

JUGADORES: 2-6

OBJETIVO:Ser el primer jugador que complete todas las 10 fases. En caso de empate, el jugador con el mas bajo puntaje es el ganador.

CONTENIDO: Cuatro tarjetas de referencia (listadas en las 10 fases) Un paquete de 108 tarjetas; 24 tarjetas de cada color: rojas, azules, amarillas y verdes enumeradas del “1” al “20”, cuatro tarjetas “Pierdes el turno” y ocho tarjetas “comodín”.

ANTES DE JUGAR: Elegir un jugador quien será el que repartirá las tarjetas. El mismo, barajará las tarjetas y repartirá una por una, 10 tarjetas a cada jugador. Las tarjetas deberán ser colocadas boca bajo. Los Jugadores tomaran las 10 tarjetas en sus manos, de tal manera que los otros jugadores no puedan verlas. Colocar las tarjetas restantes boca bajo en el centro del área de juego para que sean el grupo de tarjetas de abastecimiento. Voltrear la primera tarjeta del grupo de abastecimiento y colocarla junto a la pila de tarjetas para que se conviertan en el grupo de tarjetas de desecho.

JUEGO: El jugador que está a la izquierda del que repartió las tarjetas juega primero. El juego continua en dirección a las agujas del reloj. En tu turno, toma una carta, que puede ser la primera del grupo de abastecimiento o la primera del grupo de desecho y agrégala a las de tu mano. Termina tu turno deshaciéndote de cualquiera de tus cartas colocándola sobre el grupo de tarjetas de desecho. En la primera ronda de juego, cada jugador tratara de completar la Fase 1. Una Fase es una combinación de tarjetas. Las Fases están hechas por: grupos, escaleras, tarjetas de un solo color, o una combinación de grupos o escaleras.

Estas son las diez fases:

- 2 grupos de 3
- 1 grupo de 3 + 1 escalera de 4
- 1 grupo de 4 + 1 escalera de 4
- 1 escalera de 7
- 1 escalera de 8
- 1 escalera de 9
- 2 grupos def 4
- 7 cartas de 1 color
- 1 grupo de 5 + 1 grupo de 2
- 1 grupo de 5 + 1 grupo de 3

(Reglas especiales de EL CHAVO se aplican- vea debajo para mas detalles)

DEFINICIONES:

GRUPOS: Un grupo es hecho de dos o más tarjetas del mismo número. EJEMPLO: La Fase 1 es dos grupos de tres, las cuales pueden ser tres “7s” y tres “10s”. El grupo de dos podría ser también del mismo número, ejemplo: tres “10s” y tres más de “10s”. Las cartas pueden ser en cualquier combinación de color.

ESCALERA: : Una escalera es hecha de cuatro o más cartas enumeradas en orden. EJEMPLO: Parte de la Fase 2 requiere una escalera de cuatro, la cual puede ser “3”, “4”, “5”, “6”. Las tarjetas pueden ser en cualquier combinación de color.

1

PLAYERS: 2-6

OBJECT: To be the first player to complete all 10 Phases. In case of a tie, the player with the lowest score is the winner.

CONTENTS: Reference cards (listing the 10 Phases) and one deck of 108 cards; 24 each of red, blue, yellow, and green cards numbered “1” through “12,” four “Skip” cards, and eight “Wild” cards, two of each color.

BEFORE PLAY: Choose one player to be dealer. The dealer shuffles the deck and deals 10 cards, face down, one at a time, to each player. Players hold their 10 cards in hand, so that the other players cannot see them. Place the remaining deck face down in the center of the play area to become the draw pile. Turn the top card of the draw pile over and place it next to the draw pile, to become the discard pile.

PLAY: The player to the left of the dealer plays first. Play continues in a clockwise direction. On your turn, draw one card, either the top card from the draw pile or the top card from the discard pile, and add it to your hand. End your turn by discarding any one of your cards onto the top of the discard pile. During the play of the firsthand, each player tries to complete Phase 1. A Phase is a combination of cards. Phases are made of sets, runs, cards of all one color, or a combination of sets and runs. These are the ten Phases:

- 2 sets of 3
- 1 set of 3 + 1 run of 4
- 1 set of 4 + 1 run of 4
- 1 run of 7
- 1 run of 8
- 1 run of 9
- 2 sets of 4
- 7 cards of 1 color
- 1 set of 5 + 1 set of 2
- 1 set of 5 + 1 set of 3

(Special El Chavo Rule applies – see below for more details)

Each player can make only one Phase during each hand.

DEFINITIONS

SETS: A set is made of two or more cards with the same number. EXAMPLE: Phase 1 is two sets of three, which could be three “7s” and three “10s.” The two sets could also be the same number, e.g., three “10s” and three more “10s.” The cards may be in any combination of colors.

RUNS: A run is made of four or more cards numbered in order. EXAMPLE: Part of Phase 2 requires a run of four, which could be “3,” “4,” “5,” “6.” The cards may be in any combination of colors.

TODAS DE UN SOLO COLOR:Las tarjetas son todas del mismo color. EJEMPLO: La Fase 8 requiere siete tarjetas de un color, las cuales pueden ser siete rojas o siete tarjetas verdes, etc. Las tarjetas no necesitan estar en orden numérico.

TARJETAS COMODIN: Una tarjeta “Comodín” puede ser usada en lugar de un número de tarjeta, o puede ser usada como cualquier color, de modo que sirva para completar una Fase. EJEMPLOS: Un jugador quiere formar una escalera de cuatro, pero solamente tiene tarjetas “3”, “4” y “6”. El jugador puede usar la tarjeta “comodín” como “5” para completar la escalera. O, un jugador tiene 6 tarjetas verdes, entonces puede usar la tarjeta “comodín” como verde para completar la Fase 8. Una tarjeta Comodín tiene la imagen de EL CHAVO en un barril.

• Más de una tarjeta “comodín” puede ser usada para completar una Fase. Los jugadores pueden usar tantas tarjetas

“comodín” como deseen pero deben usar al menos una (1) tarjeta natural.

• Una vez que una tarjeta “comodín” ha sido utilizada en una Fase, no puede ser reemplazada por la tarjeta que representó y ser usada en otra parte. Debe mantenerse como esa carta hasta que la ronda termine.

• Si el jugador que raparte las tarjetas empieza el grupo de tarjetas de desecho con una tarjeta “comodín” entonces la tarjeta puede ser tomada por el primer jugador.

TARJETAS “PIERDES EL TURNO”: Las tarjetas “Pierdes el turno” tienen la imagen de EL CHAVO jugando “el avión” y tienen una “S” en dos esquinas de la tarjeta. Las tarjetas “pierdes el turno” tienen un solo propósito: causar a otro jugador perder un turno. Para usarla, simplemente descarga la tarjeta “Pierdes el turno” en tu turno, después elige al jugador que perderá un turno. Cuando tú obtienes una tarjeta “Pierdes el turno” puedes elegir usarla inmediatamente o guardarla para un turno siguiente.

• Una tarjeta “Pierdes el turno” nunca podrá ser usada en la Fase 8 o en cualquier otra Fase.

• Una tarjeta “Pierdes el turno” nunca podrá ser tomada del grupo de tarjetas de desecho.

• Solamente una tarjeta “Pierdes el turno” en contra de cada jugador por cada turno puede ser usada.

• Cuando algún jugador pierde un turno, una “ronda” es una al rededor de la mesa.

• Si el jugador que reparte las tarjetas empieza el grupo de tarjetas de desecho con una tarjeta “Pierdes el turno”, el primer turno del primer jugador es automáticamente perdido.

FORMANDO UNA FASE: Si, durante tu turno, tú puedes formar una Fase con las tarjetas que tienes en la mano, pon la Fase en la mesa, mostrándolas boca arriba antes de descargar. Por ejemplo, estas tratando de formar la Fase 1. Tienes 3 cincos y 2 seties y tomas otro siete del grupo de tarjetas de abastecimiento. Ahora tú tienes 2 grupos de 3 y puedes ponerlas en la mesa. En la próxima ronda, estarás trabajando en la Fase 2.

• Tienes que tener la Fase completa en la mano antes de ponerlas en la mesa.

2

ALL ONE COLOR: The cards are all the same color. EXAMPLE: Phase 8 requires seven cards of one color, which could be seven red cards or seven green cards, etc. The cards do not need to be in numerical order.

WILD CARDS: A “Wild” card may be used in place of a number card, or may be used as any color, in order to complete a Phase. EXAMPLES: A player wants to make a run of four, but only has cards “3,” “4,” and “6.” The player uses a “Wild” card as a “5” to complete the run. Or, a player has 6 green cards, and uses a “Wild” card as a green card, to complete Phase 8. A Wild card has an image of El Chavo in a barrel.

• More than one “Wild” card may be used in completing a Phase. Players can use as many “Wild” cards as they want as long as they use one (1) natural card.

• Once a “Wild” card has been played in a Phase, it cannot be replaced by the intended card and used elsewhere, but must remain as that card until the hand is over.

• If the dealer starts the discard pile with a “Wild” card, the card may be picked up by the first player.

SKIP CARDS: : Skip cards have an image of El Chavo playing hop scotch and have an ‘S’ on two corners of the card. Skip cards have only one purpose: to cause another player to lose a turn. To use, simply discard the “Skip” card on your turn, then choose the player who will lose a turn.

• When you draw a “Skip” card, you may discard it immediately or save it for a later turn.

• A “Skip” card may never be used in making Phase 8, or any other Phase.

• A “Skip” card may never be picked up from the discard pile.

• Only one “Skip” card against each player per “round” may be used.

• When someone is skipped, a “round” is once around the table.

• If the dealer starts the discard pile with a “Skip” card, the first player’s first turn is automatically skipped.

MAKING A PHASE: If, during your turn, you are able to make a Phase with the cards in your hand, lay the Phase down, face-up on the table before discarding. For example, you are trying to make Phase 1. You have 3 “5s” and 2 “7s” and you draw another “7.” You now have 2 sets of 3, and you may lay them down. In the next hand, you will be working on Phase 2.

• You must have the whole Phase in hand before laying it down.

• You may lay down more than the minimum requirements of a Phase, but only if the additional cards can be directly added to the cards already in the Phase.

EXAMPLES: You lay down 3 “5s” and 3 “7s” to make Phase 1. You have two more “5s” in hand and can immediately lay them down with the 3 “5s,” all in the same turn. Another player making Phase 1 lays down 3 “6s” and 3 “8s.”

• Puedes poner en la mesa más del mínimo requerido en la Fase, pero solamente si las cartas adicionales pueden ser directamente añadidas a las cartas que ya están en la Fase.

EJEMPLOS: : Si pones en la mesa 3 cincos y 3 seties para formar la Fase 1. Tienes 2 cincos más en la mano, puedes inmediatamente ponerlos en la mesa con el grupo de 3 cincos, todos en el mismo turno. Otro jugador formando la Fase 1 pone en la mesa 3 seis y 3 ochos. El jugador también tiene 3 diez en la mano pero no puede ponerlos en la mesa porque la Fase 1 requiere exactamente 2 grupos. El jugador solamente puede agregar más seis y ochos en la Fase hecha de seis y ochos.

• Solamente una Fase puede ser hecha por ronda.

• Si lograste formar exitosamente una Fase, entonces debes de tratar de hacer la próxima Fase en la próxima ronda. Si fallas en formar una Fase, entonces deberás tratar de hacer la misma Fase en la próxima ronda. Como resultado, los jugadores no deben estar trabajando en la misma Fase durante la misma ronda.

• Las Fases deberán ser formadas EN ORDEN, desde la 1 a la 10. Por ejemplo: Un jugador tratando de formar la Fase 4 (1 escalera de 7) pone en la mesa una escalera de 9 tarjetas. Esto califica como 1 escalera de 7 para la Fase 4, pero no puede ser usada como crédito para cualquiera de las Fases 5 (1 escalera de 8) o Fase 6 (1 escalera de 9).

• Recibirás crédito por formar una Fase tan pronto las pongas en la mesa. No necesitas ganar una ronda para recibir un crédito por la Fase. A menudo, varios jugadores completaran en la misma ronda.

FASE 10, LA FASE ESPECIAL DE EL CHAVO: La Fase 10 está formada por 1 grupo de 5 y un grupo de 3. Además, al menos una tarjeta necesara tener la imagen de El Chavo. Esto significa que uno de los grupos debe ser un grupo de 8 o que una tarjeta “Comodín” deberá aparecer en uno de estos grupos. Está bien tener ambas pero esto no le dará ningún puntaje adicional al jugador. (Ten presente que una tarjeta “Pierdes el turno” nunca puede ser usada en una Fase, incluyendo la Fase 10).

“GOLPEAR”: Golpear significa la manera de deshacerte de las tarjetas que te sobran después de haber formado una Fase. Realizas un golpe al poner una tarjeta directamente en la Fase que está puesta previamente sobre la mesa. La tarjeta deberáadaptarse a las tarjetas que están previamente puestas sobre la mesa.

EJEMPLOS: *Puedes agregar uno o más “4s” al grupo de “4s” ya existente de un jugador. Puedes agregar un “2” a la escalera existente de “3”, “4”, “5”, “6” de un jugador. También puedes agregar un “7” y un “8” a esta misma escalera, si las tienes. También puedes agregar una o más tarjetas verdes a las del jugador que formó tarjetas verdes en la Fase 8. También puedes agregar una tarjeta “comodín” de cualquier color. Antes de que peximas realizar un “golpe”, tu propia Fase tendrá que haber sido puesta previamente sobre la mesa. Solamente puedes “golpear” durante tu turno. Puedes “golpear” a tus propias cartas, las cartas de otro jugador o ambas opciones.*

3

The player also has 3 “10s” in hand, but cannot lay them down because Phase 1 requires exactly 2 sets. Thus, the player can only add more “6s” and “8s” to the Phase made of “6s” and “8s.”

• Only one Phase can be made per hand.

• If you successfully make a Phase, then you try to make the next Phase in the next hand. If you fail to make a Phase, you must try to make the same Phase again in the next hand. As a result, players may not all be working on the same Phase in the same hand.

• Phases must be made IN ORDER, from 1 to 10. For example, a player trying to make Phase 4 (1 run of 7) lays down a run of 9 cards. This qualifies as 1 run of 7 for Phase 4, but cannot be used as credit for either Phase 5 (1 run of 8) or Phase 6 (1 run of 9).

• You receive credit for making a Phase as soon as you lay it down. You do not need to win the hand in order to receive credit for the Phase. Several players will often complete a Phase in the same hand.

PHASE 10, THE SPECIAL EL CHAVO PHASE: The 10th Phase is 1 set of 5 and 1 set of 3. In addition, at least one card needs to have an image of El Chavo on it. This means that one of the sets needs to be a set of 8, or that a Wild Card must appear in one of these sets. It is okay to have both but this will not award a player any additional points. (Keep in mind that a Skip card can never be used in a Phase, including the 10th Phase).

HITTING: Hitting is the way to get rid of leftover cards after making a Phase. You make a hit by putting a card directly on a Phase already laid down. The card must properly fit with the cards already down. EXAMPLES: You may add one or more “4s” to a player’s existing set of “4s.” You may add a “2” to a player’s existing run of “3”, “4”, “5”, “6”. You may also add a “7” and an “8” to this run, if you have them. You may add one or more green cards to a player’s seven green cards in Phase 8. You may also add a “Wild” card of any color to any of these card situations.

Before you can make a hit, your own Phase must already be laid down. You may hit only during your turn. You may hit your own cards, another player’s cards, or both.

GOING OUT / FINISHING A HAND: After laying down a Phase, players try to “go out” as soon as possible. To go out, you must get rid of all of your cards, by discarding or hitting on an existing Phase. The player to go out first wins the hand. The winner of the hand, and any other players who also complete their Phase, will advance to the next Phase for the next hand. Players total the cards left in their hands. (The fewer cards left in your hand, the better!) All the cards are then shuffled and a new hand begins. (Remember, if you did not complete the Phase before another player went out, you must work on the same Phase again in the next hand.)

3

SALIDA/TERMINAR UNA RONDA: Después de haber puesto sobre la mesa una Fase, los jugadores tratarán de “salir” tan pronto les sea posible. Para “salir” deberás deshacerte de todas tus tarjetas descargándolas o “golpeando” a una Fase ya existente. El jugador que sale primero gana la ronda. El ganador de la ronda, y cualquier otro jugador que también completó la Fase, avanzará a la Próxima Fase para la próxima ronda. Los jugadores sumarán las tarjetas que les queda en la mano (mientras menos cartas queden en tu mano es mejor). Luego, todas las tarjetas deberán ser barajadas y una nueva ronda comenzará. (Recuerda, si no completaste la Fase antes de que otro jugador “salga”, entonces deberás trabajar en la misma Fase nuevamente en la siguiente ronda).

PUNTAJE: Necesitarás papel y lápiz para mantener el total de cada jugador. El ganador de una ronda obtendrá cero de puntaje. Todos los demás jugadores obtendrán el siguiente puntaje en contra del ganador de la ronda:

• 5 puntos para cada tarjeta enumerada 1-9

• 10 puntos para cada tarjeta enumerada 10-12

• 15 puntos para cada tarjeta “Pierdes el turno”

• 25 puntos para cada tarjeta “Comodín”

Solamente las cartas que están en la mano son contadas, no las que están sobre la mesa. Después que el puntaje es realizado, el jugador ubicado a la izquierda del que repartió primero será el nuevo jugador que repartirá las tarjetas en esta ronda. Todas las cartas son puestas juntas y barajadas y una nueva ronda comenzará.

EL GANADOR: El primer jugador en completar Fase 10 al final de la ronda es el ganador. Si 2 o mas jugadores completan Fase 10 en la misma ronda, el jugador con el menor puntaje es el ganador. En caso de un empate, los jugadores que empataron repetin la Fase 10. El primer jugadororre que salga es el ganador.

VARIACIONES:

1.Los jugadores jugarán 10 rondas. Todos los jugadores avanzarán a la próxima Fase cada vez, sea que completaron la Fase o no. Es decir, en la primera ronda, los jugadores tratarán de formar la Fase 1, luego en la segunda ronda todos tratarán de formar la Fase 2, etc. Después de 10 rondas, el jugador con el más bajo puntaje es el ganador.

2.Los jugadores decidirán cuantas Fases deberán ser completadas para ganar (ejemplo: 5 Fases o 7 Fases). El número de Fases que se jugaran deberá ser decidido antes de que el juego empiece. Todas las demás reglas son las mismas. Esta variación se realiza para una versión más corta.

3.Los jugadores decidirán jugar solamente las Fases pares (2, 4, 6, 8,10) en vez de jugar todas las Fases. Todas las demás reglas son las mismas.

4

SCORING: You will need paper and pencil to keep a running total for each player. The winner of the hand scores zero. All remaining players score points against them, for cards still in their hands, as follow:

• 5 points for each card numbered 1-9

• 10 points for each card numbered 10-12

• 15 points for each “Skip” card

• 25 points for each “Wild” card

Only the cards in a player’s hand are scored, not cards already laid down. After the scores are recorded, the player to the left of the dealer becomes the new dealer. All cards are gathered and shuffled, and a new hand is dealt.

THE WINNER: The first player to complete Phase 10 at the end of a hand is the winner. If two or more players complete Phase 10 in the same hand, then the player with the fewest total points is the winner. In the event of a tie, the players that tied replay Phase number 10. The first one to go out is the winner.

VARIATIONS

1.The players play 10 hands. All players advance to the next Phase each time, whether they complete the current Phase or not. Thus, in hand one players try for Phase 1, then in hand two they all try for Phase 2, etc. After ten hands, the player with the lowest total score is the winner.

2.Players decide how many Phases must be completed in order to win (e.g., 5 Phases or 7 Phases). The number of Phases to be completed must be decided before play starts. All other rules remain the same. This variation allows for a shorter version.

3.Players decide to play only the even Phases (2, 4, 6, 8, 10) instead of all the Phases. All other rules remain the same.



Large type instructions are available upon request. In an effort to continually improve our products, items may vary from those shown.



© 1982 Kenneth R. Johnson
Phase 10 is a registered trademark of Kenneth R. Johnson
© 2002 Fundex Games, Ltd.
All Rights Reserved
www.fundexgames.com

©2008 Fundex Games, Ltd.
P.O. Box 421309 • Indianapolis, IN 46242

Questions or comments?
Write to us at the address above,
call 1.800.486.9787

or email customerservice@fundexgames.com
www.fundexgames.com
MADE IN USA

El Chavo™ logo and characters are trademarks of Roberto Gómez Bolaños © All rights reserved 2004-2008.



Large type instructions are available upon request. In an effort to continually improve our products, items may vary from those shown.



© 1982 Kenneth R. Johnson
Phase 10 is a registered trademark of Kenneth R. Johnson
© 2002 Fundex Games, Ltd.
All Rights Reserved
www.fundexgames.com

©2008 Fundex Games, Ltd.
P.O. Box 421309 • Indianapolis, IN 46242

Questions or comments?
Write to us at the address above,
call 1.800.486.9787

or email customerservice@fundexgames.com
www.fundexgames.com
MADE IN USA

El Chavo™ logo and characters are trademarks of Roberto Gómez Bolaños © All rights reserved 2004-2008.