

STACK™ Regole ufficiali

FACILE DA IMPARARE. DIFFICILE DA PADRONEGGIARE.

2-8 GIOCATORI · DAI 7 ANNI · 10-30 MIN · 142 CARTE

Obiettivo

Sii il primo giocatore a rimanere senza carte in mano effettuando giocate valide, formando STACK e utilizzando le Carte Speciali.

Preparazione

Mescola il mazzo e distribuisce 7 carte a ogni giocatore. Disponi le carte rimanenti a faccia in giù per formare il Mazzo di Pesca. Gira la prima carta per iniziare il Mazzo degli Scarti. Se è una Carta Speciale, rimettila nel Mazzo di Pesca, mescola e gira un'altra carta finché non esce una Carta Numerata. Inizia il giocatore alla sinistra di chi ha distribuito le carte. Il gioco procede inizialmente in senso orario.

Durante il tuo turno

Puoi effettuare una giocata valida oppure scegliere di pescare 1 carta, anche se hai già una carta giocabile in mano. Dopo aver pescato, puoi giocare la carta appena pescata, utilizzarla come parte di uno STACK valido oppure terminare il turno. Le carte che avevi già in mano possono essere giocate dopo aver pescato solo se fanno parte di quello STACK.

Carte Numerate e STACK

Una Carta Numerata può essere giocata se corrisponde al Colore Attivo oppure ha lo stesso numero della Carta Attiva, anche se è di un altro colore. Uno STACK è una sequenza di almeno due Carte Numerate dello stesso colore giocate durante un unico turno. Prima di iniziare, di' «STACK».

La prima Carta Numerata deve avere lo stesso numero della Carta Attiva; il suo colore può essere diverso dal Colore Attivo. La seconda deve avere un numero esattamente superiore o inferiore di un'unità rispetto alla prima e stabilisce la direzione del resto della sequenza. Continua di un numero alla volta nella direzione scelta. Uno STACK normale può passare da 9 a 0 o da 0 a 9.

Esempio crescente: $8 \rightarrow 9 \rightarrow 0 \rightarrow 1$

Esempio decrescente: $2 \rightarrow 1 \rightarrow 0 \rightarrow 9$

Carte Speciali colorate

STOP, INVERTI e +2 sono Carte Speciali colorate. Possono essere giocate se corrispondono al Colore Attivo. Le Carte Speciali dello stesso tipo possono essere giocate l'una sull'altra indipendentemente dal colore. Dopo aver risolto l'effetto di una Carta Speciale colorata, il suo colore diventa il Colore Attivo e il gioco normale riprende.

STOP

Il giocatore successivo salta il turno.

INVERTI

Inverte il senso di gioco.

+2

Il giocatore successivo deve pescare 2 carte oppure rispondere con un +2 o un +4. Ogni risposta aggiunge la propria penalità al totale.

Carte Speciali grigie

+4, FURTO, CAMALEONTE, SPECCHIO e STACK MASTER sono Carte Speciali grigie e possono essere giocate su qualsiasi carta. Qualsiasi carta può essere la tua ultima carta, purché venga giocata legalmente. Se una Carta Speciale giocata legalmente è la tua ultima carta, la partita termina immediatamente e il suo effetto non viene applicato.

+4

Scegli il nuovo Colore Attivo. Il giocatore successivo deve pescare 4 carte oppure rispondere con un altro +4. Un +2 non può essere giocato in risposta a un +4. Ogni risposta aggiunge la propria penalità al totale.

Subire una penalità: se un giocatore subisce una penalità di +2 o +4, pesca il numero totale di carte di penalità accumulate e salta il turno.

CAMALEONTE

Scegli il nuovo Colore Attivo.

SPECCHIO

Copia la carta precedente.

FURTO

Scegli un avversario che abbia più di 1 carta in mano. Prendi a caso 1 carta dalla sua mano senza guardarla, poi scegli il nuovo Colore Attivo. Se così a quel giocatore rimane una sola carta, non deve dire «STACK».

STACK MASTER

STACK MASTER può essere giocata su qualsiasi carta. Prima di giocarla per iniziare una sequenza, di' «STACK». STACK MASTER stessa avvia la sequenza e ne fa parte: basta quindi giocare 1 Carta Numerata dopo di essa per creare una sequenza STACK MASTER valida.

La prima Carta Numerata dopo STACK MASTER può avere qualsiasi numero e qualsiasi colore. Le Carte Numerate successive devono continuare di un numero alla volta, in ordine crescente o decrescente. I colori possono essere mescolati.

La sequenza è limitata ai numeri da 0 a 9 e non può ricominciare dall'altro estremo: $9 \rightarrow 0$ e $0 \rightarrow 9$ non sono consentiti. Il colore dell'ultima Carta Numerata diventa il Colore Attivo. Se STACK MASTER stessa è la tua ultima carta, può essere giocata da sola.

Mazzo di Pesca esaurito

Se il Mazzo di Pesca si esaurisce, lascia la Carta Attiva sul Mazzo degli Scarti. Mescola tutte le altre carte del Mazzo degli Scarti e disponile a faccia in giù per formare un nuovo Mazzo di Pesca.

PRESO!

Di' «STACK» prima di iniziare una sequenza STACK normale o STACK MASTER, oppure quando hai due carte in mano e stai per giocare una, rimanendo così con una sola carta.

Se un giocatore non dice «STACK» quando è obbligatorio, qualsiasi avversario può dire «PRESO!» mentre la giocata è ancora in corso. Questa possibilità termina quando l'ultima carta di quella giocata raggiunge il Mazzo degli Scarti.

1. Giocata di una sola carta: se un giocatore ha due carte in mano e ne gioca una senza dire «STACK», la giocata viene annullata, la carta torna nella sua mano e il giocatore pesca 2 carte.

2. Sequenza STACK o STACK MASTER: se il giocatore inizia una sequenza senza dire «STACK», la sequenza viene annullata, tutte le carte giocate durante quel tentativo tornano nella sua mano e il giocatore pesca 4 carte.

3. Le penalità si applicano solo se un avversario dice «PRESO!» entro il periodo consentito.

Vittoria

Un giocatore vince immediatamente dopo aver completato una giocata valida che lo lascia senza carte in mano.

GIOCA. ROMPI GLI SCHEMI. AIUTA A COSTRUIRLO.
Seguici sui social [X](#) e [Instagram](#) | [Condividi la tua opinione](#)

Termini chiave

- **Carta Attiva:** l'ultima carta giocata.
- **Colore Attivo:** il colore attualmente in gioco.
- **Mazzo di Pesca:** il mazzo coperto da cui i giocatori pescano le carte.
- **Mazzo degli Scarti:** il mazzo su cui vengono giocate le carte.