

STACK™ Regras Oficial

FÁCIL DE APRENDER. DIFÍCIL DE DOMINAR.

2 - 8 JOGADORES • IDADE 7+ • 10 - 30 MIN • 142 CARTAS

Objetivo

Sê o primeiro jogador a ficar sem cartas na mão através de jogadas válidas, criando STACKS e utilizando Cartas Especiais.

Preparação

Baralha o baralho e distribui 7 cartas a cada jogador. Coloca as restantes cartas viradas para baixo para formar o Monte de Compra. Vira a carta do topo para iniciar o Monte de Descarte. Se for uma Carta Especial, devolve-a ao Monte de Compra, baralha e vira novamente uma carta até sair uma Carta Numerada. O jogador à esquerda de quem distribuiu as cartas joga primeiro. O jogo começa no sentido dos ponteiros do relógio.

No Teu Turno

Podes fazer uma jogada válida ou optar por comprar 1 carta, mesmo que já tenhas uma carta válida na mão. Depois de comprares, podes jogar a carta que compraste, utilizá-la como parte de um STACK válido ou terminar o teu turno. As cartas que já estavam na tua mão só podem ser jogadas depois de comprares uma carta 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 o mesmo turno. Antes de iniciar, diz "STACK". A primeira Carta Numerada tem de ter o mesmo número da Carta Ativa. A sua cor pode ser diferente da Cor Ativa. A segunda Carta Numerada tem de ser exatamente um número acima ou abaixo da primeira e define o sentido para o resto da sequência. Continua um número de cada vez no sentido escolhido. Um STACK normal pode atravessar a passagem entre 9 e 0.

Exemplo ascendente: 8 → 9 → 0 → 1

Exemplo descendente: 2 → 1 → 0 → 9

Cartas Especiais Coloridas

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

STOP

O jogador seguinte perde o seu turno.

INVERTE

Inverte o sentido do jogo.

+2

O jogador seguinte tem de comprar 2 cartas ou responder com um +2 ou +4. Cada resposta acrescenta a sua penalização ao total.

Cartas Especiais Cinzentas

+4, ROUBO, CAMALEÃO, ESPELHO e STACK MASTER são Cartas Especiais cinzentas e podem ser jogadas sobre qualquer carta. Qualquer carta pode ser a tua última carta, desde que seja jogada legalmente.

+4

Escolhe a nova Cor Ativa. O jogador seguinte tem de comprar 4 cartas ou responder com outro +4. Um +2 não pode responder a um +4. Cada resposta acrescenta a sua penalização ao total. Receber a Penalização: se um jogador receber uma penalização de +2 ou +4, compra a penalização total acumulada e perde o seu turno.

CAMALEÃO

Escolhe a nova Cor Ativa.

ESPELHO

Copia a carta anterior.

ROUBO

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

STACK MASTER

STACK MASTER pode ser jogada sobre qualquer carta. Antes de a jogar como início de uma sequência, diz "STACK". A própria STACK MASTER inicia e conta como a sequência, pelo que é necessária apenas 1 Carta Numerada depois dela para criar 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 adicionais têm de continuar um número de cada vez, em sentido ascendente ou descendente. As cores podem ser misturadas. A sequência está limitada 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 torna-se a Cor Ativa. Se a própria STACK

MASTER for a tua última carta, pode ser jogada sozinha.

Monte de Compra Vazio

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

APANHA

Diz “STACK” antes de iniciares uma sequência STACK normal ou STACK MASTER, ou quando tens duas cartas na mão e vais jogar uma delas, ficando apenas com uma.

Se um jogador não disser “STACK” quando é obrigatório, qualquer adversário pode dizer “APANHA” enquanto a jogada ainda estiver a decorrer. A oportunidade termina quando a última carta dessa jogada entra no Monte de Descarte.

1. **Jogada individual:** se um jogador tiver duas cartas na mão e jogar uma sem dizer “STACK”, a jogada é anulada, a carta regressa à sua mão e o jogador 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 regressam à sua mão e o jogador compra 4 cartas.
3. As penalizações só se aplicam se um adversário disser “**APANHA**” dentro da oportunidade permitida.

Vitória

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

JOGA. QUEBRA. AJUDA A CONSTRUI-LO.

Segue-nos nas redes sociais [X](#) e [Instagram](#) | [Dá-nos a tua opinião](#)

Termos-Chave

- **Carta Ativa:** a última carta jogada.
- **Cor Ativa:** a cor atualmente 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.