

STACK™ — قوانین رسمی

یادگیری آسان، مهارت یافتن دشوار.
2-8 بازیکن • سن 7+ • 10-30 دقیقه • 142 کارت

هدف بازی

با انجام حرکت‌های مجاز، ساختن دنباله‌های STACK و استفاده از کارت‌های ویژه، نخستین بازیکنی باشید که همه کارت‌های دستش را تمام می‌کند.

آماده‌سازی

کارت‌ها را بر بزنید و به هر بازیکن 7 کارت بدهید. بقیه را رو به پایین به عنوان دسته برداشت قرار دهید. کارت بالایی را برگردانید تا دسته کارت‌های بازی شده آغاز شود. اگر این کارت ویژه است، آن را به دسته برداشت برگردانید، بر بزنید و تکرار کنید تا یک کارت عددی نمایان شود. بازیکن سمت چپ پخش‌کننده شروع می‌کند. بازی در ابتدا در جهت عقربه‌های ساعت پیش می‌رود.

در نوبت شما

می‌توانید یک حرکت مجاز انجام دهید یا 1 کارت بردارید، حتی اگر از قبل کارت قابل بازی در دست داشته باشید. پس از برداشت، می‌توانید کارت تازه برداشته شده را بازی کنید، آن را در یک دنباله مجاز STACK به کار ببرید یا نوبت خود را تمام کنید. کارت‌هایی که پیش از برداشت در دست داشتید، پس از برداشت فقط در قالب همان دنباله STACK قابل بازی هستند.

کارت‌های عددی و STACK

می‌توانید کارت عددی‌ای بازی کنید که با رنگ فعال، مطابقت داشته باشد یا عددش با کارت فعال یکسان باشد، حتی اگر رنگش متفاوت باشد. STACK دنباله‌ای از دست‌کم دو کارت عددی هم‌رنگ است که در یک نوبت بازی می‌شوند. پیش از شروع، «STACK» بگویید.

عدد نخستین کارت عددی باید با عدد کارت فعال یکسان باشد؛ رنگ آن می‌تواند با رنگ فعال متفاوت باشد. عدد کارت دوم باید دقیقاً یک واحد بیشتر یا کمتر از کارت اول باشد و جهت ادامه دنباله را تعیین می‌کند. در جهت انتخاب‌شده، هر بار یک عدد جلو بروید. در STACK معمولی، عبور از 9 به 0 یا از 0 به 9 مجاز است.

نمونه صعودی: 8، سپس 9، سپس 0، سپس 1
نمونه نزولی: 2، سپس 1، سپس 0، سپس 9

کارت‌های ویژه رنگی

رد کردن نوبت، تغییر جهت و +2 کارت‌های ویژه رنگی هستند. اگر با رنگ فعال مطابقت داشته باشند، می‌توان آن‌ها را بازی کرد. کارت‌های ویژه هم‌نوع را می‌توان بدون توجه به رنگشان روی یکدیگر بازی کرد. پس از اجرای اثر کارت ویژه رنگی، رنگ آن به رنگ فعال تبدیل می‌شود و بازی عادی ادامه می‌یابد.

رد کردن نوبت

بازیکن بعدی نوبتش را از دست می‌دهد.

تغییر جهت

جهت بازی را برعکس می‌کند.

+2

بازیکن بعدی باید 2 کارت بردارد یا با کارت +2 یا +4 پاسخ دهد. هر پاسخ، جریمه خودش را به مجموع کارت‌های جریمه اضافه می‌کند.

کارت‌های ویژه خاکستری

+4، دزدی، آفتاب‌پرست، آینه و STACK MASTER کارت‌های ویژه خاکستری هستند و می‌توان آن‌ها را روی هر کارتی بازی کرد. هر کارتی می‌تواند آخرین کارت شما باشد، به شرط آنکه مطابق قوانین بازی شود. اگر یک کارت ویژه که به‌طور مجاز بازی شده آخرین کارت شما باشد، بازی بلافاصله تمام می‌شود و اثر آن اجرا نمی‌شود.

+4

یک رنگ فعال جدید انتخاب کنید. بازیکن بعدی باید 4 کارت بردارد یا با یک کارت +4 دیگر پاسخ دهد. نمی‌توان با +2 به +4 پاسخ داد. هر پاسخ، جریمه خودش را به مجموع کارت‌های جریمه اضافه می‌کند.

پذیرفتن جریمه: اگر بازیکنی جریمه +2 یا +4 را بپذیرد، همه کارت‌های جریمه انباشته شده را برمی‌دارد و نوبتش را از دست می‌دهد.

آفتاب پرست

یک رنگ فعال جدید انتخاب کنید.

آینه

از کارت قبلی تقلید می‌کند.

دزدی

حریفی را انتخاب کنید که بیش از 1 کارت در دست دارد. بدون نگاه کردن، 1 کارت تصادفی از دست او بردارید و سپس یک رنگ فعال جدید انتخاب کنید. اگر در نتیجه فقط 1 کارت در دست حریف بماند، لازم نیست «STACK» بگویید.

STACK MASTER

می‌توان STACK MASTER را روی هر کارتی بازی کرد. پیش از بازی کردن آن برای شروع یک دنباله «STACK» بگویید. STACK MASTER خودش دنباله را آغاز می‌کند و بخشی از آن محسوب می‌شود. بنابراین فقط 1 کارت عددی پس از آن برای ساختن یک دنباله مجاز STACK MASTER کافی است.

نخستین کارت عددی پس از STACK MASTER می‌تواند هر عدد و هر رنگی داشته باشد. کارت‌های عددی بعدی باید هر بار یک عدد در ترتیب صعودی یا نزولی پیش بروند. ترکیب رنگ‌ها مجاز است.

دنباله به اعداد 0 تا 9 محدود است و دور نمی‌زند: عبور از 9 به 0 یا از 0 به 9 مجاز نیست. رنگ آخرین کارت عددی به رنگ فعال تبدیل می‌شود. اگر STACK MASTER تنها کارت باقی‌مانده شما باشد، می‌توانید آن را به‌تنهایی بازی کنید.

اگر دسته برداشت تمام شود

کارت فعال را روی دسته کارت‌های بازی‌شده نگه دارید. همه کارت‌های دیگر آن دسته را بر بزنید و رو به پایین قرار دهید تا دسته برداشت جدید تشکیل شود.

گرفتی‌مت!

پیش از شروع یک دنباله STACK معمولاً یا «STACK» یا «STACK MASTER» بگویید. همچنین وقتی دو کارت در دست دارید و می‌خواهید یکی را بازی کنید تا دقیقاً یک کارت در دستتان بماند، پیش از بازی کردن آن «STACK» بگویید. اگر بازیکنی در زمان لازم «STACK» نگوید، هر حریفی می‌تواند تا زمانی که آن حرکت هنوز در حال انجام است، «گرفتی‌مت!» بگوید. این فرصت وقتی تمام می‌شود که آخرین کارت آن حرکت به دسته کارت‌های بازی‌شده برسد.

1. بازی کردن یک کارت: اگر بازیکن دو کارت در دست داشته باشد و یکی را بدون گفتن «STACK» بازی کند، حرکت لغو می‌شود، کارت به دستش برمی‌گردد و او 2 کارت برمی‌دارد.
2. دنباله STACK یا STACK MASTER: اگر بازیکن بدون گفتن «STACK» دنباله‌ای را شروع کند، دنباله لغو می‌شود. همه کارت‌های بازی‌شده در آن تلاش به دستش برمی‌گردند و او 4 کارت برمی‌دارد.
3. جریمه فقط زمانی اعمال می‌شود که حریفی در مهلت مجاز «گرفتی‌مت!» بگوید.

بیروزی

بازیکن بلافاصله پس از تکمیل یک حرکت مجاز که هیچ کارتی در دستش باقی نگذارد، برنده می‌شود.

بازی کنید. الگوها را بشکنید. در ساختن سهمیم شوید.

ما را در X و Instagram دنبال کنید | نظراتان را بگویید

اصطلاحات کلیدی

- کارت فعال: آخرین کارت بازی‌شده.
- رنگ فعال: رنگی که اکنون در بازی معتبر است.
- دسته برداشت: دسته رو به پایین که بازیکنان از آن کارت برمی‌دارند.
- دسته کارت‌های بازی‌شده: دسته‌ای که کارت‌ها روی آن بازی می‌شوند.