

STACK™ ກົດການຫຼິ້ນທາງການ

ຮຽນຮູ້ງ່າຍ. ຊໍານານຍາກ.

ຜູ້ຫຼິ້ນ 2-8 ຄົນ • ອາຍຸ 7+ • 10-30 ນາທີ • ໄລ່ 142 ໃບ

ເປົ້າໝາຍຂອງເກມ

ໃຫ້ເປັນຄົນທໍາອິດທີ່ໃຊ້ໄພ້ໃນມືໝົດ ໂດຍຫຼິ້ນຕາມກົດ ສ້າງຊຸດລໍາດັບ STACK ແລະໃຊ້ໄພ້ພິເສດ.

ການກຽມເກມ

ສັບໄພ້ແລ້ວແຈກໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນຄົນລະ 7 ໃບ. ວາງໄພ້ທີ່ເຫຼືອຂວ້າໜ້າເປັນກອງຈົ່ວ. ເປີດໄພ້ໃບເທິງສຸດເພື່ອເລີ່ມກອງໄພ້ທີ່ຫຼິ້ນແລ້ວ. ຖ້າເປັນໄພ້ພິເສດ ໃຫ້ໃສ່ກັບເຂົ້າກອງຈົ່ວ ສັບໃໝ່ ແລະເຮັດຊ້ຳຈົນໄດ້ໄພ້ຕົວເລກ. ຜູ້ຫຼິ້ນທາງຊ້າຍຂອງຜູ້ແຈກໄພ້ເລີ່ມກ່ອນ. ໃນຕອນທໍາອິດເກມດໍາເນີນຕາມເຂັມໂມງ.

ເມື່ອເຖິງຕາຂອງທ່ານ

ທ່ານອາດຫຼິ້ນຕາມກົດ ຫຼືຈົ່ວໄພ້ 1 ໃບ ເຖິງແມ່ນວ່າມີໄພ້ທີ່ຫຼິ້ນໄດ້ໃນມືແລ້ວກໍຕາມ. ຫຼັງຈົ່ວ ທ່ານອາດຫຼິ້ນໄພ້ທີ່ຫາກໍຈົ່ວ ໃຊ້ມັນເປັນສ່ວນໜຶ່ງຂອງຊຸດ STACK ທີ່ຖືກຕ້ອງ ຫຼືຈົບຕາ. ໄພ້ທີ່ຢູ່ໃນມືກ່ອນຈົ່ວ ຈະຫຼິ້ນຫຼັງຈົ່ວໄດ້ສະເພາະເມື່ອເປັນສ່ວນໜຶ່ງຂອງຊຸດ STACK ນັ້ນເທົ່ານັ້ນ.

ໄພ້ຕົວເລກ ແລະ STACK

ຫຼິ້ນໄພ້ຕົວເລກໄດ້ຖ້າສຶກງກັບສີປັດຈຸບັນ ຫຼືຕົວເລກກົງກັບໄພ້ປັດຈຸບັນ ເຖິງແມ່ນວ່າສີຕ່າງກັນ. STACK ແມ່ນຊຸດໄພ້ຕົວເລກສີດຽວກັນຢ່າງໜ້ອຍສອງໃບ ທີ່ຫຼິ້ນໃນຕາດຽວກັນ. ເວົ້າວ່າ «STACK» ກ່ອນເລີ່ມ.

ໄພ້ຕົວເລກໃບທໍາອິດຕ້ອງມີຕົວເລກກົງກັບໄພ້ປັດຈຸບັນ ແຕ່ສີອາດຕ່າງຈາກສີປັດຈຸບັນໄດ້. ຕົວເລກຂອງໃບທີສອງຕ້ອງຫຼາຍກວ່າ ຫຼືໜ້ອຍກວ່າໃບທໍາອິດໜຶ່ງພໍດີ ແລະເປັນຕົວກຳນົດທິດທາງຂອງຊຸດທີ່ເຫຼືອ. ຕໍ່ໄປເທື່ອລະໜຶ່ງຕົວເລກຕາມທິດທາງທີ່ເລືອກ. STACK ປົກກະຕິສາມາດຕໍ່ຈາກ 9 ໃບ 0 ຫຼືຈາກ 0 ໃບ 9 ໄດ້.

ຕົວຢ່າງລໍາດັບເພີ່ມ: 8 ແລ້ວ 9 ແລ້ວ 0 ແລ້ວ 1

ຕົວຢ່າງລໍາດັບຫຼຸດ: 2 ແລ້ວ 1 ແລ້ວ 0 ແລ້ວ 9

ໄພ້ພິເສດມີສີ

ຂ້າມຕາ ກັບທິດ ແລະ +2 ແມ່ນໄພ້ພິເສດມີສີ. ຫຼິ້ນໄດ້ເມື່ອສຶກງກັບສີປັດຈຸບັນ.

ໄພ້ພິເສດຊະນິດດຽວກັນສາມາດຫຼິ້ນທັບກັນໄດ້ໂດຍບໍ່ຈຳກັດສີ. ຫຼັງໃຊ້ຜົນຂອງໄພ້ພິເສດມີສີ ສີຂອງໄພ້ໃບນັ້ນຈະເປັນສີປັດຈຸບັນ ແລ້ວເກມດໍາເນີນຕໍ່ຕາມປົກກະຕິ.

ຂ້າມຕາ

ຜູ້ຫຼິ້ນຄົນຖັດໄປເສຍຕາ.

ກັບທິດ

ກັບທິດທາງການຫຼິ້ນ.

+2

ຜູ້ຫຼິ້ນຄົນຖັດໄປຕ້ອງຈົ່ວໄພ້ 2 ໃບ ຫຼືຕອບໂຕ້ດ້ວຍໄພ້ +2 ຫຼື +4.

ແຕ່ລະການຕອບໂຕ້ຈະເພີ່ມໂທດຂອງໄພ້ໃບນັ້ນເຂົ້າໃນຈຳນວນໄພ້ໂທດສະສົມ.

ໄພ້ພິເສດສີເທົາ

+4 ລັກ ກິ່ງກຳ ແວ່ນ ແລະ STACK MASTER ແມ່ນໄພ້ພິເສດສີເທົາ ສາມາດຫຼິ້ນທັບໄພ້ໃດກໍໄດ້.

ໄພ້ໃດກໍເປັນໄພ້ໃບສຸດທ້າຍຂອງທ່ານໄດ້ ຖ້າຫຼິ້ນຕາມກົດ. ຖ້າໄພ້ພິເສດທີ່ຫຼິ້ນຢ່າງຖືກຕ້ອງເປັນໄພ້ໃບສຸດທ້າຍ ເກມຈະຈົບທັນທີ ແລະບໍ່ໃຊ້ຜົນຂອງໄພ້ໃບນັ້ນ.

+4

ເລືອກສີປັດຈຸບັນໃໝ່. ຜູ້ຫຼິ້ນຄົນຖັດໄປຕ້ອງຈົ່ວໄພ້ 4 ໃບ ຫຼືຕອບໂຕ້ດ້ວຍໄພ້ +4 ອີກໃບ. ຫ້າມໃຊ້ +2 ຕອບໂຕ້ +4.

ແຕ່ລະການຕອບໂຕ້ຈະເພີ່ມໂທດຂອງໄພ້ໃບນັ້ນເຂົ້າໃນຈຳນວນໄພ້ໂທດສະສົມ.

ການຍອມຮັບໂທດ: ຖ້າຜູ້ຫຼິ້ນຍອມຮັບໂທດ +2 ຫຼື +4 ຕ້ອງຈົ່ວໄພ້ໂທດສະສົມທັງໝົດ ແລະເສຍຕາ.

ກິ່ງກຳ

ເລືອກສີປັດຈຸບັນໃໝ່.

ແວ່ນ

ລຽນແບບໄພ້ໃບກ່ອນໜ້າ.

ລັກ

ເລືອກຄູ່ແຂ່ງທີ່ມີໄພ້ໃນມືຫຼາຍກວ່າ 1 ໃບ. ສຸ່ມເອົາໄພ້ 1 ໃບຈາກມືຂອງຄູ່ແຂ່ງໂດຍບໍ່ເບິ່ງ ແລ້ວເລືອກສີປັດຈຸບັນໃໝ່. ຖ້າເຮັດໃຫ້ຄູ່ແຂ່ງເຫຼືອໄພ້ພຽງ 1 ໃບ ຄູ່ແຂ່ງບໍ່ຕ້ອງເວົ້າວ່າ «STACK».

STACK MASTER

ຫຼິ້ນ STACK MASTER ຫັບໄພ້ໃດກໍໄດ້. ເວົ້າວ່າ «STACK» ກ່ອນຫຼິ້ນເພື່ອເລີ່ມຊຸດລຳດັບ. STACK MASTER ເອງເປັນໄພ້ເລີ່ມຕົ້ນ ແລະນັບເປັນສ່ວນໜຶ່ງຂອງຊຸດ. ດັ່ງນັ້ນມີໄພ້ຕົວເລກຕາມມາພຽງ 1 ໃບກໍພຽງພໍທີ່ຈະສ້າງຊຸດ STACK MASTER ທີ່ຖືກຕ້ອງ.

ໄພ້ຕົວເລກໃບທຳອິດຫຼັງ STACK MASTER ຈະເປັນຕົວເລກແລະສີໃດກໍໄດ້. ໄພ້ຕົວເລກໃບຖັດໄປຕ້ອງລຽງເພີ່ມ ຫຼືຫຼຸດເທື່ອລະໜຶ່ງຕົວເລກ. ສາມາດປະສົມສີໄດ້.

ຊຸດຈຳກັດຢູ່ລະຫວ່າງ 0 ຫາ 9 ແລະທຳມະຊາດກັບ: ທຳມະຊາດຈາກ 9 ໄປ 0 ຫຼືຈາກ 0 ໄປ 9.

ສີຂອງໄພ້ຕົວເລກໃບສຸດທ້າຍຈະເປັນສີປັດຈຸບັນ. ຖ້າ STACK MASTER ເປັນໄພ້ໃບດຽວທີ່ເຫຼືອໃນມື ທ່ານສາມາດຫຼິ້ນມັນໃບດຽວໄດ້.

ເມື່ອກອງຈົວໝົດ

ປະໄພ້ປັດຈຸບັນໄວ້ເທິງກອງໄພ້ທີ່ຫຼິ້ນແລ້ວ. ນຳໄພ້ອື່ນທັງໝົດໃນກອງນັ້ນມາສັບ ແລ້ວວາງຂວ້າໜ້າເປັນກອງຈົວໃໝ່.

ຈັບໄດ້ແລ້ວ!

ເວົ້າວ່າ «STACK» ກ່ອນເລີ່ມຊຸດ STACK ປົກກະຕິ ຫຼືຊຸດ STACK MASTER. ເວົ້າເຊັ່ນກັນເມື່ອມີໄພ້ໃນມືສອງໃບ ແລະກຳລັງຈະຫຼິ້ນໜຶ່ງໃບເພື່ອໃຫ້ເຫຼືອໄພ້ໃນມືໜຶ່ງໃບພໍດີ.

ຖ້າຜູ້ຫຼິ້ນບໍ່ເວົ້າວ່າ «STACK» ໃນເວລາທີ່ຕ້ອງເວົ້າ ຄູ່ແຂ່ງຄົນໃດກໍເວົ້າວ່າ «ຈັບໄດ້ແລ້ວ!» ໄດ້ ຂະນະທີ່ການຫຼິ້ນຄັ້ງນັ້ນຍັງດຳເນີນຢູ່. ໂອກາດນີ້ສິ້ນສຸດເມື່ອໄພ້ໃບສຸດທ້າຍຂອງການຫຼິ້ນຄັ້ງນັ້ນເຖິງກອງໄພ້ທີ່ຫຼິ້ນແລ້ວ.

1. ການຫຼິ້ນໄພ້ໃບດຽວ: ຖ້າຜູ້ຫຼິ້ນມີໄພ້ສອງໃບ ແລະຫຼິ້ນໜຶ່ງໃບໂດຍບໍ່ເວົ້າວ່າ «STACK» ໃຫ້ຍົກເລີກການຫຼິ້ນ ຄືນໄພ້ໃບນັ້ນເຂົ້າມື ແລະຜູ້ຫຼິ້ນຈົວໄພ້ 2 ໃບ.

2. ຊຸດ STACK ຫຼື STACK MASTER: ຖ້າຜູ້ຫຼິ້ນເລີ່ມຊຸດໂດຍບໍ່ເວົ້າວ່າ «STACK» ໃຫ້ຍົກເລີກຊຸດນັ້ນ. ຄືນໄພ້ທັງໝົດທີ່ຫຼິ້ນໃນຄວາມພະຍາຍາມຄັ້ງນັ້ນເຂົ້າມື ແລະຜູ້ຫຼິ້ນຈົວໄພ້ 4 ໃບ.

3. ໃຊ້ໂທດສະເພາະເມື່ອຄູ່ແຂ່ງເວົ້າວ່າ «ຈັບໄດ້ແລ້ວ!» ພາຍໃນເວລາທີ່ອະນຸຍາດເທົ່ານັ້ນ.

ການຊະນະ

ຜູ້ຫຼິ້ນຊະນະທັນທີເມື່ອຫຼິ້ນຕາມກົດຈົນຈົບ ແລະບໍ່ມີໄພ້ເຫຼືອໃນມື.

ຫຼິ້ນ. ທຳລາຍຮູບແບບເກົ່າ. ຮ່ວມກັນສ້າງ.

ຕິດຕາມພວກເຮົາ: [X](#) ແລະ [Instagram](#) | [ແບ່ງປັນຄວາມຄິດເຫັນ](#)

ຄຳສັບສຳຄັນ

- ໄພ້ປັດຈຸບັນ: ໄພ້ໃບຫຼ້າສຸດທີ່ຫຼິ້ນ.
- ສີປັດຈຸບັນ: ສີທີ່ໃຊ້ໃນເກມຊະນະນີ້.
- ກອງຈົວ: ກອງໄພ້ຂວ້າໜ້າທີ່ໃຊ້ຈົວໄພ້.
- ກອງໄພ້ທີ່ຫຼິ້ນແລ້ວ: ກອງໄພ້ທີ່ໃຊ້ວາງໄພ້ທີ່ຫຼິ້ນ.