

STACK™ Oficialios taisyklės

LENGVA IŠMOKTI. SUNKU ĮVALDYTI.

2–8 ŽAIDĖJAI · NUO 7 METŲ · 10–30 MIN · 142 KORTOS

Žaidimo tikslas

Pirmas atsikratyk visų rankoje turimų kortų, atlikdamas leistinus ėjimus, sudarydamas STACK sekas ir naudodamas specialiąsias kortas.

Pasiruošimas

Išmaišykite kaladę ir kiekvienam žaidėjui išdalykite po 7 kortas. Likusias užverstas kortas padėkite kaip traukimo krūvelę. Atverskite viršutinę kortą, kad pradėtumėte išmestų kortų krūvelę. Jei tai specialioji korta, grąžinkite ją į traukimo krūvelę, išmaišykite ir kartokite, kol atversite skaičių kortą. Pradedama žaidėjas, sėdintis dalytojo kairėje. Iš pradžių žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę.

Kai ateina tavo eilė

Gali atlikti leistiną ėjimą arba traukti 1 kortą, net jei rankoje jau turi kortą, kurią gali žaisti. Ištraukęs gali žaisti ką tik ištrauktą kortą, panaudoti ją kaip leistinos STACK sekos dalį arba baigti savo ėjimą. Kortas, kurias turėjai rankoje prieš traukdamas, po traukimo gali žaisti tik kaip šios STACK sekos dalį.

Skaičių kortos ir STACK

Skaičių kortą galima žaisti, jei ji atitinka Aktyvią Spalvą arba turi tokį patį skaičių kaip Aktyvi Korta, net jei jos spalva kitokia. STACK yra bent dviejų tos pačios spalvos skaičių kortų seka, sužaidžiama per vieną ėjimą. Prieš pradėdamas pasakyk „STACK“.

Pirma skaičių korta turi turėti tokį patį skaičių kaip Aktyvi Korta; jos spalva gali skirtis nuo Aktyvios Spalvos. Antros kortos skaičius turi būti lygiai vienetu didesnis arba mažesnis už pirmosios ir nustato likusios sekos kryptį. Tęsk po vieną skaičių pasirinkta kryptimi. Įprasta STACK seka gali pereiti iš 9 į 0 arba iš 0 į 9.

Didėjančios sekos pavyzdys: $8 \rightarrow 9 \rightarrow 0 \rightarrow 1$

Mažėjančios sekos pavyzdys: $2 \rightarrow 1 \rightarrow 0 \rightarrow 9$

Spalvotos specialiosios kortos

STOP, KRYPTIES KEITIMAS ir +2 yra spalvotos specialiosios kortos. Jas galima žaisti, jei jos atitinka Aktyvią Spalvą. To paties tipo specialiąsias kortas galima žaisti vieną ant kitos nepriklausomai nuo spalvos. Pritaikius spalvotos specialiosios kortos poveikį, jos spalva tampa Aktyvia Spalva ir įprastas žaidimas tęsiasi.

STOP

Kitas žaidėjas praleidžia savo ėjimą.

KRYPTIES KEITIMAS

Pakeičia žaidimo kryptį į priešingą.

+2

Kitas žaidėjas turi traukti 2 kortas arba atsakyti +2 ar +4 korta. Kiekvienas atsakymas prideda savo bausmę prie bendro baudos kortų skaičiaus.

Pilkos specialiosios kortos

+4, VAGYSTĖ, CHAMELEONAS, VEIDRODIS ir STACK MASTER yra pilkos specialiosios kortos, kurias galima žaisti ant bet kurios kortos. Bet kuri korta gali būti tavo paskutinė, jei sužaista pagal taisykles. Jei leistinai sužaista specialioji korta yra tavo paskutinė, žaidimas iškart baigiasi ir jos poveikis netaikomas.

+4

Pasirink naują Aktyvią Spalvą. Kitas žaidėjas turi traukti 4 kortas arba atsakyti kita +4 korta. Į +4 kortą negalima atsakyti +2 korta. Kiekvienas atsakymas prideda savo bausmę prie bendro baudos kortų skaičiaus.

Bausmės priėmimas: Jei žaidėjas priima +2 arba +4 bausmę, jis traukia visas susikaupusias baudos kortas ir praleidžia savo ėjimą.

CHAMELEONAS

Pasirink naują Aktyvią Spalvą.

VEIDRODIS

Nukopijuoja ankstesnę kortą.

VAGYSTĖ

Pasirink varžovą, rankoje turintį daugiau nei 1 kortą. Nežiūrėdamas paimk iš jo rankos 1 atsitiktinę kortą, tada pasirink naują Aktyvią Spalvą. Jei dėl to varžovui lieka tik 1 korta, jam nereikia sakyti „STACK“.

STACK MASTER

STACK MASTER galima žaisti ant bet kurios kortos. Prieš žaisdamas ją sekai pradėti, pasakyk „STACK“. STACK MASTER pati pradeda seką ir yra laikoma jos dalimi. Todėl po jos pakanka tik 1 skaičių kortos leistinai STACK MASTER sekai sudaryti.

Pirma skaičių korta po STACK MASTER gali turėti bet kokį skaičių ir bet kokią spalvą. Kitos skaičių kortos turi tęsti seką po vieną skaičių didėjančia arba mažėjančia tvarka. Spalvas galima maišyti.

Seka ribojama skaičiais nuo 0 iki 9 ir negali tęstis ratu: perėjimai $9 \rightarrow 0$ ir $0 \rightarrow 9$ neleidžiami. Paskutinės skaičių kortos spalva tampa Aktyvia Spalva. Jei pati STACK MASTER yra tavo paskutinė korta, gali ją žaisti vieną.

Tuščia traukimo krūvelė

Jei traukimo krūvelė baigiasi, palikite Aktyvią Kortą ant išmestų kortų krūvelės. Išmaišykite visas kitas išmestas kortas ir padėkite jas užverstas kaip naują traukimo krūvelę.

PAGAUTAS!

Pasakyk „STACK“ prieš pradėdamas įprastą STACK arba STACK MASTER seką, arba kai rankoje turi dvi kortas ir ketini vieną žaisti taip, kad tau liktų tik viena korta.

Jei žaidėjas nepasako „STACK“, kai tai privaloma, bet kuris varžovas gali pasakyti „PAGAUTAS!“, kol ėjimas dar vyksta. Ši galimybė baigiasi, kai paskutinė ėjimo korta pasiekia išmestų kortų krūvelę.

1. Vienos kortos žaidimas: Jei žaidėjas rankoje turi dvi kortas ir žaidžia vieną nepasakęs „STACK“, ėjimas atšaukiamas, korta grąžinama jam į ranką, o žaidėjas traukia 2 kortas.

2. STACK arba STACK MASTER seka: Jei žaidėjas pradeda seką nepasakęs „STACK“, seka atšaukiama. Visos per šį bandymą sužaistos kortos grąžinamos jam į ranką, o žaidėjas traukia 4 kortas.

3. Bausmės taikomos tik jei varžovas per leistiną laiką pasako „PAGAUTAS!“.

Pergalė

Žaidėjas laimi iškart užbaigęs leistiną ėjimą, po kurio jo rankoje nebelieka nė vienos kortos.

ŽAISK. LAUŽYK ŠABLONUS. PADĖK KURTI.
Sek mus: [X](#) ir [Instagram](#) | [Pasidalyk savo nuomone](#)

Pagrindinės sąvokos

- **Aktyvi Kortą:** paskutinė sužaista korta.
- **Aktyvi Spalva:** šiuo metu žaidime galiojanti spalva.
- **Traukimo krūvelė:** užverstų kortų krūvelė, iš kurios žaidėjai traukia kortas.
- **Išmestų kortų krūvelė:** krūvelė, ant kurios žaidžiamos kortos.