



Regras oficiais

DOADO DE APRENDER. DIFÍCIL DE DOMINAR.

2-8 XOGADORES · A PARTIR DE 7 ANOS · 10-30 MIN · 142 CARTAS

Obxectivo do xogo

Sé o primeiro xogador en quedar sen cartas na man mediante xogadas válidas, formando secuencias STACK e utilizando cartas especiais.

Preparación

Mesturade a baralla e repartide 7 cartas a cada xogador. Colocade o resto boca abaixo como montón para roubar. Virade a carta superior para comezar o montón de descarte. Se é unha carta especial, devolvédea ao montón para roubar, mesturade e repetide ata que apareza unha carta numérica. Comeza o xogador á esquerda de quen repartiu. Inicialmente xógase no sentido das agullas do reloxo.

Na túa quenda

Podes facer unha xogada válida ou roubar 1 carta, aínda que xa teñas unha carta que poidas xogar. Despois de roubar, podes xogar a carta que acabas de roubar, utilízala como parte dunha secuencia STACK válida ou rematar a quenda. As cartas que xa tiñas na man antes de roubar só se poden xogar despois de roubar se forman parte desta secuencia STACK.

Cartas numéricas e STACK

Podes xogar unha carta numérica se coincide coa Cor Activa ou ten o mesmo número ca a Carta Activa, aínda que sexa doutra cor. Un STACK é unha secuencia de polo menos dúas cartas numéricas da mesma cor xogadas nunha soa quenda. Di «STACK» antes de comezar.

A primeira carta numérica debe ter o mesmo número ca a Carta Activa; a súa cor pode ser diferente da Cor Activa. O número da segunda carta debe ser exactamente unha unidade maior ou menor ca o da primeira e determina a dirección do resto da secuencia. Continúa número a número na dirección escollida. Un STACK normal pode pasar do 9 ao 0 ou do 0 ao 9.

Exemplo ascendente: $8 \rightarrow 9 \rightarrow 0 \rightarrow 1$

Exemplo descendente: $2 \rightarrow 1 \rightarrow 0 \rightarrow 9$

Cartas especiais de cor

PARA, CAMBIO DE SENTIDO e +2 son cartas especiais de cor. Pódense xogar se coinciden coa Cor Activa. As cartas especiais do mesmo tipo pódense xogar unhas sobre outras independentemente da cor. Unha vez aplicado o efecto dunha carta especial de cor, a súa cor pasa a ser a Cor Activa e continúa o xogo normal.

PARA

O seguinte xogador perde a quenda.

CAMBIO DE SENTIDO

Inverte o sentido do xogo.

+2

O seguinte xogador debe roubar 2 cartas ou responder cunha carta +2 ou +4. Cada resposta engade a súa penalización ao total de cartas de penalización.

Cartas especiais grises

+4, ROUBO, CAMALEÓN, ESPELLO e STACK MASTER son cartas especiais grises e pódense xogar sobre calquera carta. Calquera carta pode ser a túa última carta se se xoga segundo as regras. Se unha carta especial xogada validamente é a túa última carta, a partida remata de inmediato e non se aplica o seu efecto.

+4

Escolle a nova Cor Activa. O seguinte xogador debe roubar 4 cartas ou responder con outra carta +4. Non se pode responder a unha carta +4 cunha carta +2. Cada resposta engade a súa penalización ao total de cartas de penalización.

Aceptar unha penalización: Se un xogador acepta unha penalización +2 ou +4, rouba todas as cartas de penalización acumuladas e perde a quenda.

CAMALEÓN

Escolle a nova Cor Activa.

ESPELLO

Copia a carta anterior.

ROUBO

Escolle un adversario que teña máis de 1 carta na man. Colle 1 carta ao azar da súa man sen mirar e despois escolle a nova Cor Activa. Se isto fai que o adversario quede con só 1 carta, non ten que dicir «STACK».

STACK MASTER

STACK MASTER pódese xogar sobre calquera carta. Di «STACK» antes de xogala para iniciar unha secuencia. A propia STACK MASTER inicia a secuencia e conta como parte dela. Por iso, abonda con 1 carta numérica despois dela para formar unha secuencia STACK MASTER válida.

A primeira carta numérica despois de STACK MASTER pode ter calquera número e calquera cor. As seguintes cartas numéricas deben continuar número a número en orde ascendente ou descendente. Pódense mesturar as cores.

A secuencia límitase aos números do 0 ao 9 e non pode dar a volta: non se permiten os pasos $9 \rightarrow 0$ e $0 \rightarrow 9$. A cor da última carta numérica pasa a ser a Cor Activa. Se a propia STACK MASTER é a túa última carta, podes xogala soa.

Montón para roubar baleiro

Se se esgota o montón para roubar, deixade a Carta Activa no montón de descarte. Mesturade todas as demais cartas do montón de descarte e colocádeas boca abaixo como novo montón para roubar.

PILLADO!

Di «STACK» antes de comezar unha secuencia STACK normal ou unha secuencia STACK MASTER, ou cando teñas dúas cartas na man e vaías xogar unha delas de xeito que che quede só unha carta.

Se un xogador non di «STACK» cando é obrigatorio, calquera adversario pode dicir «PILLADO!» mentres a xogada aínda está en curso. Esta posibilidade remata cando a última carta da xogada chega ao montón de descarte.

1. Xogada dunha soa carta: Se un xogador ten dúas cartas na man e xoga unha sen dicir «STACK», anúlase a xogada, a carta volve á súa man e o xogador rouba 2 cartas.

2. Secuencia STACK ou STACK MASTER: Se o xogador comeza unha secuencia sen dicir «STACK», anúlase a secuencia. Todas as cartas xogadas nese intento volven á súa man e o xogador rouba 4 cartas.

3. As penalizacións só se aplican se un adversario di «PILLADO!» dentro do prazo permitido.

Vitoria

Un xogador gaña de inmediato despois de completar unha xogada válida que o deixa sen ningunha carta na man.

XOGA. ROMPE PATRÓNS. AXUDA A CONSTRUÍLO.
Síguenos en [X](#) e [Instagram](#) | [Comparte a túa opinión](#)

Termos clave

- **Carta Activa:** a última carta xogada.
- **Cor Activa:** a cor vixente nese momento da partida.
- **Montón para roubar:** o montón boca abaixo do que se rouban cartas.
- **Montón de descarte:** o montón sobre o que se xogan as cartas.