



Hivatalos szabályok

KÖNNYŰ MEGTANULNI. NEHÉZ MESTERRÉ VÁLNI.
2-8 JÁTÉKOS · 7 ÉVES KORTÓL · 10-30 PERC · 142 LAP

Cél

Szabadulj meg elsőként az összes lapodtól szabályos lépésekkel, STACK-sorozatok létrehozásával és különleges lapok használatával.

Előkészületek

Keverjétek meg a paklit, és osszatok minden játékosnak 7 lapot. A maradék lapokat képpel lefelé tegyétek le húzópaklinak. Fordítsátok fel a legfelső lapot a dobópakli indításához. Ha különleges lap, tegyétek vissza a húzópakliba, keverjétek meg, és fordítsátok fel újabb lapot, amíg számlap nem kerül elő. Az osztótól balra ülő játékos kezd. A játék kezdetben az óramutató járásával megegyező irányban halad.

Amikor rád kerül a sor

Végrehajthatsz egy szabályos lépést, vagy húzhatsz 1 lapot akkor is, ha már van kijátszható lap a kezvedben. Húzás után kijátszhatod az éppen húzott lapot, felhasználhatod egy szabályos STACK részeként, vagy befejezheted a körödet. A húzás előtt már a kezvedben lévő lapokat húzás után csak ennek a STACK-sorozatnak a részeként játszhatod ki.

Számlapok és STACK

Számlapot akkor játszhat ki, ha megfelel az Aktív színnek, vagy ugyanaz a szám van rajta, mint az Aktív lapon, akkor is, ha eltérő színű. A STACK legalább két azonos színű számlapból álló sorozat, amelyet egy körön belül játszol ki. Mielőtt elkezded, mondd azt, hogy „STACK”!

Az első számlapon ugyanannak a számnak kell szerepelnie, mint az Aktív lapon; a színe eltérhet az Aktív színtől. A második lap száma pontosan eggyel nagyobb vagy kisebb legyen az elsőénél, és ez határozza meg a sorozat további irányát. Haladj számonként a választott irányban. Egy hagyományos STACK átfordulhat 9-ről 0-ra vagy 0-ról 9-re.

Növekvő példa: $8 \rightarrow 9 \rightarrow 0 \rightarrow 1$

Csökkenő példa: $2 \rightarrow 1 \rightarrow 0 \rightarrow 9$

Színes különleges lapok

A STOP, az IRÁNYVÁLTÓ és a +2 színes különleges lapok. Akkor játszhatók ki, ha megfelelnek az Aktív színnek. Azonos típusú különleges lapokat színtől függetlenül egymásra lehet játszani. A színes különleges lap hatásának végrehajtása után a lap színe lesz az Aktív szín, és a játék a szokásos módon folytatódik.

STOP

A következő játékos kimarad.

IRÁNYVÁLTÓ

Megfordítja a játék irányát.

+2

A következő játékosnak 2 lapot kell húznia, vagy egy +2 vagy +4 lappal kell válaszolnia. Minden válasz a saját büntetésével növeli az összesen felhúzendó büntetőlapok számát.

Szürke különleges lapok

A +4, a LOPÁS, a KAMÉLEON, a TÜKÖR és a STACK MASTER szürke különleges lapok, és bármelyik lapra játszhatók. Bármelyik lap lehet az utolsó lapod, ha szabályosan játszod ki. Ha egy szabályosan kijátszott különleges lap az utolsó lapod, a játék azonnal véget ér, és a lap hatását nem kell végrehajtani.

+4

Válaszd ki az új Aktív szint. A következő játékosnak 4 lapot kell húznia, vagy egy másik +4 lappal kell válaszolnia. +2 lappal nem lehet +4 lapra válaszolni. Minden válasz a saját büntetésével növeli az összesen felhúzendó büntetőlapok számát.

A büntetés elfogadása: Ha egy játékos elfogadja a +2 vagy +4 büntetést, felhúzza az összes felhalmozott büntetőlapot, és kimarad a köre.

KAMÉLEON

Válaszd ki az új Aktív szint.

TÜKÖR

Lemásolja az előző lapot.

LOPÁS

Válassz egy ellenfelet, akinek több mint 1 lap van a kezében. Vegyél el tőle találmra 1 lapot anélkül, hogy megnéznéd, majd válaszd ki az új Aktív szint. Ha emiatt az ellenfélnek csak 1 lapja marad, nem kell azt mondania, hogy „STACK”.

STACK MASTER

A STACK MASTER bármelyik lapra játszható. Mielőtt sorozat indításához játszod, mondd azt, hogy „STACK”! Maga a STACK MASTER indítja a sorozatot, és annak részének számít. Ezért utána mindössze 1 számlap szükséges egy szabályos STACK MASTER-sorozathoz.

A STACK MASTER utáni első számlap bármilyen számú és színű lehet. A következő számlapoknak számonként kell folytatniuk a sort növekvő vagy csökkenő sorrendben. A színek keverhetők.

A sorozat a 0 és 9 közötti számokra korlátozódik, és nem fordulhat át: a $9 \rightarrow 0$ és a $0 \rightarrow 9$ átmenet nem megengedett. Az utolsó számlap színe lesz az Aktív szín. Ha maga a STACK MASTER az utolsó lapod, önmagában is játszhatod.

Ha elfogy a húzópakli

Ha elfogy a húzópakli, hagyjátok az Aktív lapot a dobópaklin. Keverjétek meg a dobópakli összes többi lapját, és képpel lefelé tegyétek le őket új húzópaklinak.

ELKAPTALAK!

Mondd azt, hogy „STACK” egy hagyományos STACK vagy STACK MASTER-sorozat megkezdése előtt, illetve akkor, ha két lap van a kezében, és az egyiket úgy akarod játszani, hogy csak egy lapod maradjon.

Ha egy játékos nem mondja azt, hogy „STACK”, amikor ez kötelező, bármelyik ellenfele mondhatja, hogy „ELKAPTALAK!”, amíg a lépés még folyamatban van. Ez a lehetőség akkor ér véget, amikor a lépés utolsó lapja a dobópaklira kerül.

1. Egyetlen lap kijátszása: Ha egy játékosnak két lap van a kezében, és az egyiket a „STACK” bemondása nélkül játssza ki, a lépés érvénytelen, a lap visszakerül a kezébe, és húz 2 lapot.

2. STACK vagy STACK MASTER-sorozat: Ha a játékos a „STACK” bemondása nélkül kezd sorozatot, a sorozat érvénytelen. A kísérlet során kijátszott összes lap visszakerül a kezébe, és húz 4 lapot.

3. A büntetések csak akkor érvényesek, ha egy ellenfél a megengedett időn belül mondja azt, hogy „ELKAPTALAK!”.

Győzelem

A játékos azonnal nyer, amint befejez egy szabályos lépést, amely után egyetlen lap sem marad a kezében.

JÁTSSZ. TÖRD MEG A MINTÁKAT. SEGÍTS ÉPÍTENI.

Kövess minket az [X](#) és az [Instagram](#) oldalán | [Oszd meg a véleményed](#)

Kulcsfogalmak

- **Aktív lap:** az utoljára kijátszott lap.
- **Aktív szín:** a játékban éppen érvényes szín.
- **Húzópakli:** a képpel lefelé fordított pakli, amelyből a játékosok húznak.
- **Dobópakli:** az a pakli, amelyre a lapokat kijátsszák.