

STACK™ Oficiālie noteikumi

VIEGLI IEMĀCĪTIES. GRŪTI KĻŪT PAR MEISTARU.
2-8 SPĒLĒTĀJI · VECUMS 7+ · 10-30 MIN · 142 KĀRTIS

Spēles mērķis

Esi pirmais spēlētājs, kurš atbrīvojas no visām kārtīm rokā, veicot atļautus gājienus, veidojot STACK virknes un izmantojot īpašās kārtis.

Sagatavošanās

Sajauciet kavu un izdaliet katram spēlētājam 7 kārtis. Pārējās kārtis novietojiet ar attēlu uz leju kā vilkšanas kaudzīti. Apgrieziet augšējo kārti, lai sāktu izspēlēto kāršu kaudzīti. Ja tā ir īpašā kārte, ielieciet to atpakaļ vilkšanas kaudzītē, sajauciet un atkārtojiet, līdz tiek atklāta skaitļu kārte. Sāk spēlētājs pa kreisi no dalītāja. Sākumā spēle norisinās pulksteņrādītāja virzienā.

Savā gājienā

Vari veikt atļautu gājienu vai paņemt 1 kārti, pat ja rokā jau ir kārte, kuru vari izspēlēt. Pēc paņemšanas vari izspēlēt tikko paņemto kārti, izmantot to kā daļu no atļautas STACK virknes vai pabeigt gājienu. Kārtis, kas bija rokā pirms kārts paņemšanas, pēc tās drīkst izspēlēt tikai kā daļu no šīs STACK virknes.

Skaitļu kārtis un STACK

Skaitļu kārti drīkst izspēlēt, ja tā atbilst Aktīvajai Krāsai vai uz tās ir tāds pats skaitlis kā uz Aktīvās Kārtes, pat ja krāsa atšķiras. STACK ir vismaz divu vienas krāsas skaitļu kāršu virkne, ko izspēlē vienā gājienā. Pirms sākšanas saki «STACK».

Pirmajai skaitļu kārtij jābūt ar tādu pašu skaitli kā Aktīvajai Kārtij; tās krāsa var atšķirties no Aktīvās Krāsas. Otrās kārts skaitlim jābūt tieši par vienu lielākam vai mazākam nekā pirmajam, un tas nosaka pārējās virknes virzienu. Turpini pa vienam skaitlim izvēlētajā virzienā. Parasta STACK virkne drīkst pāriet no 9 uz 0 vai no 0 uz 9.

Augošas virknes piemērs: 8 → 9 → 0 → 1

Dilstošas virknes piemērs: 2 → 1 → 0 → 9

Krāsainās īpašās kārtis

STOP, VIRZIENA MAIŅA un +2 ir krāsainās īpašās kārtis. Tās drīkst izspēlēt, ja tās atbilst Aktīvajai Krāsai. Viena veida īpašās kārtis drīkst izspēlēt citu uz citas neatkarīgi no krāsas. Pēc krāsainās īpašās kārts iedarbības izpildes tās krāsa kļūst par Aktīvo Krāsu un parastā spēle turpinās.

STOP

Nākamais spēlētājs izlaiž savu gājienu.

VIRZIENA MAINA

Maina spēles virzienu uz pretējo.

+2

Nākamajam spēlētājam jāpaņem 2 kārtis vai jāatbild ar +2 vai +4 kārti. Katra atbilde pievieno savu sodu kopējam soda kāršu skaitam.

Pelēkās īpašās kārtis

+4, ZĀDZĪBA, HAMELEONS, SPOGULIS un STACK MASTER ir pelēkās īpašās kārtis, un tās drīkst izspēlēt uz jebkuras kārts. Jebkura kārts var būt tava pēdējā kārts, ja tā izspēlēta saskaņā ar noteikumiem. Ja atļauti izspēlēta īpašā kārts ir tava pēdējā kārts, spēle beidzas uzreiz un tās iedarbību neizpilda.

+4

Izvēlies jauno Aktīvo Krāsu. Nākamajam spēlētājam jāpaņem 4 kārtis vai jāatbild ar citu +4 kārti. Uz +4 kārti nedrīkst atbildēt ar +2 kārti. Katra atbilde pievieno savu sodu kopējam soda kāršu skaitam.

Soda pieņemšana: Ja spēlētājs pieņem +2 vai +4 sodu, viņš paņem visas uzkrātās soda kārtis un izlaiž savu gājienu.

HAMELEONS

Izvēlies jauno Aktīvo Krāsu.

SPOGULIS

Kopē iepriekšējo kārti.

ZĀDZĪBA

Izvēlies pretinieku, kuram rokā ir vairāk nekā 1 kārts. Neskatoties paņem 1 nejaušu kārti no viņa rokas, tad izvēlies jauno Aktīvo Krāsu. Ja tādēļ pretiniekam paliek tikai 1 kārts, viņam nav jāsaka «STACK».

STACK MASTER

STACK MASTER drīkst izspēlēt uz jebkuras kārts. Pirms to izspēlē virknes sākšanai, saki «STACK». STACK MASTER pats sāk virkni un tiek uzskatīts par tās daļu. Tāpēc pēc tā pietiek tikai ar 1 skaitļu kārti, lai izveidotu atļautu STACK MASTER virkni.

Pirmajai skaitļu kārtij pēc STACK MASTER var būt jebkurš skaitlis un jebkura krāsa. Nākamajām skaitļu kārtīm jāturpina virkne pa vienam skaitlim augošā vai dilstošā secībā. Krāsas drīkst jaukt.

Virkne ir ierobežota ar skaitļiem no 0 līdz 9 un nedrīkst turpināties pa apli: pārejas 9 → 0 un 0 → 9 nav atļautas. Pēdējās skaitļu kārts krāsa kļūst par Aktīvo Krāsu. Ja pats STACK MASTER ir tava pēdējā kārts, vari to izspēlēt vienu pašu.

Tukša vilkšanas kaudzīte

Ja vilkšanas kaudzīte beidzas, atstāji Aktīvo Kārti uz izspēlēto kāršu kaudzītes. Sajauciet visas pārējās izspēlētās kārtis un novietojiet tās ar attēlu uz leju kā jaunu vilkšanas kaudzīti.

PIEŅERTS!

Saki «STACK» pirms parastas STACK virknes vai STACK MASTER virknes sākšanas, vai tad, kad rokā ir divas kārtis un grāsies vienu izspēlēt tā, ka paliek tikai viena kārts.

Ja spēlētājs nepasaka «STACK», kad tas ir obligāti, jebkurš pretinieks var teikt «PIEŅERTS!», kamēr gājiens vēl turpinās. Šī iespēja beidzas, kad gājiena pēdējā kārts nonāk uz izspēlēto kāršu kaudzītes.

1. Vienas kārts izspēle: Ja spēlētājam rokā ir divas kārtis un viņš izspēlē vienu, nepasakot «STACK», gājienu atceļ, kārti atdod viņam rokā un spēlētājs paņem 2 kārtis.

2. STACK vai STACK MASTER virkne: Ja spēlētājs sāk virkni, nepasakot «STACK», virkni atceļ. Visas šajā mēģinājumā izspēlētās kārtis atdod viņam rokā un spēlētājs paņem 4 kārtis.

3. Sodū piemēro tikai tad, ja pretinieks atļautajā laikā pasaka «PIEŅERTS!».

Uzvara

Spēlētājs uzvar uzreiz pēc atļauta gājiena pabeigšanas, pēc kura viņam rokā vairs nav nevienas kārts.

SPĒLĒ. LAUZ IERASTO. PALĪDZI TO VEIDOT.
Seko mums: [X](#) un [Instagram](#) | [Dalies savā viedoklī](#)

Galvenie jēdzieni

- **Aktīvā Kārts:** pēdējā izspēlēta kārts.
- **Aktīvā Krāsa:** krāsa, kas pašlaik ir spēkā spēlē.
- **Vilkšanas kaudzīte:** aizklātā kaudzīte, no kuras spēlētāji ņem kārtis.
- **Izspēlēto kāršu kaudzīte:** kaudzīte, uz kuras izspēlē kārtis.