

STACK™ Rasmiy qoidalar

O'RGANISH OSON. USTA BO'LISH QIYIN.

2–8 O'YINCHI · YOSH 7+ · 10–30 DAQIQA · 142 KARTA

O'yin maqsadi

Qonuniy yurishlar qilish, STACK ketma-ketliklarini tuzish va maxsus kartalardan foydalanish orqali qo'lingdagi barcha kartalarni birinchi bo'lib tugat.

Tayyorgarlik

Kartalarni aralashtiring va har bir o'yinchiga 7 tadan karta tarqating. Qolganlarini yuzi pastga qaratilgan olish dastasi sifatida qo'ying. Tashlangan kartalar uyumini boshlash uchun ustki kartani oching. Agar u maxsus karta bo'lsa, uni olish dastasiga qaytaring, aralashtiring va raqamli karta chiqquncha takrorlang. Karta tarqatuvchining chap tomonidagi o'yinchi boshlaydi. Dastlab o'yin soat mili yo'nalishida davom etadi.

Navbating kelganda

Qonuniy yurish qilishing yoki qo'lingda o'ynash mumkin bo'lgan karta bo'lsa ham 1 ta karta olishing mumkin. Olgandan keyin yangi olingan kartani o'ynashing, uni qonuniy STACK ketma-ketligiga qo'shishing yoki navbatingni tugatishing mumkin. Karta olishdan oldin qo'lingda bo'lgan kartalarni olgandan keyin faqat shu STACK ketma-ketligining bir qismi sifatida o'ynash mumkin.

Raqamli kartalar va STACK

Raqamli karta Faol Rangga mos kelsa yoki rangi boshqa bo'lsa ham Faol Karta bilan bir xil raqamga ega bo'lsa, uni o'ynash mumkin. STACK — bitta navbatda o'ynaladigan, bir xil rangdagi kamida ikkita raqamli kartadan iborat ketma-ketlik. Boshlashdan oldin «STACK» de.

Birinchi raqamli karta Faol Karta bilan bir xil raqamga ega bo'lishi kerak; uning rangi Faol Rangdan farq qilishi mumkin. Ikkinchi kartaning raqami birinchisidan aynan bittaga katta yoki kichik bo'lishi va qolgan ketma-ketlik yo'nalishini belgilashi kerak. Tanlangan yo'nalishda bittadan raqam o'zgarishi bilan davom et. Oddiy STACK 9 dan 0 ga yoki 0 dan 9 ga o'tishi mumkin.

O'suvchi misol: $8 \rightarrow 9 \rightarrow 0 \rightarrow 1$

Kamayuvchi misol: $2 \rightarrow 1 \rightarrow 0 \rightarrow 9$

Rangli maxsus kartalar

TO'XTA, YO'NALISHNI O'ZGARTIR va +2 — rangli maxsus kartalar. Ular Faol Rangga mos kelsa o'ynalishi mumkin. Bir xil turdagi maxsus kartalarni rangidan qat'i nazar bir-birining ustiga o'ynash mumkin. Rangli maxsus kartaning ta'siri bajarilgach, uning rangi Faol Rangga aylanadi va oddiy o'yin davom etadi.

TO'XTA

Keyingi o'yinchi navbatini o'tkazib yuboradi.

YO'NALISHNI O'ZGARTIR

O'yin yo'nalishini teskarisiga o'zgartiradi.

+2

Keyingi o'yinchi 2 ta karta olishi yoki +2 yoxud +4 kartasi bilan javob berishi kerak. Har bir javob o'z jarimasini jami jarima kartalari soniga qo'shadi.

Kulrang maxsus kartalar

+4, O'G'IRLIK, XAMELEON, KO'ZGU va STACK MASTER — kulrang maxsus kartalar bo'lib, istalgan karta ustiga o'ynalishi mumkin. Qoidalarga muvofiq o'ynalsa, istalgan karta oxirgi kartang bo'lishi mumkin. Qonuniy o'ynalgan maxsus karta oxirgi kartang bo'lsa, o'yin darhol tugaydi va uning ta'siri bajarilmaydi.

+4

Yangi Faol Rangni tanla. Keyingi o'yinchi 4 ta karta olishi yoki boshqa +4 bilan javob berishi kerak. +4 kartasiga +2 bilan javob berish mumkin emas. Har bir javob o'z jarimasini jami jarima kartalari soniga qo'shadi.

Jarimani qabul qilish: O'yinchi +2 yoki +4 jarimasini qabul qilsa, yig'ilgan barcha jarima kartalarini oladi va navbatini o'tkazib yuboradi.

XAMELEON

Yangi Faol Rangni tanla.

KO'ZGU

Oldingi kartani takrorlaydi.

O'G'IRLIK

Qo'lida 1 tadan ortiq kartasi bo'lgan raqibni tanla. Qaramasdan, uning qo'lidan tasodifiy 1 ta karta ol, so'ng yangi Faol Rangni tanla. Natijada raqibda faqat 1 ta karta qolsa, u «STACK» deyishi shart emas.

STACK MASTER

STACK MASTER istalgan karta ustiga o'ynalishi mumkin. Ketma-ketlikni boshlash uchun uni o'ynashdan oldin «STACK» de. STACK MASTERning o'zi ketma-ketlikni boshlaydi va uning bir qismi hisoblanadi. Shuning uchun undan keyin qonuniy STACK MASTER ketma-ketligini tuzish uchun faqat 1 ta raqamli karta yetarli.

STACK MASTERdan keyingi birinchi raqamli karta istalgan raqam va rangda bo'lishi mumkin. Keyingi raqamli kartalar bittadan raqam o'zgarishi bilan o'suvchi yoki kamayuvchi tartibda davom etishi kerak. Ranglarni aralashtirish mumkin.

Ketma-ketlik 0–9 raqamlari bilan cheklangan va aylana bo'ylab davom etmaydi: 9 → 0 hamda 0 → 9 o'tishlari taqiqlanadi. Oxirgi raqamli kartaning rangi Faol Rangga aylanadi. STACK MASTERning o'zi oxirgi kartang bo'lsa, uni yolg'iz o'ynashing mumkin.

Olish dastasi tugasa

Faol Kartani tashlangan kartalar uyumida qoldiring. Uyumdagi qolgan barcha kartalarni aralashtirib, yuzi pastga qaratilgan yangi olish dastasi sifatida qo'ying.

QO'LGA TUSHDING!

Oddiy STACK yoki STACK MASTER ketma-ketligini boshlashdan oldin, shuningdek, qo'lingda ikkita karta bo'lib, bittasini o'ynagach faqat bitta karta qoladigan bo'lsa, «STACK» de.

O'yinchi talab qilinganda «STACK» demasa, yurish hali davom etayotgan paytda istalgan raqib «QO'LGA TUSHDING!» deyishi mumkin. Bu imkoniyat yurishning oxirgi kartasi tashlangan kartalar uyumiga yetganda tugaydi.

1. Bitta karta o'ynash: Qo'lida ikkita kartasi bo'lgan o'yinchi bittasini «STACK» demasdan o'ynasa, yurish bekor qilinadi, karta qo'lga qaytariladi va u 2 ta karta oladi.

2. STACK yoki STACK MASTER ketma-ketligi: O'yinchi «STACK» demasdan ketma-ketlikni boshlasa, u bekor qilinadi. Shu urinishda o'ynalgan barcha kartalar qo'lga qaytariladi va u 4 ta karta oladi.

3. Jarima faqat raqib ruxsat etilgan vaqt ichida «QO'LGA TUSHDING!» desa qo'llanadi.

G'alaba

O'yinchi qo'lida hech qanday karta qoldirmaydigan qonuniy yurishni yakunlashi bilan g'alaba qozonadi.

O'YNA. QOLIPLARNI BUZ. RIVOJIGA HISSA QO'SH.

Bizni kuzat: [X](#) va [Instagram](#) | [Fikringni bildir](#)

Asosiy atamalar

- **Faol Karta:** oxirgi o'ynalgan karta.
- **Faol Rang:** o'yinda hozir amal qilayotgan rang.
- **Olish dastasi:** o'yinchilar karta oladigan, yuzi pastga qaratilgan dasta.
- **Tashlangan kartalar uyumi:** kartalar ustiga o'ynaladigan uyum.