

STACK™

Amptelike reëls

MAKLIK OM TE LEER. MOEILIK OM TE BEMEESTER.

2-8 SPELERS · OUDERDOM 7+ · 10-30 MIN · 142 KAASTE

Doel van die spel

Wees die eerste speler wat van al die kaarte in jou hand ontslae raak deur geldige skuiwe te maak, STACK-reekse te vorm en spesiale kaarte te gebruik.

Vorbereiding

Skommel die pak en deel 7 kaarte aan elke speler uit. Plaas die res onderstebo as die trekstapel. Draai die boonste kaart om om die weggooistapel te begin. As dit 'n spesiale kaart is, plaas dit terug in die trekstapel, skommel en herhaal totdat 'n nommerkaart verskyn. Die speler links van die deler begin. Die spel verloop aanvanklik kloksgewys.

Op jou beurt

Jy mag 'n geldige skuif maak of 1 kaart trek, selfs al het jy reeds 'n kaart wat jy kan speel. Nadat jy getrek het, mag jy die pas getrekte kaart speel, dit as deel van 'n geldige STACK gebruik of jou beurt beëindig. Kaarte wat jy voor die trek reeds in jou hand gehad het, mag daarna slegs as deel van daardie STACK-reeks gespeel word.

Nommerkaarte en STACK

Jy mag 'n nommerkaart speel as dit by die Aktiewe Kleur pas of dieselfde nommer as die Aktiewe Kaart het, selfs al is dit 'n ander kleur. 'n STACK is 'n reeks van minstens twee nommerkaarte van dieselfde kleur wat in een beurt gespeel word. Sê «STACK» voordat jy begin.

Die eerste nommerkaart moet dieselfde nommer as die Aktiewe Kaart hê; die kleur mag van die Aktiewe Kleur verskil. Die tweede kaart se nommer moet presies een hoër of laer as die eerste wees en bepaal die rigting van die res van die reeks. Gaan een nommer op 'n slag in die gekose rigting voort. 'n Gewone STACK mag van 9 na 0 of van 0 na 9 beweeg.

Stygende voorbeeld: $8 \rightarrow 9 \rightarrow 0 \rightarrow 1$

Dalende voorbeeld: $2 \rightarrow 1 \rightarrow 0 \rightarrow 9$

Gekleurde spesiale kaarte

STOP, RIGTINGVERANDERING en +2 is gekleurde spesiale kaarte. Hulle mag gespeel word as hulle by die Aktiewe Kleur pas. Spesiale kaarte van dieselfde soort mag ongeag kleur op mekaar gespeel word. Nadat 'n gekleurde spesiale kaart se uitwerking toegepas is, word sy kleur die Aktiewe Kleur en die gewone spel gaan voort.

STOP

Die volgende speler slaan 'n beurt oor.

RIGTINGVERANDERING

Keer die speelrigting om.

+2

Die volgende speler moet 2 kaarte trek of met 'n +2- of +4-kaart antwoord. Elke antwoord voeg sy eie straf by die totale aantal strafkaarte.

Grys spesiale kaarte

+4, DIEFSTAL, VERKLEURMANNETJIE, SPIEËL en STACK MASTER is grys spesiale kaarte en mag op enige kaart gespeel word. Enige kaart mag jou laaste kaart wees, mits dit volgens die reëls gespeel word. As 'n geldig gespeelde spesiale kaart jou laaste kaart is, eindig die spel onmiddellik en sy uitwerking word nie toegepas nie.

+4

Kies die nuwe Aktiewe Kleur. Die volgende speler moet 4 kaarte trek of met 'n ander +4-kaart antwoord. Jy mag nie met 'n +2-kaart op 'n +4-kaart antwoord nie. Elke antwoord voeg sy eie straf by die totale aantal strafkaarte.

Om 'n straf te aanvaar: As 'n speler 'n +2- of +4-straf aanvaar, trek hy al die opgehoopte strafkaarte en slaan sy beurt oor.

VERKLEURMANNETJIE

Kies die nuwe Aktiewe Kleur.

SPIEËL

Kopieer die vorige kaart.

DIEFSTAL

Kies 'n teenstander met meer as 1 kaart in sy hand. Neem sonder om te kyk 1 ewekansige kaart uit sy hand en kies dan die nuwe Aktiewe Kleur. As die teenstander daardeur net 1 kaart oorhet, hoef hy nie «STACK» te sê nie.

STACK MASTER

STACK MASTER mag op enige kaart gespeel word. Sê «STACK» voordat jy dit speel om 'n reeks te begin. STACK MASTER begin self die reeks en tel as deel daarvan. Daarom is net 1 nommerkaart daarna nodig om 'n geldige STACK MASTER-reeks te vorm.

Die eerste nommerkaart ná STACK MASTER mag enige nommer en kleur hê. Die volgende nommerkaarte moet een nommer op 'n slag in stygende of dalende volgorde voortgaan. Kleure mag gemeng word.

Die reeks is tot die nommers 0 tot 9 beperk en mag nie in 'n kring loop nie: $9 \rightarrow 0$ en $0 \rightarrow 9$ word nie toegelaat nie. Die laaste nommerkaart se kleur word die Aktiewe Kleur. As STACK MASTER self jou laaste kaart is, mag jy dit alleen speel.

Leë trekstapel

As die trekstapel opraak, laat die Aktiewe Kaart op die weggooistapel lê. Skommel al die ander kaarte uit die weggooistapel en plaas hulle onderstebo as 'n nuwe trekstapel.

UITGEVANG!

Sê «STACK» voordat jy 'n gewone STACK-reeks of 'n STACK MASTER-reeks begin, of wanneer jy twee kaarte in jou hand het en een gaan speel sodat jy net een kaart oorhet.

As 'n speler nie «STACK» sê wanneer dit vereis word nie, mag enige teenstander «UITGEVANG!» sê terwyl die skuif nog aan die gang is. Hierdie geleentheid eindig wanneer die laaste kaart van die skuif op die weggooistapel beland.

1. Om 'n enkele kaart te speel: As 'n speler twee kaarte in sy hand het en een speel sonder om «STACK» te sê, word die skuif gekanselleer, die kaart gaan terug na sy hand en hy trek 2 kaarte.

2. STACK- of STACK MASTER-reeks: As 'n speler 'n reeks begin sonder om «STACK» te sê, word die reeks gekanselleer. Al die kaarte wat tydens daardie poging gespeel is, gaan terug na sy hand en hy trek 4 kaarte.

3. Strawwe geld slegs as 'n teenstander binne die toegelate tyd «UITGEVANG!» sê.

Oorwinning

'n Speler wen onmiddellik nadat hy 'n geldige skuif voltooi het wat hom sonder enige kaarte in sy hand laat.

SPEEL. BREEK PATRONE. HELP OM DIT TE BOU.

Volg ons op [X](#) en [Instagram](#) | [Deel jou mening](#)

Sleutelbegrippe

- **Aktiewe Kaart:** die laaste kaart wat gespeel is.
- **Aktiewe Kleur:** die kleur wat tans in die spel geld.
- **Trekstapel:** die onderstebo stapel waaruit spelers kaarte trek.
- **Weggooistapel:** die stapel waarop kaarte gespeel word.