

STACK™ **Offiziell Reegelen**

EINFACH ZE LÉIEREN. SCHWÉIER ZE MEESCHTEREN.

2-8 SPILLER · VU 7 JOER UN · 10-30 MIN · 142 KAARTEN

Zil vum Spill

Gëff als éischte Spiller all deng Kaarten aus der Hand lass, andeems s du gëlteg Zich méchs, STACK-Sequenze bilda a Spezialkaarte benotz.

Virbereedung

Mëscht d’Kaarten a verdeelt 7 Kaarten un all Spiller. Leet de Rescht verdeckt als Zéistapel hin. Dréit déi iewescht Kaart ëm, fir den Oflagestapel unzefänken. Wann et eng Spezialkaart ass, leet se zrëck an den Zéistapel, mëscht a widderhuel dat, bis eng Zuelekaart erschénkt. De Spiller lénks vum Verdeeler fänkt un. Am Ufank gëtt am Auerzäresënn gespillt.

Wann s du um Tour bass

Du kanns e gëltegen Zuch maachen oder 1 Kaart zéien, och wann s du schonn eng spillbar Kaart an der Hand hues. Nom Zéie kanns du déi grad gezunne Kaart spillen, se als Deel vun enger gëlteger STACK-Sequenz benotzen oder däin Tour ophalen. Kaarten, déi s du virum Zéie schonn an der Hand has, däerfs du nom Zéien nëmmen als Deel vun dëser STACK-Sequenz spillen.

Zuelekaarten a STACK

Eng Zuelekaart däerf gespillt ginn, wann se der Aktiver Faarf entsprécht oder déi selwecht Zuel wéi déi Aktiv Kaart huet, och wann hir Faarf anescht ass. E STACK ass eng Sequenz vun op d’mannst zwou Zuelekaarte vun der selwechter Faarf, déi an engem Tour gespillt ginn. So «STACK», éier s du ufänks.

Déi éischt Zuelekaart muss déi selwecht Zuel wéi déi Aktiv Kaart hunn; hir Faarf däerf vun der Aktiver Faarf ofwäichen. D’Zuel vun der zweeter Kaart muss genee ëm eent méi héich oder méi niddreg si wéi déi vun der éischter a bestëmmt d’Richtung vun der weiderer Sequenz. Fuer Zuel fir Zuel an der gewielter Richtung virun. En normale STACK däerf vun 9 op 0 oder vun 0 op 9 iwwergoen.

Opsteigend Beispill: 8 → 9 → 0 → 1

Ofsteigend Beispill: 2 → 1 → 0 → 9

Faarweg Spezialkaarten

STOPP, RICHTUNGSWIESSEL an +2 si faarweg Spezialkaarten. Si däerfe gespillt ginn, wa se der Aktiver Faarf entsprechen. Spezialkaarte vum selwechten Typ däerfen onofhängeg vun der Faarf openee gespillt ginn. Nodeems den Effekt vun enger faarweger Spezialkaart ausgeféiert gouf, gëtt hir Faarf déi Aktiv Faarf an dat normaalt Spill geet weider.

STOPP

Den nächste Spiller setzt säin Tour aus.

RICHTUNGSWIESSEL

Dréit d'Spillrichtung ëm.

+2

Den nächste Spiller muss 2 Kaarten zéien oder mat enger +2- oder +4-Kaart äntweren. All Äntwert füügt hir Strof zu der Gesamtzuel vun de Strofkaarten dobäi.

Gro Spezialkaarten

+4, KLAUEN, CHAMÄLEON, SPIGEL a STACK MASTER si gro Spezialkaarten a kënnen op all Kaart gespillt ginn. All Kaart kann deng lescht Kaart sinn, wann se no de Reegele gespillt gëtt. Wann eng gëlteg gespillte Spezialkaart deng lescht Kaart ass, hält d'Spill direkt op an hiren Effekt gëtt net ausgeféiert.

+4

Wiel déi nei Aktiv Faarf. Den nächste Spiller muss 4 Kaarten zéien oder mat enger anerer +4-Kaart äntweren. Op eng +4-Kaart däerf net mat enger +2-Kaart geäntwert ginn. All Äntwert füügt hir Strof zu der Gesamtzuel vun de Strofkaarten dobäi.

Eng Strof unhuelen: Wann e Spiller eng +2- oder +4-Strof unhëlt, zitt hien all ugesammelt Strofkaarten a setzt säin Tour aus.

CHAMÄLEON

Wiel déi nei Aktiv Faarf.

SPIGEL

Kopéiert déi viregt Kaart.

KLAUEN

Wiel e Géigner mat méi wéi 1 Kaart an der Hand. Huel zoufällg 1 Kaart aus senger Hand, ouni ze kucken, a wiel duerno déi nei Aktiv Faarf. Wann de Géigner doduerch nëmmen nach 1 Kaart huet, muss hien net «STACK» soen.

STACK MASTER

STACK MASTER kann op all Kaart gespillt ginn. So «STACK», éier s du se spills, fir eng Sequenz unzufänken. STACK MASTER fänkt d'Sequenz selwer un a gëllt als Deel dovun. Dofir geet duerno just 1 Zuelekaart duer, fir eng gëlteg STACK MASTER-Sequenz ze bilden.

Déi éischt Zuelekaart no STACK MASTER däerf all Zuel an all Faarf hunn. Déi nächst Zuelekaarte mussen Zuel fir Zuel an opsteigender oder ofsteigender Reiefolleg weidergoen. D'Faarwen däerfe gemëscht ginn.

D'Sequenz ass op d'Zuele vun 0 bis 9 limitéiert a kann net am Krees weidergoen: 9 → 0 an 0 → 9 sinn net erlaabt. D'Faarf vun der leschter Zuelekaart gëtt déi Aktiv Faarf. Wann STACK MASTER selwer deng lescht Kaart ass, kanns du se eleng spillen.

Eidelen Zéistapel

Wann den Zéistapel eidel ass, loosst déi Aktiv Kaart um Oflagestapel leien. Mëscht all aner Kaarten aus dem Oflagestapel a leet se verdeckt als neien Zéistapel hin.

ERWËSCHT!

So «STACK», éier s du en normale STACK oder eng STACK MASTER-Sequenz ufänks, oder wann s du zwou Kaarten an der Hand hues an eng dov u spille wëlls, sou datt nëmmen eng Kaart iwwreg bleift.

Wann e Spiller net «STACK» seet, obwuel et verlaangt ass, däerf all Géigner «ERWËSCHT!» soen, soulaang déi Spillaktioun nach leeft. Dës Méiglechkeet hält op, wann déi lescht Kaart vun der Aktioun op den Oflagestapel kënnt.

1. Eng eenzel Kaart spillen: Wann e Spiller zwou Kaarten an der Hand huet an eng spillt, ouni «STACK» ze soen, gëtt d'Aktioun réckgäנגeg gemaach. D'Kaart kënnt zréck a seng Hand an hie muss 2 Kaarten zéien.

2. STACK- oder STACK MASTER-Sequenz: Wann e Spiller eng Sequenz ufänkt, ouni «STACK» ze soen, gëtt se réckgäנגeg gemaach. All an deem Versuch gespillte Kaarte kommen zréck a seng Hand an hie muss 4 Kaarten zéien.

3. Strofe gëllen nëmmen, wann e Géigner bannent der erlaabter Zäit «ERWËSCHT!» seet.

Victoire

E Spiller gewënnt direkt, nodeems hien eng gëlteg Spillaktioun ofgeschloss huet, no där hien keng Kaart méi an der Hand huet.

SPILL. BRIECH MUSTEREN. HËLLEF ET OPZEBAUEN.

Folg eis op [X](#) an [Instagram](#) | [Deel deng Meenung](#)

Schlësselbegrëffer

- **Aktiv Kaart:** déi lescht gespillte Kaart.
- **Aktiv Faarf:** d'Faarf, déi am Moment am Spill gëllt.
- **Zéistapel:** de verdeckte Stapel, vun deem d'Spiller Kaarten zéien.
- **Oflagestapel:** de Stapel, op deem d'Kaarte gespillt ginn.