



Официальные правила

ЛЕГКО НАУЧИТЬСЯ. ТРУДНО СТАТЬ МАСТЕРОМ.
2-8 ИГРОКОВ · ВОЗРАСТ 7+ · 10-30 МИН · 142 КАРТЫ

Цель игры

Первым избавься от всех карт на руке, выполняя допустимые ходы, составляя последовательности STACK и используя специальные карты.

Подготовка

Перетасуйте колоду и раздайте по 7 карт. Остальные положите рубашкой вверх как колоду добора. Откройте верхнюю карту для начала сброса. Если она специальная, верните её в колоду добора, перетасуйте и повторяйте до числовой карты. Начинает игрок слева от раздающего. Игра начинается по часовой стрелке.

В свой ход

Можно сделать допустимый ход или взять 1 карту, даже если есть карта для игры. После добора можно сыграть взятую карту, включить её в допустимый STACK или завершить ход. Карты, бывшие на руке до добора, после него можно играть только в составе этой последовательности STACK.

Числовые карты и STACK

Числовую карту можно сыграть, если она соответствует Активному Цвету или имеет то же число, что и Активная Карта, даже если цвет другой. STACK — последовательность как минимум двух числовых карт одного цвета, сыгранных за один ход. Перед началом скажи «STACK».

Первая числовая карта должна иметь число Активной Карты, но может быть другого цвета. Число второй должно быть ровно на единицу больше или меньше первого и задаёт направление последовательности. Продолжай по одному числу в этом направлении. Обычный STACK допускает переход с 9 на 0 или с 0 на 9.

Пример по возрастанию: $8 \rightarrow 9 \rightarrow 0 \rightarrow 1$

Пример по убыванию: $2 \rightarrow 1 \rightarrow 0 \rightarrow 9$

Цветные специальные карты

СТОП, СМЕНА НАПРАВЛЕНИЯ и +2 — цветные специальные карты. Их можно играть, если они соответствуют Активному Цвету. Специальные карты одного типа можно играть друг на друга независимо от цвета. После применения эффекта цвет карты становится Активным Цветом и обычная игра продолжается.

СТОП

Следующий игрок пропускает ход.

СМЕНА НАПРАВЛЕНИЯ

Меняет направление игры на противоположное.

+2

Следующий игрок должен взять 2 карты или ответить картой +2 либо +4. Каждый ответ добавляет свой штраф к общему числу штрафных карт.

Серые специальные карты

+4, КРАЖА, ХАМЕЛЕОН, ЗЕРКАЛО и STACK MASTER — серые специальные карты, которые можно играть на любую карту. Любая карта может быть последней, если сыграна по правилам. Если допустимо сыгранная специальная карта — последняя на руке, игра сразу завершается, а её эффект не применяется.

+4

Выбери новый Активный Цвет. Следующий игрок должен взять 4 карты или ответить другой картой +4. На +4 нельзя отвечать картой +2. Каждый ответ добавляет свой штраф к общему числу штрафных карт.

Принятие штрафа: Если игрок принимает штраф +2 или +4, он берёт все накопленные штрафные карты и пропускает ход.

ХАМЕЛЕОН

Выбери новый Активный Цвет.

ЗЕРКАЛО

Копирует предыдущую карту.

КРАЖА

Выбери соперника, у которого на руке больше 1 карты. Не глядя, возьми из его руки 1 случайную карту, затем выбери новый Активный Цвет. Если из-за этого у соперника остаётся только 1 карта, ему не нужно говорить «STACK».

STACK MASTER

STACK MASTER можно играть на любую карту. Скажи «STACK» перед тем, как сыграть её для начала последовательности. STACK MASTER сама начинает последовательность и считается её частью. Поэтому после неё достаточно лишь 1 числовой карты для допустимой последовательности STACK MASTER.

Первая числовая карта после STACK MASTER может иметь любое число и цвет. Следующие продолжают ряд по одному числу вверх или вниз. Цвета можно смешивать.

Последовательность ограничена числами 0-9: переходы $9 \rightarrow 0$ и $0 \rightarrow 9$ запрещены. Цвет последней числовой карты становится Активным Цветом. Саму STACK MASTER можно сыграть отдельно, если это последняя карта на руке.

Пустая колода добора

Если колода добора пуста, оставьте Активную Карту на сбросе. Остальные карты сброса перетасуйте и положите рубашкой вверх как новую колоду добора.

ПОЙМАН!

Скажи «STACK» перед началом обычной последовательности STACK или STACK MASTER, а также перед розыгрышем одной из двух карт на руке, после которого останется одна карта.

Если игрок не сказал обязательное «STACK», любой соперник может сказать «ПОЙМАН!» до попадания последней карты этого розыгрыша в сброс.

1. Розыгрыш одной карты: Если игрок имеет две карты и играет одну без объявления «STACK», розыгрыш отменяется, карта возвращается ему в руку, а игрок берёт 2 карты.

2. Последовательность STACK или STACK MASTER: Если игрок начинает последовательность без объявления «STACK», она отменяется. Все карты этой попытки возвращаются ему в руку, а игрок берёт 4 карты.

3. Штраф действует только если соперник вовремя говорит «ПОЙМАН!».

Победа

Игрок побеждает сразу после завершения допустимого розыгрыша, после которого на руке не остаётся ни одной карты.

ИГРАЙ. ЛОМАЙ ШАБЛОНЫ. ПОМОГАЙ СОЗДАВАТЬ.

Следи за нами: [X](#) и [Instagram](#) | [Поделись мнением](#)

Основные понятия

- **Активная Карта:** последняя сыгранная карта.
- **Активный Цвет:** цвет, действующий в игре сейчас.
- **Колода добора:** закрытая колода, из которой игроки берут карты.
- **Стопка сброса:** стопка, на которую играют карты.