

STACK™ અધિકૃત નિયમો

શીખવું સરળ. નિપુણ થવું મુશ્કેલ.

2-8 ખેલાડી • ઉંમર 7+ • 10-30 મિનિટ • 142 કાર્ડ

રમતનો હેતુ

માન્ય ચાલ રમીને, STACK ક્રમ બનાવીને અને વિશેષ કાર્ડ વાપરીને તમારા હાથનાં બધાં કાર્ડ સૌથી પહેલાં પૂરાં કરો.

તૈયારી

કાર્ડ ચીપો અને દરેક ખેલાડીને 7 કાર્ડ આપો. બાકીનાં કાર્ડ ઊંધાં મૂકીને ઉપાડવાનો ઢગલો બનાવો. સૌથી ઉપરનું કાર્ડ ખોલીને રમાયેલાં કાર્ડનો ઢગલો શરૂ કરો. જો તે વિશેષ કાર્ડ હોય, તો તેને ઉપાડવાના ઢગલામાં પાછું મૂકો, ચીપો અને અંકવાળું કાર્ડ આવે ત્યાં સુધી આ પ્રક્રિયા દોહરાવો. કાર્ડ વહેંચનારની ડાબી બાજુનો ખેલાડી શરૂ કરે છે. શરૂઆતમાં રમત ઘડિયાળની દિશામાં ચાલે છે.

તમારા વારા પર

તમે માન્ય ચાલ રમી શકો છો અથવા 1 કાર્ડ ઉપાડી શકો છો, ભલે તમારા હાથમાં રમી શકાય એવું કાર્ડ હોય. ઉપાડ્યા પછી તમે નવું ઉપાડેલું કાર્ડ રમી શકો છો, તેને માન્ય STACK ક્રમના ભાગ તરીકે વાપરી શકો છો અથવા તમારો વારો પૂરો કરી શકો છો. ઉપાડતાં પહેલાં હાથમાં રહેલાં કાર્ડ, ઉપાડ્યા પછી માત્ર એ જ STACK ક્રમના ભાગ તરીકે રમી શકાય છે.

અંકવાળાં કાર્ડ અને STACK

અંકવાળા કાર્ડનો રંગ સક્રિય રંગ સાથે મળતો હોય અથવા તેનો અંક સક્રિય કાર્ડના અંક જેટલો હોય તો તે રમી શકાય છે, ભલે રંગ જુદો હોય. STACK એટલે એક જ વારામાં રમાતાં એક જ રંગનાં ઓછામાં ઓછાં બે અંકવાળાં કાર્ડનો ક્રમ. શરૂ કરતાં પહેલાં «STACK» કહો.

પહેલા અંકવાળા કાર્ડનો અંક સક્રિય કાર્ડના અંક જેટલો હોવો જોઈએ; તેનો રંગ સક્રિય રંગથી જુદો હોઈ શકે છે. બીજા કાર્ડનો અંક પહેલા કરતાં બરાબર એક વધારે અથવા એક ઓછો હોવો જોઈએ અને તે જ બાકીના ક્રમની દિશા નક્કી કરે છે. પસંદ કરેલી દિશામાં દર વખતે એક અંક આગળ વધો. સામાન્ય STACK માં 9 થી 0 અથવા 0 થી 9 પર જઈ શકાય છે.

વધતા ક્રમનું ઉદાહરણ: 8, પછી 9, પછી 0, પછી 1

ઘટતા ક્રમનું ઉદાહરણ: 2, પછી 1, પછી 0, પછી 9

રંગીન વિશેષ કાર્ડ

વારો છોડો, દિશા બદલો અને +2 રંગીન વિશેષ કાર્ડ છે. સક્રિય રંગ સાથે મળતાં હોય ત્યારે તે રમી શકાય છે. એક જ પ્રકારનાં વિશેષ કાર્ડ રંગ ગમે તે હોય તો પણ એકબીજા પર રમી શકાય છે. રંગીન વિશેષ કાર્ડની અસર લાગુ થયા પછી તેનો રંગ સક્રિય રંગ બને છે અને સામાન્ય રમત ચાલુ રહે છે.

વારો છોડો

આગલા ખેલાડીનો વારો છૂટી જાય છે.

દિશા બદલો

રમતની દિશા ઊલટી થાય છે.

+2

આગલા ખેલાડીએ 2 કાર્ડ ઉપાડવાં પડે અથવા +2 કે +4 કાર્ડથી જવાબ આપવો પડે. દરેક જવાબ પોતાનો દંડ એકઠાં થયેલાં દંડનાં કાર્ડની કુલ સંખ્યામાં ઉમેરે છે.

રાખોડી વિશેષ કાર્ડ

+4, ચોરી, કાચિંડો, અરીસો અને STACK MASTER રાખોડી વિશેષ કાર્ડ છે અને કોઈ પણ કાર્ડ પર રમી શકાય છે. નિયમો મુજબ રમાયેલું કોઈ પણ કાર્ડ તમારાં છેલ્લું કાર્ડ હોઈ શકે છે. માન્ય રીતે રમાયેલું વિશેષ કાર્ડ તમારાં છેલ્લું કાર્ડ હોય તો રમત તરત પૂરી થાય છે અને તેની અસર લાગુ પડતી નથી.

+4

નવો સક્રિય રંગ પસંદ કરો. આગલા ખેલાડીએ 4 કાર્ડ ઉપાડવાં પડે અથવા બીજા +4 કાર્ડથી જવાબ આપવો પડે. +4 નો જવાબ +2 થી આપી શકાતો નથી. દરેક જવાબ પોતાનો દંડ એકઠાં થયેલાં દંડનાં કાર્ડની કુલ સંખ્યામાં ઉમેરે છે.

દંડ સ્વીકારવો: ખેલાડી +2 અથવા +4 નો દંડ સ્વીકારે તો તે એકઠાં થયેલાં દંડનાં બધાં કાર્ડ ઉપાડે છે અને તેનો વારો છૂટી જાય છે.

કાચિંડો

નવો સક્રિય રંગ પસંદ કરો.

અરીસો

અગાઉના કાર્ડની નકલ કરે છે.

ચોરી

જેના હાથમાં 1 થી વધુ કાર્ડ હોય એવો હરીફ પસંદ કરો. જોયા વગર તેના હાથમાંથી આડેઘડ 1 કાર્ડ લો, પછી નવો સક્રિય રંગ પસંદ કરો. આથી હરીફના હાથમાં ફક્ત 1 કાર્ડ રહે તો તેને «STACK» કહેવાની જરૂર નથી.

STACK MASTER

STACK MASTER કોઈ પણ કાર્ડ પર રમી શકાય છે. તેને રમીને ક્રમ શરૂ કરતાં પહેલાં «STACK» કહો. STACK MASTER પોતે ક્રમ શરૂ કરે છે અને તેના ભાગ તરીકે ગણાય છે. તેથી તેના પછી માત્ર 1 અંકવાળું કાર્ડ પણ માન્ય STACK MASTER ક્રમ બનાવવા પૂરતું છે.

STACK MASTER પછીના પહેલા અંકવાળા કાર્ડનો અંક અને રંગ ગમે તે હોઈ શકે છે. ત્યારપછીનાં અંકવાળાં કાર્ડ વધતા કે ઘટતા ક્રમમાં દર વખતે એક અંક આગળ વધવાં જોઈએ. જુદા જુદા રંગ ભેળવી શકાય છે.

ક્રમ 0 થી 9 સુધી મર્યાદિત છે અને ફરીને પાછો આવતો નથી: 9 થી 0 અથવા 0 થી 9 પર જઈ શકાતું નથી. છેલ્લા અંકવાળા કાર્ડનો રંગ સક્રિય રંગ બને છે. STACK MASTER તમારાં એકમાત્ર બાકી રહેલું કાર્ડ હોય તો તમે તેને એકલું રમી શકો છો.

ઉપાડવાનો ઢગલો પૂરો થાય તો

સક્રિય કાર્ડને રમાયેલાં કાર્ડના ઢગલા પર જ રહેવા દો. તે ઢગલાનાં બીજાં બધાં કાર્ડ ચીપીને ઊંધાં મૂકો અને ઉપાડવાનો નવો ઢગલો બનાવો.

પકડાઈ ગયા!

સામાન્ય STACK અથવા STACK MASTER ક્રમ શરૂ કરતાં પહેલાં «STACK» કહો. એ જ રીતે, હાથમાં બે કાર્ડ હોય અને તેમાંથી એક રમીને હાથમાં બરાબર એક કાર્ડ રાખવાના હો, તો તેને રમતાં પહેલાં પણ «STACK» કહો.

ખેલાડી જરૂરી સમયે «STACK» ન કહે તો તે ચાલ ચાલુ હોય ત્યાં સુધી કોઈ પણ હરીફ «પકડાઈ ગયા!» કહી શકે છે. તે ચાલનું છેલ્લું કાર્ડ રમાયેલાં કાર્ડના ઢગલા પર પહોંચે ત્યારે આ તક પૂરી થાય છે.

1. એક કાર્ડ રમવું: ખેલાડીના હાથમાં બે કાર્ડ હોય અને તે «STACK» કહ્યા વગર એક રમે, તો ચાલ રદ થાય છે, કાર્ડ તેના હાથમાં પાછું જાય છે અને તે 2 કાર્ડ ઉપાડે છે.

2. STACK અથવા STACK MASTER ક્રમ: ખેલાડી «STACK» કહ્યા વગર ક્રમ શરૂ કરે, તો ક્રમ રદ થાય છે. તે પ્રયાસમાં રમાયેલાં બધાં કાર્ડ તેના હાથમાં પાછાં જાય છે અને તે 4 કાર્ડ ઉપાડે છે.

3. કોઈ હરીફ નક્કી કરેલા સમયમાં «પકડાઈ ગયા!» કહે તો જ દંડ લાગુ પડે છે.

જીત

જે માન્ય ચાલ પછી હાથમાં કોઈ કાર્ડ બાકી ન રહે, તે ચાલ પૂરી કરતાં જ ખેલાડી તરત જીતે છે.

રમો. પરંપરા તોડો. બનાવવામાં સાથ આપો.

અમને અનુસરો: [X](#) અને [Instagram](#) | [તમારો અભિપ્રાય આપો](#)

મુખ્ય શબ્દો

- સક્રિય કાર્ડ: સૌથી છેલ્લે રમાયેલું કાર્ડ.
- સક્રિય રંગ: અત્યારે રમતમાં લાગુ રંગ.
- ઉપાડવાનો ઢગલો: ઊંધો ઢગલો જેમાંથી ખેલાડીઓ કાર્ડ ઉપાડે છે.
- રમાયેલાં કાર્ડનો ઢગલો: જે ઢગલા પર કાર્ડ રમાય છે.