



Arau ofizialak

IKASTEKO ERRAZA. MENPERATZEKO ZAILA.

2-8 JOKALARI · 7 URTETIK AURRERA · 10-30 MIN · 142 KARTA

Jokoaren helburua

Izan eskuan dituzun karta guztiak amaitzen dituen lehen jokalaria, baliozko jokaldiak eginez, STACK segidak osatuz eta karta bereziak erabiliz.

Prestaketa

Nahasi karta sorta eta banatu 7 karta jokalaria bakoitzari. Jarri gainerakoak ahoz behera, hartzeko pila osatzeko. Irauli goiko karta, botatako karten pila hasteko. Karta berezia bada, itzuli hartzeko pilara, nahasi eta errepikatu zenbakidun karta bat atera arte. Banatzailearen ezkerreko jokalaria hasten da. Hasieran, erlojuaren orratzen noranzkoan jokutzen da.

Zure txandan

Baliozko jokaldi bat egin edo karta 1 har dezakezu, nahiz eta dagoeneko jokatzeko moduko karta bat izan eskuan. Hartu ondoren, hartu berri duzun karta joka dezakezu, baliozko STACK segida baten barruan erabili edo txanda amaitu. Karta hartu aurretik eskuan zenituen kartak, hartu ondoren, STACK segida horren barruan soilik joka ditzakezu.

Zenbakidun kartak eta STACK

Zenbakidun karta bat joka daiteke Kolore Aktiboarekin bat badator edo Karta Aktiboaren zenbaki bera badu, nahiz eta beste kolore batekoa izan. STACK txanda bakarrean jokutzen diren kolore bereko gutxienez bi zenbakidun kartaz osatutako segida da. Esan «STACK» hasi aurretik.

Lehen zenbakidun kartak Karta Aktiboaren zenbaki bera izan behar du; haren kolorea Kolore Aktiboaren desberdina izan daiteke. Bigarren kartaren zenbakiak lehenarena baino bat handiagoa edo txikiagoa izan behar du zehazki, eta segidaren gainerako noranzkoa ezartzen du. Jarraitu zenbakiz zenbaki aukeratutako noranzkoan. STACK arrunt batek 9tik 0ra edo 0tik 9ra igaro dezake.

Goranzko adibidea: $8 \rightarrow 9 \rightarrow 0 \rightarrow 1$

Beheranzko adibidea: $2 \rightarrow 1 \rightarrow 0 \rightarrow 9$

Koloredun karta bereziak

GELDITU, NORANZKO ALDAKETA eta +2 koloredun karta bereziak dira. Kolore Aktiboarekin bat badatoz joka daitezke. Mota bereko karta bereziak bata bestearen gainean joka daitezke, kolorea edozein dela ere. Koloredun karta bereziaren eragina aplikatu ondoren, haren kolorea Kolore Aktibo bihurtzen da eta ohiko jokoak jarraitzen du.

GELDITU

Hurrengo jokalaria txanda galtzen du.

NORANZKO ALDAKETA

Jokoaren noranzkoa alderantzikatzen du.

+2

Hurrengo jokalaria 2 karta hartu edo +2 edo +4 karta batekin erantzun behar du. Erantzun bakoitzak bere zigorra gehitzen dio zigor-karten guztizkoari.

Karta berezi grisak

+4, LAPURRETA, KAMALEOIA, ISPILUA eta STACK MASTER karta berezi grisak dira, eta edozein kartaren gainean joka daitezke. Edozein karta izan daiteke zure azken karta, arauen arabera jokatzeko bada. Balioz jokatutako karta berezi bat zure azken karta bada, partida berehala amaitzen da eta haren eragina ez da aplikatzen.

+4

Aukeratu Kolore Aktibo berria. Hurrengo jokalaria 4 karta hartu edo beste +4 karta batekin erantzun behar du. Ezin zaio +4 karta bati +2 karta batekin erantzun. Erantzun bakoitzak bere zigorra gehitzen dio zigor-karten guztizkoari.

Zigorra onartzea: Jokalari batek +2 edo +4 zigorra onartzen badu, pilatutako zigor-karta guztiak hartzen ditu eta txanda galtzen du.

KAMALEOIA

Aukeratu Kolore Aktibo berria.

ISPILUA

Aurreko karta kopiazen du.

LAPURRETA

Aukeratu eskuan karta 1 baino gehiago duen aurkari bat. Hartu haren eskutik ausazko karta 1 begiratu gabe, eta aukeratu Kolore Aktibo berria. Horren ondorioz aurkariari karta 1 bakarrik geratzen bazaio, ez du «STACK» esan behar.

STACK MASTER

STACK MASTER edozein kartaren gainean joka daiteke. Esan «STACK» segida hasteko jokatu aurretik. STACK MASTER kartak berak hasten du segida eta haren zatitzat hartzen da. Horregatik, haren ondoren zenbakidun karta 1 nahikoa da baliozko STACK MASTER segida osatzeko.

STACK MASTER ondoko lehen zenbakidun kartak edozein zenbaki eta kolore izan ditzake. Hurrengo zenbakidun kartek zenbakiz zenbaki jarraitu behar dute, goranzko edo beheranzko ordenan. Koloreak nahas daitezke.

Segida 0tik 9ra bitarteko zenbakietara mugatzen da eta ezin du bira eman: $9 \rightarrow 0$ eta $0 \rightarrow 9$ jauziak ez dira onartzen. Azken zenbakidun kartaren kolorea Kolore Aktibo bihurtzen da. STACK MASTER bera zure azken karta bada, bakarrik joka dezakezu.

Hartzeko pila hutsik

Hartzeko pila agortzen bada, utzi Karta Aktiboa botatako karten pilan. Nahasi pila horretako gainerako karta guztiak eta jarri ahoz behera, hartzeko pila berria osatzeko.

HARRAPATU ZAITUT!

Esan «STACK» STACK arrunt bat edo STACK MASTER segida bat hasi aurretik, edo eskuan bi karta izan eta haietako bat jokatzeari karta bakarra geratuko zaizunean.

Jokalari batek «STACK» esaten ez badu derrigorrezkoa denean, edozein aurkarik «HARRAPATU ZAITUT!» esan dezake jokaldia abian dagoen bitartean. Aukera hori jokaldiko azken karta botatako karten pilara iristen denean amaitzen da.

1. Karta bakarra jokatzeari: Jokalari batek eskuan bi karta izan eta bat «STACK» esan gabe jokatzeari badu, jokaldia baliogabetzen da, karta eskura itzultzen zaio eta 2 karta hartzen ditu.

2. STACK edo STACK MASTER segida: Jokalariak «STACK» esan gabe segida hasten badu, segida baliogabetzen da. Saiakera horretan jokatzeko karta guztiak eskura itzultzen zaizkio eta 4 karta hartzen ditu.

3. Zigorrak aurkari batek «HARRAPATU ZAITUT!» baimendutako epean esaten badu soilik aplikatzen dira.

Garaipena

Jokalariak berehala irabazten du eskuan kartarik gabe uzten duen baliozko jokaldi bat amaitu ondoren.

JOKATU. HAUTSI EREDUAK. LAGUNDU ERAIKITZEN.

Jarraitu guri: [X](#) eta [Instagram](#) | [Partekatu zure iritzia](#)

Funtsezko terminoak

- **Karta Aktiboa:** jokatzeko azken karta.
- **Kolore Aktiboa:** une horretan jokoan indarrean dagoen kolorea.
- **Hartzeko pila:** jokalariek kartak hartzeko erabiltzen duten ahoz beherako pila.
- **Botatako karten pila:** kartak jokatzeari diren pila.