

STACK™ Reglas oficiales

FÁCIL DE APRENDER. DIFÍCIL DE DOMINAR.

2-8 JUGADORES · A PARTIR DE 7 AÑOS · 10-30 MIN · 142 CARTAS

Objetivo

Sé el primer jugador en quedarte sin cartas en la mano mediante jugadas válidas, creando STACKS y utilizando Cartas Especiales.

Preparación

Baraja el mazo y reparte 7 cartas a cada jugador. Coloca las cartas restantes boca abajo para formar el Mazo de Robo. Da la vuelta a la carta superior para iniciar la Pila de Descarte. Si es una Carta Especial, devuélvela al Mazo de Robo, baraja y revela otra carta hasta que aparezca una Carta Numerada. El jugador situado a la izquierda de quien repartió juega primero. El juego comienza en el sentido de las agujas del reloj.

En tu turno

Puedes realizar una jugada válida o elegir robar 1 carta, aunque ya tengas una carta que puedas jugar. Después de robar, puedes jugar la carta que acabas de robar, utilizarla como parte de un STACK válido o terminar tu turno. Las cartas que ya estaban en tu mano solo pueden jugarse después de robar si forman parte de ese STACK.

Cartas Numeradas y STACK

Una Carta Numerada puede jugarse si coincide con el Color Activo o tiene el mismo número que la Carta Activa, aunque sea de otro color. Un STACK es una secuencia de al menos dos Cartas Numeradas del mismo color jugadas durante un mismo turno. Antes de empezar, di «STACK».

La primera Carta Numerada debe tener el mismo número que la Carta Activa; su color puede ser diferente del Color Activo. La segunda debe ser exactamente un número mayor o menor que la primera y determina la dirección del resto de la secuencia. Continúa de uno en uno en la dirección elegida. Un STACK normal puede pasar de 9 a 0 o de 0 a 9.

Ejemplo ascendente: 8 → 9 → 0 → 1

Ejemplo descendente: 2 → 1 → 0 → 9

Cartas Especiales de color

STOP, INVIERTE y +2 son Cartas Especiales de color. Pueden jugarse si coinciden con el Color Activo. Las Cartas Especiales del mismo tipo pueden jugarse unas sobre otras independientemente del color. Después de resolver una Carta Especial de color, su color se convierte en el Color Activo y el juego normal continúa.

STOP

El siguiente jugador pierde su turno.

INVIERTE

Invierte el sentido del juego.

+2

El siguiente jugador debe robar 2 cartas o responder con un +2 o un +4. Cada respuesta añade su penalización al total.

Cartas Especiales grises

+4, ROBO, CAMALEÓN, ESPEJO y STACK MASTER son Cartas Especiales grises y pueden jugarse sobre cualquier carta. Cualquier carta puede ser tu última carta, siempre que se juegue legalmente. Si una Carta Especial válida es tu última carta, el juego termina inmediatamente y su efecto no se ejecuta.

+4

Elige el nuevo Color Activo. El siguiente jugador debe robar 4 cartas o responder con otro +4. Un +2 no puede responder a un +4. Cada respuesta añade su penalización al total.

Recibir una penalización: si un jugador recibe una penalización de +2 o +4, roba el total de cartas de penalización acumuladas y pierde su turno.

CAMALEÓN

Elige el nuevo Color Activo.

ESPEJO

Copia la carta anterior.

ROBO

Elige a cualquier oponente que tenga más de 1 carta. Toma 1 carta al azar de su mano sin mirarla y, después, elige el nuevo Color Activo. Si esto deja a ese jugador con una sola carta, no necesita decir «STACK».

STACK MASTER

STACK MASTER puede jugarse sobre cualquier carta. Antes de jugarla para iniciar una secuencia, di «STACK». La propia STACK MASTER inicia y cuenta como parte de la secuencia, por lo que solo se necesita 1 Carta Numerada después de ella para crear una secuencia STACK MASTER válida.

La primera Carta Numerada después de STACK MASTER puede ser de cualquier número y de cualquier color. Las Cartas Numeradas adicionales deben continuar de uno en uno, en

orden ascendente o descendente. Los colores pueden mezclarse.

La secuencia está limitada a los números del 0 al 9 y no puede dar la vuelta: $9 \rightarrow 0$ y $0 \rightarrow 9$ no están permitidos. El color de la última Carta Numerada se convierte en el Color Activo. Si la propia STACK MASTER es tu última carta, puede jugarse sola.

Mazo de Robo vacío

Si se agota el Mazo de Robo, deja la Carta Activa en la Pila de Descarte. Baraja todas las demás cartas de la Pila de Descarte y colócalas boca abajo para formar un nuevo Mazo de Robo.

¡PILLADO!

Di «STACK» antes de iniciar una secuencia STACK normal o STACK MASTER, o cuando tengas dos cartas en la mano y vayas a jugar una de ellas, quedándote con una sola carta.

Si un jugador no dice «STACK» cuando es obligatorio, cualquier oponente puede decir «¡PILLADO!» mientras la jugada siga en curso. La oportunidad termina cuando la última carta de esa jugada llega a la Pila de Descarte.

1. Jugada de una sola carta: si un jugador tiene dos cartas en la mano y juega una sin decir «STACK», la jugada se anula, la carta vuelve a su mano y el jugador roba 2 cartas.

2. Secuencia STACK o STACK MASTER: si el jugador inicia una secuencia sin decir «STACK», la secuencia se anula, todas las cartas jugadas durante ese intento vuelven a su mano y el jugador roba 4 cartas.

3. Las penalizaciones solo se aplican si un oponente dice «¡PILLADO!» dentro de la oportunidad permitida.

Victoria

Un jugador gana inmediatamente después de completar una jugada válida que lo deje sin cartas.

JUEGA. RÓMPELO. AYUDA A CONSTRUIRLO.

Síguenos en redes sociales [X](#) e [Instagram](#) | [Danos tu opinión](#)

Términos clave

- **Carta Activa:** la última carta jugada.
- **Color Activo:** el color actualmente en juego.
- **Mazo de Robo:** el mazo boca abajo del que los jugadores roban cartas.
- **Pila de Descarte:** la pila en la que se juegan las cartas.