

STACK™ Offizielle Regeln

LEICHT ZU LERNEN. SCHWER ZU MEISTERN.

2–8 SPIELER · AB 7 JAHREN · 10–30 MIN · 142 KARTEN

Ziel

Werde als erster Spieler alle Karten auf deiner Hand los, indem du gültige Züge spielst, STACK-Folgen bildest und Spezialkarten einsetzt.

Vorbereitung

Mische das Kartenspiel und teile jedem Spieler 7 Karten aus. Lege die übrigen Karten verdeckt als Nachziehstapel bereit. Decke die oberste Karte auf und lege sie auf den Ablagestapel. Ist es eine Spezialkarte, lege sie zurück in den Nachziehstapel, mische erneut und decke so lange eine weitere Karte auf, bis eine Zahlenkarte erscheint. Der Spieler links vom Kartengeber beginnt. Gespielt wird zunächst im Uhrzeigersinn.

Wenn du am Zug bist

Du darfst einen gültigen Zug spielen oder 1 Karte ziehen, auch wenn du bereits eine spielbare Karte auf der Hand hast. Nach dem Ziehen darfst du die gerade gezogene Karte spielen, sie als Teil einer gültigen STACK-Folge verwenden oder deinen Zug beenden. Karten, die du schon vorher auf der Hand hattest, darfst du nach dem Ziehen nur spielen, wenn sie Teil dieser STACK-Folge sind.

Zahlenkarten und STACK

Eine Zahlenkarte darf gespielt werden, wenn sie der Aktiven Farbe entspricht oder dieselbe Zahl wie die Aktive Karte zeigt, auch wenn sie eine andere Farbe hat. Eine STACK-Folge besteht aus mindestens zwei Zahlenkarten derselben Farbe, die innerhalb eines Zuges gespielt werden. Sage vor Beginn „STACK“.

Die erste Zahlenkarte muss dieselbe Zahl wie die Aktive Karte zeigen; ihre Farbe darf von der Aktiven Farbe abweichen. Die zweite Zahlenkarte muss genau eine Zahl höher oder niedriger sein als die erste und legt die Richtung für den Rest der Folge fest. Setze die Folge in der gewählten Richtung jeweils um eine Zahl fort. Eine normale STACK-Folge darf von 9 auf 0 oder von 0 auf 9 übergehen.

Aufsteigendes Beispiel: $8 \rightarrow 9 \rightarrow 0 \rightarrow 1$

Absteigendes Beispiel: $2 \rightarrow 1 \rightarrow 0 \rightarrow 9$

Farbige Spezialkarten

STOPP, RICHTUNGSWECHSEL und +2 sind farbige Spezialkarten. Sie dürfen gespielt werden, wenn sie der Aktiven Farbe entsprechen. Spezialkarten desselben Typs dürfen unabhängig von ihrer Farbe aufeinander gespielt werden. Nachdem die Wirkung einer farbigen Spezialkarte ausgeführt wurde, wird ihre Farbe zur Aktiven Farbe und das normale Spiel geht weiter.

STOPP

Der nächste Spieler setzt eine Runde aus.

RICHTUNGSWECHSEL

Kehrt die Spielrichtung um.

+2

Der nächste Spieler muss 2 Karten ziehen oder mit einer +2- oder +4-Karte antworten. Jede Antwort erhöht die gesamte Strafkartenzahl um ihren Wert.

Graue Spezialkarten

+4, DIEBSTAHL, CHAMÄLEON, SPIEGEL und STACK MASTER sind graue Spezialkarten und dürfen auf jede Karte gespielt werden. Jede Karte darf deine letzte Karte sein, sofern sie regelgerecht gespielt wird. Ist eine regelgerecht gespielte Spezialkarte deine letzte Karte, endet das Spiel sofort und ihre Wirkung wird nicht ausgeführt.

+4

Wähle die neue Aktive Farbe. Der nächste Spieler muss 4 Karten ziehen oder mit einer weiteren +4-Karte antworten. Eine +2-Karte darf nicht als Antwort auf eine +4-Karte gespielt werden. Jede Antwort erhöht die gesamte Strafkartenzahl um ihren Wert.

Eine Strafe annehmen: Muss ein Spieler eine +2- oder +4-Strafe annehmen, zieht er die gesamte angesammelte Anzahl an Strafkarten und setzt seinen Zug aus.

CHAMÄLEON

Wähle die neue Aktive Farbe.

SPIEGEL

Kopiert die vorherige Karte.

DIEBSTAHL

Wähle einen beliebigen Mitspieler mit mehr als 1 Karte auf der Hand. Nimm zufällig und ohne hinzusehen 1 Karte aus seiner Hand und wähle anschließend die neue Aktive Farbe. Hat dieser Spieler dadurch nur noch 1 Karte, muss er nicht „STACK“ sagen.

STACK MASTER

STACK MASTER darf auf jede Karte gespielt werden. Sage „STACK“, bevor du sie als Beginn einer Folge spielst. STACK MASTER selbst beginnt die Folge und zählt als Teil davon. Deshalb reicht danach bereits 1 Zahlenkarte aus, um eine gültige STACK-MASTER-Folge zu bilden.

Die erste Zahlenkarte nach STACK MASTER darf jede beliebige Zahl und Farbe haben. Weitere Zahlenkarten müssen die Folge jeweils um eine Zahl in aufsteigender oder absteigender Richtung fortsetzen. Die Farben dürfen dabei gemischt werden.

Die Folge ist auf die Zahlen 0 bis 9 begrenzt und darf nicht über diese Grenzen hinausgehen: $9 \rightarrow 0$ und $0 \rightarrow 9$ sind nicht erlaubt. Die Farbe der letzten Zahlenkarte wird zur Aktiven Farbe. Ist STACK MASTER selbst deine letzte Karte, darf sie allein gespielt werden.

Leerer Nachziehstapel

Ist der Nachziehstapel leer, lasse die Aktive Karte auf dem Ablagestapel liegen. Mische alle anderen Karten des Ablagestapels und lege sie verdeckt als neuen Nachziehstapel bereit.

ERWISCHT!

Sage „STACK“, bevor du eine normale STACK-Folge oder eine STACK-MASTER-Folge beginnst. Sage es auch, wenn du zwei Karten auf der Hand hast und eine davon spielen willst, sodass dir nur noch eine Karte bleibt.

Sagt ein Spieler nicht „STACK“, obwohl es vorgeschrieben ist, darf jeder Mitspieler „ERWISCHT!“ rufen, solange der Zug noch läuft. Diese Möglichkeit endet, sobald die letzte Karte dieses Zuges den Ablagestapel erreicht.

1. Einzelne Karte: Hat ein Spieler zwei Karten auf der Hand und spielt eine davon, ohne „STACK“ zu sagen, wird der Zug rückgängig gemacht. Die Karte kommt zurück auf seine Hand und er zieht 2 Karten.

2. STACK- oder STACK-MASTER-Folge: Beginnt der Spieler eine Folge, ohne „STACK“ zu sagen, wird die Folge rückgängig gemacht. Alle während dieses Versuchs gespielten Karten kommen zurück auf seine Hand und er zieht 4 Karten.

3. Die Strafen gelten nur, wenn ein Mitspieler innerhalb des erlaubten Zeitfensters „ERWISCHT!“ ruft.

Sieg

Ein Spieler gewinnt sofort, nachdem er einen gültigen Zug abgeschlossen hat, durch den er keine Karten mehr auf der Hand hat.

SPIELEN. GRENZEN SPRENGEN. MITGESTALTEN.

Folge uns auf [X](#) und [Instagram](#) | [Teile uns dein Feedback mit](#)

Wichtige Begriffe

- **Aktive Karte:** die zuletzt gespielte Karte.
- **Aktive Farbe:** die Farbe, die gerade im Spiel gilt.
- **Nachziehstapel:** der verdeckte Stapel, von dem Karten gezogen werden.
- **Ablagestapel:** der Stapel, auf den Karten gespielt werden.