



Афіцыйныя правілы

ЛЁГКА | НАВУЧЫЦЦА | ЦЯЖКА | СТАЦЬ | МАЙСТРАМ.

2-8 | ГУЛЬЦОЎ | УЗРОСТ 7+ · 10-30 | ХВ · 142 | КАРТЫ

Мэта гульні

Першым пазбаўся ўсіх карт на руцэ, робячы дазволеныя хады, складаючы паслядоўнасці STACK і выкарыстоўваючы спецыяльныя карты.

Падрыхтоўка

Ператасуйце калоду, раздайце па 7 карт. Рэшту пакладзіце кашуляй уверх як калоду дабору. Адкрыйце верхнюю карту для скіду. Калі яна спецыяльная, вярніце яе ў калоду дабору, ператасуйце і паўтарайце да лікавай карты. Пачынае гулец злева ад раздаючага. Гуляюць па гадзіннікавай стрэлцы.

У свой ход

Можна зрабіць дазволены ход або ўзяць 1 карту, нават маючы карту для гульні. Пасля дабору можна згуляць узятую карту, уключыць яе ў дазволены STACK або скончыць ход. Ранейшыя карты на руцэ пасля дабору можна гуляць толькі ў складзе гэтай паслядоўнасці STACK.

Лікавыя карты і STACK

Лікавую карту можна згуляць, калі яна адпавядае Актыўнаму Колеру або мае той жа лік, што і Актыўная Карта, нават калі колер іншы. STACK — паслядоўнасць прынамсі дзвюх лікавых карт аднаго колеру, згуляных за адзін ход. Перад пачаткам скажы «STACK».

Першая лікавая карта павінна мець лік Актыўнай Карты, але можа быць іншага колеру. Лік другой — роўна на адзінку большы або меншы — задае напрамак паслядоўнасці. Працягвай па адным ліку ў гэтым напрамку. Звычайны STACK дапускае пераход з 9 на 0 або з 0 на 9.

Прыклад па ўзрастанні: $8 \rightarrow 9 \rightarrow 0 \rightarrow 1$

Прыклад па змяншэнні: $2 \rightarrow 1 \rightarrow 0 \rightarrow 9$

Каляровыя спецыяльныя карты

СТОП, ЗМЕНА НАПРАМКУ і +2 — каляровыя спецыяльныя карты. Іх можна гуляць, калі яны адпавядаюць Актыўнаму Колеру. Спецыяльныя карты аднаго тыпу можна гуляць адна на адну незалежна ад колеру. Пасля прымянення эфекту колер карты становіцца Актыўным Колерам і звычайная гульня працягваецца.

СТОП

Наступны гулец прапускае ход.

ЗМЕНА НАПРАМКУ

Змяняе напрамак гульні на супрацьлеглы.

+2

Наступны гулец павінен узяць 2 карты або адказаць картай +2 ці +4. Кожны адказ дадае свой штраф да агульнай колькасці штрафных карт.

Шэрыя спецыяльныя карты

+4, КРАДЗЕЖ, ХАМЕЛЕОН, ЛЮСТЭРКА і STACK MASTER — шэрыя спецыяльныя карты, якія можна гуляць на любую карту. Любая карта можа быць апошняй, калі згуляна паводле правілаў. Калі дазволена згуляная спецыяльная карта апошняй на руцэ, гульня адразу заканчваецца, а яе эфект не прымяняецца.

+4

Выберы новы Актыўны Колер. Наступны гулец павінен узяць 4 карты або адказаць іншай картай +4. На +4 нельга адказваць картай +2. Кожны адказ дадае свой штраф да агульнай колькасці штрафных карт.

Прыняцце штрафу: Калі гулец прымае штраф +2 або +4, ён бярэ ўсе назапашаныя штрафныя карты і прапускае ход.

ХАМЕЛЕОН

Выберы новы Актыўны Колер.

ЛЮСТЭРКА

Капіруе папярэднюю карту.

КРАДЗЕЖ

Выберы суперніка, у якога на руцэ больш за 1 карту. Не гледзячы, вазьмі з яго рукі 1 выпадковую карту, потым выберы новы Актыўны Колер. Калі праз гэта ў суперніка застаецца толькі 1 карта, яму не трэба казаць «STACK».

STACK MASTER

STACK MASTER можна гуляць на любую карту. Скажы «STACK» перад тым, як згуляць яе для пачатку паслядоўнасці. STACK MASTER сама пачынае паслядоўнасць і лічыцца яе часткай. Таму пасля яе дастаткова 1 лікавай карты для дазволенай паслядоўнасці STACK MASTER.

Першая лікавая карта пасля STACK MASTER можа мець любы лік і колер. Наступныя працягваюць шэраг па адным ліку ўверх або ўніз. Колеры можна змешваць.

Паслядоўнасць абмежавана лікамі 0–9: пераходы $9 \rightarrow 0$ і $0 \rightarrow 9$ забаронены. Колер апошняй лікавай карты становіцца Актыўным Колерам. Саму STACK MASTER можна згуляць асобна, калі гэта апошняя карта на руцэ.

Пустая калода дабору

Калі калода дабору пустая, пакіньце Актыўную Карту на скідзе. Астатнія карты скіду ператасуйце і пакладзіце кашуляй уверх як новую калода дабору.

ЗЛОЎЛЕНЫ!

Скажы «STACK» перад пачаткам звычайнай паслядоўнасці STACK або STACK MASTER, а таксама перад розыгрышам адной з дзвюх карт на руцэ, пасля якога застанецца адна карта.

Калі гулец не сказаў абавязковае «STACK», любы супернік можа сказаць «ЗЛОЎЛЕНЫ!», пакуль розыгрыш яшчэ ідзе. Гэтая магчымасць заканчваецца, калі апошняя карта розыгрышу трапляе на скід.

1. Розыгрыш адной карты: Калі гулец мае дзве карты і гуляе адну без абвешчання «STACK», розыгрыш скасоўваецца, карта вяртаецца яму ў руку, а гулец бярэ 2 карты.

2. Паслядоўнасць STACK або STACK MASTER: Калі гулец пачынае паслядоўнасць без абвешчання «STACK», яна скасоўваецца. Усе карты гэтай спробы вяртаюцца яму ў руку, а гулец бярэ 4 карты.

3. Штраф дзейнічае толькі калі супернік своєчасова кажа «ЗЛОЎЛЕНЫ!».

Перамога

Гулец перамагае адразу пасля заканчэння дазволенага розыгрышу, пасля якога на руцэ не застаецца ніводнай карты.

ГУЛЯЙ. ЛАМАЙ ШАБЛОНЫ. ДАПАМАГАЙ СТВАРАЦЬ.

Сачы за намі: [X](#) і [Instagram](#) | [Падзяліся меркаваннем](#)

Асноўныя паняцці

- **Актыўная Карта:** апошняя згуляная карта.
- **Актыўны Колер:** колер, які дзейнічае ў гульні цяпер.
- **Калода дабору:** закрытая калода, з якой гульцы бяруць карты.
- **Скід:** стос, на які гуляюць карты.