

STACK™ — سرکاری قواعد

سیکھنا آسان۔ مہارت حاصل کرنا مشکل۔
2-8 کھلاڑی • عمر 7+ • 10-30 منٹ • 142 کارڈ

کھیل کا مقصد

قانونی چالیں چل کر، STACK کی ترتیبیں بنا کر اور خصوصی کارڈ استعمال کر کے اپنے ہاتھ کے تمام کارڈ سب سے پہلے ختم کریں۔

تباری

کارڈ بھینٹیں اور ہر کھلاڑی کو 7 کارڈ دیں۔ باقی کارڈ اٹھانے کی گڈی بنائیں۔ سب سے اوپر کا کارڈ کھول کر کھیلے گئے کارڈوں کی گڈی شروع کریں۔ اگر یہ خصوصی کارڈ ہو تو اسے اٹھانے کی گڈی میں واپس رکھیں، بھینٹیں اور یہ عمل دہرائیں، یہاں تک کہ عددی کارڈ نکل آئے۔ کارڈ بانٹنے والے کے بائیں طرف کا کھلاڑی پہلے کھیلتا ہے۔ ابتدا میں کھیل گھڑی کی سمت چلتا ہے۔

اپنی باری پر

آپ قانونی چال چل سکتے ہیں یا 1 کارڈ اٹھا سکتے ہیں، چاہے آپ کے ہاتھ میں پہلے سے قابل کھیل کارڈ موجود ہو۔ اٹھانے کے بعد آپ نیا اٹھایا ہوا کارڈ کھیل سکتے ہیں، اسے قانونی STACK ترتیب میں استعمال کر سکتے ہیں، یا اپنی باری ختم کر سکتے ہیں۔ اٹھانے سے پہلے ہاتھ میں موجود کارڈ، اٹھانے کے بعد صرف اسی STACK ترتیب کے حصے کے طور پر کھیلے جا سکتے ہیں۔

عددی کارڈ اور STACK

عددی کارڈ اس وقت کھیلا جا سکتا ہے جب وہ فعال رنگ سے میل کھاتا ہو یا اس کا عدد فعال کارڈ کے برابر ہو، چاہے رنگ مختلف ہو۔ STACK ایک ہی رنگ کے کم از کم دو عددی کارڈوں کی ترتیب ہے جو ایک باری میں کھیلے جاتے ہیں۔ شروع کرنے سے پہلے «STACK» کہیں۔

پہلے عددی کارڈ کا عدد فعال کارڈ کے برابر ہونا ضروری ہے؛ اس کا رنگ فعال رنگ سے مختلف ہو سکتا ہے۔ دوسرے کارڈ کا عدد پہلے سے بالکل ایک زیادہ یا ایک کم ہونا چاہیے، اور یہی باقی ترتیب کی سمت طے کرتا ہے۔ منتخب سمت میں ایک ایک عدد آگے بڑھیں۔ عام STACK میں 9 سے 0 یا 0 سے 9 پر جانا جائز ہے۔

بڑھتی ترتیب کی مثال: 8، 9، 0، 1
گھٹتی ترتیب کی مثال: 2، 1، 0، 9

رنگین خصوصی کارڈ

باری چھوڑیں، سمت بدلیں اور +2 رنگین خصوصی کارڈ ہیں۔ یہ فعال رنگ سے میل کھانے پر کھیلے جا سکتے ہیں۔ ایک ہی قسم کے خصوصی کارڈ رنگ سے قطع نظر ایک دوسرے پر کھیلے جا سکتے ہیں۔ رنگین خصوصی کارڈ کا اثر نافذ ہونے کے بعد اس کا رنگ فعال رنگ بن جاتا ہے اور معمول کا کھیل جاری رہتا ہے۔

باری چھوڑیں

اگلے کھلاڑی کی باری چھوٹ جاتی ہے۔

سمت بدلیں

کھیل کی سمت الٹ جاتی ہے۔

+2

اگلا کھلاڑی 2 کارڈ اٹھائے یا جواب میں +2 یا +4 کارڈ کھیلے۔ ہر جواب اپنا جرمانہ جمع شدہ جرمانے کے کارڈوں میں شامل کرتا ہے۔

سرمنی خصوصی کارڈ

+4، چوری، گرگٹ، آئینہ اور STACK MASTER سرمنی خصوصی کارڈ ہیں اور کسی بھی کارڈ پر کھیلے جا سکتے ہیں۔ کوئی بھی کارڈ آپ کا آخری کارڈ ہو سکتا ہے، بشرطیکہ اسے قواعد کے مطابق کھیلا جائے۔ اگر قانونی طور پر کھیلا گیا خصوصی کارڈ آپ کا آخری کارڈ ہو تو کھیل فوراً ختم ہو جاتا ہے اور اس کا اثر نافذ نہیں ہوتا۔

+4

نیا فعال رنگ منتخب کریں۔ اگلا کھلاڑی 4 کارڈ اٹھائے یا جواب میں ایک اور +4 کارڈ کھیلے۔ +4 کا جواب +2 سے نہیں دیا جا سکتا۔ ہر جواب اپنا جرمانہ جمع شدہ جرمانے کے کارڈوں میں شامل کرتا ہے۔

جرمانہ قبول کرنا: اگر کھلاڑی 2+ یا 4+ کا جرمانہ قبول کرے تو وہ جمع شدہ جرمانے کے تمام کارڈ اٹھاتا ہے اور اس کی باری چھوٹ جاتی ہے۔

گرگٹ

نیا فعال رنگ منتخب کریں۔

آئینہ

پچھلے کارڈ کی نقل کرتا ہے۔

جوری

ایسا حریف منتخب کریں جس کے ہاتھ میں 1 سے زیادہ کارڈ ہوں۔ دیکھے بغیر اس کے ہاتھ سے اتفاقاً طور پر 1 کارڈ لیں، پھر نیا فعال رنگ منتخب کریں۔ اگر اس کے نتیجے میں حریف کے پاس صرف 1 کارڈ رہ جائے تو اسے «STACK» کہنے کی ضرورت نہیں۔

STACK MASTER

STACK MASTER کسی بھی کارڈ پر کھیلا جا سکتا ہے۔ ترتیب شروع کرنے کے لیے اسے کھیلنے سے پہلے «STACK» کہیں۔ STACK MASTER خود ترتیب شروع کرتا ہے اور اس کا حصہ شمار ہوتا ہے۔ اس لیے اس کے بعد صرف 1 عددی کارڈ قانونی STACK MASTER ترتیب بنانے کے لیے کافی ہے۔

STACK MASTER کے بعد پہلے عددی کارڈ کا عدد اور رنگ کوئی بھی ہو سکتا ہے۔ اگلے عددی کارڈ ایک ایک عدد بڑھتی یا گھٹتی ترتیب میں آگے بڑھیں۔ مختلف رنگ ملانا جائز ہے۔

ترتیب 0 سے 9 تک محدود ہے اور اس میں چکر نہیں لگایا جا سکتا: 9 سے 0 یا 0 سے 9 پر جانا جائز نہیں۔ آخری عددی کارڈ کا رنگ فعال رنگ بن جاتا ہے۔ اگر STACK MASTER آپ کا اکیلا آخری کارڈ ہو تو آپ اسے اکیلا کھیل سکتے ہیں۔

جب اٹھانے کی گڈی ختم ہو جائے

فعال کارڈ کو کھیلے گئے کارڈوں کی گڈی پر رہنے دیں۔ اس گڈی کے باقی تمام کارڈ پھینٹ کر الٹے رکھیں تاکہ اٹھانے کی نئی گڈی بن جائے۔

پکڑے گئے!

عام STACK یا STACK MASTER ترتیب شروع کرنے سے پہلے «STACK» کہیں۔ اسی طرح، جب ہاتھ میں دو کارڈ ہوں اور آپ ان میں سے ایک کھیل کر صرف ایک کارڈ ہاتھ میں رکھنے والے ہوں تو بھی پہلے «STACK» کہیں۔

اگر کھلاڑی ضرورت کے وقت «STACK» نہ کہے تو کوئی بھی حریف اس چال کے جاری رہنے کے دوران «پکڑے گئے!» کہہ سکتا ہے۔ یہ موقع اس وقت ختم ہو جاتا ہے جب اس چال کا آخری کارڈ کھیلے گئے کارڈوں کی گڈی پر پہنچ جائے۔

1. ایک کارڈ کھیلنا: اگر کھلاڑی کے ہاتھ میں دو کارڈ ہوں اور وہ «STACK» کہے بغیر ایک کھیل دے تو چال منسوخ ہو جاتی ہے، کارڈ اس کے ہاتھ میں واپس جاتا ہے اور وہ 2 کارڈ اٹھاتا ہے۔

2. STACK یا STACK MASTER ترتیب: اگر کھلاڑی «STACK» کہے بغیر ترتیب شروع کرے تو ترتیب منسوخ ہو جاتی ہے۔ اس کوشش میں کھیلے گئے تمام کارڈ اس کے ہاتھ میں واپس جاتے ہیں اور وہ 4 کارڈ اٹھاتا ہے۔

3. جرمانہ صرف تب لاگو ہوتا ہے جب کوئی حریف مقررہ وقت کے اندر «پکڑے گئے!» کہے۔

جیت

کھلاڑی ایسی قانونی چال مکمل کرتے ہی فوراً جیت جاتا ہے جس کے بعد اس کے ہاتھ میں کوئی کارڈ نہ بچے۔

کھیلیں۔ انداز بدلیں۔ تعمیر میں حصہ لیں۔

X اور Instagram پر ہمیں فالو کریں | اپنی رائے دیں

اہم اصطلاحات

- فعال کارڈ: سب سے آخر میں کھیلا گیا کارڈ۔
- فعال رنگ: اس وقت کھیل میں نافذ رنگ۔
- اٹھانے کی گڈی: الٹی گڈی جس سے کارڈ اٹھائے جاتے ہیں۔
- کھیلے گئے کارڈوں کی گڈی: وہ گڈی جس پر کارڈ کھیلے جاتے ہیں۔