STACK™ अधिकृत नियम

शिकायला सोपे. प्रभुत्व मिळवायला कठीण.
2–8 खेळाडू · वय 7+ · 10–30 मिनिटे · 142 पत्ते

खेळाचे उद्दिष्ट

वैध चाली खेळून, STACK क्रम तयार करून आणि विशेष पत्ते वापरून हातातील सर्व पत्ते सर्वप्रथम संपवा.

तयारी

पत्ते पिसा आणि प्रत्येक खेळाडूला 7 पत्ते वाटा. उरलेले पत्ते पालथे ठेवून उचलण्याचा गठ्ठा तयार करा. सर्वात वरचा पत्ता उघडून खेळलेल्या पत्त्यांचा गठ्ठा सुरू करा. तो विशेष पत्ता असल्यास उचलण्याच्या गठ्ठ्यात परत ठेवा, पत्ते पिसा आणि अंकी पत्ता येईपर्यंत ही कृती पुन्हा करा. पत्ते वाटणाऱ्याच्या डावीकडचा खेळाडू सुरुवात करतो. सुरुवातीला खेळ घड्याळाच्या दिशेने चालतो.

तुमच्या पाळीत

तुम्ही वैध चाल खेळू शकता किंवा 1 पत्ता उचलू शकता, हातात खेळता येणारा पत्ता असला तरीही. पत्ता उचलल्यानंतर तुम्ही नुकताच उचललेला पत्ता खेळू शकता, तो वैध STACK क्रमाचा भाग म्हणून वापरू शकता किंवा पाळी संपवू शकता. उचलण्यापूर्वी हातात असलेले पत्ते, उचलल्यानंतर केवळ त्याच STACK क्रमाचा भाग म्हणून खेळता येतात.

अंकी पत्ते आणि STACK

अंकी पत्त्याचा रंग सक्रिय रंगाशी जुळत असेल किंवा त्याचा अंक सक्रिय पत्त्याच्या अंकाशी जुळत असेल तर तो खेळता येतो, रंग वेगळा असला तरीही. STACK म्हणजे एकाच पाळीत खेळलेला एकाच रंगाच्या किमान दोन अंकी पत्त्यांचा क्रम. सुरुवात करण्यापूर्वी «STACK» म्हणा.

पहिल्या अंकी पत्त्याचा अंक सक्रिय पत्त्याच्या अंकाशी जुळला पाहिजे; त्याचा रंग सक्रिय रंगापेक्षा वेगळा असू शकतो. दुसऱ्या पत्त्याचा अंक पहिल्यापेक्षा नेमका एकाने मोठा किंवा लहान असला पाहिजे आणि तोच उर्वरित क्रमाची दिशा ठरवतो. निवडलेल्या दिशेने प्रत्येक वेळी एक अंक पुढे जा. सामान्य STACK मध्ये 9 वरून 0 वर किंवा 0 वरून 9 वर जाता येते.

चढत्या क्रमाचे उदाहरण: 8, नंतर 9, नंतर 0, नंतर 1
उतरत्या क्रमाचे उदाहरण: 2, नंतर 1, नंतर 0, नंतर 9

रंगीत विशेष पत्ते

पाळी वगळा, दिशा बदला आणि +2 हे रंगीत विशेष पत्ते आहेत. त्यांचा रंग सक्रिय रंगाशी जुळत असल्यास ते खेळता येतात. एकाच प्रकारचे विशेष पत्ते रंग कोणताही असला तरी एकमेकांवर खेळता येतात. रंगीत विशेष पत्त्याचा परिणाम लागू झाल्यानंतर त्याचा रंग सक्रिय रंग बनतो आणि नेहमीचा खेळ पुढे चालू राहतो.

पाळी वगळा

पुढच्या खेळाडूची पाळी वगळली जाते.

दिशा बदला

खेळाची दिशा उलटते.

+2

पुढच्या खेळाडूने 2 पत्ते उचलले पाहिजेत किंवा +2 अथवा +4 पत्त्याने उत्तर दिले पाहिजे. प्रत्येक उत्तरामुळे त्या पत्त्याचा दंड एकूण जमा झालेल्या दंडाच्या पत्त्यांत जोडला जातो.

राखाडी विशेष पत्ते

+4, चोरी, सरडा, आरसा आणि STACK MASTER हे राखाडी विशेष पत्ते आहेत आणि ते कोणत्याही पत्त्यावर खेळता येतात. नियमानुसार खेळलेला कोणताही पत्ता तुमचा शेवटचा पत्ता असू शकतो. वैधरीत्या खेळलेला विशेष पत्ता तुमचा शेवटचा पत्ता असेल तर खेळ लगेच संपतो आणि त्या पत्त्याचा परिणाम लागू होत नाही.

+4

नवीन सक्रिय रंग निवडा. पुढच्या खेळाडूने 4 पत्ते उचलले पाहिजेत किंवा आणखी एका +4 पत्त्याने उत्तर दिले पाहिजे. +4 ला +2 ने उत्तर देता येत नाही. प्रत्येक उत्तरामुळे त्या पत्त्याचा दंड एकूण जमा झालेल्या दंडाच्या पत्त्यांत जोडला जातो.

दंड स्वीकारणे: खेळाडूने +2 किंवा +4 चा दंड स्वीकारल्यास तो जमा झालेले सर्व दंडाचे पत्ते उचलतो आणि त्याची पाळी जाते.

सरडा

नवीन सक्रिय रंग निवडा.

आरसा

आधीच्या पत्त्याची नक्कल करतो.

चोरी

हातात 1 पेक्षा जास्त पत्ते असलेला प्रतिस्पर्धी निवडा. न पाहता त्याच्या हातातून यादृच्छिकपणे 1 पत्ता घ्या आणि नंतर नवीन सक्रिय रंग निवडा. यामुळे प्रतिस्पर्ध्याच्या हातात फक्त 1 पत्ता उरल्यास त्याला «STACK» म्हणण्याची गरज नाही.

STACK MASTER

STACK MASTER कोणत्याही पत्त्यावर खेळता येतो. क्रम सुरू करण्यासाठी तो खेळण्यापूर्वी «STACK» म्हणा. STACK MASTER स्वतः क्रम सुरू करतो आणि त्या क्रमाचा भाग म्हणून मोजला जातो. त्यामुळे त्यानंतर फक्त 1 अंकी पत्ता खेळला तरी वैध STACK MASTER क्रम तयार होतो.

STACK MASTER नंतरच्या पहिल्या अंकी पत्त्याचा अंक आणि रंग कोणताही असू शकतो. त्यानंतरचे अंकी पत्ते चढत्या किंवा उतरत्या क्रमाने, प्रत्येक वेळी एका अंकाने पुढे गेले पाहिजेत. वेगवेगळे रंग मिसळता येतात.

क्रम 0 ते 9 पर्यंत मर्यादित असतो आणि पुन्हा वळसा घेता येत नाही: 9 वरून 0 वर किंवा 0 वरून 9 वर जाता येत नाही. शेवटच्या अंकी पत्त्याचा रंग सक्रिय रंग बनतो. STACK MASTER हाच तुमचा एकमेव उरलेला पत्ता असेल तर तो एकटाच खेळता येतो.

उचलण्याचा गठ्ठा संपल्यास

सक्रिय पत्ता खेळलेल्या पत्त्यांच्या गठ्ठ्यावरच ठेवा. त्या गठ्ठ्यातील इतर सर्व पत्ते पिसून पालथे ठेवा आणि उचलण्याचा नवीन गठ्ठा तयार करा.

पकडले!

सामान्य STACK किंवा STACK MASTER क्रम सुरू करण्यापूर्वी «STACK» म्हणा. तसेच, हातात दोन पत्ते असताना त्यांपैकी एक खेळून हातात नेमका एकच पत्ता उरणार असेल, तर तो खेळण्यापूर्वीही «STACK» म्हणा.

खेळाडूने आवश्यक असताना «STACK» म्हटले नाही तर ती चाल सुरू असेपर्यंत कोणताही प्रतिस्पर्धी «पकडले!» म्हणू शकतो. त्या चालीतील शेवटचा पत्ता खेळलेल्या पत्त्यांच्या गठ्ठ्यावर पोहोचल्यावर ही संधी संपते.

1. एक पत्ता खेळणे: खेळाडूच्या हातात दोन पत्ते असतील आणि त्याने «STACK» न म्हणता एक खेळला, तर चाल रद्द होते, पत्ता त्याच्या हातात परत जातो आणि तो 2 पत्ते उचलतो.

2. STACK किंवा STACK MASTER क्रम: खेळाडूने «STACK» न म्हणता क्रम सुरू केला तर तो क्रम रद्द होतो. त्या प्रयत्नात खेळलेले सर्व पत्ते त्याच्या हातात परत जातात आणि तो 4 पत्ते उचलतो.

3. प्रतिस्पर्ध्याने दिलेल्या वेळेत «पकडले!» म्हटले तरच दंड लागू होतो.

विजय

हातात एकही पत्ता उरणार नाही अशी वैध चाल पूर्ण करताच खेळाडू लगेच जिंकतो.

खेळा. साचे मोडा. घडवण्यात हातभार लावा.
आम्हाला फॉलो करा: X आणि Instagram | तुमचा अभिप्राय द्या

महत्त्वाच्या संज्ञा

- सक्रिय पत्ता: सर्वात शेवटी खेळलेला पत्ता.
- सक्रिय रंग: सध्या खेळात लागू असलेला रंग.
- उचलण्याचा गठ्ठा: खेळाडू ज्या पालथ्या गठ्ठ्यातून पत्ते उचलतात तो.
- खेळलेल्या पत्त्यांचा गठ्ठा: ज्या गठ्ठ्यावर पत्ते खेळले जातात तो.