

ZASADY GRY

Celem gry jest ukończenie wszystkich 10 faz jako pierwszy. Faza definiowana jest jako zestaw, sekwencja liczb, karty tego samego koloru lub kombinacja zestawów i sekwencji. Każdy gracz otrzymuje 7 kart. Pozostałe karty tworzą stos kart. Górna karta jest odwracana i umieszczana obok stosu kart, tworząc stos kart odrzuconych. Grę rozpoczyna gracz siedzący po lewej stronie rozdającego. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Gracz, którego jest tura:

1. ... dobiera kartę,
- 2....tworzy fazę (jeśli to możliwe),
- 3....umieszcza karty w fazach (jeśli to możliwe),
- 4.... odrzuca kartę (koniec tury).

KROK 1: DOBIERZ KARTE

Gracz, którego tura przypada, dobiera wierzchnią kartę z talii lub stosu kart odrzuconych. Następnie dodaje ją do swojej ręki.

KROK 2: UTWÓRZ FAZĘ

Jeśli to możliwe, gracz może wykorzystać karty ze swojej ręki.

Utwórz fazę i połóż odpowiadające jej karty odkryte na stole.

Każdy gracz może utworzyć tylko jedną fazę na rundę.

W pierwszej rundzie wszyscy gracze starają się ukończyć fazę 1.

Fazy muszą być tworzone w kolejności od 1 do 10.

Gracz musi mieć całą fazę w ręku zanim będzie mógł ją odrzucić.

Fazę uznaje się za zakończoną, gdy gracz odrzuci odpowiadające jej karty. Po odrzuceniu fazy gracz próbuje utworzyć kolejną fazę w następnej rundzie.

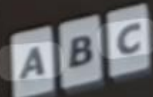
Jeśli gracz nie może ukończyć swojej fazy przed końcem rundy, musi spróbować ponownie utworzyć tę fazę w następnej rundzie. Oznacza to, że nie wszyscy gracze mogą utworzyć tę samą fazę w danej rundzie.

DEFINICJA

ZESTAWY: Zestaw składa się z dwóch lub więcej kart o tym samym numerze.



SEKWENCJE: Sekwencja składa się z trzech lub więcej kart ułożonych w kolejności numerycznej.



2

KARTY TEGO SAMEGO KOLORU: Wszystkie karty muszą być tego samego koloru.



KARTY AKCJI

JOKER: Joker może być użyty dla dowolnej karty liczbowej lub dowolnego koloru. Można zagrać dowolną liczbę Jokerów jednocześnie, pod warunkiem użycia co najmniej jednej karty liczbowej. Po użyciu Jokera w danej fazie nie można go wymienić na odpowiadającą mu kartę.

Karty Pominięcia: Inny gracz nie może wykonać swojej następnej tury. Przeciwko każdemu graczowi można zagrać tylko jedną kartę Pominięcia w jednej rundzie.

KROK 3: KONFIGURACJA

Po zakończeniu fazy gracz stara się pozbyć pozostałych kart z ręki, aby wygrać rundę i zakończyć ją dla wszystkich graczy. Gracz pozbywa się pozostałych kart, dodając jedną lub więcej kart do już zakończonych faz. Dodane karty muszą dokładnie odpowiadać ukończonym fazom. Tylko gracz, którego tura jest w toku, może dodawać karty.

KROK 4: ODŁÓŻ KARTĘ

Gracz kończy swoją turę umieszczając kartę ze swojej ręki na stosie kart odrzuconych.

ZAKOŃCZ RUNDĘ GRY

Gracz, który jako pierwszy doda swoją ostatnią kartę do zakończonej fazy lub umieści ją na stosie kart odrzuconych, wygrywa rundę. Zwycięzca rundy i wszyscy pozostali gracze, którzy ukończyli swoją fazę, mogą utworzyć kolejną fazę w kolejnej rundzie. Każdy gracz liczy karty pozostałe w ręce.

- „x” punktów za wartość kart liczbowych
- 10 punktów za każdą kartę Skip
- 20 punktów za każdego jokera

Następnie wszystkie karty zostają potasowane i rozpoczyna się nowa runda gry.

WYGRAJ GRĘ

Pierwszy gracz, który ukończy Fazę 10 na koniec rundy, wygrywa grę. Jeśli wielu graczy ukończy Fazę 10 w tej samej rundzie, wygrywa gracz z najniższym wynikiem.