

STACK™ Opisyal na tuntunin

MADALING MATUTUHAN. MAHIRAP MAGING BIHASA.
2-8 MANLALARO · EDAD 7+ · 10-30 MINUTO · 142 BARAHA

Layunin ng laro

Maunang maubos ang lahat ng baraha sa iyong kamay sa pamamagitan ng mga wastong galaw, pagbuo ng mga sunod-sunod na STACK, at paggamit ng mga espesyal na baraha.

Paghahanda

Balasahin at mamahagi ng tig-7 baraha. Ilagay ang natitira nang nakataob bilang bunutan. Buksan ang baraha sa ibabaw upang simulan ang tambak ng mga inilapag na baraha. Kung espesyal ito, ibalik sa bunutan, balasahin, at ulitin hanggang may barahang may numero. Magsisimula ang nasa kaliwa ng namahagi. Sa simula, paikot pakanan ang laro, gaya ng orasan.

Kapag turno mo

Maaari kang gumawa ng wastong galaw o bumunot ng 1 baraha, kahit may hawak ka nang puwedeng ilaro. Pagkabunot, maaari mong ilaro ang bagong bunot, gamitin ito bilang bahagi ng wastong STACK, o tapusin ang iyong turno. Ang mga barahang hawak mo bago bumunot ay maaari lamang ilaro pagkatapos bumunot bilang bahagi ng STACK na iyon.

Mga barahang may numero at STACK

Maaaring ilaro ang barahang may numero kung tugma ito sa Aktibong Kulay o kapareho ng numero ng Aktibong Baraha, kahit iba ang kulay nito. Ang STACK ay pagkakasunod-sunod ng hindi bababa sa dalawang barahang may numero na magkakulay, na nilalaro sa iisang turno. Sabihin ang «STACK» bago magsimula.

Dapat kapareho ng numero ng Aktibong Baraha ang unang barahang may numero, ngunit maaaring iba ang kulay. Dapat eksaktong mas mataas o mas mababa nang isa ang ikalawang numero at ito ang nagtatakda ng direksiyon. Magpatuloy nang tig-iisang numero sa direksiyong iyon. Ang karaniwang STACK ay maaaring tumawid mula 9 patungong 0 o mula 0 patungong 9.

Halimbawang pataas: $8 \rightarrow 9 \rightarrow 0 \rightarrow 1$

Halimbawang pababa: $2 \rightarrow 1 \rightarrow 0 \rightarrow 9$

Mga espesyal na barahang may kulay

Ang LAKTAW, BALIGTAD at +2 ay mga espesyal na barahang may kulay. Maaari silang ilaro kung tugma sa Aktibong Kulay. Ang magkaparehong uri ng espesyal na baraha ay maaaring ilaro sa ibabaw ng isa't isa anuman ang kulay. Pagkatapos ipatupad ang epekto, nagiging Aktibong Kulay ang kulay ng baraha at nagpapatuloy ang karaniwang laro.

LAKTAW

Lalaktawan ang turno ng susunod na manlalaro.

BALIGTAD

Binabaligtad ang direksiyon ng laro.

+2

Dapat bumunot ng 2 baraha ang susunod na manlalaro o tumugon gamit ang +2 o +4. Idinaragdag ng bawat tugon ang sarili nitong parusa sa kabuuang bilang ng mga barahang parusa.

Mga abuhing espesyal na baraha

Ang +4, NAKAW, HUNYANGO, SALAMIN at STACK MASTER ay abuhing espesyal na baraha na maaaring ilaro sa anumang baraha. Anumang baraha ay maaaring maging huli kung nilaro ayon sa tuntunin. Kung espesyal na baraha ang wastong nilarong huling baraha, agad matatapos ang laro nang hindi ipinapatupad ang epekto nito.

+4

Piliin ang bagong Aktibong Kulay. Ang susunod na manlalaro ay bubunot ng 4 na baraha o tutugon gamit ang isa pang +4. Bawal tumugon sa +4 gamit ang +2. Idinadagdag ang parusa ng bawat tugon sa kabuuang bilang ng mga barahang parusa.

Pagtanggap ng parusa: Kapag tinanggap ng manlalaro ang parusang +2 o +4, bubunutin niya ang lahat ng naipong barahang parusa at mawawala ang kanyang turno.

HUNYANGO

Piliin ang bagong Aktibong Kulay.

SALAMIN

Ginagaya ang naunang baraha.

NAKAW

Pumili ng kalabang may higit sa 1 baraha. Kumuha ng 1 baraha nang sapalaran mula sa kanyang kamay nang hindi tumitingin, saka piliin ang bagong Aktibong Kulay. Kung 1 baraha ang matira sa kanya, hindi niya kailangang sabihin ang «STACK».

STACK MASTER

Maaaring ilaro ang STACK MASTER sa anumang baraha. Sabihin ang «STACK» bago ito ilaro bilang simula ng pagkakasunod-sunod. Bahagi nito ang STACK MASTER mismo, kaya sapat ang 1 barahang may numero pagkatapos nito para sa wastong STACK MASTER.

Maaaring anumang numero at kulay ang unang barahang may numero pagkatapos ng STACK MASTER. Dapat magpatuloy ang mga kasunod nang tig-iisang numero pataas o pababa. Maaaring paghaluin ang mga kulay.

Limitado sa 0–9 ang pagkakasunod-sunod at hindi maaaring umikot: bawal ang $9 \rightarrow 0$ at $0 \rightarrow 9$. Nagiging Aktibong Kulay ang kulay ng huling barahang may numero. Kung ang STACK MASTER mismo ang huli mong baraha, maaari itong ilaro nang mag-isa.

Kapag naubos ang bunutan

Iwan ang Aktibong Baraha sa tambak ng mga inilapag na baraha. Balasahin ang lahat ng iba pang baraha sa tambak at ilagay ang mga ito nang nakataob bilang bagong bunutan.

HULI KA!

Sabihin ang «STACK» bago magsimula ng karaniwang STACK o STACK MASTER, o kapag may dalawa kang baraha at ilalaro mo ang isa upang isang baraha na lamang ang matira sa iyong kamay.

Kung hindi sabihin ang kinakailangang «STACK», maaaring sabihin ng kalaban ang «HULI KA!» habang isinasagawa pa ang galaw, hanggang umabot sa tambak ang huling baraha nito.

1. Paglalaro ng isang baraha: Kung may dalawang baraha ang manlalaro at nilaro ang isa nang hindi sinasabi ang «STACK», kakanselahin ang galaw, ibabalik ang baraha sa kanyang kamay, at bubunot siya ng 2 baraha.

2. STACK o STACK MASTER: Kung nagsimula ang manlalaro nang hindi sinasabi ang «STACK», kakanselahin ang pagkakasunod-sunod. Ibabalik sa kanyang kamay ang lahat ng barahang nilaro sa pagtatangkang iyon at bubunot siya ng 4 na baraha.

3. May parusa lamang kung sinabi ng kalaban ang «HULI KA!» sa pinahihintulutang oras.

Panalo

Agad na panalo ang manlalaro matapos makumpleto ang wastong galaw na nag-iiwan sa kanya na walang baraha sa kamay.

MAGLARO. BASAGIN ANG MGA PADRON. TUMULONG SA PAGBUO NITO.

Sundan kami sa [X](#) at [Instagram](#) | [Ibahagi ang iyong opinyon](#)

Mahahalagang termino

- **Aktibong Baraha:** ang huling barahang nilaro.
- **Aktibong Kulay:** ang kulay na kasalukuyang umiiral sa laro.
- **Bunutan:** ang nakataob na tambak na pinagbubunutan ng mga manlalaro.
- **Tambak ng mga inilapag na baraha:** ang tambak na pinagpapatungan ng mga nilalarong baraha.