STACK™ Reguli oficiale

UȘOR DE ÎNVĂȚAT. GREU DE STĂPÂNIT.
2–8 JUCĂTORI · DE LA 7 ANI · 10–30 MIN · 142 DE CĂRȚI

Scopul jocului

Fii primul jucător care scapă de toate cărțile din mână prin mutări valide, formând secvențe STACK și folosind cărți speciale.

Pregătirea

Amestecați pachetul și împărțiți câte 7 cărți fiecărui jucător. Așezați restul cărților cu fața în jos pentru a forma teancul de tragere. Întoarceți prima carte pentru a începe teancul de decartare. Dacă este o carte specială, puneți-o înapoi în teancul de tragere, amestecați și întoarceți o altă carte până apare o carte numerică. Începe jucătorul din stânga celui care a împărțit cărțile. Jocul începe în sensul acelor de ceasornic.

Când îți vine rândul

Poți face o mutare validă sau poți alege să tragi 1 carte, chiar dacă ai deja în mână o carte pe care o poți juca. După ce tragi, poți juca acea carte, o poți folosi ca parte a unei secvențe STACK valide sau îți poți încheia tura. Cărțile pe care le aveai deja în mână înainte de a trage pot fi jucate după tragere doar dacă fac parte din această secvență STACK.

Cărți numerice și STACK

O carte numerică poate fi jucată dacă are Culoarea Activă sau același număr ca pe Cartea Activă, chiar dacă are altă culoare. Un STACK este o secvență de cel puțin două cărți numerice de aceeași culoare, jucate într-o singură tură. Spune „STACK” înainte de a începe.

Prima carte numerică trebuie să aibă același număr ca pe Cartea Activă; culoarea ei poate fi diferită de Culoarea Activă. Numărul celei de-a doua cărți trebuie să fie exact cu unu mai mare sau mai mic decât al primei și stabilește direcția restului secvenței. Continuă număr cu număr în direcția aleasă. Un STACK obișnuit poate trece de la 9 la 0 sau de la 0 la 9.

Exemplu crescător: 8 → 9 → 0 → 1
Exemplu descrescător: 2 → 1 → 0 → 9

Cărți speciale colorate

STOP, SCHIMBARE DE SENS și +2 sunt cărți speciale colorate. Pot fi jucate dacă au Culoarea Activă. Cărțile speciale de același tip pot fi jucate una peste alta indiferent de culoare. După aplicarea efectului unei cărți speciale colorate, culoarea acesteia devine Culoarea Activă, iar jocul obișnuit continuă.

STOP

Următorul jucător își pierde tura.

SCHIMBARE DE SENS

Inversează sensul jocului.

+2

Următorul jucător trebuie să tragă 2 cărți sau să răspundă cu o carte +2 ori +4. Fiecare răspuns adaugă propria penalizare la numărul total de cărți de penalizare.

Cărți speciale gri

+4, FURT, CAMELEON, OGLINDĂ și STACK MASTER sunt cărți speciale gri și pot fi jucate peste orice carte. Orice carte poate fi ultima ta carte, dacă este jucată conform regulilor. Dacă o carte specială jucată valid este ultima ta carte, jocul se încheie imediat și efectul ei nu se aplică.

+4

Alege noua Culoare Activă. Următorul jucător trebuie să tragă 4 cărți sau să răspundă cu o altă carte +4. O carte +2 nu poate fi jucată ca răspuns la o carte +4. Fiecare răspuns adaugă propria penalizare la numărul total de cărți de penalizare.

Acceptarea unei penalizări: Dacă un jucător acceptă o penalizare +2 sau +4, trage toate cărțile de penalizare acumulate și își pierde tura.

CAMELEON

Alege noua Culoare Activă.

OGLINDĂ

Copiază cartea precedentă.

FURT

Alege un adversar care are mai mult de 1 carte în mână. Ia la întâmplare 1 carte din mâna lui, fără să te uiți, apoi alege noua Culoare Activă. Dacă astfel adversarul rămâne cu doar 1 carte, nu trebuie să spună „STACK”.

STACK MASTER

STACK MASTER poate fi jucat peste orice carte. Spune „STACK” înainte de a-l juca pentru a începe o secvență. STACK MASTER începe el însuși secvența și este considerat parte a acesteia. De aceea, după el este necesară doar 1 carte numerică pentru a forma o secvență STACK MASTER validă.

Prima carte numerică după STACK MASTER poate avea orice număr și orice culoare. Următoarele cărți numerice trebuie să continue număr cu număr, în ordine crescătoare sau descrescătoare. Culorile pot fi combinate.

Secvența este limitată la numerele de la 0 la 9 și nu poate trece circular de la un capăt la celălalt: tranzițiile 9 → 0 și 0 → 9 nu sunt permise. Culoarea ultimei cărți numerice devine Culoarea Activă. Dacă STACK MASTER însuși este ultima ta carte, îl poți juca singur.

Teancul de tragere gol

Dacă teancul de tragere se epuizează, lăsați Cartea Activă pe teancul de decartare. Amestecați toate celelalte cărți din teancul de decartare și așezați-le cu fața în jos pentru a forma un nou teanc de tragere.

PRINS!

Spune „STACK" înainte de a începe o secvență STACK obișnuită sau o secvență STACK MASTER, ori când ai două cărți în mână și urmează să joci una dintre ele astfel încât să rămâi cu o singură carte.

Dacă un jucător nu spune „STACK" atunci când este obligatoriu, orice adversar poate spune „PRINS!" cât timp mutarea este încă în desfășurare. Această posibilitate se încheie când ultima carte a mutării ajunge pe teancul de decartare.

1. Jucarea unei singure cărți: Dacă un jucător are două cărți în mână și joacă una fără să spună „STACK", mutarea este anulată, cartea revine în mâna lui, iar jucătorul trage 2 cărți.

2. Secvență STACK sau STACK MASTER: Dacă jucătorul începe o secvență fără să spună „STACK", secvența este anulată. Toate cărțile jucate în timpul încercării revin în mâna lui, iar jucătorul trage 4 cărți.

3. Penalizările se aplică doar dacă un adversar spune „PRINS!" în intervalul permis.

Victoria

Un jucător câștigă imediat după finalizarea unei mutări valide în urma căreia nu mai are nicio carte în mână.

JOACĂ. SPARGE TIPARELE. AJUTĂ LA CONSTRUIREA LUI.
Urmărește-ne pe X și pe Instagram | Spune-ne părerea ta

Termeni-cheie

- **Cartea Activă:** ultima carte jucată.
- **Culoarea Activă:** culoarea valabilă în acel moment în joc.
- **Teancul de tragere:** teancul cu fața în jos din care jucătorii trag cărți.
- **Teancul de decartare:** teancul pe care sunt jucate cărțile.