

Memo Regles.com - Phase 10

Règles du Phase 10 : dix phases, suites, séries, cartes Joker, cartes Passer, fin de manche et score.

| | |
|-----------------|--|
| Joueurs | 2 à 6 joueurs |
| Age | 7 ans et + |
| Duree | 45 à 90 min |
| Materiel | Jeu Phase 10 |
| Objectif | Etre le premier à compléter les dix phases dans l'ordre. |

Regle rapide

Phase 10: Etre le premier à compléter les dix phases dans l'ordre. Chaque joueur reçoit une main de cartes et tente la phase correspondant à son niveau actuel. On pioche, on pose sa phase si elle est complète, puis on se défause. Les cartes restantes donnent des points de pénalité ; l'avancement des phases prime sur le score.

Points clés

- Il y a dix phases à réussir.
- Une phase ratée doit être rejouée à la manche suivante.
- Les jokers complètent séries ou suites.
- La carte Passer fait sauter un tour.
- La manche finit quand un joueur n'a plus de cartes.

Point a clarifier

Clarifiez l'ordre des phases, l'usage des jokers et les effets des cartes Passer.

Source: Mattel - règle Phase 10 PDF - https://service.mattel.com/instruction-sheets/files/FFY05%20Phase%2010%20%5BEnglish_French_German_Italian_Dutch%5D%20%5B5LD%5D.PDF

Derniere verification editoriale: 2026-05-16 - Version courte imprimable, la page complete est sur Regles.com.