

STACK™ Uradna pravila

LAHKO SE JE NAUČITI. TEŽKO JE OBVLADATI.
2–8 IGRALCEV · OD 7 LET · 10–30 MIN · 142 KART

Cilj igre

Bodi prvi igralec, ki se z veljavnimi potezi, sestavljanjem zaporedij STACK in uporabo posebnih kart znebi vseh kart v roki.

Priprava

Premešajte komplet in vsakemu igralcu razdelite 7 kart. Preostale karte položite z licem navzdol kot kup za vlečenje. Obrnite vrhjo karto, da začnete odlagalni kup. Če je to posebna karta, jo vrnite v kup za vlečenje, premešajte in obrnite novo karto, dokler se ne pojavi številčna karta. Začne igralec levo od delivca. Igra se sprva odvija v smeri urnega kazalca.

Ko si na vrsti

Lahko izvedeš veljavno potezo ali se odločiš, da povlečeš 1 karto, tudi če že imaš v roki karto, ki jo lahko odigraš. Po vlečenju lahko odigraš pravkar povlečeno karto, jo uporabiš kot del veljavnega zaporedja STACK ali končaš svojo potezo. Karte, ki si jih imel v roki pred vlečenjem, lahko po vlečenju odigraš le kot del tega zaporedja STACK.

Številčne karte in STACK

Številčno karto lahko odigraš, če se ujema z Aktivno barvo ali ima enako številko kot Aktivna karta, tudi če je drugačne barve. STACK je zaporedje vsaj dveh številčnih kart iste barve, odigranih v eni potezi. Preden začneš, reci »STACK«.

Prva številčna karta mora imeti enako številko kot Aktivna karta; njena barva se lahko razlikuje od Aktivne barve. Številka druge karte mora biti natanko za ena večja ali manjša od številke prve karte in določi smer preostanka zaporedja. Nadaljuj po eno številko v izbrani smeri. Običajni STACK lahko preide z 9 na 0 ali z 0 na 9.

Primer naraščajočega zaporedja: $8 \rightarrow 9 \rightarrow 0 \rightarrow 1$

Primer padajočega zaporedja: $2 \rightarrow 1 \rightarrow 0 \rightarrow 9$

Barvne posebne karte

STOP, SPREMEMBA SMERI in +2 so barvne posebne karte. Odigraš jih lahko, če se ujemajo z Aktivno barvo. Posebne karte iste vrste se lahko igrajo druga na drugo ne glede na barvo. Ko se izvede učinek barvne posebne karte, njena barva postane Aktivna barva in običajna igra se nadaljuje.

STOP

Naslednji igralec izpusti svojo potezo.

SPREMEMBA SMERI

Obrne smer igre.

+2

Naslednji igralec mora povleči 2 karti ali odgovoriti s karto +2 ali +4. Vsak odgovor doda svojo kazen skupnemu številu kazenskih kart.

Sive posebne karte

+4, KRAJA, KAMELEON, OGLEDALO in STACK MASTER so sive posebne karte in jih lahko odigraš na katero koli karto. Katera koli karta je lahko tvoja zadnja karta, če jo odigraš v skladu s pravili. Če je veljavno odigrana posebna karta tvoja zadnja karta, se igra takoj konča in njen učinek se ne izvede.

+4

Izberi novo Aktivno barvo. Naslednji igralec mora povleči 4 karte ali odgovoriti z drugo karto +4. S karto +2 ni mogoče odgovoriti na karto +4. Vsak odgovor doda svojo kazen skupnemu številu kazenskih kart.

Sprejetje kazni: Če igralec sprejme kazen +2 ali +4, povleče vse nakopičene kazenske karte in izpusti svojo potezo.

KAMELEON

Izberi novo Aktivno barvo.

OGLEDALO

Kopira prejšnjo karto.

KRAJA

Izberi nasprotnika, ki ima v roki več kot 1 karto. Ne da bi gledal, vzemi 1 naključno karto iz njegove roke, nato pa izberi novo Aktivno barvo. Če nasprotniku zaradi tega ostane samo 1 karta, mu ni treba reči »STACK«.

STACK MASTER

STACK MASTER lahko odigraš na katero koli karto. Preden ga odigraš za začetek zaporedja, reci »STACK«. STACK MASTER sam začne zaporedje in se šteje kot njegov del. Zato za veljavno zaporedje STACK MASTER za njim zadostuje le 1 številčna karta.

Prva številčna karta za STACK MASTER ima lahko katero koli številko in barvo. Naslednje številčne karte morajo nadaljevati po eno številko v naraščajočem ali padajočem vrstnem redu. Barve lahko kombiniraš.

Zaporedje je omejeno na številke od 0 do 9 in ne sme krožno prehajati z enega konca na drugega: prehoda $9 \rightarrow 0$ in $0 \rightarrow 9$ nista dovoljena. Barva zadnje številčne karte postane Aktivna barva. Če je sam STACK MASTER tvoja zadnja karta, ga lahko odigraš samostojno.

Prazen kup za vlečenje

Če zmanjka kart v kupu za vlečenje, pustite Aktivno karto na odlagalnem kupu. Premešajte vse druge karte z odlagalnega kupa in jih položite z licem navzdol kot nov kup za vlečenje.

UJET!

Reci »STACK« pred začetkom običajnega zaporedja STACK ali zaporedja STACK MASTER ali ko imaš v roki dve karti in nameravaš eno odigrati tako, da ti ostane samo ena karta.

Če igralec ne reče »STACK«, ko je to obvezno, lahko kateri koli nasprotnik reče »UJET!«, dokler poteza še poteka. Ta možnost se konča, ko zadnja karta poteze prispe na odlagalni kup.

1. Igranje ene karte: Če ima igralec v roki dve karti in eno odigra, ne da bi rekel »STACK«, se poteza razveljavi, karta se vrne v njegovo roko, igralec pa povleče 2 karti.

2. Zaporedje STACK ali STACK MASTER: Če igralec začne zaporedje, ne da bi rekel »STACK«, se zaporedje razveljavi. Vse karte, odigrane med tem poskusom, se vrnejo v njegovo roko, igralec pa povleče 4 karte.

3. Kazni veljajo le, če nasprotnik reče »UJET!« v dovoljenem časovnem obdobju.

Zmaga

Igralec zmaga takoj po koncu veljavne poteze, po kateri v roki nima več nobene karte.

IGRAJ. RAZBIJ VZORCE. POMAGAJ PRI USTVARJANJU.

Sledi nam na [X](#) in [Instagram](#) | [Deli svoje mnenje](#)

Ključni pojmi

- **Aktivna karta:** zadnja odigrana karta.
- **Aktivna barva:** barva, ki trenutno velja v igri.
- **Kup za vlečenje:** kup kart z licem navzdol, iz katerega igralci vlečejo karte.
- **Odlagalni kup:** kup, na katerega se igrajo karte.