

STACK™ সরকারি নিয়মাবলি

শেখা সহজ। দক্ষ হওয়া কঠিন।

2-8 খেলোয়াড় · বয়স 7+ · 10-30 মিনিট · 142 কার্ড

খেলার লক্ষ্য

বৈধ চাল দিয়ে, STACK ক্রম তৈরি করে এবং বিশেষ কার্ড ব্যবহার করে সবার আগে হাতের সব কার্ড শেষ করুন।

প্রস্তুতি

কার্ডগুলো মিশিয়ে প্রত্যেক খেলোয়াড়কে 7টি কার্ড দিন। বাকিগুলো উপুড় করে রেখে তোলার স্তুপ তৈরি করুন। ওপরের কার্ডটি উল্টে খেলা কার্ডের স্তুপ শুরু করুন। সেটি বিশেষ কার্ড হলে তোলার স্তুপে ফিরিয়ে দিন, মেশান এবং সংখ্যার কার্ড না আসা পর্যন্ত একই কাজ করুন। কার্ড বন্টনকারীর বাঁ দিকের খেলোয়াড় শুরু করেন। শুরুতে খেলা ঘড়ির কাঁটার দিকে চলে।

আপনার পালায়

আপনি বৈধ চাল দিতে পারেন অথবা 1টি কার্ড তুলতে পারেন, হাতে খেলার উপযুক্ত কার্ড থাকলেও। তোলার পরে সদ্য তোলা কার্ডটি খেলতে পারেন, সেটিকে বৈধ STACK ক্রমের অংশ হিসেবে ব্যবহার করতে পারেন অথবা পালা শেষ করতে পারেন। তোলার আগে হাতে থাকা কার্ডগুলো তোলার পরে কেবল সেই STACK ক্রমের অংশ হিসেবেই খেলা যায়।

সংখ্যার কার্ড ও STACK

সংখ্যার কার্ডের রং সক্রিয় রঙের সঙ্গে মিললে অথবা তার সংখ্যা সক্রিয় কার্ডের সংখ্যার সমান হলে সেটি খেলা যায়, রং আলাদা হলেও। STACK হলো একই পালায় খেলা একই রঙের অন্তত দুটি সংখ্যার কার্ডের ক্রম। শুরু করার আগে «STACK» বলুন।

প্রথম সংখ্যার কার্ডের সংখ্যা সক্রিয় কার্ডের সংখ্যার সমান হতে হবে; তার রং সক্রিয় রং থেকে আলাদা হতে পারে। দ্বিতীয় কার্ডের সংখ্যা প্রথমটির চেয়ে ঠিক এক বেশি বা এক কম হতে হবে এবং সেটিই বাকি ক্রমের দিক নির্ধারণ করে। বেছে নেওয়া দিকে প্রতিবার এক সংখ্যা করে এগোন। সাধারণ STACK-এ 9 থেকে 0 বা 0 থেকে 9-এ যাওয়া যায়।

বাড়তে থাকা ক্রমের উদাহরণ: 8, তারপর 9, তারপর 0, তারপর 1

কমতে থাকা ক্রমের উদাহরণ: 2, তারপর 1, তারপর 0, তারপর 9

রঙিন বিশেষ কার্ড

পালা বাদ, দিক বদল ও +2 হলো রঙিন বিশেষ কার্ড। সক্রিয় রঙের সঙ্গে মিললে এগুলো খেলা যায়। একই ধরনের বিশেষ কার্ড রং নির্বিশেষে একটির ওপর আরেকটি খেলা যায়। রঙিন বিশেষ কার্ডের প্রভাব কার্যকর হওয়ার পরে তার রং সক্রিয় রং হয় এবং স্বাভাবিক খেলা চলতে থাকে।

পালা বাদ

পরের খেলোয়াড়ের পালা বাদ যায়।

দিক বদল

খেলার দিক উল্টে যায়।

+2

পরের খেলোয়াড়কে 2টি কার্ড তুলতে হবে অথবা +2 কিংবা +4 কার্ড দিয়ে জবাব দিতে হবে। প্রতিটি জবাব তার নিজস্ব জরিমানা জমে থাকা জরিমানার কার্ডের মোট সংখ্যার সঙ্গে যোগ করে।

ধূসর বিশেষ কার্ড

+4, চুরি, গিরগিটি, আয়না ও STACK MASTER হলো ধূসর বিশেষ কার্ড এবং যেকোনো কার্ডের ওপর খেলা যায়। নিয়ম মেনে খেলা হলে যেকোনো কার্ড আপনার শেষ কার্ড হতে পারে। বৈধভাবে খেলা বিশেষ কার্ডটি আপনার শেষ কার্ড হলে খেলা সঙ্গে সঙ্গে শেষ হয় এবং তার প্রভাব কার্যকর হয় না।

+4

নতুন সক্রিয় রং বেছে নিন। পরের খেলোয়াড়কে 4টি কার্ড তুলতে হবে অথবা আরেকটি +4 কার্ড দিয়ে জবাব দিতে হবে। +4-এর জবাবে +2 খেলা যায় না। প্রতিটি জবাব তার নিজস্ব জরিমানা জমে থাকা জরিমানার কার্ডের মোট সংখ্যার সঙ্গে যোগ করে।

জরিমানা মেনে নেওয়া: খেলোয়াড় +2 বা +4-এর জরিমানা মেনে নিলে জমে থাকা জরিমানার সব কার্ড তোলেন এবং তাঁর পালা বাদ যায়।

গিরগিটি

নতুন সক্রিয় রং বেছে নিন।

আয়না

আগের কার্ডের অনুকরণ করে।

চুরি

হাতে 1টির বেশি কার্ড আছে এমন প্রতিপক্ষ বেছে নিন। না দেখে তাঁর হাত থেকে এলোমেলোভাবে 1টি কার্ড নিন, তারপর নতুন সক্রিয় রং বেছে নিন। এতে প্রতিপক্ষের হাতে মাত্র 1টি কার্ড বাকি থাকলে তাঁকে «STACK» বলতে হবে না।

STACK MASTER

STACK MASTER যেকোনো কার্ডের ওপর খেলা যায়। এটি খেলে ক্রম শুরু করার আগে «STACK» বলুন। STACK MASTER নিজেই ক্রম শুরু করে এবং তার অংশ হিসেবে গণনা করা হয়। তাই এর পরে মাত্র 1টি সংখ্যার কার্ডই বৈধ STACK MASTER ক্রম তৈরির জন্য যথেষ্ট।

STACK MASTER-এর পরের প্রথম সংখ্যার কার্ডের সংখ্যা ও রং যেকোনোটি হতে পারে। পরের সংখ্যার কার্ডগুলো বাড়তে থাকা বা কমতে থাকা ক্রমে প্রতিবার এক সংখ্যা করে এগোতে হবে। বিভিন্ন রং মেশানো যায়।

ক্রম 0 থেকে 9-এর মধ্যে সীমিত এবং ঘুরে আসে না: 9 থেকে 0 বা 0 থেকে 9-এ যাওয়া যায় না। শেষ সংখ্যার কার্ডের রং সক্রিয় রং হয়। STACK MASTER আপনার একমাত্র বাকি কার্ড হলে সেটি একাই খেলতে পারেন।

তোলার স্তুপ শেষ হলে

সক্রিয় কার্ডটি খেলা কার্ডের স্তুপেই রাখুন। সেই স্তুপের বাকি সব কার্ড মিশিয়ে উপুড় করে রাখুন এবং নতুন তোলার স্তুপ তৈরি করুন।

ধরা পড়েছেন!

সাধারণ STACK বা STACK MASTER ক্রম শুরু করার আগে «STACK» বলুন। একইভাবে, হাতে দুটি কার্ড থাকা অবস্থায় একটি খেলে হাতে ঠিক একটি কার্ড রাখতে গেলে সেটি খেলার আগেও «STACK» বলুন।

খেলোয়াড় প্রয়োজনের সময় «STACK» না বললে, সেই চাল চলাকালীন যেকোনো প্রতিপক্ষ «ধরা পড়েছেন!» বলতে পারেন। সেই চালের শেষ কার্ডটি খেলা কার্ডের স্তুপে পৌঁছালে এই সুযোগ শেষ হয়।

1. একটি কার্ড খেলা: খেলোয়াড়ের হাতে দুটি কার্ড থাকলে এবং তিনি «STACK» না বলে একটি খেললে চাল বাতিল হয়, কার্ডটি তাঁর হাতে ফেরত যায় এবং তিনি 2টি কার্ড তোলেন।

2. STACK বা STACK MASTER ক্রম: খেলোয়াড় «STACK» না বলে ক্রম শুরু করলে ক্রমটি বাতিল হয়। সেই চেষ্টায় খেলা সব কার্ড তাঁর হাতে ফেরত যায় এবং তিনি 4টি কার্ড তোলেন।

3. নির্ধারিত সময়ের মধ্যে কোনো প্রতিপক্ষ «ধরা পড়েছেন!» বললেই কেবল জরিমানা প্রযোজ্য হয়।

জয়

হাতে কোনো কার্ড বাকি থাকে না এমন বৈধ চাল সম্পূর্ণ করার সঙ্গে সঙ্গেই খেলোয়াড় জয়ী হন।

খেলুন। ছক ভাঙুন। গড়তে সাহায্য করুন।

আমাদের অনুসরণ করুন: [X](#) ও [Instagram](#) | [আপনার মতামত জানান](#)

মূল পরিভাষা

- সক্রিয় কার্ড: সবশেষে খেলা কার্ড।
- সক্রিয় রং: বর্তমানে খেলায় প্রযোজ্য রং।
- তোলা স্তুপ: উপুড় করা স্তুপ যেখান থেকে কার্ড তোলা হয়।
- খেলা কার্ডের স্তুপ: যে স্তুপের ওপর কার্ড খেলা হয়।