

STACK™ Officiële spelregels

MAKKELIJK TE LEREN. MOEILIJK TE BEHEERSEN.
2-8 SPELERS · VANAF 7 JAAR · 10-30 MIN · 142 KAARTEN

Doel

Raak als eerste speler al je handkaarten kwijt door geldige zetten te doen, STACK-reeksen te vormen en Speciale Kaarten te gebruiken.

Vorbereiding

Schud de kaarten en geef iedere speler 7 kaarten. Leg de overige kaarten gedekt neer als Trekstapel. Draai de bovenste kaart om als eerste kaart van de Aflegstapel. Is dit een Speciale Kaart, stop deze dan terug in de Trekstapel, schud opnieuw en draai een andere kaart om totdat er een Cijferkaart verschijnt. De speler links van de deler begint. Het spel begint met de klok mee.

Tijdens je beurt

Je mag een geldige zet doen of ervoor kiezen 1 kaart te trekken, ook als je al een speelbare kaart in je hand hebt. Na het trekken mag je de zojuist getrokken kaart spelen, deze als onderdeel van een geldige STACK gebruiken of je beurt beëindigen. Kaarten die je al in je hand had, mag je na het trekken alleen spelen als ze deel uitmaken van die STACK.

Cijferkaarten en STACK

Je mag een Cijferkaart spelen als deze overeenkomt met de Actieve Kleur of hetzelfde cijfer heeft als de Actieve Kaart, ook als de kleur anders is. Een STACK is een reeks van minstens twee Cijferkaarten van dezelfde kleur die tijdens één beurt worden gespeeld. Zeg voordat je begint 'STACK'.

De eerste Cijferkaart moet hetzelfde cijfer hebben als de Actieve Kaart; de kleur mag anders zijn dan de Actieve Kleur. Het cijfer van de tweede kaart moet precies één hoger of lager zijn dan dat van de eerste en bepaalt de richting van de rest van de reeks. Ga telkens één cijfer verder in de gekozen richting. Een normale STACK mag van 9 naar 0 of van 0 naar 9 gaan.

Oplopend voorbeeld: $8 \rightarrow 9 \rightarrow 0 \rightarrow 1$

Aflopend voorbeeld: $2 \rightarrow 1 \rightarrow 0 \rightarrow 9$

Gekleurde Speciale Kaarten

STOP, OMKEREN en +2 zijn gekleurde Speciale Kaarten. Je mag ze spelen als ze overeenkomen met de Actieve Kleur. Speciale Kaarten van hetzelfde type mogen op elkaar worden gespeeld, ongeacht hun kleur. Nadat het effect van een gekleurde Speciale Kaart is uitgevoerd, wordt de kleur van die kaart de Actieve Kleur en gaat het normale spel verder.

STOP

De volgende speler slaat een beurt over.

OMKEREN

Keert de speelrichting om.

+2

De volgende speler moet 2 kaarten trekken of antwoorden met een +2 of +4. Elk antwoord telt de bijbehorende straf op bij het totaal.

Grijze Speciale Kaarten

+4, STELEN, KAMELEON, SPIEGEL en STACK MASTER zijn grijze Speciale Kaarten en mogen op iedere kaart worden gespeeld. Iedere kaart mag je laatste kaart zijn, zolang je deze volgens de regels speelt. Als een volgens de regels gespeelde Speciale Kaart je laatste kaart is, eindigt het spel onmiddellijk en wordt het effect niet uitgevoerd.

+4

Kies de nieuwe Actieve Kleur. De volgende speler moet 4 kaarten trekken of antwoorden met een andere +4. Je mag niet met een +2 op een +4 antwoorden. Elk antwoord telt de bijbehorende straf op bij het totaal.

Een straf ondergaan: als een speler een +2- of +4-straf ondergaat, trekt die speler het totale aantal opgestapelde strafkaarten en slaat zijn beurt over.

KAMELEON

Kies de nieuwe Actieve Kleur.

SPIEGEL

Kopieert de vorige kaart.

STELEN

Kies een tegenstander met meer dan 1 kaart in de hand. Pak willekeurig en zonder te kijken 1 kaart uit de hand van die speler en kies daarna de nieuwe Actieve Kleur. Als die speler daardoor nog maar 1 kaart overhoudt, hoeft die geen 'STACK' te zeggen.

STACK MASTER

STACK MASTER mag op iedere kaart worden gespeeld. Zeg 'STACK' voordat je deze kaart speelt om een reeks te beginnen. STACK MASTER begint zelf de reeks en telt als onderdeel ervan. Daarom is daarna slechts 1 Cijferkaart nodig om een geldige STACK MASTER-reeks te vormen.

De eerste Cijferkaart na STACK MASTER mag ieder cijfer en iedere kleur hebben. De volgende Cijferkaarten moeten telkens één cijfer hoger of lager verdergaan, in oplopende of aflopende volgorde. Kleuren mogen worden gemengd.

De reeks is beperkt tot de cijfers 0 tot en met 9 en mag niet rondgaan: $9 \rightarrow 0$ en $0 \rightarrow 9$ zijn niet toegestaan. De kleur van de laatste Cijferkaart wordt de Actieve Kleur. Als STACK MASTER zelf je laatste kaart is, mag je deze los spelen.

Lege Trekstapel

Als de Trekstapel leeg is, laat je de Actieve Kaart op de Aflegstapel liggen. Schud alle andere kaarten van de Aflegstapel en leg ze gedekt neer als nieuwe Trekstapel.

BETRAPT!

Zeg 'STACK' voordat je een normale STACK-reeks of STACK MASTER-reeks begint, of wanneer je twee kaarten in je hand hebt en er één gaat spelen, zodat je nog maar één kaart overhoudt.

Als een speler geen 'STACK' zegt terwijl dat verplicht is, mag iedere tegenstander 'BETRAPT!' roepen zolang de zet nog bezig is. Deze mogelijkheid eindigt wanneer de laatste kaart van die zet de Aflegstapel bereikt.

1. Eén kaart spelen: als een speler twee kaarten in de hand heeft en er één speelt zonder 'STACK' te zeggen, wordt de zet ongedaan gemaakt. De kaart gaat terug naar de hand van de speler en die trekt 2 kaarten.

2. STACK- of STACK MASTER-reeks: als de speler een reeks begint zonder 'STACK' te zeggen, wordt de reeks ongedaan gemaakt. Alle kaarten die tijdens die poging zijn gespeeld, gaan terug naar de hand van de speler en die trekt 4 kaarten.

3. De straffen gelden alleen als een tegenstander binnen de toegestane periode 'BETRAPT!' roept.

Winnen

Een speler wint onmiddellijk na het voltooien van een geldige zet waardoor die geen kaarten meer in de hand heeft.

SPEEL. DOORBREEK GRENZEN. BOUW MEE.
Volg ons op [X](#) en [Instagram](#) | [Deel je feedback](#)

Belangrijke begrippen

- **Actieve Kaart:** de laatst gespeelde kaart.
- **Actieve Kleur:** de kleur die momenteel in het spel geldt.
- **Trekstapel:** de gedekte stapel waarvan spelers kaarten trekken.
- **Aflegstapel:** de stapel waarop kaarten worden gespeeld.