

STACK™ Peraturan rasmi

MUDAH DIPELAJARI. SUKAR DIKUASAI.
2-8 PEMAIN · UMUR 7+ · 10-30 MINIT · 142 KAD

Matlamat permainan

Jadilah pemain pertama yang menghabiskan semua kad di tangan dengan membuat langkah yang sah, membentuk urutan STACK dan menggunakan kad khas.

Persediaan

Kocok kad dan edarkan 7 kad kepada setiap pemain. Letakkan bakinya menghadap ke bawah sebagai timbunan ambil. Terbalikkan kad teratas untuk memulakan timbunan buang. Jika kad itu kad khas, kembalikannya ke timbunan ambil, kocok dan ulangi sehingga kad nombor muncul. Pemain di sebelah kiri pengedar kad memulakan permainan. Pada mulanya, permainan bergerak mengikut arah jam.

Pada giliran anda

Anda boleh membuat langkah yang sah atau mengambil 1 kad, walaupun anda sudah mempunyai kad yang boleh dimainkan. Selepas mengambil, anda boleh memainkan kad yang baru diambil, menggunakannya sebagai sebahagian daripada urutan STACK yang sah atau menamatkan giliran. Kad yang sudah berada di tangan sebelum mengambil hanya boleh dimainkan selepas itu sebagai sebahagian daripada urutan STACK tersebut.

Kad nombor dan STACK

Kad nombor boleh dimainkan jika sepadan dengan Warna Aktif atau mempunyai nombor yang sama dengan Kad Aktif, walaupun warnanya berbeza. STACK ialah urutan sekurang-kurangnya dua kad nombor berwarna sama yang dimainkan dalam satu giliran. Sebut «STACK» sebelum bermula.

Kad nombor pertama mesti mempunyai nombor yang sama dengan Kad Aktif; warnanya boleh berbeza daripada Warna Aktif. Nombor kad kedua mesti tepat satu lebih besar atau lebih kecil daripada kad pertama dan menentukan arah baki urutan. Teruskan satu nombor demi satu nombor dalam arah yang dipilih. STACK biasa boleh beralih daripada 9 kepada 0 atau daripada 0 kepada 9.

Contoh menaik: $8 \rightarrow 9 \rightarrow 0 \rightarrow 1$

Contoh menurun: $2 \rightarrow 1 \rightarrow 0 \rightarrow 9$

Kad khas berwarna

LANGKAU, TUKAR ARAH dan +2 ialah kad khas berwarna. Kad ini boleh dimainkan jika sepadan dengan Warna Aktif. Kad khas daripada jenis yang sama boleh dimainkan di atas satu sama lain tanpa mengira warna. Selepas kesan kad khas berwarna dilaksanakan, warnanya menjadi Warna Aktif dan permainan biasa diteruskan.

LANGKAU

Pemain seterusnya kehilangan giliran.

TUKAR ARAH

Membalikkan arah permainan.

+2

Pemain seterusnya mesti mengambil 2 kad atau membalas dengan kad +2 atau +4. Setiap balasan menambah penaltinya sendiri kepada jumlah kad penalti.

Kad khas kelabu

+4, CURI, SESUMPAH, CERMEN dan STACK MASTER ialah kad khas kelabu dan boleh dimainkan di atas mana-mana kad. Mana-mana kad boleh menjadi kad terakhir anda jika dimainkan mengikut peraturan. Jika kad khas yang dimainkan secara sah ialah kad terakhir anda, permainan tamat serta-merta dan kesannya tidak dilaksanakan.

+4

Pilih Warna Aktif yang baharu. Pemain seterusnya mesti mengambil 4 kad atau membalas dengan kad +4 yang lain. Kad +4 tidak boleh dibalas dengan kad +2. Setiap balasan menambah penaltinya sendiri kepada jumlah kad penalti.

Menerima penalti: Jika pemain menerima penalti +2 atau +4, dia mengambil semua kad penalti yang terkumpul dan kehilangan giliran.

SESUMPAH

Pilih Warna Aktif yang baharu.

CERMIN

Menyalin kad sebelumnya.

CURI

Pilih lawan yang mempunyai lebih daripada 1 kad di tangan. Ambil 1 kad secara rawak daripada tangannya tanpa melihat, kemudian pilih Warna Aktif yang baharu. Jika akibatnya lawan hanya mempunyai 1 kad lagi, dia tidak perlu menyebut «STACK».

STACK MASTER

STACK MASTER boleh dimainkan di atas mana-mana kad. Sebut «STACK» sebelum memainkannya untuk memulakan urutan. STACK MASTER sendiri memulakan urutan dan dikira sebagai sebahagian daripadanya. Oleh itu, hanya 1 kad nombor selepasnya diperlukan untuk membentuk urutan STACK MASTER yang sah.

Kad nombor pertama selepas STACK MASTER boleh mempunyai apa-apa nombor dan warna. Kad nombor seterusnya mesti meneruskan satu nombor demi satu nombor dalam urutan menaik atau menurun. Warna boleh dicampurkan.

Urutan terhad kepada nombor 0 hingga 9 dan tidak boleh berpusing semula: peralihan 9 → 0 dan 0 → 9 tidak dibenarkan. Warna kad nombor terakhir menjadi Warna Aktif. Jika STACK MASTER sendiri ialah kad terakhir anda, anda boleh memainkannya bersendirian.

Timbunan ambil habis

Jika timbunan ambil habis, biarkan Kad Aktif di timbunan buang. Kocok semua kad lain daripada timbunan buang dan letakkannya menghadap ke bawah sebagai timbunan ambil yang baharu.

TERTANGKAP!

Sebut «STACK» sebelum memulakan urutan STACK biasa atau urutan STACK MASTER, atau apabila anda mempunyai dua kad di tangan dan akan memainkan satu supaya hanya tinggal satu kad.

Jika pemain tidak menyebut «STACK» apabila diwajibkan, mana-mana lawan boleh menyebut «TERTANGKAP!» semasa langkah itu masih berlangsung. Peluang ini tamat apabila kad terakhir dalam langkah itu sampai ke timbunan buang.

1. Memainkan satu kad: Jika pemain mempunyai dua kad di tangan dan memainkan satu tanpa menyebut «STACK», langkah itu dibatalkan, kad dikembalikan ke tangannya dan pemain mengambil 2 kad.

2. Urutan STACK atau STACK MASTER: Jika pemain memulakan urutan tanpa menyebut «STACK», urutan itu dibatalkan. Semua kad yang dimainkan dalam percubaan itu dikembalikan ke tangannya dan pemain mengambil 4 kad.

3. Penalti hanya dikenakan jika lawan menyebut «TERTANGKAP!» dalam tempoh yang dibenarkan.

Kemenangan

Pemain menang serta-merta selepas menyelesaikan langkah yang sah yang menyebabkan tiada lagi kad di tangannya.

BERMAIN. PECAHKAN CORAK. BANTU MEMBINANYA.

Ikuti kami di [X](#) dan [Instagram](#) | [Kongsi pendapat anda](#)

Istilah utama

- **Kad Aktif:** kad terakhir yang dimainkan.
- **Warna Aktif:** warna yang sedang berkuat kuasa dalam permainan.
- **Timbunan ambil:** timbunan tertutup tempat pemain mengambil kad.
- **Timbunan buang:** timbunan tempat kad dimainkan.