

STACK™ Oficialaj reguloj

FACILE LERNEBLA. MALFACILE MAJSTREBLA.
2-8 LUDANTOJ · AĜO 7+ · 10-30 MIN · 142 KARTOJ

Celo de la ludo

Estu la unua ludanto, kiu forigas ĉiujn kartojn el sia mano per validaj ludoj, formante STACK-sinsekvojn kaj uzante specialajn kartojn.

Preparado

Miksu la kartaron kaj disdonu po 7 kartojn al ĉiu ludanto. Metu la ceterajn kartojn vizaĝmalsupren kiel prenstakon. Turnu la supran karton por komenci la forĵetstakon. Se ĝi estas speciala karto, remetu ĝin en la prenstakon, miksu kaj ripetu ĝis aperas numera karto. Komencas la ludanto maldekstre de la disdoninto. Komence oni ludas laŭhorloĝdirekte.

Dum via vico

Vi rajtas fari validan ludon aŭ preni 1 karton, eĉ se vi jam havas ludeblan karton en la mano. Post prenado vi rajtas ludi la ĵus prenitajn kartojn, uzi ĝin kiel parton de valida STACK-sinsekvo aŭ fini vian vicon. Kartojn, kiuj jam estis en via mano antaŭ la prenado, vi rajtas ludi poste nur kiel parton de tiu STACK-sinsekvo.

Numeraj kartoj kaj STACK

Vi rajtas ludi numerajn kartojn, se ĝi kongruas kun la Aktiva Koloro aŭ havas la saman numeron kiel la Aktiva Karto, eĉ se ĝia koloro malsamas. STACK estas sinsekvo de almenaŭ du samkoloraj numeraj kartoj ludataj en unu vico. Diru «STACK» antaŭ ol komenci.

La unua numera karto devas havi la saman numeron kiel la Aktiva Karto; ĝia koloro rajtas malsami de la Aktiva Koloro. La numero de la dua karto devas esti precize je unu pli granda aŭ pli malgranda ol tiu de la unua kaj difinas la direkton de la cetera sinsekvo. Daŭrigu po unu numero en la elektita direkto. Ordinara STACK rajtas transiri de 9 al 0 aŭ de 0 al 9.

Kreskanta ekzemplo: $8 \rightarrow 9 \rightarrow 0 \rightarrow 1$

Malkreskanta ekzemplo: $2 \rightarrow 1 \rightarrow 0 \rightarrow 9$

Koloraj specialaj kartoj

HALTU, INVERSIGU kaj +2 estas koloraj specialaj kartoj. Oni rajtas ludi ilin, se ili kongruas kun la Aktiva Koloro. Specialajn kartojn de la sama tipo oni rajtas ludi unu sur alian sendepende de la koloro. Post apliko de la efiko de kolora speciala karto, ĝia koloro fariĝas la Aktiva Koloro kaj la ordinara ludo daŭras.

HALTU

La sekva ludanto preterlasas sian vicon.

INVERSIGU

Inversigas la luddirekton.

+2

La sekva ludanto devas preni 2 kartojn aŭ respondi per +2- aŭ +4-karto. Ĉiu respondo aldonas sian punon al la suma nombro de punktoj.

Grizaj specialaj kartoj

+4, ŜTELO, KAMELEONO, SPEGULO kaj STACK MASTER estas grizaj specialaj karto, kiujn oni rajtas ludi sur ajnan karton. Ajna karto povas esti via lasta karto, se ĝi estas ludata laŭ la reguloj. Se valide ludata speciala karto estas via lasta karto, la ludo tuj finiĝas kaj ĝia efiko ne estas aplikata.

+4

Elektu la novan Aktivan Koloron. La sekva ludanto devas preni 4 kartojn aŭ respondi per alia +4-karto. Oni ne rajtas respondi al +4 per +2. Ĉiu respondo aldonas sian punon al la suma nombro de punktoj.

Akcepti punon: Se ludanto akceptas +2- aŭ +4-punon, tiu prenas ĉiujn akumulitajn punktojn kaj preterlasas sian vicon.

KAMELEONO

Elektu la novan Aktivan Koloron.

SPEGULO

Kopias la antaŭan karton.

ŜTELO

Elektu kontraŭulon kun pli ol 1 karto en la mano. Sen rigardi, prenu 1 hazardan karton el ties mano, poste elektu la novan Aktivan Koloron. Se pro tio la kontraŭulo restas kun nur 1 karto, tiu ne devas diri «STACK».

STACK MASTER

Oni rajtas ludi STACK MASTER sur ajnan karton. Diru «STACK» antaŭ ol ludi ĝin por komenci sinsekvon. STACK MASTER mem komencas la sinsekvon kaj kalkuliĝas kiel parto de ĝi. Tial nur 1 numera karto post ĝi sufiĉas por formi validan STACK MASTER-sinsekvon.

La unua numera karto post STACK MASTER rajtas havi ajnan numeron kaj koloron. La sekvaj numeraj karto devas daŭrigi po unu numero en kreskanta aŭ malkreskanta ordo. Oni rajtas miksi kolorojn.

La sinsekvo limiĝas al la numeroj 0 ĝis 9 kaj ne rajtas rondiri: transiroj $9 \rightarrow 0$ kaj $0 \rightarrow 9$ estas malpermesitaj. La koloro de la lasta numera karto fariĝas la Aktiva Koloro. Se STACK MASTER mem estas via lasta karto, vi rajtas ludi ĝin sola.

Malplena prenstako

Se la prenstako elĉerpiĝas, lasu la Aktivan Karton sur la forĵetstako. Miksu ĉiujn aliajn kartojn de la forĵetstako kaj metu ilin vizaĝmalsupren kiel novan prenstakon.

KAPTITA!

Diru «STACK» antaŭ ol komenci ordinaran STACK-sinsekvon aŭ STACK MASTER-sinsekvon, aŭ kiam vi havas du kartojn en la mano kaj intencas ludi unu tiel, ke restu nur unu karto.

Se ludanto ne diras «STACK» kiam tio estas deviga, ajna kontraŭulo rajtas diri «KAPTITA!» dum la koncerna ludago ankoraŭ daŭras. Tiu eblo finiĝas kiam la lasta karto de la ludago atingas la forĵetstakon.

1. Ludi unu karton: Se ludanto havas du kartojn en la mano kaj ludas unu sen diri «STACK», la ludago estas nuligita, la karto revenas en ties manon kaj la ludanto prenas 2 kartojn.

2. STACK- aŭ STACK MASTER-sinsekvo: Se ludanto komencas sinsekvon sen diri «STACK», la sinsekvo estas nuligita. Ĉiuj kartoj luditaj dum tiu provo revenas en ties manon kaj la ludanto prenas 4 kartojn.

3. Punoj validas nur se kontraŭulo diras «KAPTITA!» ene de la permesita tempo.

Venko

Ludanto venkas tuj post plenumo de valida ludago, post kiu neniu karto restas en ties mano.

LUDU. ROMPU ŜABLONOJN. HELPU KONSTRUI ĜIN.

Sekvu nin ĉe [X](#) kaj [Instagram](#) | [Dividu vian opinion](#)

Ŝlosilaj terminoj

- **Aktiva Karto:** la lasta ludita karto.
- **Aktiva Koloro:** la koloro nun valida en la ludo.
- **Prenstako:** la vizaĝmalsupra stako el kiu ludantoj prenas kartojn.
- **Forĵetstako:** la stako sur kiun oni ludas kartojn.