STACK™ ਅਧਿਕਾਰਤ ਨਿਯਮ

ਸਿੱਖਣਾ ਸੌਖਾ। ਮੁਹਾਰਤ ਹਾਸਲ ਕਰਨੀ ਔਖੀ।
2–8 ਖਿਡਾਰੀ · ਉਮਰ 7+ · 10–30 ਮਿੰਟ · 142 ਕਾਰਡ

ਖੇਡ ਦਾ ਉਦੇਸ਼

ਜਾਇਜ਼ ਚਾਲਾਂ ਖੇਡ ਕੇ, STACK ਲੜੀਆਂ ਬਣਾ ਕੇ ਅਤੇ ਖ਼ਾਸ ਕਾਰਡ ਵਰਤ ਕੇ ਆਪਣੇ ਹੱਥ ਦੇ ਸਾਰੇ ਕਾਰਡ ਸਭ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਮੁਕਾਓ।

ਤਿਆਰੀ

ਕਾਰਡ ਫੈਂਟੋ ਅਤੇ ਹਰ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ 7 ਕਾਰਡ ਵੰਡੋ। ਬਾਕੀ ਕਾਰਡ ਮੂਧੇ ਰੱਖ ਕੇ ਚੁੱਕਣ ਵਾਲੀ ਢੇਰੀ ਬਣਾਓ। ਸਭ ਤੋਂ ਉੱਪਰਲਾ ਕਾਰਡ ਪਲਟ ਕੇ ਖੇਡੇ ਕਾਰਡਾਂ ਦੀ ਢੇਰੀ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰੋ। ਜੇ ਉਹ ਖ਼ਾਸ ਕਾਰਡ ਹੋਵੇ, ਤਾਂ ਉਸ ਨੂੰ ਚੁੱਕਣ ਵਾਲੀ ਢੇਰੀ ਵਿੱਚ ਵਾਪਸ ਰੱਖੋ, ਫੈਂਟੋ ਅਤੇ ਅੰਕ ਵਾਲਾ ਕਾਰਡ ਆਉਣ ਤੱਕ ਦੁਹਰਾਓ। ਕਾਰਡ ਵੰਡਣ ਵਾਲੇ ਦੇ ਖੱਬੇ ਪਾਸੇ ਦਾ ਖਿਡਾਰੀ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਸ਼ੁਰੂ ਵਿੱਚ ਖੇਡ ਘੜੀ ਦੀ ਦਿਸ਼ਾ ਵਿੱਚ ਚੱਲਦੀ ਹੈ।

ਆਪਣੀ ਵਾਰੀ ਉੱਤੇ

ਤੁਸੀਂ ਜਾਇਜ਼ ਚਾਲ ਖੇਡ ਸਕਦੇ ਹੋ ਜਾਂ 1 ਕਾਰਡ ਚੁੱਕ ਸਕਦੇ ਹੋ, ਭਾਵੇਂ ਤੁਹਾਡੇ ਹੱਥ ਵਿੱਚ ਖੇਡਣ ਯੋਗ ਕਾਰਡ ਹੋਵੇ। ਚੁੱਕਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਤੁਸੀਂ ਨਵਾਂ ਚੁੱਕਿਆ ਕਾਰਡ ਖੇਡ ਸਕਦੇ ਹੋ, ਉਸ ਨੂੰ ਜਾਇਜ਼ STACK ਲੜੀ ਦੇ ਹਿੱਸੇ ਵਜੋਂ ਵਰਤ ਸਕਦੇ ਹੋ ਜਾਂ ਆਪਣੀ ਵਾਰੀ ਮੁਕਾ ਸਕਦੇ ਹੋ। ਚੁੱਕਣ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਹੱਥ ਵਿੱਚ ਮੌਜੂਦ ਕਾਰਡ, ਚੁੱਕਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਸਿਰਫ਼ ਉਸੇ STACK ਲੜੀ ਦੇ ਹਿੱਸੇ ਵਜੋਂ ਖੇਡੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।

ਅੰਕ ਵਾਲੇ ਕਾਰਡ ਅਤੇ STACK

ਅੰਕ ਵਾਲਾ ਕਾਰਡ ਉਸ ਵੇਲੇ ਖੇਡਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ ਜਦੋਂ ਉਸ ਦਾ ਰੰਗ ਸਰਗਰਮ ਰੰਗ ਨਾਲ ਮਿਲਦਾ ਹੋਵੇ ਜਾਂ ਉਸ ਦਾ ਅੰਕ ਸਰਗਰਮ ਕਾਰਡ ਦੇ ਅੰਕ ਦੇ ਬਰਾਬਰ ਹੋਵੇ, ਭਾਵੇਂ ਰੰਗ ਵੱਖਰਾ ਹੋਵੇ। STACK ਇੱਕੋ ਵਾਰੀ ਵਿੱਚ ਖੇਡੀ ਜਾਣ ਵਾਲੀ ਇੱਕੋ ਰੰਗ ਦੇ ਘੱਟੋ-ਘੱਟ ਦੋ ਅੰਕ ਵਾਲੇ ਕਾਰਡਾਂ ਦੀ ਲੜੀ ਹੈ। ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ «STACK» ਕਹੋ।

ਪਹਿਲੇ ਅੰਕ ਵਾਲੇ ਕਾਰਡ ਦਾ ਅੰਕ ਸਰਗਰਮ ਕਾਰਡ ਦੇ ਅੰਕ ਦੇ ਬਰਾਬਰ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ; ਉਸ ਦਾ ਰੰਗ ਸਰਗਰਮ ਰੰਗ ਤੋਂ ਵੱਖਰਾ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਦੂਜੇ ਕਾਰਡ ਦਾ ਅੰਕ ਪਹਿਲੇ ਨਾਲੋਂ ਠੀਕ ਇੱਕ ਵੱਧ ਜਾਂ ਇੱਕ ਘੱਟ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਉਹੀ ਬਾਕੀ ਲੜੀ ਦੀ ਦਿਸ਼ਾ ਤੈਅ ਕਰਦਾ ਹੈ। ਚੁਣੀ ਦਿਸ਼ਾ ਵਿੱਚ ਹਰ ਵਾਰ ਇੱਕ ਅੰਕ ਅੱਗੇ ਵਧੋ। ਆਮ STACK ਵਿੱਚ 9 ਤੋਂ 0 ਜਾਂ 0 ਤੋਂ 9 ਉੱਤੇ ਜਾਣਾ ਜਾਇਜ਼ ਹੈ।

ਵਧਦੀ ਲੜੀ ਦੀ ਉਦਾਹਰਨ: 8, ਫਿਰ 9, ਫਿਰ 0, ਫਿਰ 1
ਘਟਦੀ ਲੜੀ ਦੀ ਉਦਾਹਰਨ: 2, ਫਿਰ 1, ਫਿਰ 0, ਫਿਰ 9

ਰੰਗੀਨ ਖ਼ਾਸ ਕਾਰਡ

ਵਾਰੀ ਛੱਡੋ, ਦਿਸ਼ਾ ਬਦਲੋ ਅਤੇ +2 ਰੰਗੀਨ ਖ਼ਾਸ ਕਾਰਡ ਹਨ। ਸਰਗਰਮ ਰੰਗ ਨਾਲ ਮਿਲਣ ਉੱਤੇ ਇਹ ਖੇਡੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਇੱਕੋ ਕਿਸਮ ਦੇ ਖ਼ਾਸ ਕਾਰਡ ਰੰਗ ਦੀ ਪਰਵਾਹ ਕੀਤੇ ਬਿਨਾਂ ਇੱਕ-ਦੂਜੇ ਉੱਤੇ ਖੇਡੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਰੰਗੀਨ ਖ਼ਾਸ ਕਾਰਡ ਦਾ ਅਸਰ ਲਾਗੂ ਹੋਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਉਸ ਦਾ ਰੰਗ ਸਰਗਰਮ ਰੰਗ ਬਣ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਆਮ ਖੇਡ ਜਾਰੀ ਰਹਿੰਦੀ ਹੈ।

ਵਾਰੀ ਛੱਡੋ

ਅਗਲੇ ਖਿਡਾਰੀ ਦੀ ਵਾਰੀ ਛੱਡ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਦਿਸ਼ਾ ਬਦਲੋ

ਖੇਡ ਦੀ ਦਿਸ਼ਾ ਉਲਟ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

+2

ਅਗਲੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ 2 ਕਾਰਡ ਚੁੱਕਣੇ ਪੈਣਗੇ ਜਾਂ +2 ਜਾਂ +4 ਕਾਰਡ ਨਾਲ ਜਵਾਬ ਦੇਣਾ ਪਵੇਗਾ। ਹਰ ਜਵਾਬ ਆਪਣੀ ਸਜ਼ਾ ਜਮ੍ਹਾਂ ਹੋਏ ਸਜ਼ਾ ਦੇ ਕਾਰਡਾਂ ਦੀ ਕੁੱਲ ਗਿਣਤੀ ਵਿੱਚ ਜੋੜਦਾ ਹੈ।

ਸਲੇਟੀ ਖ਼ਾਸ ਕਾਰਡ

+4, ਚੋਰੀ, ਗਿਰਗਿਟ, ਸ਼ੀਸ਼ਾ ਅਤੇ STACK MASTER ਸਲੇਟੀ ਖ਼ਾਸ ਕਾਰਡ ਹਨ ਅਤੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਕਾਰਡ ਉੱਤੇ ਖੇਡੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਕੋਈ ਵੀ ਕਾਰਡ ਤੁਹਾਡਾ ਆਖ਼ਰੀ ਕਾਰਡ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ, ਬਸ਼ਰਤੇ ਉਹ ਨਿਯਮਾਂ ਅਨੁਸਾਰ ਖੇਡਿਆ ਜਾਵੇ। ਜੇ ਜਾਇਜ਼ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਖੇਡਿਆ ਖ਼ਾਸ ਕਾਰਡ ਤੁਹਾਡਾ ਆਖ਼ਰੀ ਕਾਰਡ ਹੋਵੇ, ਤਾਂ ਖੇਡ ਤੁਰੰਤ ਮੁੱਕ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਉਸ ਦਾ ਅਸਰ ਲਾਗੂ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ।

+4

ਨਵਾਂ ਸਰਗਰਮ ਰੰਗ ਚੁਣੋ। ਅਗਲੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ 4 ਕਾਰਡ ਚੁੱਕਣੇ ਪੈਣਗੇ ਜਾਂ ਇੱਕ ਹੋਰ +4 ਕਾਰਡ ਨਾਲ ਜਵਾਬ ਦੇਣਾ ਪਵੇਗਾ। +4 ਦਾ ਜਵਾਬ +2 ਨਾਲ ਨਹੀਂ ਦਿੱਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ। ਹਰ ਜਵਾਬ ਆਪਣੀ ਸਜ਼ਾ ਜਮ੍ਹਾਂ ਹੋਏ ਸਜ਼ਾ ਦੇ ਕਾਰਡਾਂ ਦੀ ਕੁੱਲ ਗਿਣਤੀ ਵਿੱਚ ਜੋੜਦਾ ਹੈ।

ਸਜ਼ਾ ਮੰਨਣਾ: ਜੇ ਖਿਡਾਰੀ +2 ਜਾਂ +4 ਦੀ ਸਜ਼ਾ ਮੰਨ ਲੈਂਦਾ ਹੈ, ਤਾਂ ਉਹ ਜਮ੍ਹਾਂ ਹੋਏ ਸਜ਼ਾ ਦੇ ਸਾਰੇ ਕਾਰਡ ਚੁੱਕਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਉਸ ਦੀ ਵਾਰੀ ਛੱਡ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਗਿਰਗਿਟ

ਨਵਾਂ ਸਰਗਰਮ ਰੰਗ ਚੁਣੋ।

ਸ਼ੀਸ਼ਾ

ਪਿਛਲੇ ਕਾਰਡ ਦੀ ਨਕਲ ਕਰਦਾ ਹੈ।

ਚੋਰੀ

ਉਹ ਵਿਰੋਧੀ ਚੁਣੋ ਜਿਸ ਦੇ ਹੱਥ ਵਿੱਚ 1 ਤੋਂ ਵੱਧ ਕਾਰਡ ਹੋਣ। ਬਿਨਾਂ ਵੇਖੇ ਉਸ ਦੇ ਹੱਥ ਵਿੱਚੋਂ ਬੇਤਰਤੀਬੇ ਢੰਗ ਨਾਲ 1 ਕਾਰਡ ਲਓ, ਫਿਰ ਨਵਾਂ ਸਰਗਰਮ ਰੰਗ ਚੁਣੋ। ਜੇ ਇਸ ਨਾਲ ਵਿਰੋਧੀ ਦੇ ਹੱਥ ਵਿੱਚ ਸਿਰਫ਼ 1 ਕਾਰਡ ਰਹਿ ਜਾਵੇ, ਤਾਂ ਉਸ ਨੂੰ «STACK» ਕਹਿਣ ਦੀ ਲੋੜ ਨਹੀਂ।

STACK MASTER

STACK MASTER ਕਿਸੇ ਵੀ ਕਾਰਡ ਉੱਤੇ ਖੇਡਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਨੂੰ ਖੇਡ ਕੇ ਲੜੀ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ «STACK» ਕਹੋ। STACK MASTER ਆਪ ਲੜੀ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਉਸ ਦਾ ਹਿੱਸਾ ਗਿਣਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ ਉਸ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਸਿਰਫ਼ 1 ਅੰਕ ਵਾਲਾ ਕਾਰਡ ਵੀ ਜਾਇਜ਼ STACK MASTER ਲੜੀ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਕਾਫ਼ੀ ਹੈ।

STACK MASTER ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਪਹਿਲੇ ਅੰਕ ਵਾਲੇ ਕਾਰਡ ਦਾ ਅੰਕ ਅਤੇ ਰੰਗ ਕੋਈ ਵੀ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਅਗਲੇ ਅੰਕ ਵਾਲੇ ਕਾਰਡ ਵਧਦੇ ਜਾਂ ਘਟਦੇ ਕ੍ਰਮ ਵਿੱਚ ਹਰ ਵਾਰ ਇੱਕ ਅੰਕ ਅੱਗੇ ਵਧਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ। ਵੱਖ-ਵੱਖ ਰੰਗ ਮਿਲਾਏ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।

ਲੜੀ 0 ਤੋਂ 9 ਤੱਕ ਸੀਮਤ ਹੈ ਅਤੇ ਘੁੰਮ ਕੇ ਵਾਪਸ ਨਹੀਂ ਆਉਂਦੀ: 9 ਤੋਂ 0 ਜਾਂ 0 ਤੋਂ 9 ਉੱਤੇ ਜਾਣਾ ਜਾਇਜ਼ ਨਹੀਂ। ਆਖ਼ਰੀ ਅੰਕ ਵਾਲੇ ਕਾਰਡ ਦਾ ਰੰਗ ਸਰਗਰਮ ਰੰਗ ਬਣ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਜੇ STACK MASTER ਤੁਹਾਡਾ ਇਕਲੌਤਾ ਬਚਿਆ ਕਾਰਡ ਹੈ, ਤਾਂ ਤੁਸੀਂ ਉਸ ਨੂੰ ਇਕੱਲਾ ਖੇਡ ਸਕਦੇ ਹੋ।

ਚੁੱਕਣ ਵਾਲੀ ਢੇਰੀ ਮੁੱਕਣ ਉੱਤੇ

ਸਰਗਰਮ ਕਾਰਡ ਨੂੰ ਖੇਡੇ ਕਾਰਡਾਂ ਦੀ ਢੇਰੀ ਉੱਤੇ ਹੀ ਰਹਿਣ ਦਿਓ। ਉਸ ਢੇਰੀ ਦੇ ਬਾਕੀ ਸਾਰੇ ਕਾਰਡ ਫੈਂਟ ਕੇ ਮੂਧੇ ਰੱਖੋ ਅਤੇ ਚੁੱਕਣ ਵਾਲੀ ਨਵੀਂ ਢੇਰੀ ਬਣਾਓ।

ਫੜੇ ਗਏ!

ਆਮ STACK ਜਾਂ STACK MASTER ਲੜੀ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ «STACK» ਕਹੋ। ਇਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ, ਜਦੋਂ ਹੱਥ ਵਿੱਚ ਦੋ ਕਾਰਡ ਹੋਣ ਅਤੇ ਤੁਸੀਂ ਇੱਕ ਖੇਡ ਕੇ ਹੱਥ ਵਿੱਚ ਠੀਕ ਇੱਕ ਕਾਰਡ ਛੱਡਣ ਵਾਲੇ ਹੋਵੋ, ਤਾਂ ਉਸ ਨੂੰ ਖੇਡਣ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਵੀ «STACK» ਕਹੋ।

ਜੇ ਖਿਡਾਰੀ ਲੋੜੀਂਦੇ ਵੇਲੇ «STACK» ਨਹੀਂ ਕਹਿੰਦਾ, ਤਾਂ ਉਸ ਚਾਲ ਦੇ ਚੱਲਦੇ ਹੋਏ ਕੋਈ ਵੀ ਵਿਰੋਧੀ «ਫੜੇ ਗਏ!» ਕਹਿ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਮੌਕਾ ਉਸ ਚਾਲ ਦਾ ਆਖ਼ਰੀ ਕਾਰਡ ਖੇਡੇ ਕਾਰਡਾਂ ਦੀ ਢੇਰੀ ਉੱਤੇ ਪਹੁੰਚਣ ਨਾਲ ਮੁੱਕ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

1. ਇੱਕ ਕਾਰਡ ਖੇਡਣਾ: ਜੇ ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਹੱਥ ਵਿੱਚ ਦੋ ਕਾਰਡ ਹੋਣ ਅਤੇ ਉਹ «STACK» ਕਹੇ ਬਿਨਾਂ ਇੱਕ ਖੇਡ ਦੇਵੇ, ਤਾਂ ਚਾਲ ਰੱਦ ਹੋ ਜਾਂਦੀ ਹੈ, ਕਾਰਡ ਉਸ ਦੇ ਹੱਥ ਵਿੱਚ ਵਾਪਸ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਉਹ 2 ਕਾਰਡ ਚੁੱਕਦਾ ਹੈ।

2. STACK ਜਾਂ STACK MASTER ਲੜੀ: ਜੇ ਖਿਡਾਰੀ «STACK» ਕਹੇ ਬਿਨਾਂ ਲੜੀ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰੇ, ਤਾਂ ਲੜੀ ਰੱਦ ਹੋ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਉਸ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਵਿੱਚ ਖੇਡੇ ਸਾਰੇ ਕਾਰਡ ਉਸ ਦੇ ਹੱਥ ਵਿੱਚ ਵਾਪਸ ਜਾਂਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਉਹ 4 ਕਾਰਡ ਚੁੱਕਦਾ ਹੈ।

3. ਸਜ਼ਾ ਸਿਰਫ਼ ਤਦੋਂ ਲਾਗੂ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਜਦੋਂ ਕੋਈ ਵਿਰੋਧੀ ਤੈਅ ਸਮੇਂ ਦੇ ਅੰਦਰ «ਫੜੇ ਗਏ!» ਕਹੇ।

ਜਿੱਤ

ਖਿਡਾਰੀ ਉਹ ਜਾਇਜ਼ ਚਾਲ ਪੂਰੀ ਕਰਦੇ ਹੀ ਤੁਰੰਤ ਜਿੱਤ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਉਸ ਦੇ ਹੱਥ ਵਿੱਚ ਕੋਈ ਕਾਰਡ ਨਾ ਬਚੇ।

ਖੇਡੋ। ਰਵਾਇਤਾਂ ਤੋੜੋ। ਬਣਾਉਣ ਵਿੱਚ ਸਾਥ ਦਿਓ।
ਸਾਨੂੰ ਫਾਲੋ ਕਰੋ: X ਅਤੇ Instagram | ਆਪਣੀ ਰਾਏ ਦਿਓ

ਮੁੱਖ ਸ਼ਬਦ

- ਸਰਗਰਮ ਕਾਰਡ: ਸਭ ਤੋਂ ਆਖ਼ਰ ਵਿੱਚ ਖੇਡਿਆ ਕਾਰਡ।
- ਸਰਗਰਮ ਰੰਗ: ਇਸ ਵੇਲੇ ਖੇਡ ਵਿੱਚ ਲਾਗੂ ਰੰਗ।
- ਚੁੱਕਣ ਵਾਲੀ ਢੇਰੀ: ਮੂਧੀ ਢੇਰੀ ਜਿਸ ਤੋਂ ਖਿਡਾਰੀ ਕਾਰਡ ਚੁੱਕਦੇ ਹਨ।
- ਖੇਡੇ ਕਾਰਡਾਂ ਦੀ ਢੇਰੀ: ਉਹ ਢੇਰੀ ਜਿਸ ਉੱਤੇ ਕਾਰਡ ਖੇਡੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।