



Regras oficiais

FÁCIL DE APRENDER. DIFÍCIL DE DOMINAR.

2-8 JOGADORES · A PARTIR DE 7 ANOS · 10-30 MIN · 142 CARTAS

Objetivo

Seja o primeiro jogador a ficar sem cartas na mão por meio de jogadas válidas, formando STACKS e usando Cartas Especiais.

Preparação

Embaralhe o baralho e distribua 7 cartas para cada jogador. Coloque as cartas restantes viradas para baixo para formar o Monte de Compra. Vire a carta do topo para iniciar o Monte de Descarte. Se for uma Carta Especial, devolva-a ao Monte de Compra, embaralhe e vire outra carta até sair uma Carta Numerada. O jogador à esquerda de quem distribuiu as cartas joga primeiro. O jogo começa no sentido horário.

No seu turno

Você pode fazer uma jogada válida ou optar por comprar 1 carta, mesmo que já tenha uma carta que possa jogar. Depois de comprar, você pode jogar a carta que acabou de comprar, usá-la como parte de um STACK válido ou encerrar seu turno. As cartas que já estavam na sua mão só podem ser jogadas depois da compra se fizerem parte desse STACK.

Cartas Numeradas e STACK

Uma Carta Numerada pode ser jogada se corresponder à Cor Ativa ou tiver o mesmo número da Carta Ativa, mesmo que seja de outra cor. Um STACK é uma sequência de pelo menos duas Cartas Numeradas da mesma cor jogadas durante um único turno. Antes de começar, diga "STACK".

A primeira Carta Numerada deve ter o mesmo número da Carta Ativa; sua cor pode ser diferente da Cor Ativa. A segunda deve ser exatamente um número acima ou abaixo da primeira e define o sentido do restante da sequência. Continue um número de cada vez no sentido escolhido. Um STACK normal pode passar de 9 para 0 ou de 0 para 9.

Exemplo crescente: $8 \rightarrow 9 \rightarrow 0 \rightarrow 1$

Exemplo decrescente: $2 \rightarrow 1 \rightarrow 0 \rightarrow 9$

Cartas Especiais coloridas

PARE, INVERTE e +2 são Cartas Especiais coloridas. Elas podem ser jogadas se corresponderem à Cor Ativa. Cartas Especiais do mesmo tipo podem ser jogadas umas sobre as outras, independentemente da cor. Depois que o efeito de uma Carta Especial colorida for resolvido, sua cor se torna a Cor Ativa e o jogo normal continua.

PARE

O próximo jogador perde a vez.

INVERTE

Inverte o sentido do jogo.

+2

O próximo jogador deve comprar 2 cartas ou responder com um +2 ou +4. Cada resposta acrescenta sua penalidade ao total.

Cartas Especiais cinzas

+4, ROUBO, CAMALEÃO, ESPELHO e STACK MASTER são Cartas Especiais cinzas e podem ser jogadas sobre qualquer carta. Qualquer carta pode ser sua última carta, desde que seja jogada de forma válida. Se uma Carta Especial jogada de forma válida for sua última carta, o jogo termina imediatamente e seu efeito não é aplicado.

+4

Escolha a nova Cor Ativa. O próximo jogador deve comprar 4 cartas ou responder com outro +4. Um +2 não pode responder a um +4. Cada resposta acrescenta sua penalidade ao total.

Receber uma penalidade: se um jogador receber uma penalidade de +2 ou +4, ele compra o total de cartas de penalidade acumuladas e perde a vez.

CAMALEÃO

Escolha a nova Cor Ativa.

ESPELHO

Copia a carta anterior.

ROUBO

Escolha qualquer adversário com mais de 1 carta na mão. Pegue 1 carta aleatória da mão desse jogador sem olhar e, depois, escolha a nova Cor Ativa. Se isso deixar esse jogador com apenas 1 carta, ele não precisa dizer "STACK".

STACK MASTER

STACK MASTER pode ser jogada sobre qualquer carta. Antes de jogá-la para iniciar uma sequência, diga "STACK". A própria STACK MASTER inicia e faz parte da sequência: por isso, basta jogar 1 Carta Numerada depois dela para formar uma sequência STACK MASTER válida.

A primeira Carta Numerada depois de STACK MASTER pode ser de qualquer número e de qualquer cor. As Cartas Numeradas seguintes devem continuar um número de cada vez, em

ordem crescente ou decrescente. As cores podem ser misturadas.

A sequência é limitada aos números de 0 a 9 e não dá a volta: $9 \rightarrow 0$ e $0 \rightarrow 9$ não são permitidos. A cor da última Carta Numerada se torna a Cor Ativa. Se a própria STACK MASTER for sua última carta, ela pode ser jogada sozinha.

Monte de Compra vazio

Se o Monte de Compra ficar vazio, deixe a Carta Ativa no Monte de Descarte. Embaralhe todas as outras cartas do Monte de Descarte e coloque-as viradas para baixo para formar um novo Monte de Compra.

PEGUEI!

Diga “STACK” antes de iniciar uma sequência STACK normal ou STACK MASTER, ou quando tiver duas cartas na mão e for jogar uma delas, ficando com apenas uma carta.

Se um jogador não disser “STACK” quando for obrigatório, qualquer adversário pode dizer “PEGUEI!” enquanto a jogada ainda estiver em andamento. Essa oportunidade termina quando a última carta dessa jogada chega ao Monte de Descarte.

1. Jogada de uma única carta: se um jogador tiver duas cartas na mão e jogar uma sem dizer “STACK”, a jogada é anulada, a carta volta para sua mão e ele compra 2 cartas.

2. Sequência STACK ou STACK MASTER: se o jogador iniciar uma sequência sem dizer “STACK”, a sequência é anulada, todas as cartas jogadas nessa tentativa voltam para sua mão e ele compra 4 cartas.

3. As penalidades só se aplicam se um adversário disser “PEGUEI!” dentro da oportunidade permitida.

Vitória

Um jogador vence imediatamente depois de concluir uma jogada válida que o deixe sem cartas na mão.

JOQUE. QUEBRE. AJUDE A CONSTRUIR.

Siga-nos nas redes sociais [X](#) e [Instagram](#) | [Envie sua opinião](#)

Termos-chave

- **Carta Ativa:** a última carta jogada.
- **Cor Ativa:** a cor que está em jogo.
- **Monte de Compra:** o monte virado para baixo de onde os jogadores compram cartas.
- **Monte de Descarte:** o monte onde as cartas são jogadas.