

STACK™ Règles officielles

FACILE À APPRENDRE. DIFFICILE À MAÎTRISER.
2-8 JOUEURS · À PARTIR DE 7 ANS · 10-30 MIN · 142 CARTES

Objectif

Soyez le premier joueur à vous débarrasser de toutes vos cartes grâce à des coups valides, en formant des STACK et en utilisant les Cartes Spéciales.

Préparation

Mélangez le paquet et distribuez 7 cartes à chaque joueur. Placez les cartes restantes face cachée pour former la Pioche. Retournez la carte du dessus pour commencer la Défausse. S'il s'agit d'une Carte Spéciale, remettez-la dans la Pioche, mélangez et retournez une autre carte jusqu'à obtenir une Carte Numérotée. Le joueur situé à gauche du donneur commence. Le jeu se déroule d'abord dans le sens des aiguilles d'une montre.

À votre tour

Vous pouvez effectuer un coup valide ou choisir de piocher 1 carte, même si vous avez déjà une carte jouable en main. Après avoir pioché, vous pouvez jouer la carte que vous venez de piocher, l'utiliser dans un STACK valide ou terminer votre tour. Les cartes qui étaient déjà dans votre main ne peuvent être jouées après la pioche que si elles font partie de ce STACK.

Cartes Numérotées et STACK

Une Carte Numérotée peut être jouée si elle correspond à la Couleur Active ou porte le même numéro que la Carte Active, même si elle est d'une autre couleur. Un STACK est une suite d'au moins deux Cartes Numérotées de la même couleur jouées au cours d'un seul tour. Avant de commencer, dites « STACK ».

La première Carte Numérotée doit porter le même numéro que la Carte Active ; sa couleur peut être différente de la Couleur Active. La deuxième doit porter un numéro exactement supérieur ou inférieur d'une unité à celui de la première et détermine le sens du reste de la suite. Continuez d'un numéro à la fois dans le sens choisi. Un STACK normal peut passer de 9 à 0 ou de 0 à 9.

Exemple croissant : $8 \rightarrow 9 \rightarrow 0 \rightarrow 1$

Exemple décroissant : $2 \rightarrow 1 \rightarrow 0 \rightarrow 9$

Cartes Spéciales de couleur

STOP, INVERSION et +2 sont des Cartes Spéciales de couleur. Elles peuvent être jouées si elles correspondent à la Couleur Active. Les Cartes Spéciales du même type peuvent être jouées les unes sur les autres, quelle que soit leur couleur. Une fois l'effet d'une Carte Spéciale de couleur résolu, sa couleur devient la Couleur Active et le jeu normal reprend.

STOP

Le joueur suivant passe son tour.

INVERSION

Inverse le sens du jeu.

+2

Le joueur suivant doit piocher 2 cartes ou répondre avec un +2 ou un +4. Chaque réponse ajoute sa pénalité au total.

Cartes Spéciales grises

+4, VOL, CAMÉLÉON, MIROIR et STACK MASTER sont des Cartes Spéciales grises et peuvent être jouées sur n'importe quelle carte. N'importe quelle carte peut être votre dernière carte, à condition d'être jouée légalement. Si une Carte Spéciale jouée légalement est votre dernière carte, la partie se termine immédiatement et son effet n'est pas appliqué.

+4

Choisissez la nouvelle Couleur Active. Le joueur suivant doit piocher 4 cartes ou répondre avec un autre +4. Un +2 ne peut pas répondre à un +4. Chaque réponse ajoute sa pénalité au total.

Subir une pénalité : lorsqu'un joueur subit une pénalité de +2 ou de +4, il pioche le nombre total de cartes de pénalité accumulées et passe son tour.

CAMÉLÉON

Choisissez la nouvelle Couleur Active.

MIROIR

Copie la carte précédente.

VOL

Choisissez un adversaire qui possède plus de 1 carte. Prenez au hasard 1 carte de sa main sans la regarder, puis choisissez la nouvelle Couleur Active. Si cela ne laisse qu'une seule carte à cet adversaire, il n'a pas besoin de dire « STACK ».

STACK MASTER

STACK MASTER peut être jouée sur n'importe quelle carte. Avant de la jouer pour commencer une suite, dites « STACK ». STACK MASTER commence elle-même la suite et en fait partie : il suffit donc de jouer 1 Carte Numérotée après elle pour former une suite STACK MASTER valide.

La première Carte Numérotée jouée après STACK MASTER peut porter n'importe quel numéro et être de n'importe quelle couleur. Les Cartes Numérotées suivantes doivent se suivre d'une unité à la fois, dans l'ordre croissant ou décroissant. Les couleurs peuvent être mélangées.

La suite est limitée aux numéros de 0 à 9 et ne peut pas boucler : $9 \rightarrow 0$ et $0 \rightarrow 9$ ne sont pas autorisés. La couleur de la dernière Carte Numérotée devient la Couleur Active. Si STACK MASTER elle-même est votre dernière carte, elle peut être jouée seule.

Pioche épuisée

Si la Pioche est épuisée, laissez la Carte Active sur la Défausse. Mélangez toutes les autres cartes de la Défausse et placez-les face cachée pour former une nouvelle Pioche.

ATTRAPÉ !

Dites « STACK » avant de commencer une suite STACK normale ou STACK MASTER, ou lorsque vous avez deux cartes en main et allez en jouer une, ce qui vous laissera une seule carte.

Si un joueur ne dit pas « STACK » alors qu'il le doit, n'importe quel adversaire peut dire « ATTRAPÉ ! » pendant que le coup est encore en cours. Cette possibilité prend fin lorsque la dernière carte de ce coup atteint la Défausse.

1. Coup d'une seule carte : si un joueur a deux cartes en main et en joue une sans dire « STACK », le coup est annulé, la carte revient dans sa main et il pioche 2 cartes.

2. Suite STACK ou STACK MASTER : si le joueur commence une suite sans dire « STACK », la suite est annulée, toutes les cartes jouées lors de cette tentative reviennent dans sa main et il pioche 4 cartes.

3. Les pénalités ne s'appliquent que si un adversaire dit « ATTRAPÉ ! » pendant le délai autorisé.

Victoire

Un joueur gagne immédiatement après avoir terminé un coup valide qui le laisse sans aucune carte en main.

JOUEZ. BOUSCULEZ LES RÈGLES. AIDEZ À LE CONSTRUIRE.

Suivez-nous sur les réseaux sociaux [X](#) et [Instagram](#) | [Donnez-nous votre avis](#)

Termes clés

- **Carte Active :** la dernière carte jouée.
- **Couleur Active :** la couleur actuellement en jeu.
- **Pioche :** le paquet face cachée dans lequel les joueurs piochent.
- **Défausse :** la pile sur laquelle les cartes sont jouées.