

STACK™ አፊሴላዊ ሕጎች

ለመማር ቀላል። ብቁ ለመሆን አስቸጋሪ።
2-8 ተጫዋቾች · ዕድሜ 7+ · 10-30 ደቂቃ · 142 ካርዶች

የጨዋታው ዓላማ

በሕጉ መሠረት በመጨመሩ የSTACK ቅደም ተከተሎችን በመፍጠር እና ልዩ ካርዶችን በመጠቀም በእጅህ ያሉትን ካርዶች ሁሉ ቀድመህ ጨርስ።

ዝግጅት

ካርዶቹን ቀለቅሎና ለእያንዳንዱ ተጫዋቾች 7 ካርዶች አከፋፍሉ። የቀሩትን በግልባጭ አስቀምጡ፤ ይህ የመውሰጃ ክምር ነው። የተጫወቱ ካርዶች ክምር ለመጀመር የላይኛውን ካርድ አዙሩ። ልዩ ካርድ ከሆነ ወደ መውሰጃው መልሱት፤ ቀለቅሎና የቁጥር ካርድ እስኪወጣ ድረስ ድገው። ከአከፋፋዩ በግራ ያለው ተጫዋቾች ይጀምራል። መጀመሪያ ጨዋታው በሰዓት አቅጣጫ ይሄዳል።

ተራህ ሲደርስ

ሕጋዊ እርምጃ መውሰድ ወይም 1 ካርድ መውሰድ ትችላላህ፤ መጨመሩ የምትችለው ካርድ በእጅህ ቢኖርም መውሰድ ይፈቀዳል። ከወሰድህ በኋላ አዲሱን ካርድ መጨመሩ፤ በሕጋዊ STACK ውስጥ መጠቀም ወይም ተራህን መጨረስ ትችላላህ። ከመውሰድህ በፊት በእጅህ የነበሩ ካርዶችን ከዚያ በኋላ መጨመሩ የምትችለው የዚያ STACK አካል ከሆኑ ብቻ ነው።

የቁጥር ካርዶች እና STACK

የቁጥር ካርድ ከአሁኑ ቀለም ጋር ከተመሳሰለ ወይም ቀለሙ ቢለይም ከአሁኑ ካርድ ጋር ተመሳሳይ ቁጥር ካለው መጨመሩ ይቻላል። STACK በአንድ ተራ የሚጨመሩ፤ ተመሳሳይ ቀለም ያላቸው ቢያንስ ሁለት የቁጥር ካርዶች ቅደም ተከተል ነው። ከመጀመርህ በፊት «STACK» በል።

የመጀመሪያው የቁጥር ካርድ ከአሁኑ ካርድ ጋር ተመሳሳይ ቁጥር ሊኖረው ይገባል፤ ቀለሙ ግን ሊለይ ይችላል። የሁለተኛው ቁጥር ከመጀመሪያው በትክክል በአንድ የሚበልጥ ወይም የሚያንስ ሆኖ የቀረውን ቅደም ተከተል አቅጣጫ ይወስናል። በዚያ አቅጣጫ በአንድ ቁጥር እየቀየርህ ቀጥል። መደበኛ STACK ከ9 ወደ 0 ወይም ከ0 ወደ 9 ሊሸጋገር ይችላል።

እየጨመረ የሚሄድ ምሳሌ፡- 8 → 9 → 0 → 1

እየቀነሰ የሚሄድ ምሳሌ፡- 2 → 1 → 0 → 9

ባለቀለም ልዩ ካርዶች

እለፍ፣ አቅጣጫ ቀይር እና +2 ባለቀለም ልዩ ካርዶች ናቸው። ከአሁኑ ቀለም ጋር ሲመሳሰሉ መጨመሩ ይቻላል። ተመሳሳይ ዓይነት ልዩ ካርዶችን ቀለማቸው ቢለይም እርስ በእርስ ላይ መጨመሩ ይቻላል። ውጤቱ ከተፈጸመ በኋላ የካርዱ ቀለም የአሁኑ ቀለም ይሆናል፤ መደበኛውም ጨዋታ ይቀጥላል።

እለፍ

ቀጣዩ ተጫዋቾች ተራውን ያልፋል።

አቅጣጫ ቀይር

የጨዋታውን አቅጣጫ ይገለብጣል።

+2

ቀጣዩ ተጫዋች 2 ካርዶች መውሰድ ወይም በ+2 ወይም +4 መመለስ አለበት። እያንዳንዱ ምላሽ የራሱን ቅጣት ወደ ጠቅላላው የቅጣት ካርዶች ቁጥር ይጨምራል።

ግራጫ ልዩ ካርዶች

+4፣ ስርቆት፣ እስስት፣ መስታወት እና STACK MASTER ግራጫ ልዩ ካርዶች ናቸው፤ በማንኛውም ካርድ ላይ መጫወት ይቻላል። በሕጉ መሠረት ከተጫወተ ማንኛውም ካርድ የመጨረሻህ ሊሆን ይችላል። ሕጋዊ የሆነ ልዩ ካርድ የመጨረሻህ ከሆነ፣ ጨዋታው ወዲያውኑ ያበቃል፣ ውጤቱም አይፈጸምም።

+4

አዲሱን የአሁኑ ቀለም ምረጥ። ቀጣዩ ተጫዋች 4 ካርዶች መውሰድ ወይም በሌላ +4 መመለስ አለበት። +4ን በ+2 መመለስ አይፈቀድም። እያንዳንዱ ምላሽ የራሱን ቅጣት ወደ ጠቅላላው ይጨምራል።

ቅጣትን መቀበል፡ ተጫዋቹ የ+2 ወይም +4 ቅጣት ከተቀበለ፣ የተከማቹትን የቅጣት ካርዶች ሁሉ ወስዶ ተራውን ያልፋል።

እስስት

አዲሱን የአሁኑ ቀለም ምረጥ።

መስታወት

የቀደመውን ካርድ ይቀዳል።

ስርቆት

ከ1 በላይ ካርድ በእጁ ያለውን ተቃዋሚ ምረጥ። ሳታይ ከእጁ በዘፈቀደ 1 ካርድ ውሰድ፣ አዲሱን የአሁኑ ቀለም ምረጥ። በዚህ ምክንያት ተቃዋሚው 1 ካርድ ብቻ ከቀረው፣ «STACK» ማለት አይጠበቅበትም።

STACK MASTER

STACK MASTERን በማንኛውም ካርድ ላይ መጫወት ይቻላል። ቅደም ተከተል ለመጀመር ከመጫወትህ በፊት «STACK» በል። STACK MASTER ራሱ ቅደም ተከተሉን ይጀምራል፣ እንደ አካሉም ይቆጠራል። ስለዚህ ከእሱ በኋላ 1 የቁጥር ካርድ ለሕጋዊ STACK MASTER በቂ ነው።

ከSTACK MASTER በኋላ ያለው የመጀመሪያ የቁጥር ካርድ ማንኛውንም ቁጥር እና ቀለም ሊኖረው ይችላል። ቀጣዮቹ በአንድ ቁጥር እየጨመሩ ወይም እየቀነሱ መቀጠል አለባቸው። ቀለሞችን ማቀላቀል ይቻላል።

ቅደም ተከተሉ በ0-9 ቁጥሮች የተወሰነ ነው፤ 9 → 0 እና 0 → 9 አይፈቀዱም። የመጨረሻው የቁጥር ካርድ ቀለም የአሁኑ ቀለም ይሆናል። STACK MASTER ራሱ የመጨረሻህ ካርድ ከሆነ፣ ብቻውን መጫወት ትችላለህ።

የመውሰጃ ክምሩ ካለቀ

የአሁኑን ካርድ በተጫወቱት ክምር ላይ አስቀሩ። ሌሎቹን ሁሉ ቀላቅሉና በግልገጭ አስቀምጣችሁ አዲስ የመውሰጃ ክምር አድርጉ።

ተያዝክ!

መደበኛ STACK ወይም STACK MASTER ከመጀመርህ በፊት፣ እንዲሁም ሁለት ካርዶች ፍረውህ አንዱን ተጫውተህ አንድ ብቻ ሲቀርብ፣ ከመጫወትህ በፊት «STACK» በል።

ተጫዋቹ አስፈላጊውን «STACK» ካላለ፣ ያ እርምጃ በመካሄድ ላይ እያለ ማንኛውም ተቃዋሚ «ተያዝክ!» ሊል ይችላል። የዚያ እርምጃ የመጨረሻ ካርድ ወደ ተጫወቱት ክምር ሲደርስ እድሉ ያበቃል።

1. አንድ ካርድ መጫወት፡- ሁለት ካርዶች ያሉት ተጫዋች «STACK» ሳይል አንዱን ከተጫወተ፣ እርምጃው ይሰረዛል፣ ካርዱ ወደ እጁ ይመለሳል፣ እሱም 2 ካርዶች ይወስዳል።

2. STACK ወይም STACK MASTER፡- «STACK» ሳይል ከጀመረ፣ ቅደም ተከተሉ ይሰረዛል። በዚያ ሙከራ የተጫወቱት ካርዶች ሁሉ ወደ እጁ ይመለሳሉ፣ እሱም 4 ካርዶች ይወስዳል።

3. ቅጣቱ የሚተገበረው ተቃዋሚው በተፈቀደው ጊዜ ውስጥ «ተያዝክ!» ካለ ብቻ ነው።

ድል

ተጫዋቹ በእጁ ምንም ካርድ የማያስቀር ሕጋዊ እርምጃ እንዳጠናቀቀ ወዲያውኑ ያሸንፋል።

ተጫወት። ልማዶችን ስበር። ለመገንባት እርዳ።
ተከተለን፡- **X** እና **Instagram** | [አስተያየትህን አጋራ](#)

ዋና ቃላት

- የአሁኑ ካርድ፡- በመጨረሻ የተጫወተው ካርድ።
- የአሁኑ ቀለም፡- በጨዋታው አሁን የሚሠራው ቀለም።
- የመውሰጃ ክምር፡- ተጫዋቾች ካርድ የሚወስዱበት የተገለበጠ ክምር።
- የተጫወቱ ካርዶች ክምር፡- ካርዶች የሚጫወቱበት ክምር።