

5 Torony

Kasper Lapp játéka
2-5 játékosnak, 7 éves kortól

Tartozékok:
110 kártya

Nincs kedved
játékszabályt
olvasni? Nézd
meg a szabály-
magyarázó
videónkat:



<https://www.gemklub.hu/5-torony-video>

A játék célja

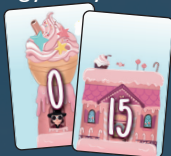
Építésmesterként a város legmagasabb tornyait megépítéséért versenyztek. Minden fordulóban 5 kártyára licitáltok, amik a tornyaitok építőelemei lesznek. Aki a legtöbb kártyát hajlandó elvenni, megnyeri a licitet, és minden elvett kártyát hozzá kell építenie a tornyaihoz. De miért ne vennéd el mindet? Mert minden típusból csak egy tornyot építhetsz, és az egyes tornyok kártyáit csökkenő számsorrendben kell egymásra helyezned, és ha egyszerre túl sokat vesz el, az hátráltatni fog a jövőbeli licitjeid során.

A játék végén a legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz a győztes. Egy torony minden kártyája egy pontot ér. Ha egy torony tetővel is rendelkezik, a benne lévő kártyák után már egyenként két pontot kapsz. A legmagasabb tornyod minden kártyája még további egy pontot ér, míg az építkezés során lebontott kártyákért pontokat veszítesz.



A kártyák

Egy kártya értéke 0 és 15 közötti lehet, és az 5 toronytípus valamelyikéhez tartozik:



Edességtorony
(rózsaszín)



Ijesztő torony
(lila)



Fatorony
(zöld/barna)



Hulladéktorony
(szürke)



Homoktorony
(sárga)

2 és 3 fős játéknál minden értékből (0-tól 15-ig) egy kártya kerül játékba minden toronytípusból.

4 és 5 fős játéknál a következő értékekből egy további kártya is játékba kerül, minden toronytípusból: **0, 2, 5, 7, 10 és 12**.

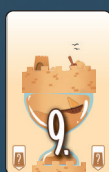
A tornyok

A játék során szerzett kártyákat (lásd a következő oldalon) hozzá kell tenned a tornyaidhoz az alábbi **építési szabályokat** betartva:

- Minden típusú toronyból csak egyet építhetsz, így legfeljebb 5 tornyod lehet.
- Egy torony kártyáinak azonos típusúnak kell lenniük.
- Új kártya hozzáadásakor azt a torony legfelső kártyájának felső felére kell tenned (ha ez az első ilyen típusú kártyád, akkor egy új tornyot kell kezdened). Ügyelj rá, hogy minden kártya értéke látható maradjon.
- A tornyokon a kártyáknak felfelé csökkenő sorrendben kell követniük egymást. Ez azt jelenti, hogy csak akkor tudsz hozzáadni a toronyhoz egy kártyát, ha azt egy **nagyobb** értékű kártyára helyezed rá. Az alábbi két különleges kártya azonban kivétel a szabály alól:



Egy 8-asra bármilyen értékű, azonos típusú kártyát rátehetsz.



Egy 9-est bármilyen értékű, azonos típusú kártyára rátehetsz, kivéve a 0-ra (ami a torony teteje).



- Lehelyezésük után a kártyák sorrendje nem változtatható meg.

Előkészületek

- Két vagy három** játékosnál a **4** ikonnal ellátott 30 kártyát tegyéd vissza a dobozba. Csak a maradék 80 kártyát használjátok.

Négy vagy öt játékos esetén mind a 110 kártyát használjátok.

- Keverjétek meg a kártyákat, és egy képpel lefelé fordított **húzópakliként** tegyéd az asztal közepére. Hagyjatok helyet a **dobópaklinak** és az 5 kártyából álló **kínálatnak**.



dobópakli



húzópakli



kínálat

- Válasszatok egy kezdőjátékost, aki megteszi a kezdőlicitet az első fordulóban.

Játékmenet

A játék során egymás utáni fordulókat hajtotok végre. Minden forduló elején fedjétek fel 5 kártyát a húzópakliból, amiket tegyéd képpel felfelé a kínálatra.



Ezután hajtsátok végre a következő 3 lépést, ebben a sorrendben:

1) Licitálás

2) Építés

3) Frissítés

1) Licitálás

A kezdőjátékos megteszi a kezdőlicitet, közölve, hogy mennyi kártyát szeretne elvenni a kínálatból, azaz egy 0 és 5 közé eső számot mond.

Ezután a licitálás az óramutató járása szerinti irányban halad az asztal körül. Amikor rád kerül a sor, vagy meg kell emelned az aktuális licitet egy **nagyobb** szám bemondásával, vagy passzolnod kell. Ez addig folytatódik, amíg minden játékosnak pontosan **egy** lehetősége volt licitálni, vagy amíg valaki 5-ös licitet tett (mivel ez a legnagyobb licit).

A legnagyobbat licitáló játékos ezután pontosan annyi kártyát választ a kínálatból, amennyit licitált, és a kezébe veszi azokat.

Példa: Hedvig a kezdőjátékos, és a licitje **3**. Péter nem akar vagy nem tud emelni, ezért passzol. Anna licitje **5**, így azonnal a kezébe veszi mind az öt kártyát a kínálatból. Emiatt Linának, aki Anna balján ül, ebben a fordulóban nincs lehetősége licitálni, mivel **5-nél** már nem licitálhat többet.

2) Építés

Miután a tiéd volt a legnagyobb licit, és a kezedbe vetted a kártyákat, folytasd az alábbiak szerint:

a) Ha szeretnéd, lebonthatod az **egyik** tornyod legfelső kártyáját. Így megszabadulhatsz egy alacsony értékű kártyától, amely akadályoz a további építkezésben. Vedd el a kártyát a toronyról, és képpel lefelé fordítva tedd magad elé, így kialakítva a bontáspaklidat. Azonban légy óvatos, mert minél több kártya van a játék végén a **bontáspaklidban**, annál több pontot veszítesz.

Fontos: A 0 értékű kártyák a **toronytetők**. Ezeket nem tudod lebontani, így ha egyszer felépítetted egy adott típusú torony tetejét, nem vehetsz el több kártyát abból a típusból (mivel még egy 9-est sem rakhatsz egy torony tetejére).



b) Ezután **minden** kártyát tegyél a kezedből a tornyaidhoz (tetszőleges sorrendben). Lásd, az **építési szabályokat**, a túloldalon.

Példa: Anna a kínálat mind az öt kártyáját a kezébe vette. Jelenleg csak egy sárga homoktornya van, amelynek legfelső kártyája a 6-os. A 6-os kártyát lebontja, így a 7-est hozzá tudja építeni a homoktornyához. Ezután felépíti a kezében lévő összes többi kártyát is.



Fontos: A licitálás során figyelembe kell vened, hogy mely kártyákat tudod ténylegesen megépíteni, és csak olyan liciteket tehetsz, amelyeket végre is tudsz hajtani. Ha az építés során azt veszed észre, hogy nem tudod az összes felvett kártyát felépíteni, akkor az egész építési lépésedet meg kell szakítanod. Ekkor az összes imént felvett kártyát tedd vissza a kínálatba (és ha bontottál le kártyát, azt is tedd vissza a tornyára). Ezután térj vissza a licitedhez, és vagy módosíts a liciteden, vagy passzolj, majd innen folytassátok a licitálást.

Példa: Ha a fenti példában Anna homoktornyában 6-os és 4-es is lett volna, akkor nem tudott volna 5-ös licitet tenni, mivel nem lett volna lehetősége a 7-est a homoktornyához illeszteni. Ilyenkor vissza kellene tennie mind az öt kártyát a kínálatba, 4-re módosítania a licitjét, majd Lina megkapná az esélyt, hogy 5-öst licitáljon, ha tud.

3) Frissítés

Az építési lépés befejezése után dobjátok el a kínálat megmaradt kártyáit képpel felfelé a dobópakliba.

Ezután kezdjétek egy új fordulót, amelyben a kezdőjátékos az lesz, aki balra ül attól a játékostól, aki az előző fordulóban az építési lépést végrehajtotta.

Speciális eset: Ha a kezdőjátékos licitje 0, majd az összes többi játékos passzol, akkor a forduló azonnal véget ér. Dobjátok el a kínálat összes kártyáját, és kezdjétek egy új fordulót. A kezdőjátékos ugyanaz marad.

Figyelem! Annak a fordulónak a végén, amikor a húzópakli **először** elfogy, keverjétek meg a dobópaklit, és képezzetek belőle egy új húzópaklit, majd folytassátok a szokásos módon.

A játék vége

A játék **annak a fordulónak a végén ér véget**, amelyikben a húzópakli **másodszor** is elfogy. Ha ez megtörténik, ne keverjétek újra a dobópaklit. Így az utolsó fordulóra ötnél kevesebb kártya is lehet a kínálatban. Ha ez a helyzet áll fenn, a legnagyobb lehetséges licit ennek megfelelően változik. Miután végrehajtottátok az utolsó forduló építési lépését (vagy minden játékos passzolt), adjátok össze a pontjaitokat.

A pontok kiszámításához mindenki tegye a következőket:

A) Először is győzelmi pontokat (GyP) kapsz a tornyaidért:

- 1 GyP-t kapsz minden olyan kártyáért, amely **tető nélküli** toronyban van (nincs 0 értékű kártyája).
- 2 GyP-t minden olyan kártyáért, amely **tetővel ellátott** toronyban van.
- Ezután válaszd ki az **egyik** tornyodat **fő tornyodnak** (lehetőleg azt, amelyikben a legtöbb kártya van), és 1 további GyP-t kapsz minden kártyája után.



B) Ezután pontokat veszítesz a **bontáspaklidban** lévő kártyák után: Vonj le 1 GyP-t az első lebontott kártyáért, 2 GyP-t a másodikért, 3 GyP-t a harmadikért, és így tovább.

A legtöbb GyP-vel rendelkező játékos lesz a győztes. Döntetlen esetén a holtversenyben álló játékosok osztoznak a győzelemben.

Példa a pontozásra:

Nincs toronytető:
 $4 \times 1 \text{ GyP} = 4 \text{ GyP}$

Van toronytető:
 $3 \times 2 \text{ GyP} = 6 \text{ GyP}$



Van toronytető: $6 \times 2 \text{ GyP} = 12 \text{ GyP}$
+ ez a fő torony: $6 \times 1 \text{ GyP} = 6 \text{ GyP}$

2 kártya van a bontáspakliban: $-1 \text{ GyP} - 2 \text{ GyP} = -3 \text{ GyP}$



A pontszámok összesítéséhez a **Deep Print Games** alkalmazást ajánljuk. Itt találsz virtuális pontozótömböt ehhez és még sok más játékunkhoz. Ingyenesen letölthető az App Store-ból és a Google Playről.



Játéktervezés: Kasper Lapp
Grafika: Annika Heller
Fejlesztés: Moritz Bornkast, Peter Eggert
Játékszabály: Moritz Bornkast, Viktor Kobilke
Magyar fordítás: Szabados Krisztián
© 2023 Deep Print Games GmbH, Sieglindstr. 7,
12159 Berlin, Németország. Minden jog fenntartva!
www.deep-print-games.com