



5 Towers

Autorius: Kasper Lapp

Žaidimo rinkinys:
110 kortų

Nenori skaityti
taisyklių?
Jsijunk
vaizdo įrašą,
kuriame jos
paaiškinamos:



fivetowers.deep-print-games.com

Žaidimo tikslas

Tapkite įgudusiais architektais ir runkitės, kuris pastatys aukščiausius bokštus mieste. Kiekvieną rundą 5 kortos – struktūriniai jūsų bokštų blokai – yra šaukiamos aukciono principu. Žaidėjas, kuris pasiūlo paimti daugiausiai kortų, laimi ir tuomet turi pridėti jas prie savo augančių bokštų. O kodėl tiesiog nepasiėmus visų? Nes galite statyti tik po vieną skirtingo tipo bokštą, o kortų vertės kiekviename jūsų statomame bokšte turi po truputį mažėti, todėl paėmę per daug kortų vienu metu užsiblokuosite sau kelią ateityje.

Kai padedamas paskutinis blokas, žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų, laimi. Kiekviena korta bokšte pelno tašką. Jei tas bokštas yra apvainikuotas bokšto viršūne, kortos tame bokšte vertos dvigubai daugiau taškų. Kortos jūsų aukščiausiam bokšte vertos papildomo taško, o bet kokios kortos, kurias nugriovėte statydami, kainuos tam tikrą taškų kiekį.



Kortos

Kiekviena korta turi vertę nuo 0 iki 15 ir priklauso vienai iš 5 bokštų rūšių:



Saldainių bokštas
(rožinis)



Siaubo bokštas
(violetinis)



Medžių bokštas
(žalias/rudas)



Metalo laužo bokštas
(pilkas)



Smėlio bokštas
(geltonas)

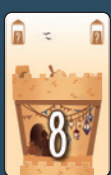
2 ir 3 žaidėjų žaidimuose yra po vieną kiekvienos vertės (nuo 0 iki 15) kiekvieno tipo kortą.

4 ir 5 žaidėjų žaidimuose yra po vieną papildomą kiekvieno tipo kortą su šiomis vertėmis: **0, 2, 5, 7, 10 ir 12**.

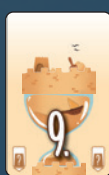
Bokštai

Kiekvieną kartą, kai žaidimo metu gaunate kortų (žr. *kitą puslapį*), turite prijungti jas prie savo bokštų pagal šias **statymo taisykles**:

- Kiekvienas žaidėjas gali turėti tik vieną vieno tipo bokštą; vadinasi, daugiausiai 5 bokštus.
- Visos bokšto kortos turi būti to paties tipo.
- Pridedant naują kortą, turite padėti ją ant viršutinės aukščiausios kortos tame bokšte pusės (arba, jei tai pirma tokio tipo korta, pradėti ją naują bokštą). Įsitikinkite, kad visos vertės bokšte yra matomos.
- Vertės ant kortų kiekviename bokšte turi mažėti į viršų. Tai reiškia, kad galite pridėti tik tą kortą, kurios vertė yra mažesnė nei kortos, ant kurios ją dedate. Tačiau šiai taisyklei nepaklūsta dvi ypatingos kortos:



Ant 8 galite dėti bet kokios vertės to paties tipo kortą.



9 galite dėti ant bet kokios vertės to paties tipo kortos, išskyrus 0 (bokšto viršūnės).



- Padėjus kortą, kortų tvarka bokšte keistis nebegali.

Pasiruošimas žaidimui

- Žaisdami **dviese** ar **trise**, išimkite 30 kortų su **4** simboliu ir grąžinkite jas į dėžutę. Naudokite likusias 80 kortų. Žaisdami **keturiese** ar **penkiese**, naudokite visas 110 kortų.
- Išmaišykite kortas ir užverstą krūvelę padėkite stalo centre; tai bus **žaidimo kortų krūvelė**. Palikite vietos **panaudotų kortų krūvelei** ir **5 kortų eilei**.



Panaudotų kortų krūvelė



Žaidimo kortų krūvelė

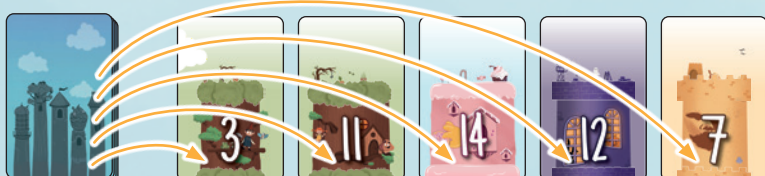


Kortų eilė

- Išrinkite, kuris žaidėjas bus pirmas ir pradės aukcioną pirmajame raunde.

Kaip žaisti

Žaidimas žaidžiamas rundais. Kiekvieno raundo pradžioje atverskite 5 kortas iš žaidimo kortų krūvelės ir sudėkite jas į eilę.



Tuomet tęskite rundą iš eilės atlikdami šiuos 3 veiksmus:

1) Aukcionas

2) Statymas

3) Susitvarkymas

1) Aukcionas

Žaidimą pradedantis žaidėjas nusprendžia, kiek kortų iš eilės nori pasiimti, ir pašaukia skaičių nuo 0 iki 5.

Tuomet aukcionas tęsiasi pagal laikrodžio rodyklę. Kai ateina jūsųėjimas, turite arba kelti esamą skaičių šaukdami **didesnį**, arba praleistiėjimą. Tai tęsiasi, kol visi žaidėjai gavo **vieną** progą pašaukti skaičių, arba kol vienas žaidėjas pašaukia 5 (didžiausią įmanomą skaičių).

Žaidėjas, pašaukęs didžiausią skaičių, iš kortų eilės pasirenka tiek kortų, kiek pašaukė, ir paima jas į ranką.

Pavyzdys: Augustė yra pirma žaidėja ir pašaukia 3. Matas nenori ar negali pašaukti daugiau, todėl praleidžiaėjimą. Ana pašaukia 5 ir iškart pasiima visas penkias kortas iš kortų eilės į ranką. Lina, kuri sėdi Anai iš kairės, negauna progos pašaukti skaičiaus, nes daugiau 5 kelti negalima.

2) Statymas

Pašaukus didžiausią skaičių ir paėmus kortas į ranką, tęskite toliau:

a) Jei norite, galite nugriauti viršutinį **vieno** iš savo bokštų aukštą (kortą). Tai leidžia atsikratyti mažos vertės kortos, kuri stabdo jūsų galimybes statyti aukščiau. Pašalinkite kortą nuo bokšto ir padėkite ją užverstą šalia savęs; tai – jūsų **griovimų** krūvelė. Tačiau būkite atsargūs: kuo daugiau kortų bus jūsų griovimų krūvelėje žaidimo pabaigoje, tuo daugiau taškų neteksite.

Svarbu! Kortos su 0 verte yra **bokštų viršūnės**. Jų nugriauti negalite. Todėl vos pastatę tam tikro tipo bokšto viršūnę, negalite imti to tipo kortų (nes ant viršūnės negalima dėti net 9).

b) Tada ant bokštų sudėkite **visas** kortas iš rankos (bet kokia tvarka). Daugiau informacijos apie **statymo taisykles** rasite pirmame puslapyje.

Pavyzdys: Ana paėmė visas penkias kortas iš kortų eilės į ranką. Šiuo metu priešais save ji turi tik geltoną smėlio bokštą, kurio viršutinė korta yra 6. Ji nugriauja 6 ir dabar gali uždėti 7 ant savo smėlio bokšto bei statyti kitas kortas iš savo rankos.



Svarbu! Aukciono metu turite apgalvoti, kurias kortas galėsite statyti ir pašaukti tik tiek, kiek galėsite įgyvendinti. Tačiau jei statymo metu pastebite, kad negalite pridėti visų paimtų kortų, turite atšaukti visą statymo veiksmą. Grąžinkite visas paimtas kortas į kortų eilę (o jei nugriovėte kortą, grąžinkite ją ant bokšto). Tuomet grįžkite prie aukciono veiksmo ir pakeiskite savo pašauktą skaičių arba praleiskiteėjimą. Tęskite žaidimą nuo aukciono veiksmo kaip įprasta.

Pavyzdys: jei Anos smėlio bokštas aukščiau parodytame pavyzdyje būtų turėjęs 6 ir 4, ji nebūtų galėjusi pašaukti 5, nes jai būtų neįmanoma uždėti 7 ant savo smėlio bokšto. Todėl ji turėtų grąžinti visas penkias kortas į kortų eilę, pakeisti savo pašauktą skaičių į 4 ir tuomet Lina galėtų pašaukti 5 (jei atitinka sąlygas).

3) Susitvarkymas

Kai statymo veiksmas užbaigiamas, sutvarkykite kortų eilę pašalindami likusias kortas į panaudotų kortų krūvelę.

Tada pradėkite naują rundą, kuriame pirmas bus žaidėjas, sėdintis kairėje žaidėjo, atlikusio statymo veiksmą.

Ypatingas atvejis: jei pradedantis žaidėjas pašaukia 0 ir visi kiti žaidėjai praleidžiaėjimą, rundas baigiasi akimirksniu. Pašalinkite visas kortas iš kortų eilės ir pradėkite naują rundą. Pradedantis žaidėjas išlieka tas pats.

Dėmesio: po raundo, kai **pirmą kartą** pasibaigia žaidimo kortų krūvelė, išmaišykite panaudotų kortų krūvelę ir suformuokite naują žaidimo kortų krūvelę. Tęskite kaip įprasta.

Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiasi **po raundo**, kurio metu žaidimo kortų krūvelė pasibaigia **antrą kartą**. Kai tai nutinka, nebemašykite panaudotų kortų krūvelės. Gali pasitaikyti atveju, kad paskutinio raundo kortų eilėje bus mažiau nei penkios kortos. Jei taip nutinka, didžiausias įmanomas žaidėjo pašauktas skaičius taip pat pasikeičia. Atlikus paskutinio raundo statymo veiksmą (ar visiems žaidėjams praleidusėjimą), skaičiuojami taškai.

Skaičiuodami taškus visi žaidėjai atlieka šiuos žingsnius:

A) Pirma, pelnote taškų (t.) už savo bokštus.

- Pelnote 1 tašką už kiekvieną kortą, kuri yra bokšte, **neturinčiame viršūnės** (t. y. nėra kortos su 0 verte).
- Pelnote 2 taškus už kiekvieną kortą, kuri yra bokšte, **turinčiame viršūnę**.
- Tuomet pasirinkite **vieną** iš savo bokštų kaip **pagrindinį bokštą** (geriausia bokštą su daugiausiai kortų) ir gaukite 1 papildomą tašką už kiekvieną kortą jame.



B) Iš gautos sumos atimkite taškus už kortas jūsų **griovimų krūvelėje**: atimkite 1 tašką už pirmą nugriautą kortą, 2 taškus už antrą, 3 taškus už trečią ir taip toliau.

Daugiausiai taškų surinkęs žaidėjas laimi. Lygiųjų atveju visi lygiasias pelnę žaidėjai dalijasi pergale.

Taškų skaičiavimo pavyzdys

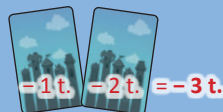
Neturi bokšto viršūnės:
 $4 \times 1 \text{ t.} = 4 \text{ t.}$

Turi bokšto viršūnę:
 $3 \times 2 \text{ t.} = 6 \text{ t.}$



Turi bokšto viršūnę: $6 \times 2 \text{ t.} = 12 \text{ t.}$
+ yra pagrindinis bokštas: $6 \times 1 \text{ t.} = 6 \text{ t.}$

2 kortos
griovimų
krūvelėje:



Autorius: Kasper Lapp

Ilustracijos: Annika Heller

Žaidimo vystymas: Moritz Bornkast, Peter Eggert

Žaidimo taisyklės: Moritz Bornkast, Viktor Kobilke



© 2024 Brain Games SIA
Brīvības 103-4, Rīga,
LV-1001, Latvija
(+371) 67334034
info@brain-games.com
www.brain-games.com



© 2024 Deep Print Games GmbH.
Sieglindestr. 7, 12159 Berlynas, Vokietija.

Visos teisės saugomos.
www.deep-print-games.com