

STACK™ ഔദ്യോഗിക നിയമങ്ങൾ

പഠിക്കാൻ എളുപ്പം. പ്രാവീണ്യം നേടാൻ പ്രയാസം.
2-8 കളിക്കാർ • പ്രായം 7+ • 10-30 മിനിറ്റ് • 142 കാർഡുകൾ

കളിയുടെ ലക്ഷ്യം

നിയമാനുസൃതമായ നീക്കങ്ങൾ നടത്തി, STACK ക്രമങ്ങൾ ഉണ്ടാക്കി, പ്രത്യേക കാർഡുകൾ ഉപയോഗിച്ച് നിങ്ങളുടെ കൈയിലെ എല്ലാ കാർഡുകളും ആദ്യം തീർക്കുക.

തയ്യാറെടുപ്പ്

കാർഡുകൾ കലർത്തി ഓരോ കളിക്കാരനും 7 കാർഡുകൾ നൽകുക. ബാക്കിയുള്ളവ മുഖം താഴേക്ക് വെച്ച് എടുക്കാനുള്ള കെട്ടാക്കുക. മുകളിലെ കാർഡ് മറിച്ച് കളിച്ച കാർഡുകളുടെ കെട്ട് തുടങ്ങുക. അത് പ്രത്യേക കാർഡാണെങ്കിൽ എടുക്കാനുള്ള കെട്ടിലേക്ക് തിരികെ വെച്ച് കലർത്തുക; അക്ക കാർഡ് വരുന്നതുവരെ ആവർത്തിക്കുക. കാർഡുകൾ വിതരണം ചെയ്തയാളുടെ ഇടതുവശത്തുള്ള കളിക്കാരൻ തുടങ്ങും. തുടക്കത്തിൽ കളി ഘടികാരദിശയിൽ മുന്നോട്ടുപോകും.

നിങ്ങളുടെ ഊഴത്തിൽ

കൈയിൽ കളിക്കാവുന്ന കാർഡ് ഉണ്ടെങ്കിലും നിങ്ങൾക്ക് നിയമാനുസൃതമായ നീക്കം നടത്തുകയോ 1 കാർഡ് എടുക്കുകയോ ചെയ്യാം. എടുത്ത ശേഷം പുതുതായി എടുത്ത കാർഡ് കളിക്കാം, അതിനെ നിയമാനുസൃതമായ STACK ക്രമത്തിന്റെ ഭാഗമായി ഉപയോഗിക്കാം, അല്ലെങ്കിൽ ഊഴം അവസാനിപ്പിക്കാം. എടുക്കുന്നതിന് മുമ്പ് കൈയിലുണ്ടായിരുന്ന കാർഡുകൾ, എടുത്ത ശേഷം അതേ STACK ക്രമത്തിന്റെ ഭാഗമായി മാത്രമേ കളിക്കാനാകൂ.

അക്ക കാർഡുകളും STACK-ഉം

അക്ക കാർഡിന്റെ നിറം നിലവിലെ നിറവുമായി പൊരുത്തപ്പെടുകയോ അതിന്റെ അക്കം നിലവിലെ കാർഡിന്റെ അക്കത്തിന് തുല്യമാകുകയോ ചെയ്താൽ അത് കളിക്കാം; നിറം വ്യത്യസ്തമായാലും അനുവദനീയമാണ്. ഒരേ ഊഴത്തിൽ കളിക്കുന്ന, ഒരേ നിറത്തിലുള്ള കുറഞ്ഞത് രണ്ട് അക്ക കാർഡുകളുടെ ക്രമമാണ് STACK. തുടങ്ങുന്നതിന് മുമ്പ് «STACK» എന്ന് പറയുക.

ആദ്യ അക്ക കാർഡിന്റെ അക്കം നിലവിലെ കാർഡിന്റെ അക്കത്തിന് തുല്യമായിരിക്കണം; അതിന്റെ നിറം നിലവിലെ നിറത്തിൽനിന്ന് വ്യത്യസ്തമാകാം. രണ്ടാമത്തെ കാർഡിന്റെ അക്കം ആദ്യത്തേതിനേക്കാൾ കൃത്യമായി ഒന്ന് കൂടുതലോ കുറവോ ആയിരിക്കണം; അതാണ് ബാക്കി ക്രമത്തിന്റെ ദിശ നിശ്ചയിക്കുന്നത്. തിരഞ്ഞെടുത്ത ദിശയിൽ ഓരോ തവണയും ഒരു അക്കം വീതം മുന്നോട്ടുപോകുക. സാധാരണ STACK-ൽ 9-ൽനിന്ന് 0-ലേക്കോ 0-ൽനിന്ന് 9-ലേക്കോ പോകാം.

ആരോഹണക്രമത്തിന്റെ ഉദാഹരണം: 8, തുടർന്ന് 9, തുടർന്ന് 0, തുടർന്ന് 1
അവരോഹണക്രമത്തിന്റെ ഉദാഹരണം: 2, തുടർന്ന് 1, തുടർന്ന് 0, തുടർന്ന് 9

നിറമുള്ള പ്രത്യേക കാർഡുകൾ

ഊഴം ഒഴിവാക്കുക, ദിശ മാറ്റുക, +2 എന്നിവ നിറമുള്ള പ്രത്യേക കാർഡുകളാണ്. നിലവിലെ നിറവുമായി പൊരുത്തപ്പെടുമ്പോൾ ഇവ കളിക്കാം. ഒരേ തരത്തിലുള്ള പ്രത്യേക കാർഡുകൾ നിറം പരിഗണിക്കാതെ ഒന്നിനുമുകളിൽ മറ്റൊന്ന് കളിക്കാം. നിറമുള്ള പ്രത്യേക കാർഡിന്റെ ഫലം നടപ്പാക്കിയ ശേഷം അതിന്റെ നിറം നിലവിലെ നിറമാകും; സാധാരണ കളി തുടരും.

ഊഴം ഒഴിവാക്കുക

അടുത്ത കളിക്കാരന് തന്റെ ഊഴം നഷ്ടമാകും.

ദിശ മാറ്റുക

കളിയുടെ ദിശ മറിയിടുന്നു.

+2

അടുത്ത കളിക്കാരൻ 2 കാർഡുകൾ എടുക്കണം അല്ലെങ്കിൽ +2 അല്ലെങ്കിൽ +4 കാർഡ് ഉപയോഗിച്ച് മറുപടി നൽകണം. ഓരോ മറുപടിയും സ്വന്തം പിഴ കൂട്ടിച്ചേർന്ന പിഴക്കാർഡുകളുടെ ആകെ എണ്ണത്തിലേക്ക് ചേർക്കുന്നു.

ചാരനിറമുള്ള പ്രത്യേക കാർഡുകൾ

+4, മോഷണം, ഓന്ത്, കണ്ണാടി, STACK MASTER എന്നിവ ചാരനിറമുള്ള പ്രത്യേക കാർഡുകളാണ്; ഏത് കാർഡിന് മുകളിലും ഇവ കളിക്കാം. നിയമപ്രകാരം കളിച്ച ഏത് കാർഡും നിങ്ങളുടെ അവസാന കാർഡാകാം. നിയമാനുസൃതമായി കളിച്ച പ്രത്യേക കാർഡ് നിങ്ങളുടെ അവസാന കാർഡാണെങ്കിൽ കളി ഉടൻ അവസാനിക്കും; അതിന്റെ ഫലം നടപ്പാക്കില്ല.

+4

പുതിയ നിലവിലെ നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കുക. അടുത്ത കളിക്കാരൻ 4 കാർഡുകൾ എടുക്കണം അല്ലെങ്കിൽ മറ്റൊരു +4 കാർഡ് ഉപയോഗിച്ച് മറുപടി നൽകണം. +4-ന് +2 ഉപയോഗിച്ച് മറുപടി നൽകാനാകില്ല. ഓരോ മറുപടിയും സ്വന്തം പിഴ കൂട്ടിച്ചേർന്ന പിഴക്കാർഡുകളുടെ ആകെ എണ്ണത്തിലേക്ക് ചേർക്കുന്നു.

പിഴ സ്വീകരിക്കൽ: കളിക്കാരൻ +2 അല്ലെങ്കിൽ +4 പിഴ സ്വീകരിച്ചാൽ കൂട്ടിച്ചേർന്ന എല്ലാ പിഴക്കാർഡുകളും എടുത്ത് തന്റെ ഊഴം നഷ്ടപ്പെടുത്തും.

ഓന്ത്

പുതിയ നിലവിലെ നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

കണ്ണാടി

മുമ്പത്തെ കാർഡിനെ അനുകരിക്കുന്നു.

മോഷണം

കൈയിൽ 1-ൽ കൂടുതൽ കാർഡുകളുള്ള എതിരാളിയെ തിരഞ്ഞെടുക്കുക. നോക്കാതെ അവരുടെ കൈയിൽനിന്ന് യാദൃച്ഛികമായി 1 കാർഡ് എടുക്കുക; തുടർന്ന് പുതിയ നിലവിലെ നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കുക. ഇതുമൂലം എതിരാളിയുടെ കൈയിൽ 1 കാർഡ് മാത്രം ബാക്കിയാകുന്നുവെങ്കിൽ അവർ «STACK» എന്ന് പറയേണ്ടതില്ല.

STACK MASTER

STACK MASTER ഏത് കാർഡിന് മുകളിലും കളിക്കാം. ഇത് കളിച്ച് ക്രമം തുടങ്ങുന്നതിന് മുമ്പ് «STACK» എന്ന് പറയുക. STACK MASTER തന്നെയാണ് ക്രമം തുടങ്ങുന്നത്; അത് ക്രമത്തിന്റെ ഭാഗമായി കണക്കാക്കപ്പെടുന്നു. അതിനാൽ അതിനു ശേഷം 1 അക്ക കാർഡ് മാത്രം ഉണ്ടായാലും നിയമാനുസൃതമായ STACK MASTER ക്രമം ഉണ്ടാക്കാൻ മതിയാകും.

STACK MASTER-ന് ശേഷമുള്ള ആദ്യ അക്ക കാർഡിന് ഏത് അക്കവും നിറവും ആകാം. തുടർന്നുള്ള അക്ക കാർഡുകൾ ആരോഹണക്രമത്തിലോ അവരോഹണക്രമത്തിലോ ഓരോ തവണയും ഒരു അക്കം വീതം മുന്നോട്ടുപോകണം. വ്യത്യസ്ത നിറങ്ങൾ കലർത്താം.

ക്രമം 0 മുതൽ 9 വരെ പരിമിതമാണ്; ചുറ്റിത്തിരിഞ്ഞ് തുടരാനാകില്ല; 9-ൽനിന്ന് 0-ലേക്കോ 0-ൽനിന്ന് 9-ലേക്കോ പോകാൻ പാടില്ല. അവസാന അക്ക കാർഡിന്റെ നിറം നിലവിലെ നിറമാകും. STACK MASTER മാത്രമാണ് നിങ്ങളുടെ കൈയിൽ ബാക്കിയുള്ള അവസാന കാർഡെങ്കിൽ അത് ഒറ്റയ്ക്ക് കളിക്കാം.

എടുക്കാനുള്ള കെട്ട് തീർന്നാൽ

നിലവിലെ കാർഡ് കളിച്ച കാർഡുകളുടെ കെട്ടിൽത്തന്നെ വെക്കുക. ആ കെട്ടിലെ മറ്റ് എല്ലാ കാർഡുകളും കലർത്തി മുഖം താഴേക്ക് വെച്ച് പുതിയ എടുക്കാനുള്ള കെട്ട് ഉണ്ടാക്കുക.

പിടിക്കപ്പെട്ടു!

സാധാരണ STACK അല്ലെങ്കിൽ STACK MASTER ക്രമം തുടങ്ങുന്നതിന് മുമ്പ് «STACK» എന്ന് പറയുക. അതുപോലെ, കൈയിൽ രണ്ട് കാർഡുകളുള്ളപ്പോൾ അവയിൽ ഒന്ന് കളിച്ച് കൃത്യമായി ഒരു കാർഡ് മാത്രം കൈയിൽ ബാക്കിയാക്കാൻ പോകുന്നുവെങ്കിൽ, കളിക്കുന്നതിന് മുമ്പും «STACK» എന്ന് പറയുക.

ആവശ്യമായ സമയത്ത് കളിക്കാരൻ «STACK» എന്ന് പറഞ്ഞില്ലെങ്കിൽ, ആ നീക്കം നടന്നുകൊണ്ടിരിക്കുമ്പോൾ ഏത് എതിരാളിക്കും «പിടിക്കപ്പെട്ടു!» എന്ന് പറയാം. ആ നീക്കത്തിലെ അവസാന കാർഡ് കളിച്ച കാർഡുകളുടെ കെട്ടിൽ എത്തുമ്പോൾ ഈ അവസരം അവസാനിക്കും.

1. ഒറ്റ കാർഡ് കളിക്കൽ: കളിക്കാരന്റെ കൈയിൽ രണ്ട് കാർഡുകളുണ്ടായിരിക്കുകയും «STACK» എന്ന് പറയാതെ ഒന്ന് കളിക്കുകയും ചെയ്താൽ നീക്കം റദ്ദാകും. കാർഡ് കൈയിലേക്ക് മടങ്ങും; കളിക്കാരൻ 2 കാർഡുകൾ എടുക്കും.

2. STACK അല്ലെങ്കിൽ STACK MASTER ക്രമം: കളിക്കാരൻ «STACK» എന്ന് പറയാതെ ക്രമം തുടങ്ങിയാൽ ക്രമം റദ്ദാകും. ആ ശ്രമത്തിൽ കളിച്ച എല്ലാ കാർഡുകളും കൈയിലേക്ക് മടങ്ങും; കളിക്കാരൻ 4 കാർഡുകൾ എടുക്കും.

3. അനുവദിച്ച സമയത്തിനുള്ളിൽ എതിരാളി «പിടിക്കപ്പെട്ടു!» എന്ന് പറഞ്ഞാൽ മാത്രമേ പിഴ ബാധകമാകൂ.

വിജയം

കൈയിൽ ഒരു കാർഡും ബാക്കിയാകാത്ത നിയമാനുസൃതമായ നീക്കം പൂർത്തിയാക്കിയ ഉടൻ കളിക്കാരൻ ജയിക്കും.

കളിക്കൂ. പതിവുകൾ തകർക്കൂ. നിർമ്മിക്കാൻ സഹായിക്കൂ.
ഞങ്ങളെ പിന്തുടരുക: [X](#) കൂടാതെ [Instagram](#) | [അഭിപ്രായം പങ്കിടുക](#)

പ്രധാന പദങ്ങൾ

- നിലവിലെ കാർഡ്: ഏറ്റവും ഒടുവിൽ കളിച്ച കാർഡ്.
- നിലവിലെ നിറം: ഇപ്പോൾ കളിയിൽ ബാധകമായ നിറം.
- എടുക്കാനുള്ള കെട്ട്: കാർഡുകൾ എടുക്കുന്ന മുഖം താഴെയുള്ള കെട്ട്.
- കളിച്ച കാർഡുകളുടെ കെട്ട്: കാർഡുകൾ കളിക്കുന്ന കെട്ട്.