнот для ведения счета.

Шесть кубиков содержат все большие числа, каждый из них пронумерован 5, 6, 7, 8, 9, 10 четырьмя различными цветами. Остальные кубики содержат маленькие числа и Дикую (W) сторону, каждый из них пронумерован 1, 2, 3, 4, W, W различными четырьмя цветами.

ИГРА: чтобы определить, кому ходить первым, каждый игрок кидает кубики, пронумерованные от 5 до 10. Игрок, у которого выпадет самое большое число, ходит первым. Каждому игроку отводится отдельная колонка на счетном поле. Игрок, который ходит первым, использует крайнюю слева колонку, и так далее. Имя каждого игрока вписывается сверху его колонки.

Игрок начинает игру, бросая все десять кубиков. После броска он может отложить любой кубик, который, как он посчитает, подойдет для последующей комбинации. Затем он бросает оставшиеся у него кубики. Игрок снова может отложить некоторые из этих кубиков, добавляя их к тем, что уже были отложены для создания комбинации. Игрок может также забрать обратно любые кубики из числа ранее отложенных. Затем игрок может сделать третий, последний бросок любыми кубиками, которым пожелает. Далее игрок отмечает полученные за ход очки, игра переходит к следующему игроку.

КОМБИНАЦИИ ДЛЯ ВЕДЕНИЯ СЧЕТА: «сеты» (sets), «серии» (runs), «один цвет» (all one color) получают следующим образом:

СЕТЫ (SETS): сет состоит из нескольких кубиков с одинаковым номером. Например, три десятки составляют сет из трех. Один или более Диких (W) кубиков могут быть использованы вместо чисел. Например, набор 10, W, W составляет сет из трех десятков.

СЕРИИ (RUNS): Серия – это набор кубиков с последовательной нумерацией. Например, 7, 8, 9, 10 составляют серию из четырех. Один Дикий (W) кубик, или более, может быть использован вместо фишки с номером. Например, 6, W, W, 9 образуют серию из четырех.

ОДИН ЦВЕТ (ALL ONE COLOR): необходимый кубик обязательно должен быть того же цвета, что и остальные. Нельзя использовать Дикий (W) кубик другого цвета для составления комбинации. Например, 2, 4, W, 5, 8, 9, 10 составляют семёрку одного цвета при условии, что кубик W того же цвета.

ФАЗЫ (THE PHASES): в счетной колонке игрока есть десять счетных участков. Каждый из них это – ФАЗА. Например, первая (ФАЗА 1) обозначена «2 сета по 3», это означает, что игрок должен, в свою очередь, завершить с тремя кубиками одного номера и тремя другого номера, или двумя сетями из трех одинаковых чисел.

Игроку необходимо проходить десять Фаз последовательно, с Фазы 1 до Фазы 10. Если игрок проигрывает Фазу (это будет случаться со всеми игроками на том или ином этапе), он заканчивает ход без учета баллов. Игроку надо будет попытаться завершить эту Фазу, когда в следующий раз выпадет его ход.

ПОДСЧЕТ БАЛЛОВ (SCORING): в конце хода игроки подсчитывают Фазу, которую они прошли, но только в том случае, если им удалось преодолеть её. Учитывают баллы по всем кубикам, использованным в данной Фазе. Не учитываются кубики, не использованные в пройденной Фазе. Дикie кубики, использованные в Фазе, приносят ноль очков каждая. Например, игрок, находясь в Фазе 1, заканчивает с кубиками 8, 8, 8 и 10, W, W. Счет игрока составит: $8+8+8+10$, или 34. Игрок отмечает 34 на участке, предназначенном для «2 сета из 3». Если игрок завершает фазу в два или три хода, то он может, по желанию, воспользоваться остающимися ходами, чтобы попытаться заменить Дикie кубики кубиками с числами, чтобы при подсчете результатов зачислились очки вместо нулей.

Обратите внимание, что очки подсчитываются сразу по завершении Фазы, так что игрок всегда в курсе своего итогового счета и в игре, и в этой фазе.

БОНУС ПЯТИ ФАЗ: после Фазы 5 игра наполовину пройдена. Если итоговый счет игрока на этом этапе превышает 220, то он получает бонус в 40 очков, который затем приплюсовывается к счету.

БОНУС ПЕРВОМУ ФИНАЛИСТУ: тот, кто первым завершит игру, получает дополнительные 40 баллов к счету. Другие игроки тоже могут претендовать на получение этих 40 баллов, но только если они уже находятся в 10 фазе, успешно завершили её, а также не начали игру раньше игрока, который первым завершил 10 фазу.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ: как только один из игроков завершает 10 фазу, обычная игра заканчивается. На этом этапе у других игроков остается последняя попытка завершить все их остающиеся фазы. Например, игрок Б только что завершил 10 фазу, в то время как игрок А всё еще находится на 7 фазе. Теперь, игрок А получает три хода на завершение 7 фазы. В случае неудачи, игрок А заканчивает игру, и его текущий счет становится окончательным. В случае успеха игрок А приплюсовывает баллы 7 фазы к своему счету и получает следующий ход, чтобы попробовать пройти 8 фазу, и так далее, до тех пор, пока игрок А окончательно не проиграет на очередной фазе или не завершит 10 фазу.

ПОБЕДИТЕЛЬ: когда суммируются баллы каждого игрока, обладатель самого высокого итогового счета становится победителем.

ИГРА В ОДИНОЧКУ: вы можете играть в одиночку и проверить насколько высокий счет сможете получить. Правила остаются те же, за тем лишь исключением, что надо отмечать каждый раз, когда Вы проигрываете фазу. В конце игры, при подсчете очков, надо вычесть по 5 баллов за каждую неудавшуюся попытку закончить фазу. Также, для того, чтобы получить бонусные 40 баллов за завершение 10 фазы, Вам надо пройти её с первой попытки.

САМЫЙ ВЫСОКИЙ ВОЗМОЖНЫЙ СЧЕТ: самый высокий возможный счет составляет 649 баллов. Пожалуйста, сообщите издателю игры, если Вам удастся превысить счет в 600 баллов (потребуется подтверждение как минимум одного взрослого очевидца, помимо самого игрока).