STACK™ Ametlikud reeglid

LIHTNE ÕPPIDA. RASKE MEISTRIKS SAADA.
2–8 MÄNGIJAT · VANUS 7+ · 10–30 MIN · 142 KAARTI

Mängu eesmärk

Vabane esimesena kõigist käes olevatest kaartidest, tehes lubatud käike, moodustades STACK-jadasid ja kasutades erikaarte.

Ettevalmistus

Segage kaardipakk ja jagage igale mängijale 7 kaarti. Asetage ülejäänud kaardid tagurpidi tõmbepakiks. Pöörake pealmine kaart ümber, et alustada mahapanekupakki. Kui see on erikaart, pange see tõmbepakki tagasi, segage ja korrake, kuni saate numbrikaardi. Alustab jagajast vasakul olev mängija. Mäng liigub alguses päripäeva.

Sinu käigul

Võid teha lubatud käigu või tõmmata 1 kaardi, isegi kui sul on juba käes mängimiseks sobiv kaart. Pärast tõmbamist võid äsja tõmmatud kaardi välja käia, kasutada seda lubatud STACK-jada osana või oma käigu lõpetada. Enne tõmbamist käes olnud kaarte tohib pärast tõmbamist välja käia ainult selle STACK-jada osana.

Numbrikaardid ja STACK

Numbrikaardi võib välja käia, kui see vastab Aktiivsele Värvile või sellel on sama number mis Aktiivsel Kaardil, isegi kui värv on erinev. STACK on vähemalt kahest sama värvi numbrikaardist koosnev jada, mis mängitakse ühe käigu jooksul. Enne alustamist ütle „STACK”.

Esimesel numbrikaardil peab olema sama number mis Aktiivsel Kaardil; selle värv võib Aktiivsest Värvist erineda. Teise kaardi number peab olema esimesest täpselt ühe võrra suurem või väiksem ning määrab ülejäänud jada suuna. Jätka valitud suunas ühe numbri kaupa. Tavaline STACK võib liikuda 9-lt 0-le või 0-lt 9-le.

Kasvava jada näide: 8 → 9 → 0 → 1
Kahaneva jada näide: 2 → 1 → 0 → 9

Värvilised erikaardid

STOPP, SUUNAVAHETUS ja +2 on värvilised erikaardid. Neid võib välja käia, kui need vastavad Aktiivsele Värvile. Sama tüüpi erikaarte võib üksteise peale mängida värvist sõltumata. Pärast värvilise erikaardi mõju rakendamist muutub selle värv Aktiivseks Värviks ja tavaline mäng jätkub.

STOPP

Järgmine mängija jätab oma käigu vahele.

SUUNAVAHETUS

Muudab mängu suuna vastupidiseks.

+2

Järgmine mängija peab tõmbama 2 kaarti või vastama +2- või +4-kaardiga. Iga vastus lisab oma karistuse tõmmatavate karistuskaartide koguarvule.

Hallid erikaardid

+4, VARGUS, KAMEELEON, PEEGEL ja STACK MASTER on hallid erikaardid ning neid võib mängida ükskõik millise kaardi peale. Iga kaart võib olla sinu viimane kaart, kui mängid selle välja reeglite kohaselt. Kui lubatult välja käidud erikaart on sinu viimane kaart, lõpeb mäng kohe ja selle mõju ei rakendata.

+4

Vali uus Aktiivne Värv. Järgmine mängija peab tõmbama 4 kaarti või vastama teise +4-kaardiga. +4-kaardile ei tohi vastata +2-kaardiga. Iga vastus lisab oma karistuse tõmmatavate karistuskaartide koguarvule.

Karistuse vastuvõtmine: Kui mängija võtab vastu +2- või +4-karistuse, tõmbab ta kõik kogunenud karistuskaardid ja jätab oma käigu vahele.

KAMEELEON

Vali uus Aktiivne Värv.

PEEGEL

Kopeerib eelmise kaardi.

VARGUS

Vali vastane, kellel on käes rohkem kui 1 kaart. Võta tema käest vaatamata 1 juhuslik kaart ja vali seejärel uus Aktiivne Värv. Kui vastasele jääb selle tõttu ainult 1 kaart, ei pea ta ütlema „STACK”.

STACK MASTER

STACK MASTERi võib mängida ükskõik millise kaardi peale. Enne selle mängimist jada alustamiseks ütle „STACK”. STACK MASTER alustab ise jada ja loetakse selle osaks. Seetõttu piisab pärast seda vaid 1 numbrikaardist, et moodustada lubatud STACK MASTERi jada.

Esimene numbrikaart pärast STACK MASTERit võib olla ükskõik millise numbri ja värviga. Järgmised numbrikaardid peavad jätkama ühe numbri kaupa kasvavas või kahanevas järjekorras. Värve võib kombineerida.

Jada piirdub numbritega 0–9 ega tohi ringiga jätkuda: üleminekud 9 → 0 ja 0 → 9 ei ole lubatud. Viimase numbrikaardi värv muutub Aktiivseks Värviks. Kui STACK MASTER ise on sinu viimane kaart, võid selle välja käia üksinda.

Tühi tõmbepakk

Kui tõmbepakk saab otsa, jätke Aktiivne Kaart mahapanekupakile. Segage kõik teised mahapanekupaki kaardid ja asetage need tagurpidi uueks tõmbepakiks.

VAHELE JÄID!

Ütle „STACK" enne tavalise STACK-jada või STACK MASTERi jada alustamist või siis, kui sul on käes kaks kaarti ja kavatsed ühe neist välja käia nii, et sulle jääb ainult üks kaart.

Kui mängija ei ütle „STACK" ajal, mil see on nõutud, võib iga vastane öelda „VAHELE JÄID!", kuni käik veel kestab. See võimalus lõpeb, kui käigu viimane kaart jõuab mahapanekupakile.

1. Ühe kaardi mängimine: Kui mängijal on käes kaks kaarti ja ta mängib ühe välja ilma „STACK" ütlemata, tühistatakse käik, kaart läheb talle kätte tagasi ja mängija tõmbab 2 kaarti.

2. STACK- või STACK MASTERi jada: Kui mängija alustab jada ilma „STACK" ütlemata, tühistatakse jada. Kõik selle katse ajal välja käidud kaardid lähevad talle kätte tagasi ja mängija tõmbab 4 kaarti.

3. Karistused kehtivad ainult siis, kui vastane ütleb „VAHELE JÄID!" lubatud aja jooksul.

Võit

Mängija võidab kohe pärast sellise lubatud käigu lõpetamist, mille järel pole tal käes enam ühtegi kaarti.

MÄNGI. MURRA MUSTREID. AITA SEDA LUUA.
Jälgi meid: X ja Instagram | Jaga oma tagasisidet

Põhimõisted

- **Aktiivne Kaart:** viimati välja käidud kaart.
- **Aktiivne Värv:** mängus parajasti kehtiv värv.
- **Tõmbepakk:** tagurpidi kaardipakk, millest mängijad kaarte tõmbavad.
- **Mahapanekupakk:** pakk, mille peale kaarte mängitakse.