

கற்பது எளிது. தேர்ச்சி பெறுவது கடினம்.

2-8 வீரர்கள் • வயது 7+ • 10-30 நிமிடங்கள் • 142 அட்டைகள்

விளையாட்டின் நோக்கம்

விதிகளுக்கு உட்பட்ட நகர்வுகளைச் செய்து, STACK தொடர்களை அமைத்து, சிறப்பு அட்டைகளைப் பயன்படுத்தி, உங்கள் கையிலுள்ள அனைத்து அட்டைகளையும் முதலில் முடிக்கவும்.

தயாரிப்பு

அட்டைகளைக் குலுக்கி ஒவ்வொரு வீரருக்கும் 7 அட்டைகள் வழங்கவும். மீதமுள்ள அட்டைகளை முகம் கீழாக வைத்து எடுக்கும் குவியலை அமைக்கவும். மேலுள்ள அட்டையைத் திருப்பி, ஆடிய அட்டைகளின் குவியலைத் தொடங்கவும். அது சிறப்பு அட்டையாக இருந்தால், எடுக்கும் குவியலில் திருப்பி வைத்து, குலுக்கி, எண் அட்டை வரும் வரை மீண்டும் செய்யவும். அட்டைகளை வழங்கியவரின் இடப்பக்க வீரர் தொடங்குவார். தொடக்கத்தில் ஆட்டம் கடிகாரத் திசையில் நடைபெறும்.

உங்கள் முறையில்

கையில் ஆடக்கூடிய அட்டை இருந்தாலும், நீங்கள் விதிகளுக்கு உட்பட்ட நகர்வைச் செய்யலாம் அல்லது 1 அட்டையை எடுக்கலாம். எடுத்த பிறகு, புதிதாக எடுத்த அட்டையை ஆடலாம், அதைச் செல்லுபடியாகும் STACK தொடரின் பகுதியாகப் பயன்படுத்தலாம் அல்லது உங்கள் முறையை முடிக்கலாம். எடுப்பதற்கு முன் கையிலிருந்த அட்டைகளை, எடுத்த பிறகு அதே STACK தொடரின் பகுதியாக மட்டுமே ஆடலாம்.

எண் அட்டைகளும் STACK-உம்

எண் அட்டையின் நிறம் நடப்பு நிறத்துடன் பொருந்தினால் அல்லது அதன் எண் நடப்பு அட்டையின் எண்ணுடன் பொருந்தினால் அதை ஆடலாம்; நிறம் வேறாக இருந்தாலும் அனுமதிக்கப்படும். STACK என்பது ஒரே முறையில் ஆடப்படும், ஒரே நிறத்திலுள்ள குறைந்தது இரண்டு எண் அட்டைகளின் தொடர். தொடங்குவதற்கு முன் «STACK» என்று சொல்லவும்.

முதல் எண் அட்டையின் எண் நடப்பு அட்டையின் எண்ணுடன் பொருந்த வேண்டும்; அதன் நிறம் நடப்பு நிறத்திலிருந்து வேறுபடலாம். இரண்டாவது அட்டையின் எண் முதலாவதைவிடச் சரியாக ஒன்று அதிகமாகவோ குறைவாகவோ இருக்க வேண்டும்; அதுவே மீதித் தொடரின் திசையை நிர்ணயிக்கிறது. தேர்ந்தெடுத்த திசையில் ஒவ்வொரு முறையும் ஒரு எண் முன்னேறவும். சாதாரண STACK தொடரில் 9-இலிருந்து 0-க்கும், 0-இலிருந்து 9-க்கும் செல்லலாம்.

ஏறுவரிசை எடுத்துக்காட்டு: 8, பின்னர் 9, பின்னர் 0, பின்னர் 1
இறங்குவரிசை எடுத்துக்காட்டு: 2, பின்னர் 1, பின்னர் 0, பின்னர் 9

வண்ணச் சிறப்பு அட்டைகள்

முறையைத் தவிர், திசையை மாற்று மற்றும் +2 ஆகியவை வண்ணச் சிறப்பு அட்டைகள். நடப்பு நிறத்துடன் பொருந்தினால் இவற்றை ஆடலாம். ஒரே வகையான சிறப்பு அட்டைகளை நிறத்தைப் பொருட்படுத்தாமல் ஒன்றின்மேல் ஒன்றாக ஆடலாம். வண்ணச் சிறப்பு அட்டையின் விளைவு செயல்படுத்தப்பட்ட பிறகு, அதன் நிறம் நடப்பு நிறமாகி வழக்கமான ஆட்டம் தொடரும்.

முறையைத் தவிர்

அடுத்த வீரர் தனது முறையை இழப்பார்.

திசையை மாற்று

ஆட்டத்தின் திசையை மாற்றுகிறது.

+2

அடுத்த வீரர் 2 அட்டைகளை எடுக்க வேண்டும் அல்லது +2 அல்லது +4 அட்டையால் பதிலளிக்க வேண்டும். ஒவ்வொரு பதிலும் தனது அபராதத்தைச் சேர்ந்துள்ள அபராத அட்டைகளின் மொத்த எண்ணிக்கையில் சேர்க்கிறது.

சாம்பல் நிறச் சிறப்பு அட்டைகள்

+4, திருடு, பச்சோந்தி, கண்ணாடி மற்றும் STACK MASTER ஆகியவை சாம்பல் நிறச் சிறப்பு அட்டைகள்; இவற்றை எந்த அட்டையின்மேலும் ஆடலாம். விதிகளின்படி ஆடப்பட்ட எந்த அட்டையும் உங்கள் கடைசி அட்டையாக இருக்கலாம். விதிகளுக்கு உட்பட்டு ஆடிய சிறப்பு அட்டை உங்கள் கடைசி அட்டையாக இருந்தால், ஆட்டம் உடனே முடியும்; அதன் விளைவு செயல்படுத்தப்படாது.

+4

புதிய நடப்பு நிறத்தைத் தேர்ந்தெடுக்கவும். அடுத்த வீரர் 4 அட்டைகளை எடுக்க வேண்டும் அல்லது மற்றொரு +4 அட்டையால் பதிலளிக்க வேண்டும். +4-க்கு +2 மூலம் பதிலளிக்க முடியாது. ஒவ்வொரு பதிலும் தனது அபராதத்தைச் சேர்ந்துள்ள அபராத அட்டைகளின் மொத்த எண்ணிக்கையில் சேர்க்கிறது.

அபராதத்தை ஏற்றல்: வீரர் +2 அல்லது +4 அபராதத்தை ஏற்றால், சேர்ந்துள்ள அபராத அட்டைகள் அனைத்தையும் எடுத்து தனது முறையை இழப்பார்.

பச்சோந்தி

புதிய நடப்பு நிறத்தைத் தேர்ந்தெடுக்கவும்.

கண்ணாடி

முந்தைய அட்டையைப் பிரதிபலிக்கிறது.

திருடு

கையில் 1-க்கும் மேற்பட்ட அட்டைகள் உள்ள எதிராளியைத் தேர்ந்தெடுக்கவும். பார்க்காமல் அவரது கையிலிருந்து சீரற்ற முறையில் 1 அட்டையை எடுக்கவும்; பின்னர் புதிய நடப்பு நிறத்தைத் தேர்ந்தெடுக்கவும். இதனால் எதிராளியிடம் 1 அட்டை மட்டும் மீந்தால், அவர் «STACK» என்று சொல்ல வேண்டியதில்லை.

STACK MASTER

STACK MASTER-ஐ எந்த அட்டையின்மேலும் ஆடலாம். இதை ஆடித் தொடரைத் தொடங்குவதற்கு முன் «STACK» என்று சொல்லவும். STACK MASTER தானே தொடரைத் தொடங்கி அதன் பகுதியாகக் கணக்கிடப்படுகிறது. எனவே, அதன் பிறகு 1 எண் அட்டை மட்டுமே இருந்தாலும் செல்லுபடியாகும் STACK MASTER தொடரை அமைக்கப் போதுமானது.

STACK MASTER-க்கப் பிறகுள்ள முதல் எண் அட்டை எந்த எண்ணிலும் நிறத்திலும் இருக்கலாம். அடுத்த எண் அட்டைகள் ஏறுவரிசையிலோ இறங்குவரிசையிலோ ஒவ்வொரு முறையும் ஒரு எண் முன்னேற வேண்டும். வெவ்வேறு நிறங்களைக் கலந்து ஆடலாம்.

தொடர் 0 முதல் 9 வரை மட்டுமே; சுற்றித் தொடர முடியாது: 9-இலிருந்து 0-க்கும், 0-இலிருந்து 9-க்கும் செல்ல அனுமதியில்லை. கடைசி எண் அட்டையின் நிறம் நடப்பு நிறமாகும். STACK MASTER மட்டுமே உங்கள் கையில் மீதமுள்ள கடைசி அட்டையாக இருந்தால், அதைத் தனியாக ஆடலாம்.

எடுக்கும் குவியல் தீர்ந்தால்

நடப்பு அட்டையை ஆடிய அட்டைகளின் குவியலிலேயே விடவும். அந்தக் குவியலின் மற்ற அட்டைகள் அனைத்தையும் குலுக்கி, முகம் கீழாக வைத்து புதிய எடுக்கும் குவியலை அமைக்கவும்.

பிடிபட்டீர்கள்!

சாதாரண STACK அல்லது STACK MASTER தொடரைத் தொடங்குவதற்கு முன் «STACK» என்று சொல்லவும். அதேபோல், கையில் இரண்டு அட்டைகள் இருந்து, ஒன்றை ஆடி சரியாக ஒரு அட்டையை மட்டும் கையில் மீதம் வைக்கப் போகும்போதும், ஆடுவதற்கு முன் «STACK» என்று சொல்லவும்.

தேவையான நேரத்தில் வீரர் «STACK» என்று சொல்லாவிட்டால், அந்த நகர்வு நடைபெற்றுக்கொண்டிருக்கும்போது எந்த எதிராளியும் «பிடிபட்டீர்கள்!» என்று சொல்லலாம். அந்த நகர்வின் கடைசி அட்டை ஆடிய அட்டைகளின் குவியலை அடைந்ததும் இந்த வாய்ப்பு முடியும்.

1. தனி அட்டையை ஆடுதல்: வீரரின் கையில் இரண்டு அட்டைகள் இருந்து, «STACK» என்று சொல்லாமல் ஒன்றை ஆடினால், நகர்வு ரத்தாகும்; அட்டை அவரது கைக்குத் திரும்பும்; அவர் 2 அட்டைகளை எடுப்பார்.

2. STACK அல்லது STACK MASTER தொடர்: வீரர் «STACK» என்று சொல்லாமல் தொடரைத் தொடங்கினால், தொடர் ரத்தாகும். அந்த முயற்சியில் ஆடிய அனைத்து அட்டைகளும் அவரது கைக்குத் திரும்பும்; அவர் 4 அட்டைகளை எடுப்பார்.

3. அனுமதிக்கப்பட்ட நேரத்திற்குள் எதிராளி «பிடிபட்டீர்கள்!» என்று சொன்னால் மட்டுமே அபராதம் பொருந்தும்.

வெற்றி

கையில் எந்த அட்டையும் மீதமில்லாமல் செய்யும் செல்லுபடியாகும் நகர்வை முடித்தவுடன் வீரர் உடனடியாக வெற்றி பெறுவார்.

விளையாடுங்கள். வழக்கங்களை உடையுங்கள். உருவாக்க உதவுங்கள்.
எங்களைப் பின்தொடருங்கள்: [X](#) மற்றும் [Instagram](#) | [கருத்தைப் பகிருங்கள்](#)

முக்கிய சொற்கள்

- நடப்பு அட்டை: கடைசியாக ஆடிய அட்டை.
- நடப்பு நிறம்: தற்போது ஆட்டத்தில் பொருந்தும் நிறம்.
- எடுக்கும் குவியல்: அட்டைகள் எடுக்கப்படும் முகம் கீழான குவியல்.
- ஆடிய அட்டைகளின் குவியல்: அட்டைகள் ஆடப்படும் குவியல்.