

STACK™ Rregullat zyrtare

E LEHTË PËR T'U MËSUAR. E VËSHTIRË PËR T'U ZOTËRUAR.

2-8 LOJTARË · MOSHA 7+ · 10-30 MIN · 142 LETRA

Qëllimi i lojës

Bëhu lojtari i parë që heq të gjitha letrat nga dora me lëvizje të vlefshme, duke krijuar vargje STACK dhe duke përdorur letra të veçanta.

Përgatitja

Përziejeni pakon dhe shpërndajini nga 7 letra secilit lojtar. Vendosini letrat e mbetura me fytyrë poshtë si grumbulli i tërheqjes. Ktheni letrën e sipërme për të nisur grumbullin e hedhjes. Nëse është letër e veçantë, kthejeni në grumbullin e tërheqjes, përziejeni dhe ktheni një tjetër derisa të dalë një letër me numër. Fillon lojtari në të majtë të atij që shpërndau letrat. Loja nis në drejtim të akrepave të orës.

Kur ke radhën

Mund të bësh një lëvizje të vlefshme ose të tërheqësh 1 letër, edhe nëse ke në dorë një letër që mund ta luash. Pas tërheqjes, mund të luash letrën që sapo tërhoqe, ta përdorësh si pjesë të një vargu STACK të vlefshëm ose të përfundosh radhën. Letrat që kishe në dorë para tërheqjes mund t'i luash pas tërheqjes vetëm si pjesë të këtij vargu STACK.

Letrat me numra dhe STACK

Një letër me numër mund të luhet nëse përputhet me Ngjyrën Aktive ose ka të njëjtin numër si Letra Aktive, edhe nëse ka ngjyrë tjetër. STACK është një varg prej të paktën dy letrash me numra të së njëjtës ngjyre, të luajtura brenda një radhe. Thuaj «STACK» para se të fillosh.

Letra e parë me numër duhet të ketë të njëjtin numër si Letra Aktive; ngjyra e saj mund të ndryshojë nga Ngjyra Aktive. Numri i letrës së dytë duhet të jetë saktësisht një më i madh ose më i vogël se i së parës dhe përcakton drejtimin e pjesës tjetër të vargut. Vazhdo numër pas numri në drejtimin e zgjedhur. Një STACK i zakonshëm mund të kalojë nga 9 te 0 ose nga 0 te 9.

Shembull në rritje: 8 → 9 → 0 → 1

Shembull në zbritje: 2 → 1 → 0 → 9

Letrat e veçanta me ngjyrë

NDAL, NDRYSHIM DREJTIMI dhe +2 janë letra të veçanta me ngjyrë. Mund të luhen nëse përputhen me Ngjyrën Aktive. Letrat e veçanta të të njëjtit lloj mund të luhen mbi njëra-tjetrën pavarësisht ngjyrës. Pas zbatimit të efektit të një letre të veçantë me ngjyrë, ngjyra e saj bëhet Ngjyra Aktive dhe loja e zakonshme vazhdon.

NDAL

Lojtari pasardhës humbet radhën.

NDRYSHIM DREJTIMI

Kthen drejtimin e lojës.

+2

Lojtari pasardhës duhet të tërheqë 2 letra ose të përgjigjet me një letër +2 ose +4. Çdo përgjigje ia shton dënimin e vet numrit të përgjithshëm të letrave të dënimit.

Letrat e veçanta gri

+4, VJEDHJE, KAMELEON, PASQYRË dhe STACK MASTER janë letra të veçanta gri dhe mund të luhen mbi çdo letër. Çdo letër mund të jetë letra jote e fundit, nëse luhet sipas rregullave. Nëse një letër e veçantë e luajtur në mënyrë të vlefshme është letra jote e fundit, loja përfundon menjëherë dhe efekti i saj nuk zbatohet.

+4

Zgjidh Ngjyrën e re Aktive. Lojtari pasardhës duhet të tërheqë 4 letra ose të përgjigjet me një tjetër letër +4. Një letër +2 nuk mund të luhet si përgjigje ndaj një letre +4. Çdo përgjigje ia shton dënimin e vet numrit të përgjithshëm të letrave të dënimit.

Pranimi i dënimit: Nëse një lojtar pranon një dënim +2 ose +4, tërheq të gjitha letrat e dënimit të grumbulluara dhe humbet radhën.

KAMELEON

Zgjidh Ngjyrën e re Aktive.

PASQYRË

Kopjon letrën e mëparshme.

VJEDHJE

Zgjidh një kundërshtar me më shumë se 1 letër në dorë. Merr rastësisht 1 letër nga dora e tij pa parë, pastaj zgjidh Ngjyrën e re Aktive. Nëse kështu kundërshtarit i mbetet vetëm 1 letër, nuk ka nevojë të thotë «STACK».

STACK MASTER

STACK MASTER mund të luhet mbi çdo letër. Thuaj «STACK» para se ta luash për të nisur një varg. Vetë STACK MASTER nis vargun dhe llogaritet si pjesë e tij. Prandaj, pas tij mjafton vetëm 1 letër me numër për të formuar një varg STACK MASTER të vlefshëm.

Letra e parë me numër pas STACK MASTER mund të ketë çdo numër dhe çdo ngjyrë. Letrat pasuese me numra duhet të vazhdojnë numër pas numri në rend rritës ose zbritës. Ngjyrat mund të përzihen.

Vargu kufizohet te numrat nga 0 deri në 9 dhe nuk mund të kalojë në mënyrë rrethore nga njëri skaj te tjetri: kalimet $9 \rightarrow 0$ dhe $0 \rightarrow 9$ nuk lejohen. Ngjyra e letrës së fundit me numër bëhet Ngjyra Aktive. Nëse vetë STACK MASTER është letra jote e fundit, mund ta luash më vete.

Grumbulli i tërheqjes bosh

Nëse mbaron grumbulli i tërheqjes, lëreni Letrën Aktive mbi grumbullin e hedhjes. Përziejini të gjitha letrat e tjera nga grumbulli i hedhjes dhe vendosini me fytyrë poshtë si grumbulli i ri i tërheqjes.

U KAPE!

Thuaj «STACK» para se të nisësh një varg STACK të zakonshëm ose një varg STACK MASTER, ose kur ke dy letra në dorë dhe do të luash njërën që të të mbetet vetëm një letër.

Nëse një lojtar nuk thotë «STACK» kur kërkohet, çdo kundërshtar mund të thotë «U KAPE!» ndërsa lëvizja është ende në vazhdim. Kjo mundësi përfundon kur letra e fundit e lëvizjes arrin te grumbulli i hedhjes.

1. Luajtja e një letre të vetme: Nëse një lojtar ka dy letra në dorë dhe luan njërën pa thënë «STACK», lëvizja anulohet, letra i kthehet në dorë dhe lojtari tërheq 2 letra.

2. Varg STACK ose STACK MASTER: Nëse lojtari nis një varg pa thënë «STACK», vargu anulohet. Të gjitha letrat e luajtura gjatë asaj përpjekjeje i kthehen në dorë dhe lojtari tërheq 4 letra.

3. Dënimet zbatohen vetëm nëse një kundërshtar thotë «U KAPE!» brenda kohës së lejuar.

Fitorja

Një lojtar fiton menjëherë pasi përfundon një lëvizje të vlefshme pas së cilës nuk i mbetet asnjë letër në dorë.

LUAJ. THYEJ MODELET. NDIHMO NË NDËRTIMIN E TIJ.

Na ndiq në [X](#) dhe [Instagram](#) | [Ndaj mendimin tënd](#)

Termet kryesorë

- **Letra Aktive:** letra e fundit e luajtur.
- **Ngjyra Aktive:** ngjyra që vlen në atë çast në lojë.
- **Grumbulli i tërheqjes:** grumbulli me fytyrë poshtë nga i cili lojtarët tërheqin letra.
- **Grumbulli i hedhjes:** grumbulli mbi të cilin luhen letrat.