



5 Towers

Autor: Kasper Lapp

Mängu osad:
110 kaarti

Sulle ei meeldi
reegleid
lugeda?
Vaata
selgitavat
videot:



fivetowers.deep-print-games.com

Mängu eesmärk

Võistlege meisterlike arhitektidena ja ehitage linna kõrgeimaid torne. Iga vooru ajal saab teha panuseid 5 kaardile — ehitamisele minevate torni osadele. Mängija, kes on valmis võtma kõige rohkem kaarte, võidab panustamise ja peab lisama need kaardid oma tornidele. Kuid miks mitte võtta kõiki kaarte? Sest sa saad ehitada vaid ühe torni igast tüübist ja igas tornis olevate kaartide väärtused peavad tornide kasvades vähenema. Seega, kui võtad liiga palju kaarte korraga, piirad sa oma järgmiste voorude panuseid. Kui viimane tornikivi on paigutatud, võidab see mängija, kellel on kõige rohkem punkte. Iga tornis olev kaart annab sulle ühe punkti. Kui torn on tornitipu kaardiga lõpetatud, siis kaartide väärtus kahekordistub. Sinu kõrgeim torn on väärt veel ühe lisapunkti iga sealse tornikaardi kohta. Ehitamise käigus eemaldatud kaartide eest aga kaotad punkte.



Kaardid

Igal kaardil on väärtus 0 kuni 15 ja see kuulub ühte 5 tornitüübist:

Kommitorn
(roosa)Õuduste torn
(lilla)Puutorn
(roheline/pruun)Kolatorn
(hall)Liivatorn
(kollane)

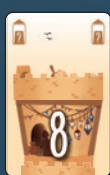
2 ja 3 mängijaga mängus on iga erinevat tüüpi torni kohta vaid üks kaart iga väärtuse kohta 0 kuni 15.

4 ja 5 mängijaga mängus on iga erinevat tüüpi torni kohta lisakooptia järgnevatest kaartidest: **0, 2, 5, 7, 10** ja **12**.

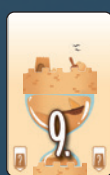
Tornid

Iga kord, kui saad mängu käigus kaarte (*vaata järgmisele lehele*), pead lisama neid oma tornidele lähtuvalt **järgnevatest ehitusreeglitest**:

- Igal mängijal võib olla ainult üks torn igast tüübist, ehk sa saad ehitada maksimaalselt 5 torni.
- Kõik ühe torni kaardid peavad olema sama tüüpi.
- Torni uut kaarti lisades pead asetama selle ehitatava torni pealmise kaardi ülemisele poolele (või kui see on esimene seda tüüpi kaart, siis alusta sellega uut torni). Jälgi, et kõik torni kaartide väärtused oleks nähtavad.
- Iga torni kaartide väärtused kahanevad korruste lisandudes. See tähendab, et sa saad torni lisada ainult kaarte, mille väärtus on väiksem eelmisest torni paigutatud kaardist. Mängus on kaks erikaarti, mis eiravad seda reeglit:



Arvu
8 peale saad
asetada kõigi
väärtustega
sama tüüpi
kaarte.



Arvu 9 saab asetada
kõigi väärtusega
sama tüüpi
kaartide peale, mis
ei ole 0 (see on torni
tipuks).



- Pärast asetamist ei saa kaartide järjekorda enam muuta.

Ettevalmistus mänguks

► **Kahe** või **kolme** mängijaga eemalda 30 kaarti, mis on märgitud **3** sümboliga ja pane need mängukarpi tagasi. Kasuta allesjäänud 80 kaarti.

Nelja või **viie** mängijaga kasuta kõiki 110 kaarti.

► Sega kaardid ja aseta need laua keskele **tõmbamise kaardipakiks**. Jäta ruumi **mahapandud kaartide paki** jaoks ja paiguta 5 kaarti **pildiga ülespidi**.

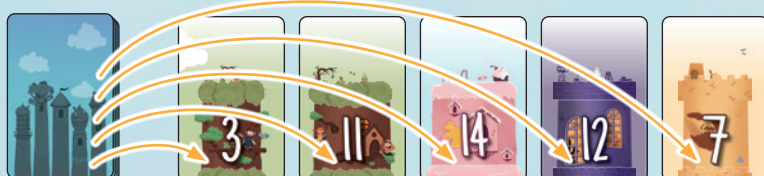
Mahapandud
kaartide pakkTõmbamise
kaardipakk

Pildiga ülespidi kaardid

► Valige alustav mängija, kes teeb esimese vooru esimese panuse.

Mängu käik

Mäng koosneb voorudest. Iga vooru alguses võtke 5 kaarti tõmbamise kaardipakist ja asetage need pildiga ülespidi kaartide alale.



Seejärel jätkake nende 3 sammuga:

1) Panustamine

2) Ehitamine

3) Korrastamine

1) Panustamine

Alustav mängija teeb esimese panuse ja ütleb, mitu kaarti ta sooviks võtta pildiga ülespidi kaartide hulgast (ütleb numbri 0 kuni 5).

Seejärel teevad mängijad päripäeva panuseid. Oma korra ajal pead tõstma panust öeldes **kõrgema** numbri või passima. Panustamine jätkub kuni kõigil mängijatel on olnud **täpselt üks** võimalus panustada või kuni üks mängija panustas 5 (sest sellest kõrgemat panust teha pole võimalik).

Kõrgeima panuse teinud mängija valib seejärel pildiga ülespidi kaartide hulgast täpselt nii palju kaarte, kui ta panuses ütles, ja võtab need endale kätte.

Näide: Heidi on alustav mängija ja panustab 3 kaardile. Peeter ei taha või ei saa panust tõsta, seega ta passib. Anni panustab 5 ja saab kohe kõik pildiga ülespidi olevad kaardid enda kätte. Seega pole Anni vasakul käel istuval Liinal võimalust selles voorus panustada, sest 5 suuremat panust teha ei saa.

2) Ehitamine

Pärast kõrgeima panuse tegemist ja kaartide kätte võtmist, jätka järgnevalt:

a) Kui soovid, võid nüüd eemaldada **ühe** oma tornide kõige pealmise kaardi. See võimaldab sul eemaldada madala väärtusega kaardi, mis piirab su ehitamisvõimalusi. Eemalda kaart oma tornist ja aseta see pildiga alaspidi enda kõrvale (moodustad nii **eemaldatud kaartide** paki). Ole ettevaatlik! Mida rohkem kaarte on sul mängu lõpus eemaldatud kaartide pakis, seda rohkem punkte sa kaotad.

Tähtis! Kaardid arvuga 0 on **torni tipud**. Neid ei saa eemaldada. Kui oled üht tüüpi tornile asetanud torni tipu, ei saa sa enam seda tüüpi kaarte võtta (isegi arvu 9 ei saa paigutada torni tipule).

b) Seejärel, lisa **kõik** kätte võetud kaardid oma tornidele (vabalt valitud järjestuses). Täpsustused leiad esimeselt leheküljelt **ehitusreeglite** osast.

Näide: Anni võttis pildiga ülespidi kaartide alast kõik viis kaarti endale kätte. Hetkel on tema ees vaid kollane liivatorn, mille pealmine kaart on 6. Ta eemaldab 6 ja saab nüüd asetada 7 oma liivatornile ja ehitada ka kõigi teiste käesolevate kaartidega.



Tähtis! Panuste tegemise ajal arvesta alati sellega, milliseid kaarte sa ehitamiseks kasutada saad, ehk ära tee panuseid, mida sa ei saa täita. Kui avastad ehitamise faasis, et sa ei saa kasutada kõiki võetud kaarte, siis pead loobuma ehitamisest. Tagasta kõik võetud kaardid pildiga ülespidi kaartide alale (ja kui oled tornist eemaldanud kaardi, aseta see endisele kohale). Seejärel jätku oma panustamiskorraga ja muuda panus oma võimalustele vastavaks või passi. Panustamise osa jätkub tavapäraselt.

Näide: kui ülal toodud näites oleks Anni liivatornis olnud peale 6 ka 4, poleks ta saanud panustada 5, sest tal puuduks võimalus 7 lisamiseks oma tornile. Seega peaks ta tagastama kõik viis võetud kaarti, kohandama oma panust 4 peale ja seejärel oleks Liinal võimalus ise panustada 5 (juhul, kui see on tal võimalik).

3) Korrastamine

Pärast ehitamist, korrasta pildiga ülespidi kaartide ala. Eemalda ülejäänud kaardid ja aseta need mahapandud kaartide pakki, pildiga ülespidi.

Seejärel algab uus voor, mida alustab viimati ehitanud mängijast vasakul olev mängija.

Erand: kui alustav mängija panustab 0 ja kõik teised mängijad passivad, lõppeb voor koheselt. Kõik kaardid pannakse mahapandud kaartide pakki ja algab uus voor. Alustav mängija jääb samaks.

Tähelepanu: vooru lõpus, kus tõmbamise kaardipakk saab **esimest korda** otsa, segage mahapandud kaartide pakk ja moodustage uus tõmbamise kaardipakk. Mäng jätkub tavapäraselt.

Mängu lõpp

Mäng lõppeb selle **vooru lõpus**, kus tõmbamise kaardipakk saab **teist korda** otsa. Kui see juhtub, ärge segage mahapandud kaartide pakist uut kaardipakki. Nii võib pildiga ülespidi kaartide alas olla viimases voorus vähem kui viis kaarti. Sel juhul kohandage maksimaalse panuse suurust vastavalt. Pärast viimase vooru ehitusfaasi (või kui kõik mängijad passivad), arvutage punktid kokku.

Punktide arvutamiseks teeb iga mängija järgnevat:

A) Esmalt saad punkte oma tornide eest.

- Saad 1 punkti iga kaardi kohta nendes tornides, millel **ei ole torni tippu** (0 väärtusega kaarti)
- Saad 2 punkti iga kaardi kohta tornis, millel **on torni tipp**.
- Seejärel vali **üks** torn oma **peamiseks torniks** (soovitavalt kõige pikem torn) ja saad 1 lisapunkti iga kaardi eest selles tornis.



B) Lahuta eelpool mainitud punktide kogusummast punktid oma **eemaldatud kaartide** pakis olevate kaartide eest. Lahuta 1 punkt esimese eemaldatud kaardi eest, 2 punkti teise, 3 punkti kolmanda eest jne.

Võidab mängija, kellel on kõige rohkem punkte. Viigi korral jagavad viigis olevad mängijad esikohta.

Punktiarvestuse näide

Pole torni tippu:
 $4 \times 1 \text{ p} = 4 \text{ p}$

On torni tipp:
 $3 \times 2 \text{ p} = 6 \text{ p}$

On torni tipp: $6 \times 2 \text{ p} = 12 \text{ p}$
+ on peamine torn: $6 \times 1 \text{ p} = 6 \text{ p}$

2 kaarti eemaldatud kaartide pakis:
 $-1 \text{ p} -2 \text{ p} = -3 \text{ p}$