

STACK™ Offisielle regler

LETT Å LÆRE. VANSKELIG Å MESTRE.

2-8 SPILLERE · FRA 7 ÅR · 10-30 MIN · 142 KORT

Mål

Bli den første spilleren som blir kvitt alle kortene på hånden gjennom gyldige trekk, ved å lage STACK-sekvenser og bruke Spesialkort.

Forberedelser

Bland kortstokken og del ut 7 kort til hver spiller. Legg resten av kortene med forsiden ned som Trekkbunke. Snu det øverste kortet for å starte Kastebunken. Hvis det er et Spesialkort, legger du det tilbake i Trekkbunken, blander og snur et nytt kort til det kommer et Tallkort. Spilleren til venstre for den som delte ut kortene, begynner. Spillet starter med klokken.

Når det er din tur

Du kan gjøre et gyldig trekk eller velge å trekke 1 kort, selv om du allerede har et kort på hånden som kan spilles. Etter å ha trukket kan du spille kortet du nettopp trakk, bruke det som en del av en gyldig STACK eller avslutte turen din. Kort som allerede var på hånden, kan bare spilles etter at du har trukket dersom de er en del av denne STACK-sekvensen.

Tallkort og STACK

Et Tallkort kan spilles hvis det har den Aktive Fargen eller samme tall som det Aktive Kortet, selv om fargen er en annen. En STACK er en sekvens med minst to Tallkort i samme farge som spilles i løpet av én tur. Si «STACK» før du begynner.

Det første Tallkortet må ha samme tall som det Aktive Kortet; fargen kan være forskjellig fra den Aktive Fargen. Det andre kortets tall må være nøyaktig ett høyere eller lavere enn det første og bestemmer retningen for resten av sekvensen. Fortsett ett tall om gangen i den valgte retningen. En vanlig STACK kan gå fra 9 til 0 eller fra 0 til 9.

Eksempel i stigende rekkefølge: $8 \rightarrow 9 \rightarrow 0 \rightarrow 1$

Eksempel i synkende rekkefølge: $2 \rightarrow 1 \rightarrow 0 \rightarrow 9$

Fargede Spesialkort

STOPP, SNU og +2 er fargede Spesialkort. De kan spilles hvis de har den Aktive Fargen. Spesialkort av samme type kan spilles oppå hverandre uavhengig av farge. Etter at virkningen av et farget Spesialkort er utført, blir kortets farge den Aktive Fargen, og det vanlige spillet fortsetter.

STOPP

Den neste spilleren står over turen sin.

SNU

Snur spillretningen.

+2

Den neste spilleren må trekke 2 kort eller svare med et +2- eller +4-kort. Hvert svar legger sin straff til det samlede antallet straffekort.

Grå Spesialkort

+4, TYVERI, KAMELEON, SPEIL og STACK MASTER er grå Spesialkort og kan spilles på et hvilket som helst kort. Et hvilket som helst kort kan være det siste kortet ditt, så lenge det spilles etter reglene. Hvis et Spesialkort som spilles etter reglene er det siste kortet ditt, slutter spillet umiddelbart, og kortets virkning utføres ikke.

+4

Velg den nye Aktive Fargen. Den neste spilleren må trekke 4 kort eller svare med et annet +4-kort. Et +2-kort kan ikke spilles som svar på et +4-kort. Hvert svar legger sin straff til det samlede antallet straffekort.

Ta imot en straff: Hvis en spiller tar imot en +2- eller +4-straff, trekker spilleren det samlede antallet oppsamlede straffekort og står over turen sin.

KAMELEON

Velg den nye Aktive Fargen.

SPEIL

Kopierer det forrige kortet.

TYVERI

Velg en motspiller med mer enn 1 kort på hånden. Ta 1 tilfeldig kort fra spillerens hånd uten å se, og velg deretter den nye Aktive Fargen. Hvis spilleren da bare har 1 kort igjen, trenger spilleren ikke å si «STACK».

STACK MASTER

STACK MASTER kan spilles på et hvilket som helst kort. Si «STACK» før du spiller det for å starte en sekvens. STACK MASTER starter selv sekvensen og teller som en del av den. Derfor trengs det bare 1 Tallkort etter det for å lage en gyldig STACK MASTER-sekvens.

Det første Tallkortet etter STACK MASTER kan ha et hvilket som helst tall og en hvilken som helst farge. De følgende Tallkortene må fortsette ett tall om gangen i stigende eller synkende rekkefølge. Fargene kan blandes.

Sekvensen er begrenset til tallene fra 0 til 9 og kan ikke gå rundt: $9 \rightarrow 0$ og $0 \rightarrow 9$ er ikke tillatt. Fargen på det siste Tallkortet blir den Aktive Fargen. Hvis selve STACK MASTER er

det siste kortet ditt, kan det spilles alene.

Tom Trekkbunke

Hvis Trekkbunken går tom, lar du det Aktive Kortet ligge på Kastebunken. Bland alle de andre kortene i Kastebunken, og legg dem med forsiden ned som en ny Trekkbunke.

TATT!

Si «STACK» før du starter en vanlig STACK-sekvens eller en STACK MASTER-sekvens, eller når du har to kort på hånden og skal spille ett av dem slik at du bare har ett kort igjen.

Hvis en spiller ikke sier «STACK» når det er påkrevd, kan enhver motspiller si «TATT!» mens trekket fortsatt pågår. Denne muligheten slutter når det siste kortet i trekket når Kastebunken.

1. Spill av ett enkelt kort: Hvis en spiller har to kort på hånden og spiller ett uten å si «STACK», blir trekket annullert, kortet går tilbake til spillerens hånd, og spilleren trekker 2 kort.

2. STACK- eller STACK MASTER-sekvens: Hvis spilleren starter en sekvens uten å si «STACK», blir sekvensen annullert. Alle kortene som ble spilt under forsøket, går tilbake til spillerens hånd, og spilleren trekker 4 kort.

3. Straffene gjelder bare hvis en motspiller sier «TATT!» innenfor det tillatte tidsrommet.

Seier

En spiller vinner umiddelbart etter å ha fullført et gyldig trekk som gjør at spilleren ikke har noen kort igjen på hånden.

SPILL. BRYT MØNSTRE. HJELP TIL MED Å BYGGE DET.

Følg oss på [X](#) og [Instagram](#) | [Del tilbakemeldingen din](#)

Viktige begreper

- **Aktivt Kort:** det sist spilte kortet.
- **Aktiv Farge:** fargen som gjelder i spillet akkurat nå.
- **Trekkbunke:** bunken med forsiden ned som spillerne trekker kort fra.
- **Kastebunke:** bunken der kortene spilles.