Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Plus de plateau ! Plus de suspense ! Plus de Phase 10 !
Pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans

Design : Schwarzschild, DE Ravensburger, KniffDesign (Notice)
Idée : Susanne Armbruster · Illustrations : Schwarzschild · Rédaction : Stefan Brück
Jeux Ravensburger® n° 27 228 0

Chaque phase, c'est-à-dire la combinaison de certaines cartes, est différente. En outre, elle devient plus difficile à réaliser à chaque manche. Seul le joueur qui pose une phase avec succès peut passer à la suivante à la manche d'après. Certaines cases Action particulières du plateau aident les joueurs à atteindre leurs objectifs plus rapidement.
Le premier joueur à atteindre la case marquée d'une couronne de laurier avec son compteur remporte la partie.

Contenu

- **1 plateau de jeu** (comprenant 32 cases)
- **6 pions** (grands)
- **6 compteurs** (petits)
- **2 dés**
- **120 cartes**
  - 96 cartes Nombre (numérotées de 1 à 12 dans chacune des 4 couleurs, en 2 exemplaires),
  - 6 cartes Phases / Aide-mémoire en allemand,
  - 12 cartes Phase + 6 cartes Aide-mémoire internationales

***Remarque** à l'attention des joueurs qui connaissent déjà le jeu de cartes Phase 10 : deux éléments importants du jeu de cartes (« Pose d'une phase » et « Défausse d'une carte ») fonctionnent selon le même principe dans la version jeu de plateau ; à la lecture de la règle, vous pouvez donc sauter les passages « Étape 2 » (y compris l'explication des phases) et « Étape 3 ».*

Préparation

- Déplier **le plateau** au milieu de la table. Celui-ci montre un parcours circulaire de 32 cases Action (8 types de cases différentes) et 10 cases Phase + la case d'arrivée avec la couronne de laurier. Au centre figurent deux emplacements pour accueillir la pioche et la pile de défausse.
- **Chaque joueur** choisit une couleur et **reçoit** :
  - **le** (grand) **pion** correspondant qu'il place sur la grande case Action bleue avec des étoiles ;
  - **le** (petit) **compteur** correspondant qu'il place sur la première case Phase (« Phase 1 ») ;
  - **Une carte Phase** qu'il place face visible devant lui ; elle résume la signification des 10 phases.
- **Les trois cartes Aide-mémoire** sont placées à portée de main de tous les joueurs.

Ensuite a lieu la mise en place de la première manche :

- Bien mélanger les **96 cartes Nombre**.
- Distribuer une par une **10 cartes à chaque joueur**. Chacun les prend en main sans les montrer aux autres.
- Placer **5 nouvelles cartes** face visible pour former une pile de **défausse** au centre du plateau (de manière à ce que les joueurs ne puissent voir que la carte *supérieure*).
- Les cartes restantes forment **la pioche** et sont empilées, *face cachée*, sur l'autre emplacement au centre du plateau.
- Le plus jeune joueur reçoit **les deux dés** et entame la première manche.

Ravensburger

Déroulement d'une manche

Chacun joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur effectue son coup. Chaque coup se décompose *toujours* selon les 3 mêmes étapes :

Étape 1 :
Le joueur *doit* lancer d'abord les deux dés, déplacer son pion et effectuer l'action indiquée sur la case atteinte.

Étape 2 :
Il *peut* ensuite poser sa phase (quelle que soit l'action qu'il vient d'effectuer).

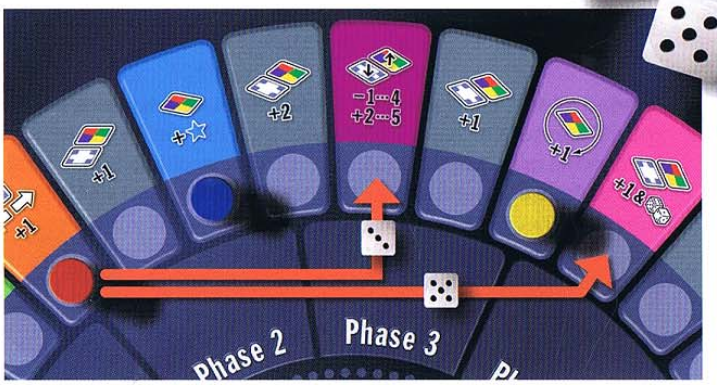
Étape 3 :
Enfin, pour finir, il *doit* se défausser d'*une* carte, face visible, sur la pile.

Étape 1 (obligatoire !) : Déplacement du pion et Action

Le joueur commence par lancer les deux dés. Il choisit alors l'**un** des deux dés et déplace son pion du nombre de cases correspondant *dans le sens des aiguilles* d'une montre.
Exception : Celui qui obtient deux fois le même nombre aux dés (« paire ») peut avancer son pion soit de la valeur d'un dé, soit du double.

Attention : Au cours du déplacement, les cases occupées par d'autres pions sont toujours sautées sans être comptées.

La case atteinte par le pion indique l'action que *devra* accomplir le joueur par la suite. Il existe 8 types d'actions différentes ; elles sont expliquées en détail page 7.



Étape 2 (facultatif !) : Pose d'une phase *Les différentes phases sont détaillées page 8.*

Une fois que le joueur a lancé les dés, a déplacé son pion et a effectué l'action correspondante, il peut déposer la phase à laquelle il se situe actuellement (indiquée par son compteur), face visible devant lui. Pour cela, il sort de sa main *toutes* les cartes nécessaires pour cette phase et les pose *devant lui* sur la table, face visible. Veiller à bien les déployer de manière à ce que tous les joueurs puissent les voir.

Attention : Un joueur est toujours obligé de déposer la phase complète ; il est interdit de n'en poser qu'une partie !

Exemple : Le compteur d'Anna se trouve actuellement sur la case « Phase 2 » (→ « 4 paires »). Elle possède deux « 4 », deux « 11 » et trois « 8 » en main et son action vient de lui permettre de piocher un nouveau « 8 ». Elle possède maintenant les 4 paires nécessaires (4·4, 8·8, 8·8, 11·11) et peut déposer ses huit cartes devant elle. Si Anna n'avait pas obtenu ce quatrième « 8 », elle n'aurait pas pu déposer sa phase.

Lorsqu'un joueur a déposé sa phase, il doit se dépêcher de poser *les cartes qu'il lui reste en main* en complétant des phases déjà posées. Ainsi, à l'étape 2 de son tour, il peut toujours ajouter une ou plusieurs cartes *qui conviennent* aux phases que lui ou ses adversaires ont déjà posées. Pour être valables, ses cartes doivent *compléter* les combinaisons de cartes déjà posées mais pas créer de nouvelles combinaisons !

Exemple : Devant lui, Björn a posé sa 8e phase (2 carrés : 8·8·8·8 et 11·11·11·11) et Carla sa 9e (une suite de 9 cartes : 3·4·5·6·7·8·9·10·11). Björn et Carla peuvent ajouter **autant** de « 8 » et de « 11 » **qu'ils veulent** aux carrés et un « 2 » (puis un « 1 ») et un « 12 » à la suite. Cependant, ils ne peuvent pas ajouter un nouveau carré, 4·4·4·4, par exemple, ou une nouvelle suite, … 5·6·7…

Important : Si elles conviennent, des cartes peuvent être posées dans le *même* tour que celui ou a été posée une phase.

Dans l'exemple ci-dessus, Carla aurait pu poser directement une suite de plus de 9 cartes et ajouter immédiatement un ou plusieurs « 8 » ou « 11 » à la phase de Björn.

Pour mémoire : Un joueur ne peut ajouter des cartes aux phases adverses qu'après avoir posé la sienne !

Étape 3 (obligatoire !) : Défausse d'une carte

Qu'un joueur ait posé sa phase lors de l'étape 2 ou non, il est *obligé* de se défausser d'une carte de sa main à la fin de son tour et de la placer face visible sur la pile. C'est alors à son voisin de gauche de jouer, etc. *(Exception : L'action « Pioche une carte. Rejoue. » ; voir page 3).*

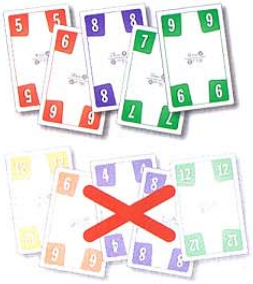
Fin d'une manche

Dès qu'un joueur se défausse de sa ***dernière*** carte à l'étape 3 (cela peut également être la cas lorsqu'il vient de poser sa phase), il met fin à la manche et déclenche un décompte :

- En récompense, ce joueur peut avancer son compteur de **2** cases Phase. Il *saute* ainsi une phase *complète* !

- À tour de rôle, chaque joueur qui a posé sa phase devant lui peut avancer son compteur d'1 case. Il se défausse de toutes les cartes restantes de sa main.

- Tous les joueurs qui n'ont pas posé leur phase laissent leur compteur là où il est ; ils devront de nouveau essayer de réaliser cette *même* phase à la manche suivante. Comme consolation, ils peuvent conserver jusqu'à 5 cartes en main et se défausser des autres.
(Remarque : Contrairement au jeu de cartes, les cartes en main à la fin d'une phase ne font ici perdre aucun point !)



Une nouvelle manche ...

... peut commencer : *toutes* les cartes (pioche + défausse *ensemble* !) sont remélangées (*à l'exception des 5 cartes que des joueurs ont éventuellement conservées en main*). Les cartes sont distribuées une par une aux joueurs jusqu'à ce que chacun en ait de nouveau 10 en main. La pile de défausse visible (et ses 5 cartes de départ) et la pioche sont replacées au centre du plateau.

Les pions restent à leur place (ils ne retournent donc pas sur la plus grande case Action avec les étoiles !).
C'est *toujours* le joueur assis à gauche de celui qui a terminé la manche précédente qui entame la suivante.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur atteint la case avec la couronne de laurier à l'issue du décompte d'une manche, la partie est *immédiatement* terminée et celui-ci est déclaré vainqueur !
*(Le décompte d'une manche se déroule toujours dans l'ordre suivant : le joueur qui a terminé la phase déplace d'abord son compteur de **2** cases Phase, puis, en commençant par son voisin de gauche, c'est au tour de tous les joueurs qui ont posé leur phase d'avancer leur compteur d'**1** case. Le premier qui atteint ainsi la case d'arrivée remporte la partie !)*

Les actions

Le joueur est obligé d'ajouter à sa main autant de cartes de la pioche et/ou de la défausse qu'indiqué sur la case.
Sur la case « + 2 cartes », il peut d'abord piocher la première carte avant de décider sur quelle pile il prendra la seconde. Ceci est également valable pour la case « + 3 cartes ».

Le joueur ajoute à sa main la première carte de la pioche ou de la défausse, pose éventuellement sa phase puis se défausse d'une carte. Il rejoue ensuite un coup complet (étapes 1 à 3). Si son pion tombe de nouveau sur une case Action semblable, il peut de nouveau rejouer...)
(Remarque : Si cette action permet au joueur de terminer la manche dès son premier coup, il perd alors son second coup !)

Le joueur prend *toute* la pile de défausse et choisit une carte qu'il ajoute à sa main (sans la montrer à ses adversaires). Il remet ensuite la pile au centre du plateau (sans modifier l'ordre des cartes).

Le joueur commence par se *défausser* de 1 à 4 cartes de sa main (en veillant à ce que ses adversaires ne puissent voir que celle du dessus).
Il pioche ensuite une carte de plus que le nombre de cartes défaussées.

Le joueur ajoute à sa main la carte supérieure de la pioche. Tous les autres joueurs derrière lui en font de même.
(Remarque : Tous les adversaires reçoivent ainsi une carte supplémentaire en main.)

Le joueur pioche la carte supérieure du paquet. Il la regarde brièvement puis l'ajoute à sa main en la retournant, de manière à ce qu'il ne voit que le verso (et ses adversaires le recto) de la carte. Cette carte retournée est un joker qui peut remplacer *n'importe quelle valeur ou n'importe quelle couleur. (Vous trouverez d'autres précisions sur les jokers ci-dessous avec l'explication des phases.)*

Le joueur demande à chaque joueur à tour de rôle (en partant vers la gauche ou la droite) ***une*** carte de la valeur de son choix entre 1 et 12 (il ne peut pas demander une *couleur* !). Le *premier* joueur qui possède la carte demandée est *obligé* de la lui donner. En échange *(qu'il le veuille ou non)*, il reçoit immédiatement en remplacement la première carte de la *pioche* qu'il ajoute à sa main. Si *personne* ne possède la carte demandée, le joueur qui a demandé *pioche* la carte supérieure du paquet.

Attention : Si un joker correspond au nombre demandé *(n'oubliez pas que chacun le voit !)* et que, quand vient son tour, le joueur n'a pas d'autre carte qui corresponde, il doit se séparer du joker (et piocher une nouvelle carte « normale » en remplacement). Le joueur qui le récupère doit cependant remettre la carte dans le bon sens dans sa main : *recto face à lui,* autrement dit, ce n'est *plus* un joker pour lui !

Le joueur peut choisir *n'importe quelle* action parmi les autres en déplaçant son pion dans le sens des aiguilles d'une montre sur la *première* case libre correspondante choisie et effectuer cette action. Si *toutes* les cases correspondant à l'action choisie sont occupées (*par exemple, toutes les cases Joker*), le joueur doit se décider pour une autre action.

En résumé : Une fois qu'un joueur a effectué l'action correspondant à la case sur laquelle il a atterri (étape 1), il peut poser sa phase (étape 2) et *doit* se défausser d'une carte de sa main, face visible (étape 3). Ceci est valable pour chaque action ! C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer (étapes 1 à 3)... *(Exception : Action « Pioche une carte. Rejoue. »)*

Les phases ...

... font appel à trois types de combinaisons de cartes, parfois-mélangées :

Cartes de même couleur

Les phases 1 à 5 demandent au minimum 5, voire 6, cartes de la *même* couleur. La valeur des cartes est ici *sans importance.*

Suites

Une suite est composée de 3 cartes ou plus de valeurs *consécutives.* Il n'y a pas de lien entre 12 et 1. La couleur de ces cartes n'a ici aucune importance.

Exemple : La phase 6 demande une suite de 8 cartes. Ce peut être aussi bien 1·2·3·4·5·6·7·8 que 4·5·6·7·8·9·10·11 (de n'importe quelle couleur).

Sets

Un set est composé de cartes de même valeur. Il peut s'agir de paires, de brelans, de carrés, de 5 ou de 6 cartes de même valeur. La couleur de ces cartes n'a ici *aucune importance.*
Remarque : Si une combinaison réclame plusieurs sets, ils peuvent utiliser plusieurs fois la même valeur. À la phase 2 (« 4 paires »), par exemple, un joueur pourrait poser 3·3, 3·3, 7·7, 7·7.

Les jokers (cartes retournées, voir ci-dessus)

- ... peuvent être utilisés à toutes les phases pour remplacer *n'importe quel nombre ou n'importe quelle couleur.*
- ... ne peuvent *pas* être échangés contre la valeur correspondante une fois posés.
- ... peuvent encore être ajoutés à des sets ou des suites alors qu'ils sont « complets ».

Par exemple, si un set contenant les huit « 9 » (avec ou sans jokers) ou une suite complète (de 1 à 12 ; avec ou sans jokers) a déjà été posé(e), il est permis d'ajouter autant de jokers que l'on veut !

Attention : Si toutes les phases déjà posées sont essentiellement constituées de ces combinaisons « complètes », tous les joueurs qui ont déjà posé leur phase peuvent se défausser de **2** cartes (dans n'importe quel ordre) au lieu d'1 habituellement, à la fin de leur tour.

- ... ne peuvent jamais remplacer *toutes* les cartes d'une partie de la combinaison d'une phase. C'est-à-dire : Chaque partie d'une combinaison doit au moins contenir une « vraie » valeur ou couleur. Dans une suite, les jokers doivent toujours être placés de manière à ce que la valeur qu'ils remplacent soit claire.

Par exemple, si un joueur pose une suite de trois cartes avec 3·J·J, cela signifie que les deux jokers remplacent les valeurs « 4 » et « 5 » et qu'elle ne peut être prolongée que par les valeurs « 2 » et « 6 » (ou des jokers). Avec J·3·J, pourraient être ajoutés « 1 » et « 5 » et avec J·J·3, seul un « 4 »...

© 2010 Ravensburger Spieleverlag GmbH
Ravensburger Spieleverlag · Postfach 2460 · 88194 Ravensburg | Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com