

STACK™ Oficjalne zasady

ŁATWO SIĘ NAUCZYĆ. TRUDNO OPANOWAĆ.
2-8 GRACZY · WIEK 7+ · 10-30 MIN · 142 KARTY

Cel gry

Jako pierwszy pozbądź się wszystkich kart z ręki, wykonując dozwolone zagrania, tworząc sekwencje STACK i używając Kart Specjalnych.

Przygotowanie

Potasuj talię i rozdaj każdemu graczowi po 7 kart. Pozostałe karty połóż zakryte jako Stos Dobierania. Odkryj wierzchnią kartę, aby rozpocząć Stos Odrzuconych. Jeśli jest to Karta Specjalna, włóż ją z powrotem do Stosu Dobierania, potasuj i odkrywaj kolejną kartę, aż pojawi się Karta Liczbowa. Zaczyna gracz po lewej stronie rozdającego. Początkowy kierunek gry jest zgodny z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze

Możesz wykonać dozwolone zagranie lub dobrać 1 kartę, nawet jeśli masz już na ręce kartę, którą możesz zagrać. Po dobraniu możesz zagrać właśnie dobraną kartę, użyć jej jako części dozwolonej sekwencji STACK lub zakończyć turę. Karty, które były na ręce przed dobraniem, można następnie zagrać tylko jako część tej sekwencji STACK.

Karty Liczbowe i STACK

Kartę Liczbową można zagrać, jeśli pasuje do Aktywnego Koloru lub ma taką samą liczbę jak Aktywna Karta, nawet gdy ma inny kolor. STACK to sekwencja co najmniej dwóch Kart Liczbowych w tym samym kolorze, zagranych w jednej turze. Powiedz „STACK” przed jej rozpoczęciem.

Pierwsza Karta Liczbowa musi mieć taką samą liczbę jak Aktywna Karta; jej kolor może różnić się od Aktywnego Koloru. Liczba na drugiej karcie musi być dokładnie o jeden większa lub mniejsza niż na pierwszej i wyznacza kierunek pozostałej części sekwencji. Kontynuuj po jednej liczbie w wybranym kierunku. Zwykła sekwencja STACK może przechodzić z 9 na 0 lub z 0 na 9.

Przykład rosnący: $8 \rightarrow 9 \rightarrow 0 \rightarrow 1$

Przykład malejący: $2 \rightarrow 1 \rightarrow 0 \rightarrow 9$

Kolorowe Karty Specjalne

STOP, ZMIANA KIERUNKU i +2 to kolorowe Karty Specjalne. Można je zagrać, jeśli pasują do Aktywnego Koloru. Karty Specjalne tego samego typu można zagrywać na siebie niezależnie od koloru. Po rozpatrzeniu działania kolorowej Karty Specjalnej jej kolor staje się Aktywnym Kolorem i gra toczy się dalej w zwykły sposób.

STOP

Następny gracz traci turę.

ZMIANA KIERUNKU

Odwraca kierunek gry.

+2

Następny gracz musi dobrać 2 karty lub odpowiedzieć kartą +2 albo +4. Każda odpowiedź dodaje swoją karę do łącznej liczby kart do dobrania.

Szare Karty Specjalne

+4, KRADZIEŻ, KAMELEON, LUSTRO i STACK MASTER to szare Karty Specjalne, które można zagrać na dowolną kartę. Każda karta może być twoją ostatnią kartą, o ile zostanie zagrana zgodnie z zasadami. Jeśli prawidłowo zagrana Karta Specjalna jest twoją ostatnią kartą, gra kończy się natychmiast i nie rozpatruje się jej działania.

+4

Wybierz nowy Aktywny Kolor. Następny gracz musi dobrać 4 karty lub odpowiedzieć inną kartą +4. Karta +2 nie może być odpowiedzią na +4. Każda odpowiedź dodaje swoją karę do łącznej liczby kart do dobrania.

Przyjęcie kary: Jeśli gracz przyjmie karę +2 lub +4, dobiera wszystkie skumulowane karty kary i traci turę.

KAMELEON

Wybierz nowy Aktywny Kolor.

LUSTRO

Kopiuje poprzednią kartę.

KRADZIEŻ

Wybierz przeciwnika, który ma więcej niż 1 kartę na ręce. Zabierz losowo 1 kartę z jego ręki bez podglądania, a następnie wybierz nowy Aktywny Kolor. Jeśli przeciwnikowi zostanie przez to tylko 1 karta, nie musi mówić „STACK”.

STACK MASTER

STACK MASTER można zagrać na dowolną kartę. Powiedz „STACK”, zanim zagrasz tę kartę, aby rozpocząć sekwencję. STACK MASTER sam rozpoczyna sekwencję i jest jej częścią. Dlatego wystarczy po nim tylko 1 Karta Liczbowa, aby utworzyć dozwoloną sekwencję STACK MASTER.

Pierwsza Karta Liczbowa po STACK MASTER może mieć dowolną liczbę i dowolny kolor. Kolejne Karty Liczbowe muszą kontynuować sekwencję po jednej liczbie, rosnąco lub malejąco. Kolory można mieszać.

Sekwencja jest ograniczona do liczb od 0 do 9 i nie może się zapętląć: przejścia $9 \rightarrow 0$ i $0 \rightarrow 9$ są niedozwolone. Kolor ostatniej Karty Liczbowej staje się Aktywnym Kolorem. Jeśli sam STACK MASTER jest twoją ostatnią kartą, możesz zagrać go pojedynczo.

Pusty Stos Dobierania

Jeśli Stos Dobierania się wyczerpie, pozostaw Aktywną Kartę na Stosie Odrzuconych. Potasuj wszystkie pozostałe karty ze Stosu Odrzuconych i połóż je zakryte jako nowy Stos Dobierania.

PRZYŁAPANY!

Powiedz „STACK” przed rozpoczęciem zwykłej sekwencji STACK lub sekwencji STACK MASTER, albo gdy masz na ręce dwie karty i zamierzasz zagrać jedną z nich, tak aby została ci tylko jedna karta.

Jeśli gracz nie powie „STACK”, gdy jest to wymagane, dowolny przeciwnik może powiedzieć „PRZYŁAPANY!”, dopóki zagranie jeszcze trwa. Możliwość ta kończy się, gdy ostatnia karta zagrana trafi na Stos Odrzuconych.

1. Zagranie pojedynczej karty: Jeśli gracz ma dwie karty na ręce i zagra jedną bez powiedzenia „STACK”, zagranie zostaje anulowane, karta wraca na jego rękę, a gracz dobiera 2 karty.

2. Sekwencja STACK lub STACK MASTER: Jeśli gracz rozpocznie sekwencję bez powiedzenia „STACK”, sekwencja zostaje anulowana. Wszystkie karty zagrane podczas tej próby wracają na jego rękę, a gracz dobiera 4 karty.

3. Kary obowiązują tylko wtedy, gdy przeciwnik powie „PRZYŁAPANY!” w dozwolonym czasie.

Zwycięstwo

Gracz wygrywa natychmiast po zakończeniu dozwolonego zagrania, po którym nie ma już żadnych kart na ręce.

GRAJ. PRZEŁAMUJ SCHEMATY. POMÓŻ NAM TWORZYĆ.

Obserwuj nas na [X](#) i [Instagram](#) | [Podziel się opinią](#)

Kluczowe pojęcia

- **Aktywna Karta:** ostatnio zagrana karta.
- **Aktywny Kolor:** kolor aktualnie obowiązujący w grze.
- **Stos Dobierania:** stos zakrytych kart, z którego gracze dobierają karty.
- **Stos Odrzuconych:** stos, na który zagrywa się karty.