



公式ルール

覚えるのは簡単。極めるのは難しい。

2～8人・対象年齢7歳以上・10～30分・142枚

ゲームの目的

正しい手を出し、STACKの連続プレイと特殊カードを使って、誰よりも早く手札をすべてなくしましょう。

準備

カードをよく混ぜ、各プレイヤーに7枚ずつ配ります。残りは裏向きに置き、山札にします。山札の一番上を表にして捨て札の山を始めます。特殊カードだった場合は山札に戻して混ぜ、数字カードが出るまで繰り返します。配った人の左隣から始め、最初は時計回りに進めます。

自分の手番

正しい手を出すか、カードを1枚引くことができます。出せるカードを持っていたとしても引いてかまいません。引いた後は、そのカードを出す、正しいSTACKの一部として使う、または手番を終わめます。引く前から持っていたカードは、引いた後にはそのSTACKの一部としてのみ出せます。

数字カードとSTACK

数字カードは、有効な色と一致するか、有効なカードと数字が同じなら、色が違ってても出せます。STACKは、同じ色の数字カードを2枚以上、1回の手番で連続して出すプレイです。始める前に「STACK」と宣言してください。

最初の数字カードは、有効なカードと同じ数字でなければなりません。色は違っててもかまいません。2枚目は最初よりちょうど1大きいか1小さい数字とし、残りの進む方向を決めます。その方向に1ずつ進めます。通常のSTACKでは9から0、または0から9へ進めます。

昇順の例：8 → 9 → 0 → 1

降順の例：2 → 1 → 0 → 9

色付き特殊カード

スキップ、リバーズ、+2は色付き特殊カードです。有効な色と一致すると出せます。同じ種類の特殊カードは、色に関係なく重ねて出せます。色付き特殊カードの効果を処理した後、そのカードの色が有効な色となり、通常のプレイを続けます。

スキップ

次のプレイヤーは手番を飛ばされます。

リバーズ

プレイの進行方向を逆にします。

+2

次のプレイヤーは2枚引くか、+2または+4で応じます。応じるたびに、そのカードの罰則枚数が合計に加わります。

灰色の特殊カード

+4、スティール、カメレオン、ミラー、STACK MASTERは灰色の特殊カードで、どのカードの上にも出せます。ルールに従って出す限り、どのカードでも最後の1枚にできます。正しく出した特殊カードが最後の1枚なら、その時点でゲームは終了し、効果は処理しません。

+4

新しい有効な色を選びます。次のプレイヤーは4枚引くか、別の+4で応じます。+4に+2で応じることはできません。応じるたびに、そのカードの罰則枚数が合計に加わります。

罰則を受け入れる場合：+2または+4の罰則を受け入れたプレイヤーは、累積した枚数をすべて引き、手番を失います。

カメレオン

新しい有効な色を選びます。

ミラー

直前のカードをコピーします。

スティール

手札が2枚以上ある相手を選び、見ずにその手札からランダムに1枚取ります。その後、新しい有効な色を選びます。これによって相手の手札が1枚になっても、その相手は「STACK」と宣言する必要はありません。

STACK MASTER

STACK MASTERはどのカードの上にも出せます。連続プレイを始めるために出す前に「STACK」と宣言します。STACK MASTER自体が連続プレイを開始し、その一部に数えられます。したがって、その後に数字カードを1枚出すだけで、正しいSTACK MASTERの連続プレイになります。

STACK MASTERの次の最初の数字カードは、どの数字・色でもかまいません。それ以降の数字カードは、昇順または降順に1ずつ続けます。色は混ぜられます。

使える数字は0～9で、循環はできません。9 → 0と0 → 9は禁止です。最後の数字カードの色が有効な色になります。STACK MASTER自体が最後の1枚なら、単独で出せます。

山札がなくなったら

有効なカードを捨て札の山に残します。それ以外の捨て札をすべて混ぜ、裏向きにして新しい山札にします。

キャッチ！

通常のSTACKまたはSTACK MASTERの連続プレイを始める前、あるいは手札が2枚のときに1枚出して残り1枚にする前に、「STACK」と宣言します。

必要なときに「STACK」と宣言しなかった場合、そのプレイが進行中であれば、どの相手も「キャッチ！」と言えます。そのプレイの最後のカードが捨て札の山に届くと、指摘できる時間は終了します。

1. 1枚だけ出す場合：手札が2枚のプレイヤーが「STACK」と宣言せず1枚出した場合、そのプレイを取り消し、カードを手札に戻して2枚引きます。

2. STACKまたはSTACK MASTERの連続プレイ：宣言せずに始めた場合は、その連続プレイを取り消します。その試みで出したカードをすべて手札に戻し、4枚引きます。

3. 罰則は、相手が認められた時間内に「キャッチ！」と言った場合にのみ適用します。

勝利

正しいプレイを完了し、手札がなくなったプレイヤーは、その時点で勝利します。

遊ぼう。型を破ろう。一緒に育てよう。
フォロー：[X](#)と[Instagram](#) | [感想を送る](#)

主な用語

- 有効なカード：最後に出されたカード。
- 有効な色：現在のプレイで有効な色。
- 山札：プレイヤーがカードを引く、裏向きの束。
- 捨て札の山：カードを出して重ねる場所。